

MIYAMOTO MUSASHI

# Das Buch der fünf Ringe

*Von Jugend an fühlte ich in meinem Herzen  
eine Neigung zum Weg des Schwertes.*

Original

Autor: Miyamoto Musashi

Titel: Gorin-no-sho

Jahr: 1645

Sprache: japanisch

Übersetzung

Übersetzer: Jürgen Bode aus dem Englischen

nach »A Book of Five Rings«, Herausgegeben von Victor Harris, 1974,

mit dem japanischen Urtext verglichen und bearbeitet von Siegfried Schaarschmidt

Jahr: 1983

Vorlage

Verlag: Econ, Düsseldorf 1983

ISBN: 3-430-16966-6

Version 1.00

Auf die Wiedergabe der meisten Abbildungen wurde verzichtet, da sie zum Verständnis des Textes weder hilfreich noch notwendig sind.

## Zu diesem Buch

Beim *Gorin-no-sho* des Miyamoto Musashi handelt es sich ursprünglich um eine Schwertkampflehre. Vom »Weg des Kriegers« ist darin die Rede und davon, welches die besten Methoden sind, den Gegner zu schlagen. Der Verfasser, ein japanischer Samurai des frühen 17. Jahrhunderts, unbesiegt in zahlreichen Gefechten, war ein Man seiner Epoche und ihrer Gesellschaft, in der sich, am Beginn einer langen Zeit des Friedens, die Krieger allmählich in zivile Beamte verwandeln sollten. Gleichwohl blieb ihnen das Privileg des Schwerttragens; nicht nur im Sinne eines Symbols nach außen, sondern als Pflicht, am Schwert das eigene Ich zu prüfen, sich im Umgang mit der scharfen Klinge oder mit dem Bambusstock zu üben. In dieser letzteren Form wurde das Kendô-Stockfechten tradiert bis in die Gegenwart; für seine Anhänger – es gibt sie inzwischen weltweit – bildet das Buch eine der wesentlichen Grundlagen.

Im Gegensatz zu anderen Samurai-Schriften wie etwa dem kurz nach 1700 entstandenen *Hagakure* erteilt das *Gorin-no-sho* nur knappe Auskünfte über die ethischen und philosophischen Prinzipien des »Weges«. Sie galten, soweit sie bereits entwickelt waren, als selbstverständlich. Auffällig aber ist, daß an keiner Stelle der sonst mit dem Samurai in Zusammenhang gebrachte Begriff der Loyalität, der unbedingten Treue zum Haus des jeweiligen Clan-Fürsten eine Erwähnung erfährt. Tatsächlich war Miyamoto Musashi seiner Herkunft nach ein *Rônin*, ein herrenloser Samurai, und noch als der berühmte Schwertmeister fühlte er sich unabhängig. Der Schwertkämpfer erscheint bei ihm daher als der einzelne; es existiert für ihn keine übergeordnete Instanz außer dem »Weg«, er wird allein an seiner Fähigkeit gemessen, auf den Gegner einzuwirken. In diesem Verhältnis zum Gegenüber gewinnt er seine eigene Steigerung. Die richtige, das heißt die natürliche Entfaltung seiner körperlichen Kräfte, seines Entscheidungsvermögens, Aktion und Reaktion auf den inneren und äußeren Rhythmus des Gegners – sie lassen ihn eins werden mit der Klinge, und am Ende ist sein Bewußtsein das Schwert. Insofern lehrt das *Gorin-no-sho* die extreme Individuation japanischer Art. Die Person kann nicht an sich und für sich entstehen. Sie erwächst aus dem Zueinander-Verhalten, aus dem Bezug auf andere.

Die Samurai verschwanden mit der Aufhebung der einstigen ständischen Gesellschaft vor hundert Jahren. Erhalten hat sich die Faszination, die für die Japaner vom Leben des Miyamoto Musashi, von seiner Legende wie von der vorliegenden Schrift ausgeht. Edwin O. Reischauer, der große amerikanische Japanologe und zeitweilige Botschafter seines Landes in Tôkyô, sieht den Grund für diese Faszination in der »anderen Seele Japans«, in der Sehnsucht, gegen die moderne Massengesellschaft Individualität zu erreichen und zu bewahren. Viel von dem, viel vor allem aus den psychologischen Ansätzen, die im *Gorin-no-sho* eine so bedeutende Rolle spielen, hat konkret Eingang gefunden in das Verhalten der heutigen Japaner. Das Buch vermittelt, aufmerksam gelesen, eine Fülle neuer Einblicke in eine Mentalität, mit der wir uns als die nunmehrigen Partner Japans auseinandersetzen haben.

SIEGFRIED SCHAARSCHMIDT

# Einführung

## Japan zur Zeit des Musashi

Miyamoto Musashi wurde im Jahre 1584 geboren, in einer Zeit, in der Japan darum kämpfte, sich von einem Jahrhundert der inneren Auseinandersetzungen zu erholen.

Nachdem der Kaiser bereits im neunten Jahrhundert die faktische Macht an einflußreiche Familien aus dem Hofadel verloren hatte, wurden diese ihrerseits abgelöst von der aufsteigenden Schicht der Krieger. Die Krieger begründeten das aus dem »Feldherrenamt« hervorgegangene und auf eine starke Zentralregierung gestützte Shôgunat, das sich weiterhin als von den geschwächten Kaisern beauftragt betrachtete. Schließlich waren aber um die Mitte des fünfzehnten Jahrhunderts die Gebietslehensfürsten (*Daimyô*) so erstarkt, daß sie sowohl untereinander als auch gegen die Shôgune endlose Fehden ausfochten. Zum Schutz ihrer Territorien bauten sie gewaltige Burgen, um die sich Städte bildeten. Während das Reich immer mehr in einen bürgerkriegsähnlichen Zustand verfiel und die Wirtschaft darniederlag, verstanden es die mächtigsten dieser *Daimyô*, durch den Einsatz ansehnlicher Heere ihre Gebiete zu erweitern.

1573 stürzte einer von ihnen mit Namen Oda Nobunaga den letzten Shôgun und gewann innerhalb weniger Jahre die Kontrolle über den größten Teil des Reiches. Als er 1582 ermordet wurde, führte der von einem niederen Krieger abstammende Toyotomi Hideyoshi das von Nobunaga begonnene Werk der Einigung Japans fort und zwang auch die letzten *Daimyô* zur Unterwerfung. Zugleich stellte er die Rangordnung zwischen den japanischen Kriegern, den Samurai, und dem Volk wieder her. Gesetze, die das Tragen von Waffen einschränkten, oder sogenannte »Schwertjagden« hatten zum Ziel, niemandem außer den Samurai das Langschwert zu gestatten und sie so von der übrigen Bevölkerung abzusondern.

Obwohl Hideyoshi viel tat, um die innere Ordnung in Japan zu festigen und den Handel mit anderen Ländern zu steigern, waren zum Zeitpunkt seines Todes im Jahre 1598 die Unruhen im Reich noch nicht völlig beigelegt. Dieses Ziel erreichte erst Tokugawa Ieyasu, ein früherer Verbündeter Nobunagas und Hideyoshis, der sich 1603 formell zum neuen Shôgun ernennen ließ, nachdem er im Jahre 1600 in der Schlacht von Sekigahara die auf Hideyori, den Sohn Hideyoshis, eingeschworenen »West-Daimyô« besiegt hatte.

Ieyasu wählte Edo, das heutige Tôkyô, zum Sitz seiner Shôgunats-Verwaltung und ließ dort ein gewaltiges Schloß errichten. Mit seiner Machtübernahme begann eine Periode der Stabilität und des Friedens, die unter der bis 1673 schrittweise erfolgenden, dann aber fast vollkommenen Abschließung des Landes nach außen bis zur erneuten Öffnung und Restauration der kaiserlichen Herrschaft (1868) andauerte. Denn noch bevor Ieyasu im Jahre 1616 starb, war es ihm gelungen, seiner Familie die Erblichkeit des Shôgun-Titels zu sichern, indem er dem Kaiser, der nominell Staatsoberhaupt blieb, das eben notwendige Maß an Loyalität erwies, während er gleichzeitig dessen Einfluß und Aufgaben einschränkte. Um andererseits den *Daimyô*-Fürsten jeden Willen und jede Möglichkeit zum Widerstand zu nehmen, zwang er sie, abwechselnd in Edo zu residieren, und verfügte strenge Reisebeschränkungen. Im Austausch für Treueeide verteilte er Landbesitz, und die Territorien um Edo waren ausschließlich Mitgliedern seiner Familie vorbehalten. Außerdem verfügte er über ein enges Netz von Geheimpolizei.

Die Tokugawa-Zeit markiert einen entscheidenden Wandel in der Geschichte Japans. Die Tokugawa-Bürokratie war allgegenwärtig. Nicht nur die Erziehung und Ausbildung, die Gesetzgebung, die Regierung und die Einhaltung der ständischen Ordnung wurden kontrolliert. Die Einflußnahme erstreckte sich selbst auf die Kleidung und die Verhaltensmaßregeln für die einzelnen Stände. Das traditionelle Sozialbewußtsein wurde jetzt in einer konfuzianisch bestimmten Schichtung des Volkes festgeschrieben. Danach gab es vier Stände: die Samurai, die Bauern, die Handwerker und die Kaufleute.

Die Samurai standen in der Achtung und Wertschätzung ganz oben. Sie saßen auf den hohen Regierungsposten, sie stellten nahezu die gesamte Beamtschaft, sie waren Soldaten. Den Bauern war die zweithöchste Sprosse innerhalb der Hierarchie nicht etwa deshalb eingeräumt worden, weil sie ein gewisses Ansehen besaßen, sondern weil sie die für das Land lebenswichtigen Reiserträge sicherten. Ihr Los war nicht leicht. Den größten Teil der Ernten mußten sie an die *Daimyô* abliefern, und sie durften ihre Dörfer nicht verlassen.

Nach ihnen kamen die Handwerker und auf der untersten Stufe schließlich die Kaufleute, die – obwohl man auf sie herabsah – zum Teil große Reichtümer anhäuferten und so allmählich bedeutenden Einfluß

gewannen. Nur kleine Minderheiten standen außerhalb dieser starren Ordnung.

Musashi gehörte der Schicht der Samurai an. Man kann die Ursprünge der Samurai, d. h. der »Aufwartenden« oder »Dienenden«, auf das im Jahre 792 eingeführte System der *Kondei* (»tapferen Söhne«) zurückführen, die vor allem in den Provinzen Schutzaufgaben übernahmen. Die Offiziere, die für ihre Ausbildung sorgten, entstammten bestimmten Familien des Hochadels, in denen der Beruf des Kriegers schließlich erblich wurde. Sie waren beritten, trugen Rüstungen und benutzten Bogen und Schwert. Nachdem Kaiser Kammu im Jahre 792 seine Residenz in die neu angelegte Hauptstadt Kyôto verlegt hatte, ließ er dort auch eine Fechthalle errichten, die den Namen *Butokuden* (»Halle der Kriegstugenden«) erhielt und die heute noch besteht. Die weitere Ausformung des Kriegerstandes erfolgte im Verlauf der Feldzüge, die im Nordosten des Landes gegen die schließlich auf die Nordinsel Hokkaidô abgedrängten Ainu, die Ureinwohner Japans, unternommen wurden. Diese Nordarmeen waren es dann auch, deren Erhebung im zwölften Jahrhundert die Bildung des ersten Shôgunats einleitete.

In der darauffolgenden Epoche begann die nun herrschende Kriegerschicht das Ideal auszubilden, das später den eigentlichen Samurai ausmachte. Als aber nach der Wiederherstellung der Reichseinheit unter Hideyoshi und Ieyasu um 1600 die Armeen der einzelnen Daimyô aufgelöst wurden, stellte sich heraus, daß viele der Samurai ihren Herrn verloren hatten. Von keinem anderen Clan aufgenommen, zogen sie – so auch Musashi – auf eigene Faust durch das Land, ihrem Stand nach Privilegierte, doch völlig mittellos. Während die bei den Clans verbliebenen oder in den Shôgunats-Dienst eingetretenen Samurai praktisch Beamtenfunktionen ausfüllten, waren die umherziehenden *Rônin* (»wie die Wellen Wandernde«) ein nur schwer zu lösendes soziales Problem. Die Tüchtigen unter ihnen gründeten Schwertkampfschulen, in denen sie ihre Techniken überlieferten. Diese Verwandlung des Samurai-Standes änderte jedoch nichts an seinem Beharren auf dem Kriegerideal. Im Gegenteil – gerade in der Friedenszeit des siebzehnten oder achtzehnten Jahrhunderts wurde das Samurai-Ethos erst kodifiziert und so auch der Schwertkampf, Ausdruck des Adels von alters her, in strenge Formen gebracht. Damit begann die Blütezeit der Kendô.

Kendô (»der Weg des Schwertes«) war von seinen Anfängen an mit dem japanischen Shintô-Glauben verbunden und später vor allem vom Zen-Buddhismus beeinflusst. Seit der frühen Muromachi-Zeit (1392 bis 1568) gab es Kendô-Schulen. Sie überlebten die Periode der Umbrüche und erhielten neue Anstöße unter dem Tokugawa-Shôgunat, das sich vornehmlich auf den Konfuzianismus stützte. Die Erziehung und Ausbildung der Söhne aus dem Tokugawa-Clan und aus dem Adel überhaupt bestand vorwiegend im Studium der chinesischen Klassiker und in Fechtübungen. Die Krieger lebten nach dem Grundsatz: »Bunbuchi«, d. h. »Literatur und Kriegskunst in Harmonie«. Noch heute üben sich bekannte Geschäftsleute und Politiker in den alten Traditionen des Kendô und bewahren so die Formen und Rituale früherer Jahrhunderte.

Musashi, selber ein herrenloser Rônin, lebte also zu einer Zeit, da die Samurai einerseits als eine Elite angesehen wurden, andererseits aber, sofern sie nicht eine beamtenähnliche Stellung innehatten, mittellos durch die Lande streiften. Viele dieser Rônin legten ihre Waffen ab und wurden Künstler oder Handwerker; andere, wie auch Musashi, strebten weiter nach ihrer Vervollkommnung als Krieger und suchten auf den nicht gefahrlosen Pfaden des Schwertkampfes die Erleuchtung zu erlangen. Duelle und Geschicklichkeitskämpfe waren an der Tagesordnung, und die Zahl der Kendô-Schulen wurde immer größer. Zwei dieser Schulen, die Ittô- und die Yagyû-Schule, erfuhren die besondere Förderung der Tokugawas. Die Ittô-Schule sorgte für Generationen von Kendô-Lehrern, und die Yagyû-Schule stellte schließlich die Geheimpolizei der Tokugawa-Administration.

## Kendô

Traditionsgemäß standen in Japan die Fechthallen (*Dôjô*) im Zusammenhang mit shintôistischen oder buddhistischen Tempeln. Aber zu Musashis Zeit bildeten sich daneben zahlreiche Schulen in den neuen Burgstädten. Jeder Daimyô-Lehensfürst förderte und unterstützte eine Kendô-Schule, in der seine Gefolgsleute und seine Söhne ausgebildet wurden. Die Hoffnung eines Rônin war es, die Schüler oder den Meister eines *Dôjô* im Kampf besiegen zu können; so konnte er seinen Ruhm festigen und jemanden auf sich aufmerksam machen, der bereit war, ihm eine Anstellung zu geben.

Die Samurai trugen zwei Schwerter, die mit den Schneiden nach oben schräg in den breiten Obi-Gürtel gesteckt wurden. Das Langschwert wurde nur außerhalb des Hauses getragen, das kurze Schwert jedoch jederzeit. Für das Training benutzte man oft Holz- oder Bambusschwerter. Duelle und andere Waffenübungen wurden entweder mit richtigen Kampf- oder aber mit Übungsschwertern ausgetragen, und

zwar in den Fechthallen, vor den Schreinen, in den Straßen oder innerhalb der Burgmauern. Es wurde gekämpft, bis einer der Duellanten entweder tot oder kampfunfähig war, aber einige Generationen nach Musashi wurden dann immer häufiger das *Shinai*, ein leichteres, biegsames Bambusschwert, und später ein gefütterter Fechtanzug benutzt, so daß die Verletzungsgefahr wesentlich geringer wurde. Die Samurai übten sich an und mit den unterschiedlichsten Waffen: Hellebarden, Stöcken, Schwertern, Ketten, Sicheln u. a. in. Viele der Schulen, in denen diese Waffen benutzt wurden, bestehen in Japan in ihrer traditionellen Form bis in unsere Tage.

Um Kendô zu lernen und zu üben, muß man das Ich oder das Selbst völlig abstreifen, die Schmerzen und Beschwerden anstrengendster Übungen ertragen können und im Augenblick der Gefahr ausgeglichen und ruhig sein. Der »Weg des Schwertes« bedeutet nicht nur, daß man die Fechtkunst trainiert und beherrscht, sondern auch sein Leben nach dem Kodex der Samurai-Elite ausrichtet. Kampf bestimmte das Leben des Samurai; er konnte dem Tod ins Gesicht sehen wie jedem anderen alltäglichen Ereignis. Das Ideal, mit dem Schwert zu leben oder durch das Schwert zu sterben, spiegelte sich wider im Verhalten des Samurai. Nur wer den Tod wie selbstverständlich hinnahm, in jeder Minute seines Lebens bereit war, zu sterben, galt als Meister des Schwertes. Aus dieser Einstellung heraus ist es zu verstehen, daß auch in späteren Zeiten Männer Traditionen dieser Art des Fechtens und des Kämpfens fortführten und selbst heute noch ihr Leben dem Kendô weihen.

## Kendô und Zen

»Der Weg des Schwertes« ist die Morallehre des Samurai. In ihr finden sich Einflüsse des Konfuzianismus, der das Tokugawa-System formte, wie auch der einheimischen Shintô-Religion. Zudem hatte mit der Herrschaft der Krieger während der Kamakura-Zeit (1185 bis 1333) und bis zur Muromachi-Zeit der strenge Zen-Buddhismus ihre Ausbildung mitbestimmt. Zen und Samurai-Lehre wiesen gewisse Parallelen auf: Im Zen gibt es keine Auslegungen; Zen zielt vielmehr unmittelbar auf die wahre Natur der Dinge. Man kennt keine Zeremonien und keine Lehren; der einzelne ist nur sich selbst verantwortlich.

Erleuchtung im Zen bedeutet nicht die Veränderung des Verhaltens, sondern die Realisation der Natur des Lebens. Endpunkt und Anfang sind gleich, und die große Tugend heißt Einfachheit. Das »Kiri-otoshi«, wie es die geheime Lehre der Ittô-Schule des Kendô vertritt, ist die erste von einigen hundert ähnlichen Techniken. Sie bedeutet »Ai-uchi«: den Gegner genau in dem Augenblick niederzuschlagen, in dem auch er zuschlägt. Worauf es ankommt, ist das Abwarten dieses richtigen Augenblicks – und das völlige Ausschließen jeglichen Zorns. Der Gegner ist als »Ehregast« zu betrachten. Man muß bereit sein, das eigene Leben als unwesentlich zu erachten und die Furcht abzulegen.

Die erste Fertigkeit ist auch die letzte, der Anfänger verhält sich nicht anders als der Meister. Das Wissen ist ein geschlossener Kreis. Die Überschrift des ersten Kapitels bei Musashi lautet »Erde«, das ist die Basis des Kendô und des Zen. Das letzte Buch ist mit »Leere« überschrieben, womit jenes Wissen gemeint ist, das sich letztlich im »Nichts« ausdrückt. Die Lehren des Kendô sind wie die *Kôan*-Prüfungen, denen sich der Zen-Novize unterwirft. Von Zweifeln und Schmerz geplagt, Geist und Seele in Aufruhr, wird der Novize vom Meister allmählich hingeführt zur Erleuchtung und zur Erkenntnis. Der Schüler des Kendô übt mit wildem Eifer von morgens bis abends Tausende von Schwerthieben, lernt die grimmigsten Kampftechniken, bis schließlich sein Schwert zum »Nicht-Schwert« wird, bis sein Wollen ein »Nicht-Wollen« ist, ein spontanes Ergreifen jeder Situation. Die erste elementare Lehre ist zugleich die höchste Erkenntnis, und auch zuletzt noch wird der Meister fortfahren, seine einfachen Übungen, sein tägliches Gebet zu verrichten.

## Zum Leben des Miyamoto Musashi

Shinmen Musashi-no-kami Fujiwara no Genshin, bekannter unter dem Namen Miyamoto Musashi, wurde im Jahre 1584 in einem Dorf namens Miyamoto in der Provinz Mimasaka geboren. »Musashi« ist der alte Name der Region von Tôkyô; der Zusatz »no-kami« bezeichnet eine Person von Stand aus der betreffenden Region, während »Fujiwara« der Name einer der im Mittelalter einflußreichsten Adelsfamilien ist.

Musashis Vorfahren gehörten zu einem Zweig des mächtigen Harima-Clans in Kyûshû, der südlichen Insel Japans. Hirata Shôkan, sein Großvater, war Gefolgsmann des Shinmen Iga-no-kami Sudeshige, Herr der Burg Takeyama, von dem er sehr geschätzt wurde. Er heiratete eine Tochter des Sudeshige.

Als Musashi sieben Jahre alt war, starb oder verschwand sein Vater Munisai. Da seine Mutter nicht mehr lebte, kam Bennosuke, wie Musashi während seiner Kindheit genannt wurde, in die Obhut eines Onkels mütterlicherseits, eines Priesters. Wir müssen uns also vorstellen, daß Musashi in einer Zeit – und als Waisenknabe – aufwuchs, als das in bürgerkriegsähnliche Zustände gefallene Land eben durch die Feldzüge Hideyoshis geeint werden sollte. Es heißt, Musashi sei ein eigenwilliger, ungestümer Junge und für sein Alter ziemlich groß gewesen. Ob er durch seinen Onkel dazu gebracht wurde, sich mit Kendô zu befassen, oder ob seine angriffslustige Natur ihn dazu trieb, wissen wir nicht, aber es ist bekannt, daß er seinen ersten Gegner im Kampf tötete, als er gerade dreizehn war. Dieser Mann war Arima Kihei, ein Samurai aus der Shintô-Schule der Schwertkunst, ein erfahrener Krieger, geübt im Umgang mit Speer und Schwert. Der junge warf den Mann zu Boden und schlug ihm, als er versuchte aufzustehen, einen Stock auf den Kopf. Der Mann starb an einem Blutsturz.

Seinen nächsten Kampf, bei dem er Tadashima Akiyama besiegte, bestritt Musashi mit sechzehn. Um dieselbe Zeit verließ er seine Heimat, um sich auf »Kriegerwallfahrt« zu begeben, während der er Sieger in vielen Kämpfen blieb und die ihn in sechs Kriege führte, bis er sich schließlich mit fünfzig zurückzog, nachdem er an das Ende seiner Suche gekommen war. Es müssen viele Rônin ähnlich wie er durch das Land gezogen sein, entweder allein wie Musashi oder, unterstützt von einem Gönner, in Gruppen zu mehreren, wenn auch sicher nicht so wie der berühmte Schwertkämpfer Tsukahara Bokuden, der im vorangegangenen Jahrhundert mit einem Gefolge von mehr als hundert Mann auf Pilgerfahrt gegangen war.

Diesen ganzen Lebensabschnitt verbrachte Musashi außerhalb der Gesellschaft, indem er sich mit einer fast fanatischen Zielstrebigkeit und Hingabe der Suche nach der Erleuchtung durch den »Weg des Schwertes« widmete. Ausschließlich mit der Vervollkommnung seiner Fähigkeiten beschäftigt, lebte er in freiwilliger Armut, zog durch Japan, durchnäßt von den Regenschauern des Winters, ohne sich eine Frau zu nehmen, ohne sein Haar zu pflegen und ohne, neben seinem Studium der Schwertkunst, einen Beruf zu erlernen. Man sagt von ihm, daß er nie ein Bad genommen hätte, um nicht ohne Waffe überrascht zu werden, und daß er wild und heruntergekommen ausgesehen hätte.

In der Schlacht von Sekigahara, die damit endete, daß Ieyasu die Übermacht errang, schloß sich Musashi der gegnerischen Armee der Ashikaga an. Er überlebte die drei schrecklichen Tage, in denen 70 000 Menschen auf dem Schlachtfeld starben, und er überlebte auch die Verfolgung und die Massaker, die an der besiegten Armee begangen wurden.

Als er einundzwanzig war, ging er in die Hauptstadt Kyôto. Kyôto war der Schauplatz seiner Vendetta gegen den Yoshioka-Clan. Die Yoshiokas waren über Generationen Fechtlehrer der Ashikaga-Shôgunen gewesen. Nachdem ihnen die Tokugawas verboten hatten, Kendô zu lehren, wurden die Mitglieder der Familie Färber, und sie sind es noch heute. Munisai, Musashis Vater, war einige Jahre vorher durch den Shôgun Ashikaga Yoshiaki nach Kyôto geholt worden. Munisai war ein tüchtiger Schwertkämpfer und ein Meister im Umgang mit dem *Jitte*, einer Art eisernem Stab mit einem seitlich angebrachten Haken, mit dem man die Schwertklinge des Gegners abfangen konnte. Munisai soll mit drei Mitgliedern des Yoshioka-Clans gekämpft haben, wobei er nur zwei Kämpfe gewann, und es könnte sein, daß das Musashis Verhalten gegenüber der Familie beeinflusste.

Yoshioka Seijûrô, das Oberhaupt der Familie, kämpfte als erster gegen Musashi auf einer Heide vor der Stadt. Seijûrô war mit einem richtigen Schwert bewaffnet, während Musashi nur ein hölzernes Schwert hatte. Musashi streckte Seijûrô in einem wütenden Angriff nieder und prügelte auf den am Boden Liegenden ein. Die Gefolgsleute trugen ihren Herrn auf einem Brett nach Hause, wo er sich aus Scham seinen Haarknoten abschnitt.

Musashi blieb in der Hauptstadt, und seine Anwesenheit ärgerte die Yoshiokas. Der zweite Bruder, Denshichirô, forderte Musashi zu einem Duell heraus. Musashis taktischer Winkelzug an dem vereinbarten Tag des Duells war, zu spät zu kommen, und nur Sekunden nach dem Beginn des Kampfes schlug er seinem Gegner mit seinem hölzernen Schwert den Schädel ein. Denshichirô war auf der Stelle tot.

Das Haus Yoshioka forderte Musashi erneut heraus, diesmal sollte Matashichirô, der jüngste, kaum dreizehnjährige Sohn Seijûrôs, sein Gegner sein. Der Kampf fand bei einer Kiefer am Rande eines Reisfeldes statt. Musashi traf lange vor der verabredeten Zeit am Treffpunkt ein und wartete in einem Versteck auf seinen Gegner. Der Knabe kam, formell mit einer Kriegerausrüstung bekleidet, begleitet von einer Gruppe gut bewaffneter Gefolgsleute, entschlossen, Musashi zu erledigen. Musashi wartete, im Schatten verborgen, und als seine Gegner schon glaubten, er hätte sich aus dem Staub gemacht und Kyôto verlassen, tauchte er plötzlich mitten unter ihnen auf und schlug den Jungen nieder. Dann zog er beide Schwerter, bahnte sich einen Weg durch die Gefolgschaft und entfloh.

Nach dieser schreckenerregenden Episode zog Musashi durch Japan, schon zu seinen Lebzeiten eine Legende. Sein Name und Berichte über seine Tapferkeit finden sich in Urkunden, Tagebüchern, auf Denkmälern und in den Erinnerungen des Volkes zwischen Tôkyô und Kyûshû.

Bevor er sein neunundzwanzigstes Lebensjahr vollendet hatte, hatte er über sechzig Kämpfe bestritten und alle gewonnen. Die früheste Beschreibung seiner Kämpfe erschien im *Niten-ki* (»Zwei-Himmel-Chronik«), in einer Schrift, die von seinen Schülern eine Generation nach seinem Tode verfaßt wurde. Im Jahre 1605, gleich nach seinem Kampf gegen die Yoshiokas, besuchte er den Hôzôin-Tempel in Nara, der alten »südlichen Hauptstadt«. Hier kämpfte er gegen den Nichiren-Mönch Oku Zôin, der ein Schüler des Zen-Priesters Hôin Inei war. Der Mönch war ein erfahrener Speerkämpfer, aber er war kein ebenbürtiger Gegner für Musashi, der ihn zweimal mit dem hölzernen Schwert besiegte.

Musashi blieb für einige Zeit in dem Tempel, studierte Kampftechniken und fand Vergnügen an den Gesprächen mit den Priestern. Noch heute wird von den Mönchen im Hôzôin-Tempel eine traditionelle Art des Speerkampfes ausgeübt. Die heute nur noch für Priester verwendete Bezeichnung *Oshô* bedeutete übrigens früher einmal »Speerkampflehrer«. Der Priester Hôin Inei war ein Schüler des Izumi Musashi no-kami, eines Meisters der Shintô-Schule des Kendô. Er gebrauchte Speere mit hakenförmigen Klingen, die außen am Tempel unter der Dachtraufe aufbewahrt und bei der Brandbekämpfung verwendet wurden.

Als Musashi in der Provinz Iga war, traf er auf einen erfahrenen Ketten- und Sichelkämpfer mit Namen Shishido Baiken. Als Shishido seine Kette schwang, zog Musashi einen Dolch, stach ihm in die Brust und wollte ihn erledigen. Die den Kampf beobachtenden Schüler des Baiken griffen Musashi an, aber er schlug sie in alle vier Himmelsrichtungen in die Flucht.

In Edo suchte ein Kämpfer mit Namen Musô Gonnosuke Musashi auf, um ihn zu einem Kampf herauszufordern. Musashi schnitt gerade Holz, um einen Bogen daraus zu machen, und Gonnosukes Herausforderung annehmend, stand er auf, entschlossen, den dünnen Stock, den er abgeschnitten hatte, als Schwert zu benutzen. Gonnosuke griff ihn stürmisch an, aber Musashi parierte den Angriff und schlug seinem Gegner den Stock auf den Kopf. Gonnosuke lief davon.

Auf seinem Weg durch die Provinz Izumo besuchte Musashi den Fürsten Matsudaira und bat ihn um die Erlaubnis, gegen dessen stärksten Kendô-Meister kämpfen zu dürfen. Er erhielt die Genehmigung und mußte gegen einen Mann antreten, der eine acht Fuß lange, sechseckige Stange als Waffe benutzte. Das Duell wurde im Bibliotheksgarten des Fürsten ausgetragen. Musashi trieb den Samurai die beiden Holzstufen der Veranda hinauf, führte einen Schlag nach dem Gesicht seines Gegners, als dieser auf der zweiten Stufe stand, und schlug ihm, als er auswich, auf beide Arme. Zum Erstaunen seiner anwesenden Gefolgsleute forderte daraufhin Fürst Matsudaira Musashi zum Kampf auf. Musashi trieb, wie schon vorher, seinen Gegner die Treppe hinauf, und als der Fürst versuchte, eine Verteidigungsstellung einzunehmen, schlug Musashi das Schwert seines Gegners mit dem »Stein-Funken-Hieb« in zwei Stücke. Der Fürst verbeugte sich zum Zeichen seiner Niederlage, und Musashi blieb für einige Zeit als Lehrer bei ihm.

Musashis bedeutendster Kampf fand im siebzehnten Jahr der Ära Keichô, d. h. im Jahre 1612, statt, als er in Kokura in der Provinz Buzen war. Sein Gegner war Sasaki Kojirô, ein junger Mann, der eine exzellente Kampftechnik entwickelt hatte, die als »Tsubame-gaeshi« oder »Schwalbenschwung« bekannt war und sich aus der Bewegung des Schwalbenschwanzes beim Flug herleitete. Kojirô war ein Gefolgsmann des Fürsten Hosokawa Tadaoki. Musashi bat Tadaoki um die Erlaubnis, gegen Kojirô kämpfen zu dürfen, wobei er sich der Vermittlung eines Gefolgsmannes Hosokawas bediente. Dieser hieß Sado und war ein Schüler von Musashis Vater gewesen. Der Bitte um ein Duell wurde stattgegeben, und der Kampf sollte am nächsten Morgen um acht Uhr auf einer Insel, wenige Meilen von Kokura entfernt, stattfinden.

In der Nacht vor dem Kampf verließ Musashi seine Unterkunft und begab sich in das Haus eines Bekannten. Das führte zu dem Gerücht, daß Musashi aus Furcht vor der raffinierten Kampftechnik Kojirôs geflohen wäre, weil er Angst um sein Leben hätte. Am nächsten Morgen um acht Uhr fand man ihn, aber er ließ sich nicht wecken, bis schließlich ein Abgesandter der auf der Insel versammelten Beamten und Gäste kam. Er trank das Wasser, das man ihm zum Waschen gebracht hatte, und ging geradewegs zum Ufer. Während Sado mit ihm zur Insel hinübruderte, machte Musashi sich eine Papierschnur, um die Ärmel seines Kimonos hochzubinden, und schnitt sich ein hölzernes Schwert aus einem Reserveruder. Nachdem er das getan hatte, legte er sich hin, um sich auszuruhen.

Das Boot näherte sich dem Kampfplatz, und Kojirô war ebenso überrascht wie die Zuschauer, als sie die seltsame Gestalt Musashis sahen, der mit seinem ungekämmten Haar, um das er ein zusammengedrehtes Handtuch geschlungen hatte, aus dem Boot sprang und, das lange hölzerne Ruder schwingend, durch die Wellen auf seinen Gegner zustürmte. Kojirô zog sein Langschwert, eine edle Klinge, von Nagamitsu aus

Bizen geschmiedet, und warf die Scheide auf den Boden. »Richtig, du wirst sie gar nicht mehr brauchen«, rief Musashi, während er vorwärts stürmte, sein Schwert an einer Seite haltend. Kojirô fühlte sich herausgefordert und holte aus, um den ersten Hieb zu führen, aber Musashi bog die Klinge seines Gegners nach oben weg und schlug mit dem Ruder auf Kojirôs Kopf. Als Kojirô fiel, zertrennte sein Schwert, mit dem er vorher das Handtuch auf Musashis Kopf zerschnitten hatte, den Saum seines zweiteiligen Gewands. Musashi bemerkte, daß Kojirô tödlich getroffen war und verbeugte sich vor den erstaunten Beamten und Zuschauern, bevor er zu seinem Boot zurückrannte. In anderen Quellen heißt es, daß er, nachdem er Kojirô getötet hatte, das als Schwert benutzte Ruder auf den Boden warf, einige Schritte rückwärts sprang, seine beiden Schwerter zog und sie mit einem Schrei in Richtung seines gefallenen Gegners schwang. Seit dieser Zeit hörte Musashi auf, richtige Schwerter zu verwenden. Er war unbesiegbar, und von nun an wurde das Kendô für ihn immer mehr ein Mittel auf dem Weg zur vollkommenen Erkenntnis.

Im Winter des Jahres 1614 und im Sommer 1615 nutzte er die Gelegenheit, noch einmal an Feldzügen teilzunehmen, als Ieyasu das Schloß von Osaka belagerte, wo sich die Anhänger des Ashikaga-Clans und Hideyoris, des Sohnes von Hideyoshi, in aufrührerischer Absicht zusammengefunden hatten. Beide Male war er auf seiten der Tokugawa-Streitkräfte und stritt jetzt gegen diejenigen, für die er in seiner Jugend bei Sekigahara gekämpft hatte.

Seinen eigenen Niederschriften zufolge hat er erst mit fünfzig oder einundfünfzig Jahren, d. h. 1634, das Wesen der Schwertkunst gänzlich erfaßt. Er und sein Adoptivsohn Iori, den er als verwahrlosten, heimatlosen Knaben auf einer Reise durch die Provinz Dewa aufgelesen hatte, ließen sich im gleichen Jahr in Kokura nieder, und seitdem hat Musashi die Insel Kyûshû nicht mehr verlassen.

Da die Hosokawas bald darauf in das Schloß von Kumamoto übersiedelten, um die unruhige Provinz Higo zu übernehmen, wurde ein Ogasawara neuer Lehensfürst von Buzen, und Iori fand bei ihm eine Anstellung. Unter Ogasawara Tadazane kämpfte er als Hauptmann gegen die Christen im Shimabara-Aufstand im Jahre 1638, als Musashi etwa fünfundfünfzig Jahre alt war. Die Daimyô der südlichen Provinzen waren den Tokugawas gegenüber immer feindselig gesonnen gewesen, und es hieß, sie hätten zusammen mit den Vertretern der europäischen Mächte und den japanischen Christen eine Intrige angezettelt. Musashi gehörte zum Generalstab vor Shimabara, wo die Christen in einem Blutbad umkamen. Nach diesem Aufstand riegelten die Tokugawas die Häfen und Küsten Japans gegen Eindringlinge von außen ab, und das Land blieb jedem Fremden über zweihundert Jahre lang verschlossen.

Nachdem er sechs Jahre in Kokura gelebt hatte, wurde Musashi von Hosokawa Chûri in das Schloß von Kumamoto eingeladen. Er blieb einige Jahre als Gast bei ihm und verbrachte seine Zeit dort mit Unterricht und Malerei. Im Jahre 1643 zog er sich als Einsiedler in die Höhle Reigendô zurück. Hier schrieb er das *Gorin-no-sho* (»Buch der fünf Ringe«) und beendete es, seinem Schüler Terao Magonojo gewidmet, einige Wochen vor seinem Tod am neunzehnten Tag des fünften Monats im Jahre 1645.

Musashi ist für die Japaner ein *Kensei*, ein Weiser des Schwertes. Das *Gorin-no-sho* steht in jeder Kendô-Bibliographie an erster Stelle, denn es ist insofern einmalig unter den Büchern der Schwertkunst, als es ebenso die Strategie im großen wie die Methoden des Einzelkampfes behandelt. Es ist kein bloßes Lehrbuch der Schwertkunst, sondern nach Musashis Worten »ein Lehrmeister für Männer, die das Wesen der Strategie erlernen wollen«, und so, wie ein Meister dem Schüler immer etwas vorausleitet, geht der Inhalt des Buches immer über das unmittelbare Verständnis des Schülers hinaus. Je öfter man das Buch liest, desto mehr wird man auf seinen Seiten entdecken. Es ist Musashis Vermächtnis, der Schlüssel für den Weg, den er gegangen ist. Obwohl er mit achtundzwanzig oder neunundzwanzig Jahren schon ein erfolgreicher, erfahrener Kämpfer war, ließ er sich nicht nieder und gründete eine Fechtschule, selbstzufrieden ob seiner Erfolge, sondern widmete sich mit doppelter Intensität seiner Vervollkommnung. Selbst in den letzten Tagen seines Lebens schätzte er das bequeme Leben nur gering ein und zog sich für zwei Jahre in eine Felsenhöhle zurück, um dort zu meditieren.

Dieser im Kampf so grimmige und eigenwillige Mann hatte offensichtlich einen sehr bescheidenen und aufrichtigen Charakter. Er schrieb: »Wenn du auf dem Weg der Waffenkunst Vollkommenheit erreicht hast, gibt es nichts mehr, was du nicht verstehst.« Und: »Du wirst dann den Weg in allen Dingen erkennen.« Tatsächlich war er selbst ebenso vollkommen als Künstler und Handwerker wie als Krieger. Seine Arbeiten werden in Japan als höchste Meisterwerke eingeschätzt. Bekannt sind vor allem seine Tuschbilder mit Kormoranen und Reihern, mit dem Glücksgott Hotei, mit Drachen, mit Vögeln auf blühenden oder kahlen Bäumen und mit dem Patriarchen Daruma (Bodhidharma). Er war ein exzellenter Meister der Schreibkunst, wie man an dem Blatt *Senki* (»Geist des Krieges«) sieht. Eine kleine Holzskulptur, die die buddhistische Gottheit Fudô-jôô darstellt, befindet sich im Besitz eines Sammlers. Eine Kannon-Skulptur aus seiner Hand ist leider kürzlich verlorengegangen. Er machte Metallarbeiten und begründete eine Schule der

Stichblatthersteller, die ihre Stücke nach ihm mit »Niten« signierten. Man sagt, er habe Gedichte und Lieder geschrieben, aber keines davon hat die Zeiten überdauert. Es heißt auch, daß ihn der Shôgun Iemitsu beauftragt habe, den Sonnenaufgang über dem Schloß Edo zu malen.

Seine Tuschbilder tragen teilweise das Siegel mit dem Schriftzeichen »Musashi«, oder es erscheinen in diesen Bildern die Zeichen seines Künstlernamens »Niten«. »Niten« bedeutet »zwei Himmel« und bezieht sich vielleicht auf seinen Kampfstil – in jeder Hand ein Schwert über sich zu hatten.

Diese von ihm begründete Kampfschule scheint er selbst zunächst als Nitô-Schule (Nitô = zwei Schwerter) bezeichnet zu haben; man sagt auch, diesen Stil habe bereits sein Vater Munisai benutzt. Später nannte er sie Niten-(Zwei-Himmel-)Schule oder Niten-ichiryû (»die eine Schule von den zwei Himmeln«). Interessanterweise werden als »Niten« auch die beiden bewaffneten, grimmig dreinblickenden Statuen der sogenannten Wächterkönige rechts und links am Haupttor der Tempel bezeichnet. Schließlich taucht gelegentlich auch der Name Enmei-Schule (»Schule vom klaren Kreis«) auf. In allen diesen Bezeichnungen ist der Verweis auf der Grundhaltung Musashis ein Ganzes, Vollkommenes enthalten, was auch durchaus entspricht: »Übe den Weg in allen Dingen und Tätigkeiten.« Genau das tat er selbst. Im Bestreben, seine Kenntnisse zu erweitern, suchte er nicht nur große Kämpfer auf, sondern auch Priester, Strategen, Künstler und Handwerker.

Musashi schreibt über die verschiedenen Aspekte des Kendô in einer Weise, die es auch dem Anfänger ermöglicht, ihm zu folgen, während der Meister des Kendô die gleichen Worte – seiner Bildung gemäß – auf einer höheren Ebene wiederaufnehmen kann. So bezieht sich sein Buch nicht nur auf militärische Techniken, sondern auf jede Situation, in der Planung und Taktik wichtig sein können. Japanische Geschäftsleute haben das *Gorin-no-sho* als Handbuch für die Planung ihrer Verkaufskampagnen benutzt, wobei sie die gleichen energischen und wirksamen Methoden anwenden.

Daß man Musashis Leben und Werk kennt, ist deshalb im zwanzigsten Jahrhundert ebenso wichtig wie zu seiner Zeit, und das gilt nicht nur für die Japaner, sondern für alle Nationen. Ich glaube, man könnte das, was ihn erfüllte, zusammenfassend mit den Worten »Bescheidenheit und strenges Bemühen« bezeichnen.

VICTOR HARRIS

## Einleitung

Viele Jahre hindurch habe ich meinen Weg<sup>1</sup> des *Heihō*<sup>2</sup>, den ich »Niten-ichi-ryū« nenne, erprobt; nun will ich ihn zum ersten Male schriftlich darlegen. Wir befinden uns in der ersten Dekade des zehnten Monats im zwanzigsten Jahr der Ära Kanei (1643). Ich habe den Berg Iwato in der Provinz Higo in Kyūshū bestiegen, um dem Himmel zu huldigen<sup>3</sup>, zu Kannon<sup>4</sup> zu beten und vor Buddha niederzuknien. Ich bin ein Krieger aus der Provinz Harima, heiße Shinmen Musashi-no-kami Fujiwara no Genshin und stehe in meinem sechzigsten Lebensjahr.

Von Jugend an fühlte ich in meinem Herzen eine Neigung zum Weg des Schwertes. Als ich dreizehn war, hatte ich meinen ersten Kampf, und ich besiegte einen Krieger der Shintō-Schule, einen gewissen Arima Kihei<sup>5</sup>. Mit sechzehn überwand ich einen Kämpfer von gewaltiger Kraft namens Tadashima Akiyama. Als ich einundzwanzig war, begab ich mich in die Hauptstadt, wo ich auf viele Kämpfer traf, und ich verlor nicht einen meiner Kämpfe.

Danach zog ich von Ort zu Ort und von Provinz zu Provinz, trug Kämpfe mit Kriegern aller Schulen aus und verlor nicht einen einzigen davon, obwohl ich in mehr als sechzig Duellen focht. Das war zwischen meinem dreizehnten und meinem acht- oder neunundzwanzigsten Lebensjahr.

Als ich dreißig war, blickte ich zurück auf mein bisheriges Leben. Meine vorangegangenen Siege hatten ihre Ursache nicht darin, daß ich etwa die Schwertkunst vollkommen beherrschte. Vielleicht besaß ich nur eine natürliche Begabung, vielleicht war es auch eine Fügung des Himmels, vielleicht war es aber so, daß die Ausbildung anderer Schulen schlechter war. Danach übte ich mich von morgens bis abends in der Suche nach der Wahrheit, und als ich fünfzig war, erkannte ich das Wesen der Schwertkunst.

Seitdem lebe ich, ohne einem bestimmten Weg zu folgen. So kann ich auf der Grundlage der Tugenden der Schwertkunst viele Künste und Fertigkeiten ausüben – und alles ohne einen Meister<sup>6</sup>. Um dieses Buch zu schreiben, benutzte ich weder die Gesetze Buddhas noch die Lehren des Konfuzius, noch alte Kriegschroniken oder Bücher über *Heihō*. Ich nehme meinen Pinsel in die Hand, um den wahren Geist<sup>7</sup> der Niten-ichi-Schule zu erklären, so wie er sich im Weg des Himmels und in der Gottheit Kannon widerspiegelt.

Es ist die Nacht des zehnten Tages im zehnten Monat um die Stunde des Tigers<sup>8</sup>.

地

昭和女子春日  
京逸書



## Das Buch der Erde

*Heihô* ist das Gesetz der Samurai. Die Anführer müssen dieses Gesetz anwenden, die Soldaten sollen es kennen. Aber in der heutigen Welt gibt es keinen Samurai, der diese Schwertkunst wahrhaft versteht.

Der Wege gibt es viele. Da ist der Weg der Erlösung durch das Gesetz Buddhas, da ist der Weg des Konfuzius, der den Weg des Lernens bestimmt, es gibt für den Arzt den Weg, Krankheiten zu hellen, oder den für den Dichter, das Waka<sup>9</sup> zu lehren. Für den Freund des Teetrinkens<sup>10</sup>, des Bogenschießens<sup>11</sup>, für die verschiedensten Künste gibt es den Weg. Jedermann übe sich in dem, der seinen Neigungen entspricht.

Man sagt, der Weg des Kriegers sei ein doppelter Weg: der des Schwertes und der des Schreibpinsels<sup>12</sup>, und die Regel will, daß man sich in beidem übe. Selbst ein Mann ohne Begabungen wird zum Krieger, indem er beharrlich beides ühend dem Wege folgt. Im Grunde ist der Weg des Kriegers die unbedingte Bereitschaft zum Tode<sup>13</sup>. Nicht nur Krieger, auch Priester, Frauen und Bauern sind aus Pflicht oder Ehrgefühl gleichermaßen bereit zum Tode. Was aber den Krieger von den anderen unterscheidet, das ist, daß er *Heihô* übt mit dem Ziel, seine Gegner zu überwinden.

Ob wir im Einzelkampf einen Gegner besiegen oder siegreich sind in einer Schlacht gegen viele, so hoffen wir, dadurch Ruhm und Ansehen zu erwerben für uns selbst oder unseren Herrn<sup>14</sup> und uns in der Tugend der Schwertkunst zu vervollkommen.

### Der Weg des Kriegers

In China und in Japan wurden die Männer, die diesen Weg gingen, von alters her als »Meister der Kampfkunst« bezeichnet. Wie sollte sich der Samurai nicht darin üben?

In der letzten Zeit hat es Leute gegeben, die sich als Lehrer der Schwertkunst ihren Unterhalt verdienen, aber sie sind bloße Fechter. Die Schüler der Kashima- und Katori-Schreine<sup>15</sup> in der Provinz Hitachi, die ihre Unterweisungen von den Göttern herleiten, errichteten Schulen auf der Grundlage dieser Lehren und reisen von Provinz zu Provinz, um Männer auszubilden. So stehen die Dinge heute.

Seit dem Altertum wird die Schwertkunst als eine nützliche Tätigkeit zu den Zehn Fertigkeiten und den Sieben Künsten gezählt. Sie ist zweifellos eine Kunst, aber selbst als nützliche Tätigkeit beschränkt sie sich nicht auf den bloßen Schwertkampf. Der wahre Wert des Schwertkampfes geht immer über die reine Technik hinaus.

In unserer heutigen Zeit und Welt neigt man dazu, Künste, Fertigkeiten und Werkzeuge und mit ihnen sich selbst zu verkaufen. Mehr als die Frucht achtet man die Blüte, und es zählt allein der Schein. Heute wird der Weg des Schwertes von den Lehrenden wie von den Lernenden dazu benutzt, sich mit Fertigkeiten zu brüsten. Sie versuchen, das Erblühen der Blume zu beschleunigen. Sie sprechen von »diesem Dôjô«<sup>16</sup> und von »jenem Dôjô«. Sie denken nur an Gewinn. »Laue Schwertkunst«, heißt es, »ist ein schrecklich Ding.« Und das ist wahr.

Es gibt vier Wege<sup>17</sup>, die ein Mann in dieser Welt gehen kann: den Weg des Samurai, des Bauern, des Handwerkers oder des Kaufmanns.

Da ist der Weg des Bauern. Er benutzt sein Gerät, um von Frühjahr bis Herbst dem Wechsel der Jahreszeiten auf der Spur zu bleiben.

Dann gibt es den Weg des Kaufmanns oder Händlers. Der Reisweinhändler zum Beispiel kauft die Zutaten und vertreibt das fertige Produkt, um so seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Der Weg des Kaufmanns besteht darin, Gewinn zu machen. Das ist der Weg des Kaufmanns.

Drittens gibt es den Samurai. Er muß die seiner Aufgabe dienlichen Waffen tragen, sie zu benutzen wissen und den Weg des Kriegers gehen. Wenn ein Samurai die einzelnen Waffen nicht richtig anzuwenden vermag, wird er ihre Nützlichkeit für seinen Weg nicht beurteilen können. Wie sollte er nicht wünschen, sich mit ihnen vertraut zu machen?

Zum vierten gibt es den Weg des Handwerkers. Der Weg des Zimmermanns<sup>18</sup> zum Beispiel beruht auf der richtigen Verwendung seiner Werkzeuge. Er muß mit dem Zollstock einen Plan entwerfen, und dieser muß dann ausgeführt werden. So lebt der Zimmermann.

Dieses sind die vier Wege des Samurai, des Bauern, des Handwerkers und des Kaufmanns.

## Ein Vergleich zwischen dem Weg des Zimmermanns und dem Weg des Kriegers

Man kann die Schwertkunst am Weg des Zimmermanns verdeutlichen. Das erscheint weit hergeholt, doch haben beide mit Häusern zu tun. Da sind die Häuser des Hofadels, die Häuser der Krieger, die vier Häuser<sup>19</sup>; Häuser vergehen oder gedeihen; es gibt Häuser verschiedenster Stile und mancherlei Rufs. Andererseits hat das Wort »Haus« die Bedeutung von Gebäude. Hieran wird der Weg des Zimmermanns deutlich.

Nach dem Schriftzeichen ist der Zimmermann ein Mensch, der »im großen plant«; da nun der Weg des Kriegers ebenfalls ein »Planen im großen« ist, ergibt sich daraus, daß man beide miteinander vergleichen kann.

Wer die Kunst des Kämpfens erlernen will, höre genau zu. Mit dem Lehrer als Nadel und dem Schüler als Faden ist ständige Übung vonnöten.

Der General ist wie der Zimmermeister. Er weiß mit dem Zollstock des Reiches, mit dem Zollstock des Volkes und dem Zollstock seiner Familie umzugehen. Es ist das der Weg des Anführers. Der Zimmermeister muß Tempel und Paläste entwerfen und Arbeiter anstellen, um sie zu errichten. Der Zimmermeister steht den Zimmerleuten vor wie der General den Kriegerhäusern<sup>20</sup>.

Beim Bau eines Hauses wird das Holz sorgsam ausgesucht. Geradegewachsenes, astreines Holz von schöner Maserung wird für die sichtbaren und geradegewachsenes Holz mit kleinen Fehlern für die nicht sichtbaren Pfeiler verwendet. Die schönsten Hölzer, auch wenn sie etwas schwächer sind, werden als Ober- und Unterschwellen, in Türen und Schiebetüren<sup>21</sup> verbaut. Gutes, kräftiges Holz, auch wenn es verzogen und voller Äste ist, kann an versteckten Stellen verwendet werden. Schwaches oder ästiges Holz dient als Gerüst und später als Brennholz.

Der Zimmermeister wird seine Arbeiter nach ihren Fähigkeiten einsetzen, die tüchtigsten für die sichtbaren Fußböden, für die Schiebetüren, die Schwellen und für die Decke. Die weniger geschickten verlegen die Unterdielen, und wer noch unfähiger ist, spaltet und sägt und verrichtet andere Hilfsarbeiten. Wenn der Zimmermeister seine Leute kennt und richtig einteilt, wird er gute Arbeit liefern.

Der Zimmermeister muß nicht nur die Fähigkeiten und die Grenzen seiner Leute kennen, er muß auch darauf achten, daß sie nichts nur halb erledigen, und nicht mehr von ihnen verlangen, als sie zu leisten vermögen. Ihre Anlagen und ihre Ausdauer muß er kennen, und er muß ihnen Mut machen, wenn es nötig ist. Genau dies aber sind auch in der Schwertkunst die selbstverständlichen Grundsätze.

## Weiteres über den Weg des Kriegers

Wie der einfache Samurai schärft und wetzt der Zimmermann seine Werkzeuge selbst.<sup>22</sup> Er trägt sie in seinem Werkzeugkasten bei sich und arbeitet unter der Anleitung seines Meisters. Er baut Pfeiler und Balken mit der Axt, glättet Dielenbretter mit dem Hobel, schneidet Verzierungen und Schnitzereien sauber und akkurat und wird die Oberflächen so gut lackieren und polieren, wie er kann. Das ist die Gewohnheit des Zimmermanns. Und ist er durch stete Übung zur Beherrschung seiner Arbeit gelangt, fähig auch, mit dem Zollstock umzugehen, so ist es möglich, daß er Meister wird.

Der Zimmermann muß Werkzeuge haben, die gut schneiden, und jede Pause darauf verwenden, sie zu schärfen. Denn sie sollen ihm dazu dienen, von Möbeln wie kleinen Schreinen<sup>23</sup>, Bücherborden und Tischen bis hin zu Tragelaternen, Hackbrettern und Topfdeckeln alles sauber auszuführen.

Das sind die Aufgaben des Zimmermanns, aber ganz ähnlich verhält es sich bei dem Krieger.

Weiter ist es die Aufgabe des Zimmermanns, darauf zu achten, daß nichts krumm gerät, daß die Verbindungen nicht falsch ausgerichtet sind und die Arbeit so geplant wird, daß alles paßt und kein Stückwerk ist. Das ist entscheidend.

Wer den Weg des Kriegers erlernen will, der überdenke sorgsam und Schritt für Schritt, was hier geschrieben steht, um sich ständig darin zu üben.

## Übersicht über die fünf Bücher dieser Schrift von der Schwertkunst

Indem ich die Schwertkunst in fünf Wege unterteile, stelle ich ihre verschiedenen Prinzipien in fünf Büchern<sup>24</sup> dar: dem Buch der Erde, des Wassers, des Feuers, des Windes<sup>25</sup> und der Leere.<sup>26</sup>

Im »Buch der Erde« erläutere ich in den Grundzügen die mit meiner eigenen Schule verknüpften Anschauungen. In der Ausübung der Schwertkunst allein kann der wahre Weg des Schwertes nicht erfahren werden. Es geht darum, vom Kleinen zum Großen, vom Flachen zum Tiefen erkennend voranzuschreiten. Gleichsam, als würde hier ein schnurgerader Weg auf die Erde gezeichnet, nenne ich das erste Buch das »Buch der Erde«.

Das zweite ist das »Buch des Wassers«. Nach dem Beispiel des Wassers geht es darum, daß das Herz wie Wasser werde. Das Wasser ist formlos; es verändert seine Gestalt, je nachdem, ob es sich in einem eckigen oder in einem runden Gefäß befindet. Zuweilen ist es ein Tropfen, dann wieder ein Meer. Mit dem Bild eines Herzens, das klar ist wie die Bläue des Wassers, werden in diesem Buch die Lehren meiner Schule beschrieben.

Man kann sich die Wahrheit der Schwertkunst so zu eigen machen, daß man einen einzelnen Gegner spielend besiegt; hat man einen besiegt, kann man alle besiegen. Andere zu besiegen, mag es sich nun um einen einzelnen handeln oder um tausendmal zehntausend Männer – grundsätzlich ist es dasselbe.

Der Anführer schließt vom Kleinen auf das Allgemeine. Das ist, wie wenn man aus einem nur einen Fuß hohen Modell eine Monumentalstatue Buddhas anfertigt. Es läßt sich kaum im einzelnen erklären, wie das vor sich geht. Das Prinzip der Schwertkunst ist es, an einem Ding zehntausend Dinge zu erkennen. Kurzum – in diesem »Buch des Wassers« sind die Dinge meiner Schule aufgezeichnet.

Das dritte ist das »Buch des Feuers«. Es handelt vom Kämpfen. Das Feuer, ob klein oder groß, besitzt eine außerordentliche Kraft. Nach diesem Bild ist hier der Kampf beschrieben. Es trifft ebenso auf den Kampf von Mann zu Mann wie auf den Kampf von zehntausend gegen zehntausend Mann zu. Man muß versuchen, die Lage insgesamt zu überblicken und zu durchschauen, dabei aber doch auch Vorsicht im Kleinen walten zu lassen. Großes ist leicht zu erkennen. Es ist zum Beispiel leicht, das Verhalten einer größeren Anzahl von Männern zu durchschauen, weil sie ihre Stellung nicht so rasch verändern können. Ein einzelner hingegen, da er aus einem einzelnen Entschluß heraus handelt, ist fähig zu raschen Veränderungen, die sich nur schwer abschätzen lassen. Das muß man wohl beachten. Dieses Buch enthält das Kernstück der Schwertkunst. Es besteht darin, daß man sich Tag und Nacht in den Augenblicksentscheidungen übt, um sie, wenn es darauf ankommt, wie etwas Alltägliches zu treffen. Unter diesem Gesichtspunkt werden im »Buch des Feuers« Gefecht und Kampf beschrieben.

Als viertes folgt das »Buch des Windes«. Dieses Buch befaßt sich nicht mit meiner eigenen Schule, sondern mit all den anderen Schulen der Schwertkunst in unserer Zeit. Denn unter »Wind« verstehe ich die alten und die heutigen Stile, die verschiedenen Haus-Stile der Schwertkunst. Ich erläutere hier im einzelnen, welche Bedeutung die verschiedenen Schulen in dieser Welt der Schwertkunst geben. Man kann sich nicht selbst erkennen, wenn man die anderen nicht kennt. In allem, was man tut, gibt es auch Irrwege. Man mag einen Weg mit Eifer studieren – sobald man nur ein bißchen von ihm abweicht, ist es nicht mehr der wahre Weg, selbst wenn man ihn für einen guten Weg hält. Wer nicht streng auf dem wahren Weg bleibt und wer sich auch nur eine kleine Abweichung gestattet, endet in einer Sackgasse. Das ist zu beachten.

In den anderen Schulen versteht man, wenn man von *Heihô* spricht, darunter allein den Schwertkampf. Das ist durchaus nicht unbegründet. Bei mir indessen gibt es *Heihô* im engeren Sinne, das ist die Schwertkunst, und es gibt zweitens *Heihô* im weiteren Sinne, den Weg des Kriegers. Um zu erklären, wie sich das wahre *Heihô* von anderen unterscheidet, habe ich im »Buch des Windes« die Lehren anderer Schulen beschrieben.

Als fünftes schließlich habe ich das »Buch der Leere« verfaßt. Ich spreche von »Leere«, woraus folgt, daß da weder ein Anfang ist noch ein Ende. Hat man sich das Prinzip angeeignet, so darf man sich doch daran nicht klammern. Der Weg des Schwertes ist der Weg des Selbstverständlichen. Tut einer das Selbstverständliche, erwächst ihm ungewöhnliche Kraft; und weiß er sich nach Zeit und Ort und im richtigen Rhythmus darauf einzustellen, wird sein Hieb auf den Gegner, wird seine Abwehr des gegnerischen Hiebs wie von selbst erfolgen. Dies ist der »Weg der Leere«.

Im »Buch der Leere« habe ich festgehalten, wie man seiner Natur folgend den wahren Weg betritt.

## Die Bezeichnung »Nitô-Schule«

Der Krieger, ob General oder einfacher Gefolgsmann, trägt zwei Schwerter<sup>27</sup> im Gürtel. In alter Zeit sprach man von Langschwert und Kurzsword; heute nennt man sie Schwert und Seitschwert. Wie auch immer, in unserem Land trägt der Krieger zwei Schwerter im Gürtel. Das ist der Weg des Kriegers.

Sich der Wirksamkeit der beiden Schwerter bewußt zu werden – darum geht es in der Nitô-Schule. Im Gegensatz zu Speer und Hellebarde<sup>28</sup> werden sie ständig getragen.

In meiner Schule der Schwertkunst wird von Anfang an mit einem Schwert in jeder Hand geübt. Denn wahr ist, daß man alle Waffen, die man besitzt, gebrauchen sollte, statt sein Leben wegzuerwerfen. Zu sterben mit einer nicht benutzten Waffe im Gürtel, das wäre bedauerlich.

Wer eine Waffe mit beiden Händen hält, hat es schwer, sie bald nach links und bald nach rechts zu schwingen. Meine Methode, die ich die Niten-Methode nenne, ist es daher, auch das Langschwert mit nur einer Hand zu ergreifen. Und was bei großen Waffen wie Speer und Hellebarde unmöglich ist: Man kann das Schwert und das Seitschwert mit je einer Hand fassen. Sitzt man gar zu Pferde oder läuft durch Sümpfe und Reisfelder, auf steinigen Ebenen und jähem Bergpfaden oder ist man von Menschen umdrängt, so kann es recht hinderlich sein, ein Schwert mit beiden Händen zu halten. Wiederum – wenn man Bogen, Speer oder sonst eine Waffe in der Linken hält, hat man schließlich auch nur eine Hand frei, um das Langschwert zu ziehen.

In der Tat ist es äußerst unpraktisch, das Langschwert mit beiden Händen zu ergreifen. Vermag man einen Gegner jedoch mit einer Hand nicht niederzuschlagen, muß man allerdings beide Hände benutzen. Die Methode ist keineswegs so schwierig, und um sich daran zu gewöhnen, das Schwert einhändig zu schwingen, übe man am besten mit zwei Langschwertern, d. h. einem in jeder Hand. Da sie ihr Gewicht haben, wird das anfangs Mühe machen, aber so geht es am Anfang mit allem; auch den Bogen zu spannen und die Hellebarde zu schwingen ist anfangs mühsam. Hat man sich jedoch daran gewöhnt, wächst allmählich auch die Kraft, die man zum Beispiel zum Spannen des Bogens braucht. Ebenso wächst bei gehöriger Übung auch die Kraft, das Schwert auf diese Weise zu schwingen.

Wie ich im zweiten Buch, dem »Buch des Wassers«, darlege, kann man das Langschwert nicht schnell schwingen. Man benütze das Langschwert, wenn man Platz zum weiten Ausholen hat, und das Kurzsword im Nahkampf. Es gehört zu den Grundregeln dieser Kunst, daß man dies weiß.

Nach meiner Niten-Methode kann einer sowohl mit dem Langschwert als auch mit dem Kurzsword siegen. Mit anderen Worten: Bei der Niten-Methode kommt es auf den Willen an, den Sieg mit welcher Waffe auch immer und ohne Rücksicht auf ihre Größe zu erringen.

Besonders vorteilhaft ist es, nicht eines, sondern zwei Schwerter zu gebrauchen, wenn man allein gegen viele kämpft oder wenn man Gefangene machen will.

Dergleichen kann hier nicht in allen Einzelheiten erklärt werden. Aber aus einem ist auf zehntausend Dinge zu schließen. Wer einmal den Weg der Schwertkunst beherrscht, für den wird es nichts mehr geben, was er nicht begreift. Es gilt, sich gründlich darum zu bemühen.

## Vom Sinn des Begriffs »Kampfkunst«

Wer unseren Weg einschlägt und dahin gelangt, daß er das Langschwert beherrscht, der wird ein »Meister der Kampfkunst« genannt. In den anderen Kampftechniken heißt, wer mit dem Bogen recht zu schießen versteht, ein Bogenschütze, wer sich am Gewehr<sup>29</sup> hervortut, ein Musketier, wer den Speer benutzt, ein Speerkämpfer, wer die Hellebarde führt, ein Hellebardier. Warum spricht man bei denen, die den Weg des Schwertes beherrschen, nicht vom »Langschwertkämpfer« oder »Kurzswordkämpfer«? Der Bogen, das Gewehr, der Speer, die Hellebarde – sie alle gehören natürlich, da es sich um Waffen handelt, zur Kampfkunst. Durch die Tugend des Langschwerts indessen beherrscht man die Welt, beherrscht man das eigene Ich, und also ist das Langschwert die Grundlage der Kampfkunst. Wer die Tugenden des Langschwerts erfaßt, ist imstande, zehn Gegner zu besiegen. Und so wie ein Mann zehn Männer besiegen kann, können hundert Männer tausend und tausend zehntausend schlagen. Für den, der meiner Schule folgt, ist es gleich, ob er einen oder zehntausend Gegner hat. Die Schwertkunst beruht nicht auf dem Schwert allein, sondern besteht aus der Summe der Techniken, die ein Samurai beherrschen sollte.

Der Wege gibt es viele: Darunter sind die Wege der Konfuzianer, der Buddhisten, der Tee Freunde, der

Nô-Tänzer<sup>30</sup>, doch hat keiner von ihnen mit dem Weg des Kriegers zu tun. Wenn man indessen, obwohl sie nicht zum eigentlichen Weg gehören, die Anfangsgründe dieser Wege wohl studiert, wird man manchen Vergleich und manchen Gewinn daraus ziehen. Es ist wichtig, daß man sich in den verschiedenen Dingen hinlänglich übt, aber sich in *einer* Sache vervollkommnet.

## Die Bedeutung der Waffen in der Kampfkunst

Hier will ich nun die Wirksamkeit der Waffen beurteilen. Eine jede von ihnen sollte entsprechend der Gelegenheit eingesetzt werden.

Das Kurzschwert ist vorteilhaft auf engem Raum, wenn man dem Gegner nahe gegenübersteht. Das Langschwert kann in allen Situationen erfolgreich eingesetzt werden. Auf dem Schlachtfeld ist die Hellebarde dem Speer unterlegen. Mit dem Speer läßt sich angreifen; die Hellebarde dient lediglich zur Abwehr. In der Hand zweier gleich kräftiger Männer ist der Speer die etwas wirkungsvollere Waffe. Speer wie Hellebarde haben ihre Vorteile, aber auf engem Raum sind sie von wenig Nutzen. Auch eignen sie sich nicht dazu, den Gegner gefangenzunehmen. Kurzum – es sind Waffen für das Schlachtfeld.

Hat man den Umgang mit ihnen auf engem Raum<sup>31</sup> geübt, sich auf Nebensächlichkeiten konzentriert und den wahren Weg darüber vergessen, so werden sie einem im Kampf von keinem Nutzen sein.

Der Bogen hat seinen Wert in der Schlacht und auch beim Taktieren zwischen Angriff und Rückzug. Man kann mit ihm rasch zwischen den Reihen der Speerkämpfer hervorschießen, weshalb er sich vor allem für den Kampf im offenen Felde eignet. Er ist jedoch unzureichend bei Belagerungen oder dann, wenn der Gegner mehr als zweihundert Fuß entfernt ist. Daher versteht sich, daß neuerdings nur noch wenige Schulen das Bogenschießen lehren. Für diese Kunst gibt es kaum noch Verwendung.

Zur Verteidigung eines festen Platzes ist das Gewehr durch keine andere Waffe zu ersetzen. Auch im offenen Felde, solange die Schlacht mit dem blanken Schwert noch nicht begonnen hat, erweist sich das Gewehr als vorteilhaft, ist danach jedoch nicht mehr zu gebrauchen.

Einer der Hauptvorteile des Bogens ist der, daß man dem abgeschossenen Pfeil mit den Augen folgen und so die Zielrichtung beim nächsten Spannen korrigieren kann, während das bei der Gewehrkegel unmöglich ist. Diese Tatsache gilt es ausreichend in Betracht zu ziehen.

Wie ein Pferd ausdauernd sein muß und keine Mängel haben darf, so ist es auch mit den Waffen. Beim Pferd kommt es darauf an, daß es kräftig ist. Schwert und Kurzschwert, Speer und Hellebarde sollten, statt allerlei Zierat zu tragen, vor allem schneiden, Bogen und Gewehr robust und genau sein.

Es ist nicht richtig, eine Waffe zu bevorzugen. Benutzt man sie über ihre Notwendigkeit, taugt sie so gut wie nichts. Nie ahme man andere im Gebrauch der Waffen nach, sondern wähle diejenigen, die zu handhaben einem leichtfällt. Weder Anführer noch Gefolgsleute sollten für bestimmte Waffen eine Vorliebe haben oder gar eine Abneigung. Diese Dinge sind wohl zu beherzigen.

## Vom richtigen Rhythmus in der Schwertkunst

Bei allem, was man tut, kommt es auf den richtigen Zeitpunkt und den richtigen Rhythmus an. Besonders in der Schwertkunst ist das wichtig, und man kann es nicht lernen ohne lange Übung.

Am klarsten wird die Bedeutung des Rhythmus beim Tanz und in der Musik, denn nur dadurch, daß man sich ganz im Rhythmus befindet, kommt es dort zur Harmonie. Ebenso haben in den Kampftechniken auch das Bogen- und Gewehrschießen oder das Reiten ihren Rhythmus. Nirgends darf man in der Ausübung der verschiedenen Fertigkeiten aus dem Rhythmus geraten. Selbst das Nichtgreifbare besitzt Rhythmus.

Das ganze Leben des Samurai hat eine Art Rhythmus. Ob er aufsteigt oder fällt, ob er nach seinem Willen lebt oder bedrängt wird – in allem ist Rhythmus. Mit dem Weg des Kaufmanns steht es nicht anders. Daß er ein Kapital bald gewinnt, bald verliert, ist eine Sache des Rhythmus. Wie oft muß man erleben, daß auf eine Zeit des Erblühens eine Zeit des Welkens folgt!

Rhythmus in der Schwertkunst gibt es in verschiedenster Art. Da muß man zunächst unterscheiden, ob man mit einem Rhythmus übereinstimmt oder nicht; muß sodann unter den kurzen und langen, den schnellen und langsamen Arten von Rhythmus den passenden, den noch eben angängigen und den

entgegengesetzten Rhythmus herauskennen. Darauf vor allem kommt es in der Schwertkunst an. Zumal wenn man den entgegengesetzten Rhythmus nicht erkennt, kann die eigene Taktik nicht wirklich zuverlässig sein.

In der Schlacht wählt man, nachdem man den Rhythmus des Gegners erkannt hat, selber einen eigenen Rhythmus, den dieser nicht erwartet, und indem man mit List den eigenen Rhythmus unsichtbar hält, erlangt man den Sieg.

In allen fünf Büchern beschäftige ich mich immer wieder mit solchen Fragen des Rhythmus. Was da geschrieben steht, sollte man gründlich lesen und dann tüchtig üben.

Die bis hierher dargelegte Schwertkunst der Niten-Methode wird dadurch, daß man sie, ohne darin nachzulassen, von früh bis spät anwendet, die eigene Begabung auf die natürlichste Weise erweitern helfen und damit in der Welt verbreitet werden als eine Kampfkunst sowohl für die Schlacht wie für den Einzelkampf. In den fünf Büchern der Erde, des Wasser, des Feuers, des Windes und der Leere wird dies zum ersten Male niedergeschrieben.

## Epilog zum Buch der Erde

Für diejenigen, die meine Schwertkunst erlernen wollen, gelten die folgenden Regeln:

1. Habe nie arglistige Gedanken.
2. Übe dich unablässig darin, dem Weg zu folgen.
3. Mache dich vertraut mit allen Techniken und Künsten.
4. Studiere die Wege vieler Tätigkeiten und Berufe.
5. Lerne an allen Dingen Gewinn und Verlust zu unterscheiden.
6. Entwickle deine Fähigkeit, die Dinge auf den ersten Blick zu durchschauen.
7. Bemühe dich, das Wesen auch dessen zu erkennen, was unsichtbar bleibt.
8. Vernachlässige nie deine Aufmerksamkeit auch gegenüber den kleinsten Dingen.
9. Halte dich nicht mit nutzlosen Beschäftigungen auf.

Diese Regeln sollte man unbedingt beherzigen und sich so in der Schwertkunst üben. Ein Meister der Kampfkunst wird nur, wer unter strengster Befolgung dieser Regeln die jeweilige Situation insgesamt betrachtet. Hat einer die Regeln gelernt und hält sich an sie, wird er keinem, auch nicht zwanzig oder dreißig Feinden, unterliegen. Wenn er mit ganzem Herzen dabei ist und ernsthaft an sich arbeitet, wird er sowohl mit der Hand als auch mit dem Auge dem anderen überlegen sein; stete Übung wird ihn befähigen, seinen Körper so zu beherrschen, daß er den Gegner körperlich besiegt, und hat er darüber hinaus seinen Geist gestählt, so wird er den Gegner auch geistig besiegen.

Wer dahin gelangt – ist er nicht einfach unbesiegbar?

Schließlich wird er sich in der Kampfkunst im weiteren Sinne mit hervorragenden Männern zusammentun, wird er die Schar seiner Untergebenen geschickt einsetzen, wird er sich selber aufrecht verhalten, das Gebiet seines Fürsten mit Umsicht verwalten, für das Volk sorgen und dem Reich die Ordnung bewahren. Wenn es einen Weg gibt, der zu unbesiegbarem Selbstvertrauen führt, dem einzelnen alle Schwierigkeiten überwinden hilft und ihm Ruhm und Ehre einträgt, so ist es der Weg des Kriegers.

Am zwölften Tage des fünften Monats im zweiten Jahr der Ära Shôhō (1645).

Für Terao Magonojo<sup>32</sup>

*Shinmen Musashi*



## Das Buch des Wassers

Fundament der Niten-ichiryû-Schule ist es, dem Lauf des Wassers zu folgen, um den Weg des Sieges herauszufinden, weshalb ich in diesem »Buch des Wassers« den in meiner Schule geübten Einsatz des Langschwerts erkläre. Diesen Weg in allen Einzelheiten niederzuschreiben, wie ich möchte, wird kaum möglich sein; aber selbst wenn meine Worte nur unzulänglich sind, wird sich die Wahrheit darin intuitiv begreifen lassen. Ich wünsche, daß du das, was in diesem Buch geschrieben steht, Wort für Wort gründlich überdenkst. Wer flüchtig urteilt, kommt leicht vom Wege ab.

Ich beschreibe den Weg, der im Gefecht zum Siege führt, als Kampf von Mann gegen Mann, aber es ist wichtig, daß du zugleich das Größere siehst, daß du dir eine Schlacht vorstellst, in der zehntausend gegen zehntausend stehen.

Im Unterschied zu anderen Dingen sind im *Heihô* vor allem die Regeln von größter Bedeutung. Läßt man sie auch nur um ein geringes außer acht, gerät man in die Irre, und das endet damit, daß man sich auf dem falschen Wege wiederfindet.

Nun ist es keineswegs so, daß du allein durch das Lesen dieses Buches die Regeln des *Heihô* begreifen wirst. Du mußt dir das hier Aufgezeichnete ganz zu eigen machen; nicht mit einem halben Begreifen, das nur sieht, das nur nachahmt, sondern indem du unausgesetzt und mit ganzem Herzen die Dinge so studierst, daß es dir schließlich scheint, als hättest du sie selbst entdeckt.

### Die innere Haltung des Kriegers

Auf dem Wege des Kriegers, zum Beispiel im Gefecht, darf deine innere Haltung nicht anders sein, als sie es üblicherweise ist. Achte gut darauf, daß du – im Alltag wie im Gefecht – immer derselbe bist: offenen Geistes, ohne Umschweife, ohne sinnlose Anspannung, aber auch nicht erschlaft, daß du unbefangen bist in deinem Herzen und von ruhigem Gleichmut, aber dennoch für keinen Augenblick in diesem Gleichmut versinkst. Wenn dein Körper ruht, so lasse deinen Geist nicht untätig sein, doch ist dein Körper in heftiger Bewegung, so bleibe ruhig in deinem Geist. Lasse nie deinen Geist von der Tätigkeit des Körpers fortgerissen und nie deinen Körper von deinem Geist beeinflußt werden. Lasse dein Herz nicht darben, aber Sorge auch dafür, daß es nicht übermäßig Anteil nehme. Hüte dich, auf daß dich Geringes nicht betört, sei stark in deinen Gefühlen, aber lasse niemanden deine letzten Absichten durchschauen.

Männer von kleinem Wuchs sollten sich stets in die Lage großer Menschen und Männer von großem Wuchs in die Lage kleiner Menschen versetzen können. Lasse dich also nie von deinen eigenen körperlichen Vorzügen oder Nachteilen beeinflussen und leiten, sondern urteile unvoreingenommen. Betrachte alle Dinge von höherer Warte aus und mit einem offenen, ungetrübten Geist. Dazu ist es wichtig, daß du mit Eifer dein Wissen und deine Empfindungen schulst. Durch die Ausbildung deiner Urteilskraft wirst du Recht und Unrecht, das Gute und das Üble in allen Dingen unterscheiden lernen; durch Erfahrungen, die du in den verschiedensten Künsten und Fertigkeiten sammelst, wirst du dahin kommen, daß keiner in dieser Welt dich mehr täuschen kann. Wenn dich keiner mehr täuschen kann, wirst du erstmals bis zum tiefsten Grund des *Heihô* vorstoßen.

Namentlich, um im Gefecht ein verlässliches Urteil zu entwickeln, bedarf es, weit mehr als bei anderen Gelegenheiten, der Übung. Daher solltest du alles daransetzen, auch in noch so großer Bedrängnis durch den Gegner, die Prinzipien des *Heihô* zu durchdenken und eine gelassene innere Haltung zu bewahren.

### Die körperliche Haltung des Kriegers

Gehe aufrecht, den Kopf weder gesenkt noch zum Himmel gewandt und ohne unruhig um dich zu schauen. Ziehe nicht die Stirn in Falten und die Brauen zusammen. Gib acht, daß die Augen nicht ziellos umherirren. Lasse vielmehr die Lider ein wenig fallen, damit du nicht zwinkern mußt. Dein Gesichtsausdruck sei ruhig, halte deinen Nasenrücken senkrecht, und versuche, das Kinn ein wenig vorzuschieben. Die rückwärtige Linie vom Kopf bis zum Hals sei gerade; spüre die Kraft im Nacken, und laß sie von den Schultern abwärts gleichmäßig durch den ganzen Körper fließen. Lasse beide Schultern sinken, straffe das Rückgrat, ziehe das Gesäß ein, lege Kraft in deine Beine von den Knien bis in die Fußspitzen

hinab, und halte den Bauch gespannt, damit du nicht in den Hüften vornüberknickst. Zum »Verkeilen«, wie man sagt, schiebe die Scheide des Kurzschwerts so zwischen Bauch und Gürtel, daß dieser stramm anliegt.

In allen Formen des *Heihô* ist es wichtig, die Kampfhaltung auch im täglichen Leben zu zeigen, und deine normale Haltung sollte immer die Kampfhaltung sein. Wichtig ist, daß der Samurai im Alltag dieselbe Körperhaltung hat wie im Gefecht und in derselben ihm eigenen Haltung kämpft. Das mußt du dir gut einprägen.

## Der Blick des Kriegers

Der Blick auf den Gegner im Gefecht sei umfassend und offen. Man unterscheidet den durchdringenden und den wahrnehmenden Blick. Der durchdringende Blick braucht viel, der wahrnehmende wenig Kraft.

In der Kampfkunst kommt es vor allem darauf an, Fernes so deutlich zu sehen, als wäre es nah, und Nahes mit prüfendem Abstand zu schauen. Das Schwert des Gegners bis auf den Grund zu erkennen und sich nicht durch äußere Bewegungen des Schwertes ablenken zu lassen – das ist wichtig. Darum mußt du dich bemühen. Dein Blick sei der gleiche im Einzelkampf wie in der Schlacht.

Behalte beide Seiten rechts und links im Blick, ohne die Augäpfel zu bewegen. Aber das beherrscht man nicht von heute auf morgen. Also übe und lerne wohl.

## Die Handhabung des Langschwerts

Das Langschwert ergreift man so, daß Daumen und Zeigefinger locker, der Mittelfinger weder locker noch fest, Ring- und kleiner Finger aber fest anliegen. Hast du das Gefühl, es liegt dir lose in der Hand, so ist der Griff nicht gut.

Beim Ziehen des Schwertes mußt du innerlich bereit sein, den Gegner zu töten. Auch wenn du dann den Hieb gegen ihn führst, darfst du deinen Griff nicht verändern, und deine Hand darf sich nicht verkrampfen. Zwar wirst du, wenn du das Schwert deines Gegners zur Seite schlägst, parierst oder herunterdrückst, den Griff von Daumen und Zeigefinger ein wenig verändern wollen, doch selbst in dieser Situation mußt du das Schwert in dem Gefühl halten, daß es vor allem darum geht, ihn zu töten.

Ob bei der Schwertprobe<sup>33</sup> oder beim wirklichen Kampf – immer ist der Griff der gleiche, nämlich derjenige, mit dem man den Gegner niederschlägt. Weder in der Bewegung des Langschwerts noch im Griff der Hand darf es zu einer Erstarrung kommen. Erstarrung heißt, sich auf die Seite des Todes zu begeben. Nicht-Erstarrung heißt, auf der Seite des Lebens zu bleiben. Das mußt du dir vor Augen halten.

## Das Setzen der Füße<sup>34</sup>

Beim Setzen der Füße tritt mit der Ferse fest auf und hebe die Zehenspitzen leicht an. Ob du große oder kleine, langsame oder schnelle Schritte machst, sollst du deine Füße immer so bewegen, wie du es sonst beim Gehen auch tust. Jene drei Methoden der hüpfenden oder der schwebenden oder der stampfenden Füße taugen zu nichts.

Hingegen schätze ich die sogenannten *Yin-Yang*-Schritte. Dabei bewegt man nicht nur den einen Fuß, sondern abwechselnd den rechten und den linken Fuß, und zwar beim Zuschlagen wie beim Zurückweichen oder beim Parieren. Du solltest wirklich achtgeben, daß du nicht immer nur den einen Fuß benutzt.

## Die fünf Kampfhaltungen

Die fünf Kampfhaltungen sind: die obere, die mittlere, die untere, die rechts- und die linksseitige. Trotz ihrer fünffachen Unterscheidung dienen sie alle dem einzigen Zweck, den Gegner niederschlagen. Es gibt keine außer diesen fünf Positionen.

Wie deine Kampfhaltung auch immer ist – konzentriere dich nicht auf sie, sondern darauf, wie du den

Gegner fällen willst. Je nach der Situation ist es vorteilhaft, die Positur entweder klein oder groß zu wählen. Die obere, mittlere und untere Haltung sind fest, die beiden seitlichen sind fließend. Eine der beiden seitlichen Kampfstellungen nimmt man ein, wenn oben oder seitlich etwas im Wege ist. Dabei hängt die Entscheidung für links oder rechts von den Umständen ab.

Das Kernstück dieses Weges, die eigentliche und wahre Kampfhaltung, ist die mittlere. Angewandt auf eine große Schlacht, könnte man es sich so vorstellen: Die mittlere Kampfhaltung hätte die Stellung des Generals, und die übrigen vier nähmen die nachgeordneten Ränge ein. Das präge dir gut ein.

## Der Weg des Langschwerts

Der Weg des Langschwerts<sup>35</sup> bedeutet, daß wir – als wären wir imstande, es mit zwei Fingern zu schwingen – das Schwert erst dann wirklich frei zu benutzen wissen, wenn wir den wahren Weg des Schwertes erkannt haben und ihn richtig anzuwenden verstehen. Das Schwert schnell zu bewegen ist gegen den wahren Weg des Schwertes. Es muß mit Gelassenheit und langsam geschwungen werden. Bewegst du es aber so rasch wie einen Faltfächer<sup>36</sup> oder ein Messer, dann verkennst du das Wesen des Langschwerts. Man nennt dies die »Hackmessermethode«, und mit ihr wirst du niemanden niederschlagen.

Hast, du den Hieb mit dem Langschwert von oben her geführt, so mußst du es danach wieder aufwärts heben. Hast du von der Seite her zugeschlagen, so ziehe das Schwert danach wieder seitwärts zurück. Alle diese Bewegungen werden stets mit abgewinkeltm Oberarm ausgeführt, denn kräftig zuzuschlagen gehört zum Führen des Langschwerts. Die von mir aufgestellten fünf Angriffstaktiken lehren dich, wenn du sie gut zu nutzen weißt, den richtigen Weg, das Schwert zu führen und es mit Leichtigkeit zu schwingen. Dies mußst du beständig üben.

## Die fünf Angriffstaktiken<sup>37</sup>

*Die erste Angriffstaktik:* Hier nimmst du die mittlere Kampfhaltung ein. Du stehst dem Feind gegenüber, die Spitze deines Schwertes auf sein Gesicht gerichtet. Sobald er angreift, lenkst du sein Schwert nach rechts ab und preßt das deine darauf. Oder du schlägst seine Klinge mit der stumpfen Seite deiner Schwertspitze nach unten und hältst den Gegner in dieser Position, bis er einen neuen Angriff unternimmt, bei dem du seinen Schwertarm von unten her triffst. Das ist die erste Methode.

Alle fünf Angriffstaktiken sind von dieser Art, nämlich daß man sie aus dem hier Niedergeschriebenen allein nicht begreift. Sie müssen immer wieder, mit dem Langschwert in der Hand, geübt werden. Hast du sie aber geübt und beherrscht du meinen Weg des Langschwerts, so wirst du auch die Art, in der der Gegner angreift, sofort erkennen. Ich versichere dir, daß es außer den fünf Angriffstaktiken nach meiner Nitô-Schule keine anderen gibt.

*Die zweite Angriffstaktik:* Hier nimmst du die obere Kampfhaltung ein und schlägst im gleichen Augenblick zu wie der Gegner. Sollte er ausweichen, so halte dein Schwert in der erreichten Position, und triff ihn bei einem neuerlichen Angriff von unten herauf. Das kann sich wiederholen.

Bei dieser, der zweiten Angriffstaktik, kommt es zu mehrfachem Wechsel in Rhythmus und innerer Haltung. Doch durch gehörige Übungen wirst du die fünf Angriffstaktiken meiner Schule begreifen und jeden Sieg erringen.

*Die dritte Angriffstaktik:* Hier nimmst du die untere Kampfhaltung ein, bereit, von unten her auszuholen. Sobald der Gegner angreift, führst du einen Hieb gegen die Unterseite seiner Hand. Dabei könnte er seinerseits versuchen, dir das Schwert aus der Hand zu schlagen. Dann ziehe rasch von unten herauf, und triff ihn quer in beide Arme. Es ist dies die Methode, mit der man aus der unteren Stellung heraus den Gegner im Augenblick seines Angriffs schlägt. Sie wird dir sowohl als Anfänger als auch später, wenn du geübt bist, häufig begehnen. Für die Haltung des Langschwerts dabei ist praktische Übung vonnöten.

*Die vierte Angriffstaktik:* Hier nimmst du die linksseitige Kampfhaltung ein. Sobald der Gegner angreift, führst du einen Hieb von unten nach seinen Händen. Versucht er währenddessen, dein Schwert herunterzuschlagen, so pariere seinen Hieb und triff ihn von oben quer über seiner Schulter. Das ist die Art, das Langschwert zu benutzen, und zugleich die Methode, den Gegner durch Parieren seines Angriffs zu besiegen. Das solltest du gut beherzigen.

*Die fünfte Angriffstaktik:* Hier nimmst du die rechtsseitige Kampfhaltung ein, hältst aber das Langschwert quer an deiner rechten Seite. In Antwort auf den Angriff des Gegners ziehst du dein Schwert schräg aufwärts in die obere Position und schlägst von dorthor senkrecht auf ihn ein.

Auch diese Methode ist unentbehrlich, um den Weg des Langschwerts zu begreifen. Beherrscht du sie, so wirst du imstande sein, das Langschwert mit der größten Freiheit zu schwingen.

Ich kann die fünf Angriffstaktiken hier nicht genauer beschreiben. Zunächst gewöhne dich daran, sie regelmäßig anzuwenden. Auf diese Weise wirst du dir die Grundkenntnisse der in meiner Schule gelehrt Schwertführung erwerben, wirst ihren Rhythmus begreifen und die Schwertführung des Gegners beurteilen lernen. Und hältst du dich dann im Gefecht daran, durchschaust du die Absichten des Gegners, seinen wechselnden Rhythmus, so kann es gar nicht anders sein, als daß du siegst. Das bedenke mit Sorgfalt.

## Die Haltung der Nicht-Haltung

Diese Lehre besagt, daß im Grunde keine Notwendigkeit dafür besteht, das Langschwert in einer bestimmten Position in Bereitschaft zu halten. Zwar gibt es die fünf Positionen des Langschwerts, aber hierbei ist es egal, ob man sie einnimmt oder nicht. Wie immer man das Langschwert faßt, man hält es entsprechend dem Bezug zum Gegner, entsprechend dem Ort und den Umständen, aber immer so, daß man den Gegner niederschlagen kann.

Nimmst du zum Beispiel die obere Kampfhaltung ein, wirst du das Schwert gelegentlich etwas tiefer halten, und es wird daraus die mittlere Kampfhaltung. Oder von der mittleren hebst du es ein wenig an bis zur oberen Position, oder du veränderst ähnlich die untere Kampfhaltung zur mittleren; so wie es die Lage erfordert. Auch im Falle der seitlichen Kampfhaltungen wirst du je nach der Lage etwas auf die Mitte zu einschwenken, so daß es eher eine mittlere oder untere Kampfhaltung wird.

In diesen Fällen spricht man von der »Haltung der Nicht-Haltung«. So oder so – Hauptziel, wenn du das Schwert ergreifst, muß es sein, den Gegner niederschlagen, auf welche Weise auch immer. Ob du das Schwert des angreifenden Gegners nun parierst, zurückschlägst oder aufhältst, es muß dir dies alles Vorbereitung sein, ihn schließlich niederschlagen. Es ist wichtig, sich dessen ständig bewußt zu sein. Denkst du nur ans Parieren, Zurückschlagen oder Aufhalten des Gegners, wirst du nicht in die Lage kommen, ihn wirklich zu treffen. Du mußt völlig ausgefüllt sein von dem Gedanken: Dies alles dient nur dazu, ihn niederschlagen, ihn zu besiegen. Das ist das entscheidende; behalte es immer im Auge.

Angewandt auf die große Schlacht entspricht der Kampfhaltung die sogenannte Schlachtordnung. Auch sie hat nur den Zweck, in der Schlacht den Sieg davonzutragen. Sich darüber hinaus auf feste Formen einzulassen – das ist, und das mußt du dir merken, nicht gut.

## Den Gegner niederschlagen »in einem Takt«

Unter den verschiedenen Rhythmusarten zum Niederschlagen des Gegners gibt es den sogenannten »Ein-Takt-Hieb«. Habt ihr – du und dein Gegner – euch einander bis auf die Entfernung genähert, daß ihr euch mit dem Schwert erreichen könnt, und erkennst du, daß der Gegner noch unentschlossen ist, so ziehe ohne äußere und innere Erregung deine Klinge, und schlage zu mit einem Streich. Solange der Gegner noch überlegt, ob er sich zurückziehen, ausweichen oder angreifen soll – ihn im selben Moment auch schon niederschlagen, das nennt man den »Ein-Takt-Hieb«. Ihn mußt du üben, ihn mußt du beherrschen lernen, um ihn mit größter Schnelligkeit sofort anzuwenden.

## Der »Doppel-Hüften-Takt«

Hat sich dein Gegner, weil du zum Angriff übergehst, rasch zurückgezogen, so unternimm zunächst nur einen Scheinangriff, um erst dann, wenn er sich nach vorübergehender Anspannung wieder lockert, sofort und unaufhaltsam zuzuschlagen. Das nennt man den »Doppel-Hüften-Takt«. Allein nach diesem Buch wirst du einen solchen Hieb noch nicht ausführen können, aber bei einiger Anleitung solltest du ihn bald begreifen.

## Der Hieb »ohne Vorstellung, ohne Gedanken«<sup>38</sup>

Wenn du, während der Gegner seinen Hieb noch vorbereitet, selber zum Angriff entschlossen bist, läßt du deinen Körper, deinen Geist zum Schlagenden werden, und deine Hand wird sich auf die natürlichste Weise beschleunigen und den Gegner treffen. Das ist der Hieb »ohne Vorstellung, ohne Gedanken«, und eine außerordentlich wichtige Methode, der man häufig begegnet. Du mußt hart üben, bis du sie beherrschst.

## Der Hieb des »fließenden Wassers«

Der Hieb des »fließenden Wassers« wird angewendet, wenn man mit dem Gegner auf gleich und gleich steht. Sobald er versucht, sich rasch zurückzuziehen, auszuweichen oder beiseite zu springen, folgst du ihm mit gesammeltem Körper und gesammeltem Geist und läßt dein Schwert wie aus einem Stau heraus langsam, aber mit größter Wucht auf den Gegner niedersausen. Wenn du das lernst, kannst du ihn mit Sicherheit leicht bezwingen. Es kommt darauf an, daß du Gewandtheit und Stärke des Gegners richtig einschätzt.

## Der umlaufende Hieb

Wenn du angreifst und der Gegner seinerseits versucht, dich durch Vor- und Zurückspringen zu attackieren, so triffst mit einem Hieb seinen Kopf, seine Arme und seine Beine. Es ist dies eine Schwerttechnik, mit der du den Gegner in einer einzigen Bewegung an allen Stellen triffst. Deshalb spricht man vom »umlaufenden Hieb«. Du mußt diesen Hieb gründlich üben, denn er wird oft angewendet. Wirklich begreifen wirst du ihn erst im Gefecht.

## Der »Stein-Funken-Hieb«

Bei diesem Hieb mußt du, nachdem deine Klinge auf die des Gegners getroffen ist, blitzschnell, und ohne dein Schwert anzuheben, mit der äußersten Kraft weiter zuschlagen. Das bedeutet, daß du dazu in den Beinen, im Rumpf und in den Armen gleichermaßen kräftig sein mußt, um diesen Hieb rasch auszuführen. Übe ihn gut, und zwar immer mehrfach hintereinander.

## Der »Rotes-Herbstlaub-Hieb«<sup>39</sup>

Der »Rotes-Herbstlaub-Hieb« bedeutet, dem Gegner das Schwert zunächst aus der Hand zu schlagen. Steht der Gegner vor dir, das Langschwert bereit, um zuzuschlagen, zu treffen oder zu parieren, so schlägst du entweder mit dem »Stein-Funken-Hieb« oder mit dem Hieb »ohne Vorstellung, ohne Gedanken« mit aller Kraft auf seine Klinge und drückst deren Spitze mit solcher Zähigkeit nach unten, daß der Gegner nicht anders kann, als sein Schwert fallen zu lassen. Je besser du diesen Hieb übst, desto leichter wirst du dem Gegner das Schwert aus der Hand schlagen können.

## Der in das Langschwert verwandelte Körper

Oder auch: »Das in den Körper verwandelte Langschwert«. Normalerweise bewegt man gleichzeitig Körper und Schwert, um den Gegner niederzuschlagen. Je nach Haltung des angreifenden Gegners kannst du jedoch auch zunächst mit dem Körper auf den Gegner eindringen und danach mit dem Schwert. Steht er unbeweglich da, so kannst du zunächst mit dem Langschwert zuschlagen, grundsätzlich aber solltest du zuerst mit dem Körper und dann mit dem Schwert angreifen. Du mußt das genau beachten, damit du diese Methode beherrschen lernst.

## Hieb und Streich

Hieb und Streich sind zwei verschiedene Dinge. Den Hieb, gleich welcher Art, führt man mit voller Entschlossenheit und in der Absicht, zu einer Entscheidung zu kommen. Der Streich hingegen ist nur wie ein zufälliges Treffen des Gegners. Und legst du auch so viel Kraft hinein, daß der Gegner dadurch tot umfällt – es war doch nur ein Streich. Beim Hieb dagegen bist du innerlich dazu entschlossen. Das mußt du gut durchdenken. Hat dein Streich die Arme oder Beine des Gegners getroffen, so bedeutet das im Hinblick darauf, daß du den entscheidenden Hieb noch zu führen hast, nicht mehr als ein bloßes Berühren. Bei guter Übung wirst du den Unterschied erkennen. Bemühe dich darum.

### Die Haltung des »chinesischen Affen«<sup>40</sup>

Die Haltung nach Art des »chinesischen Affen« ist eine Kampfstellung, bei der man die Arme angelegt läßt. Man geht, ohne die Arme auch nur im geringsten auszustrecken, auf den Gegner zu, und bevor dieser zuschlagen kann, ist man an ihm. Normalerweise ist man, wenn man daran denkt, die Arme auszustrecken, noch weit voneinander entfernt. Lasse diese Vorstellung fallen, und stürze mit geschlossenem Körper auf den Gegner zu. Seid ihr euch bereits auf Reichweite nahe gekommen, ist es um so leichter, auf diese Weise an ihn heranzukommen. Das mußt du oft versuchen.

### Die »Lack-und-Kleister-Technik«<sup>41</sup>

Bei dieser »Lack-und-Kleister-Technik« kommt es darauf an, am Gegner zu »kleben« und sich nicht von ihm zu trennen. Wenn du an den Gegner herankommst, bleibe mit Kopf, Rumpf und Beinen eng an ihm. Die meisten neigen dazu, sich entweder mit dem Kopf oder mit den Beinen an den anderen heranzuarbeiten, den Rumpf aber lassen sie nachhängen. Du solltest so nahe wie möglich am Gegner sein, damit keine Lücke zwischen euren beiden Körpern ist. Bedenke das sorgsam.

### Die »Langer-Bambus-Methode«

Die Methode des »langen Bambus« meint, du sollst, wenn du bei irgendeiner Gelegenheit an den Gegner herangekommen bist, deinen Körper nicht krümmen, sondern dich so strecken in Beinen, Hüfte und Hals, daß ihr euch von Angesicht zu Angesicht gegenübersteht. Mehr noch – du mußt dich so aufrecken, daß du sicher bist, du besiegst ihn; dann schlage zu. Das rate ich dir zu lernen.

### Mit Zähigkeit Klinge auf Klinge

Wenn der Gegner gleichzeitig mit dir angreift und er dein Langschwert pariert, so presse deine Klinge mit Zähigkeit gegen die seine, indem du dein Körpergewicht hineinlegst. Mit dieser Technik der Zähigkeit soll ein leichtes Trennen der Klingen verhindert werden, weshalb du nicht allzu kräftig drücken darfst. Ist es dann so weit, daß du aus dieser Position auf den Gegner eindringen kannst, darfst du den Druck nur ganz allmählich vergrößern. Zwischen Zähigkeit und »gegenseitiger Verstrickung« besteht ein Unterschied. Zähigkeit heißt Stärke, sich verstricken zu lassen ist Schwäche. Dessen mußt du dir bewußt werden.

### Der Körperstoß

Der Körperstoß bedeutet: Du springst den Gegner von vorn an und rammst ihn mit deinem Körper. Du drehst dein Gesicht ein wenig zur Seite, schiebst die Schulter vor und stößt sie in die Brust deines Gegners. Dazu gehört, daß du mit größtmöglicher Kraft und in einem Rhythmus mit deinem Atem losspringst wie fortgeschnell. Wenn du die Technik eines solchen Ansprungs beherrschst, wirst du genügend Wucht haben, um den Gegner zehn bis zwanzig Fuß weit zu schleudern. Es kann sogar vorkommen, daß du so heftig auf

ihn triffst, daß er tot umfällt. Übe das gut.

### Drei Techniken der Abwehr

Es gibt drei Techniken der Abwehr:

Nach der ersten wehrst du, wenn der Gegner auf dich eindringt, dessen Hieb mit dem Langschwert ab, indem du auf seine Augen zielst und dabei sein Schwert nach außen auf deine rechte Seite schlägst.

Die zweite heißt die »stehende Abwehr«. Dabei schlägst du das Schwert des angreifenden Gegners in Richtung seines rechten Auges und versuchst, ihm deine Klinge in den Hals zu stoßen.

Nach der dritten stößt du, wenn der Gegner angreift und du hast dein Kurzschwert bereit, dieses mit der linken Hand nach seinem Gesicht, ohne dich weiter um die Abwehr seines Langschwerts zu kümmern.

Dies sind die drei Techniken der Abwehr. Denke stets daran, daß du deine linke Hand auch zu einer Faust ballen und damit deinem Gegner ins Gesicht schlagen kannst. Um all dies zu lernen, mußt du gut üben.

### Der Stich ins Gesicht

Ins Gesicht stechen, das heißt:

Wenn ihr, also du und der Gegner, mit dem Langschwert auf gleich und gleich steht, solltest du unablässig versuchen, mit der Klinge auf sein Gesicht zu zielen. Auf diese Weise wirst du ihn dazu veranlassen, daß er Gesicht und Körper zur Seite wendet, und tut er das, dann hast du verschiedene Möglichkeiten, ihn zu bezwingen. Das mußt du einplanen. Immer wenn im Gefecht der Gegner seinen Körper abwendet, hast du ihn bereits so gut wie besiegt. Du darfst also nicht vergessen, nach seinem Gesicht zu stechen. Vervollkomme diese vorteilhafte Technik durch stete Übung.

### Der Stich nach dem Herzen

Der Stich nach dem Herzen bedeutet die Möglichkeit, den Gegner auch dann anzugehen, wenn du im Gefecht sonst auf keine Weise, weder von oben noch von unten, noch von den Seiten her, ihm beikommen kannst. Es ist dies die Technik, das Langschwert des angreifenden Gegners dadurch abzulenken, daß du ihm den Rücken deiner senkrecht gehaltenen Klinge zukehrst und ihm ihre Spitze durch einen sicheren Zug von unten herauf in die Brust bohrst. Diese Technik ist vor allem dann angebracht, wenn man erschöpft ist oder aus einem anderen Grunde keinen Schlag mit dem Langschwert führen kann. Deshalb solltest du sie gut beherrschen, um sie anwenden zu können.

### Die Beschimpfung

Wenn du angreifen und den Gegner in die Enge drängen willst, dieser aber seinerseits angreift, so hebe dein Schwert von unten her, und schlage auf ihn ein. In raschem Rhythmus reißt du das Schwert hoch und schreist: »He!!!«, schlägst zu und schreist: »Ho!!!« Dergleichen begegnet man in Gefechten häufig. »He! Ho!« ist gleichzeitig mit dem auf den Gegner zielenden Hochheben der Schwertspitze oder dann herauszuschreien, wenn das Schwert oben ist. Das mußt du durch wiederholte Übungen lernen.

### Die Aufprall-Technik

Bei der Aufprall-Technik mußt du, wenn im Gefecht beide Schwerter klirrend gegeneinanderschlagen, dem auf dich eindringenden Gegner beim Aufprallen deines Schwertes auf das seine gleich einen Gegenschlag versetzen. Dabei geht es nicht einfach um ein starkes Aufprallen oder Parieren. Vielmehr mußt

du genau in Erwidern des gegnerischen Angriffs den Aufprall führen, um den Gegner dann im unmittelbaren Anschluß an einen Aufprall niederzuschlagen. Wichtig ist, daß du dir durch das Aufprallen zunächst einen Vorteil verschaffst und schließlich unter Ausnutzung dieses Vorteils endgültig zuschlägst. Bist du in deinem Aufprallrhythmus geschickt genug, kann der Gegner noch so kräftig zuschlagen, denn deine Schwertspitze wird dann – trotz des Aufpralls – nicht herunterzubringen sein. Das übe gut, um es zu begreifen.

### Der Kampf gegen mehrere<sup>42</sup>

Hier geht es um die Technik, die du anwenden mußt, wenn du allein gegen viele Gegner kämpfst. Ziehe sowohl das Lang- als auch das Kurzschwert, und nimm eine Kampfhaltung ein, in der du beide Schwerter weit von rechts nach links und von links nach rechts schwingst. Der Zweck ist, die Gegner, auch wenn sie von allen Seiten auf dich eindringen, in einer Richtung davonzujagen. Greifen sie an, so beobachte die Situation genau, und fechte zunächst gegen den, der dich zuerst angreift. Achte, indem du deine Augen nach allen Seiten hin offenhältst, auf den Rhythmus, in dem deine Gegner angreifen, und benutze in blitzschnellem Wechsel dein rechtes und dein linkes Schwert. Hast du einen niedergeschlagen, so darfst du in deiner Stellung nicht verharren, sondern du mußt sofort wieder die nach beiden Seiten bereite Kampfhaltung einnehmen. Dringe kraftvoll auf die Gegner ein, wo immer sie angreifend näher kommen, und vernichte so einen nach dem anderen. Eine in jeder Situation richtige Technik ist es, die Gegner so zu treiben, daß sie aufgereiht sind wie Fische auf einer Schnur. Hast du sie soweit, schlage sie nacheinander nieder, ohne ihnen Raum zur Bewegung zu lassen.

### Vom Nutzen des Kampfes

Es gibt einen Nutzen des Kampfes, nämlich den, daß man dadurch die Kunst erlernt, mit dem Langschwert den Sieg zu erringen. Aber darüber in allen Einzelheiten zu schreiben ist unmöglich. Du mußt dich unermüdlich darin üben, denn nur so wirst du den Weg des Sieges begreifen.

Der wahre Geist des *Heihô* offenbart sich darin, wie einer das Langschwert benutzt. Das lernt man nur in der mündlichen Überlieferung<sup>43</sup>.

### Mit einem einzigen Hieb

Mit der Technik des »einzigsten Hiebs«<sup>44</sup> wirst du mit Sicherheit den Sieg erringen. Aber dafür mußt du *Heihô* eingehend erlernt haben, denn sonst begreifst du es nicht. Nur durch stetes Üben wirst du dahin kommen, daß du diese Technik wie völlig natürlich anwendest und also siegst, wie es dir beliebt. Mögest du in deinen Anstrengungen nie nachlassen.

### Die unmittelbare Tradition

»Unmittelbare Tradition« bedeutet die Art, in der der Weg der Nitô-Schule als der wahre Weg des Kriegers verbreitet wird. Übe ihn beständig. Es ist wichtig, daß du dir diesen Weg der Schwertkunst körperlich zu eigen machst. Dazu gehört die mündliche Überlieferung.

### Epilog zum Buch des Wassers

In diesem Buch sind die Grundzüge meiner Schule des Schwertkampfes niedergelegt. Um in der richtigen Weise das Langschwert zu führen und um damit im Kampf den Gegner zu bezwingen, mußt du zuerst die fünf Angriffstaktiken und die fünf Kampfstellungen erlernen. Du mußt die Technik des Langschwerts üben und darin körperlich frei und sicher werden. Du mußt deine Urteilskraft und dein Verständnis für Rhythmus entwickeln, das Langschwert auf natürliche Weise handhaben und Rumpf und

Beine bewegen können, wie du es brauchst. Ob du einen oder zwei Mann besiegst – du wirst begreifen, welche Technik gut ist und welche nicht. Studiere den Inhalt dieses Buches, Abschnitt für Abschnitt, und durch Kämpfe mit Gegnern wirst du nach und nach die Grundsätze des Weges erkennen lernen.

Sorgsam überlegend und mit geduldigem Geist nimm den Sinn all dessen, was hier geschrieben steht, in dir auf, und hebe von Zeit zu Zeit deine Hand zum Kampf. Der Tausend-Meilen-Weg beginnt mit einem Schritt.

Den Weg des Kriegers zu gehen ist der Beruf des Samurai; dies wisse, und verliere nicht den Mut. Heute wirst du dein gestriges Selbst besiegen; morgen diejenigen, die dir unterlegen sind. Danach, um tüchtigere Männer zu schlagen, übe nach diesem Buche, ohne dein Herz auf Seitenpfade abweichen zu lassen. Wen immer du besiegst – wenn dieser Sieg nicht auf dem beruht, was du gelernt hast, ist es kein wahrer Sieg.

Beherrscht du aber den hier beschriebenen Weg des Sieges, so wirst du als einzelner imstande sein, auch Dutzende von Männern im Kampf zu überwinden. Was dir zu tun bleibt, ist, daß du dein Verständnis und dein Wissen um die Schwertkunst sowohl in der großen Schlacht als auch im Zweikampf weiter vervollkommnest.

Am zwölften Tage des fünften Monats im zweiten Jahr der Ära Shôhō (1645).

Für Terao Magonojo

*Shinmen Musashi*



## Das Buch des Feuers

Nach der Lehre meiner Nitô-Schule gleicht die Schlacht dem Feuer. Deshalb heißt dieses Kapitel das »Buch des Feuers«.

Tatsächlich denken die Leute recht gering vom Nutzen der wahren Kampfkunst. Die einen üben mit den Fingerspitzen oder wissen gerade nur drei bis fünf Zoll des Handgelenks zu bewegen. Andere, den Fächer in der Hand, messen den Kampf an der Schnelligkeit oder der Trägheit des Unterarms. Wieder andere üben Arm- oder Beinbewegungen mit dem Bambusschwert<sup>45</sup> und sind eifrig bemüht, einen vorteilhaften Platz zu erlangen und sich nicht vom Gegner überholen zu lassen.

In meiner Schwertkunst geht es darum, daß einer in jedem Kampf sein Schicksal herausfordert; daß er das Prinzip von Leben und Tod begreift; daß er um das Grundwesen des Schwertes weiß; daß er beurteilen kann, ob der angreifende Gegner ein starkes oder ein schwaches Schwert führt; daß er die Techniken des Gebrauchs des Schwertes kennt und weiß, wie man dem Gegner das Schwert wegschlägt; daß er willens ist, zu üben.

Demgegenüber sind jene Fingerfertigkeiten unerheblich. Vor allem in der Schlacht, wenn man volle Rüstung<sup>46</sup> trägt, ist nicht zu erwarten, daß die Kleintechniken von Nutzen sind. Dies bedenke gut.

Natürlich ist es unmöglich, für eine gewöhnliche Übung tausend oder zehntausend Mann zusammenzubringen, um mit ihnen die Schlacht zu erproben. Doch auch wenn du allein mit dem Langschwert übst, bist du imstande, die von den Gegnern bei diesen oder jenen Gelegenheiten benutzten Listen, ihre Stärken und Schwächen und ihre Methoden zu erkennen; mit der Kraft des *Heihô* wirst du sie alle überwinden und schließlich ein Meister dieses Weges werden. Wer aber in dieser weiten Welt die Wahrheit und das Wesen der Niten-Schule anderen beibringen will, der braucht dazu selber die Entschlossenheit zum Äußersten und übe von früh bis spät, um sich in dieser Kunst zu vervollkommen, denn nur danach wird er frei und natürlich handeln können, wird er eine außerordentliche Stärke aufweisen und über Wunderkräfte verfügen. Das ist die richtige Weise, die Grundsätze des Kampfes zu verwirklichen.

### Die Umstände des Kampfplatzes

Wichtig ist, daß du prüfst, wie die örtlichen Umstände beschaffen sind. Zum Beispiel solltest du immer so stehen, daß du, wenn du die Kampfstellung einnimmst, die Sonne im Rücken hast. Wo das nicht möglich ist, stelle dich wenigstens so, daß sie dich von rechts bescheint. Auch in Innenräumen gilt: Das Licht muß immer hinter oder rechts von dir einfallen. Ferner vergewissere dich, daß du rückwärts von nichts behindert wirst und nach links hin Raum hast, während du auf deiner rechten Seite nur Platz brauchst für deine Kampfhaltung. Nachts, damit du den Gegner siehst, solltest du eine ebensolche Stellung einnehmen, also das Feuer hinter oder das Licht rechts von dir haben. Um von oben auf den Gegner herabzusehen, mußt du versuchen, wenigstens etwas höher zu stehen als er. Denke da an den erhöhten *Kamiza*<sup>47</sup>.

Wenn der Kampf beginnt, kommt es darauf an, daß du den Gegner, von dir aus gesehen, nach links treibst. Treibe ihn so in die Enge, daß er rückwärts nicht entkommen kann. Ist er auf diese Weise in Schwierigkeiten geraten, so treibe ihn unnachgiebig weiter in die Falle. In Innenräumen jage ihn gegen Schwellen, Türstöcke, Schiebetüren, gegen die Veranda oder gegen einen Pfeiler; auch hier darf er sich nicht umschauen können. Wichtig ist, daß du den Gegner immer an solche Stellen treibst, wo er schlecht sicheren Fuß fassen kann, wo er durch dieses oder jenes, das neben ihm steht, in seinen Bewegungen behindert ist. Für dich selber aber mußt du aus all dem einen Vorteil machen, der dir, was den Kampfplatz betrifft, die Überlegenheit sichert. Bedenke das, und übe es fleißig.

### Die drei Methoden, um die Führung an sich zu reißen<sup>48</sup>

Die erste Methode: dem Gegner mit dem Angriff zuvorzukommen. Man nennt sie *Ken-no-sen* (»Führung durch Eröffnung«).

Eine andere Methode: genau in dem Augenblick die Führung an sich zu reißen, wenn der Gegner angreift. Man nennt sie *Tai-no-sen* (»Führung durch Abwarten«).

Die dritte Methode: wenn beide gleichzeitig angreifen, dennoch die Führung an sich zu reißen. Man nennt sie *Taitai-no-sen* (»Führung bei Gleichstand«).

Außer diesen drei Methoden gibt es sonst keine Möglichkeiten, um von Anfang an das Heft in die Hand zu bekommen. Hast du erst die Führung, ist dir der Sieg so gut wie sicher. Deshalb ist dies einer der wichtigsten Punkte der Schwertkunst.

Man kann die Führung auf verschiedene Weise an sich reißen; welche Methode von Vorteil ist, ergibt sich je nach Fall und Umständen. Indem du die Absichten deines Gegners durchschaust, wirst du ihn mit der Weisheit deiner Kampfkunst überwinden. Das im einzelnen zu beschreiben ist freilich nicht möglich.

*Ken-no-sen – die erste Methode:*

Bist du zum Angriff entschlossen, so bewahre unverändert deine ruhige Haltung, und schlage unvermittelt und blitzschnell zu. Oder du greifst, äußerlich gesehen, hart und rasch an, bleibst aber im Inneren von größter Gelassenheit.

Eine wieder andere Möglichkeit besteht darin, sich unter höchster geistiger Anspannung und mit erheblich beschleunigten Schritten dem Gegner zu nähern, um ihn augenblicklich anzugreifen und so zu überwältigen.

Oder du unternimmst deinen Angriff und siegst mit einem völlig losgelösten freien Herzen, dabei in jedem Augenblick entschlossen, den Gegner mit der tief in dir steckenden Stärke zu zerbrechen. All dies sind Ken-no-sen-Methoden.

*Tai-no-sen – die zweite Methode:*

Wenn der Gegner zuerst anzugreifen versucht, kannst du bei richtigem Verhalten dennoch die Führung an dich reißen. Er dringt auf dich ein, doch du bleibst unbekümmert und gibst dir den Anschein der Schwäche. Er erreicht dich, und du tust einen großen Sprung, wie wenn du ausweichen wolltest. Tatsächlich jedoch wartest du nur darauf, daß sich der Gegner eine Blöße gibt. In diesem Augenblick fährst du auf ihn los mit einem gewaltigen Hieb. Der Sieg ist dir gewiß. Das ist eine Möglichkeit.

Oder, wenn der Gegner dich angreift, erwidere die Attacke, aber stärker als er, so daß er aus dem Rhythmus gerät. Dies nutze aus, und du siegst. Soweit das Tai-no-sen-Prinzip.

*Taitai-no-sen – die dritte Methode:*

Auch wenn ihr gleichzeitig aufeinanderprallt, kannst du doch die Führung an dich reißen. Unternimmt der Gegner einen überaus raschen Angriff, so erwidert du ruhig, aber kräftig. Sobald er heran ist, gehst du in einen Zustand der Entschlossenheit über und zielst mit einem plötzlichen Hieb auf die Stelle, an der er zu erschlaffen beginnt. So überwindest du ihn.

Falls der Gegner ruhig und langsam angreift, paßt du dich wie mit schwebendem Körper seinen Bewegungen an, beschleunigst allmählich, und sowie er an dich herankommt, beobachtest du seinen Zustand genau, um dann kräftig zuzuschlagen und zu siegen. Das ist die Taitai-no-sen-Methode.

All diese Dinge können mit Worten nicht bis in alle Einzelheiten erklärt werden. Ich möchte, daß du genau studierst, was hier geschrieben steht. Diese dreifache Art, die Führung an sich zu reißen, mußt du daraufhin gründlich prüfen, wann und unter welchen Umständen du welche Methode zu deinem Nutzen anwenden kannst. Es ist nicht immer nötig, daß du zuerst angreifst, aber selbst wenn du es tust, kommt es darauf an, diesen Angriff in deinem Sinne auszuführen.

Hast du deinem Gegner die Führung entrissen, wirst du ihn auf jeden Fall durch die Weisheit des *Heihô* überwinden. Deshalb mußt du tüchtig üben, um diese zu beherrschen.

## Aufs Kissen drücken<sup>49</sup>

»Aufs Kissen drücken« bedeutet soviel wie »jemanden den Kopf nicht heben lassen«. Beim Kämpfen ist es nie gut, wenn man sich vom Gegner lenken läßt und dadurch ins Hintertreffen gerät. Das Ziel muß immer und unter allen Umständen sein, den Gegner so zu lenken, wie man selbst es will. Natürlich wird auch der

Gegner das gleiche versuchen; aber er kann nicht zum Zuge kommen, wenn du es nicht zulässt. Bei dieser Taktik mußt du dein Schwert abfangen, wenn er es gerade zum Schlag hebt, mußt dein Schwert nach unten lenken, wenn er gerade zustoßen will, mußt ihn abschütteln, wenn er sich gerade an dich klammern will. Das nennt man »aufs Kissen drücken«.

Es ist das Wesen meiner Kampfkunst, daß du lernst, am Gegner vor dir auch das kleinste Anzeichen dessen wahrzunehmen, was er beabsichtigt, daß du es erkennst, solange es noch nicht ausgeführt ist. Du mußt zu solcher Fertigkeit gelangen, daß du eine jede seiner Unternehmungen sofort abblocken kannst, seinen Angriff, seinen Sprung, seinen Hieb, und zwar noch bevor der Angriff über das »A . . .«, der Sprung über das »S . . .«, der Hieb über das »H . . .« hinweggelangen kann.

Ein wichtiger Grundsatz der Kampfkunst ist es, die wirkungsvollen Aktionen des Gegners zu verhindern, die wirkungslosen aber zuzulassen. Dennoch brächte es dich nur ins Hintertreffen, wenn du nur daran dächtest, den Gegner »niederzudrücken«. Handle vielmehr so, wie es dem wahren Weg des Kriegers entspricht: Wenn du vereitelst, was der Gegner tut, wenn du das, was er plant, zur Wirkungslosigkeit verdammt, so tu dies nur, um ihn dann nach deinem Willen zu lenken. So wirst du ein Meister der Kampfkunst sein. In diesem Sinne übe das »Aufs-Kissen-Drücken«.

## Das Hinübersetzen

»Hinübersetzen« bedeutet zum Beispiel, über eine Furt von einem zum anderen Ufer zu gelangen. Es kann aber auch heißen, fünfzig Meilen offener See zu überqueren. Mir scheint, in jedem Menschenleben gibt es oft Situationen, die damit vergleichbar sind. Für eine solche Schiffsreise muß man zunächst die Überfahrtsstellen sehr genau kennen, und man muß Bescheid wissen über die Leistungsfähigkeit des Schiffes. Ferner erkundigt man sich, ob der Tag günstig ist oder nicht. Sind alle Umstände geklärt, so setzt man die Segel und läuft aus, mit oder ohne Begleitung anderer Schiffe. Nun paßt man sich den jeweiligen Verhältnissen an. Man segelt entweder vor dem Wind, oder man läßt sich vom Rückenwind treiben; steht der Wind entgegen, so gilt es – und dazu muß man von Anfang an entschlossen sein –, einige Meilen die Ruder zu betätigen, um den auf der anderen Seite liegenden Hafen zu erreichen.

Im menschlichen Leben kommt es oft darauf an, daß man auf solche Weise entschlossen ist, Schwierigkeiten unter Einsatz der ganzen Kraft zu überwinden.

In der Schwertkunst, im Kampf geht es gleichermaßen um ein »Hinübersetzen«. Indem man den Rang des Gegners und seine eigenen Fähigkeiten richtig erkennt, wird man wie ein guter Kapitän die Schwierigkeiten der Überfahrt mit den Mitteln des *Heihô* überwinden. Hast du die »Überfahrt« geschafft, so kannst du hinsichtlich alles Weiteren beruhigt sein. Denn nun ist es möglich, den Gegner in eine Position der Schwäche zu drängen und die Führung an dich zu reißen. In vielen Fällen ist bereits damit dein Sieg gesichert.

Da ein solches »Hinübersetzen« sowohl in einer großen Schlacht als auch im Einzelkampf entscheidende Bedeutung hat, solltest du dies wohl studieren.

## Das Erkennen der Lage

Die Lage zu erkennen heißt, bezogen auf die Schlacht, den Gegner daraufhin zu beurteilen, ob er noch im Vollbesitz seiner Kräfte ist oder bereits wankt. Es bedeutet, den Kampfgeist seiner Truppen und die von ihnen eingenommenen Positionen abzuschätzen und sich auf diese Weise ein klares Bild von seinem Zustand zu verschaffen, um dann die eigenen Truppen entsprechend in Bewegung zu setzen. Durch die Anwendung dieser Strategie gebietest du über den Sieg, denn du kämpfst mit der Voraussicht des Kommenden.

Auch beim Einzelkampf, nachdem du herausgefunden hast, welcher Schule dein Gegner angehört, welche Qualitäten er besitzt und wo seine Stärken und Schwächen liegen, mußt du genau im Gegensatz zu den gegnerischen Fähigkeiten vorgehen, mußt seinen Rhythmus, sein Tempo ausnutzen, um Mal für Mal von deiner Seite aus den Fortgang des Kampfes zu bestimmen. Schon dadurch, daß du die Lage vorausschauend beurteilen kannst, gewinnst du die notwendige Überlegenheit. Versuche, das Wesen des *Heihô* zu erfassen, und du wirst, was der Gegner plant, richtig einschätzen, so daß du viele Mittel hast, ihn zu besiegen. Das bedenke sorgfältig.

## Das Schwert niedertreten

Die Methode, »das Schwert niederzutreten«, wird in der Kampfkunst häufig angewandt. Wenn der Gegner eine große Schlacht damit beginnt, daß er Bogen- und Gewehrscützen einsetzt, wird er unmittelbar, nachdem sie geschossen haben, zum Angriff übergehen. Würden wir also erst jetzt die Bogen spannen und die Musketen stopfen, kämen wir zum Gegenangriff zu spät. In diesem Falle ist es besser, wenn wir sofort angreifen, und zwar noch während der Gegner mit Bogen und Gewehren schießt. Denn wenn wir sofort angreifen, wird er außerstande sein, uns mit seinen Pfeilen und Kugeln wirkungsvoll zu treffen. Es kommt darauf an, das Vorhaben des Gegners nicht mit Gleichem zu beantworten, sondern seinen Angriff »niederzutreten«, und so zu siegen.

Auch im Kampf Mann gegen Mann führst du die Entscheidung nicht dadurch herbei, daß du das schon auf dich herniedersausende Langschwert deines Gegners mit deiner Klinge klirrend abschlägst. Du mußt vielmehr in der Absicht, ihn buchstäblich mit den Füßen niederzutreten, bereits dann angreifen, wenn er erst zum Angriff ansetzt, und zwar so, daß er zu keinem zweiten Hieb mehr fähig ist.

Natürlich bedeutet dies Niedertreten nicht nur ein Niedertreten mit den Füßen. Mit deinem Körper und mit deinem Geist und allerdings sehr wohl auch mit deinem Langschwert tritt ihn nieder, und er wird sein Vorhaben nicht wiederholen können.

Mit anderen Worten: Es geht darum, ihm in jeder Hinsicht zuvorzukommen. Und bist du einmal am Gegner, so braucht es weiter kein Anrennen. Bleibe nur fest an ihm. Dies mußt du gründlich studieren.

## Das Erkennen des Zusammenbruchs

Alles kann zusammenbrechen. Die Familie, der Leib, die Feinde können zusammenbrechen, und zwar dadurch, daß ihre Zeit gekommen ist und ihr Rhythmus in Unordnung gerät.

In der Schlacht ist es wichtig, daß du erkennst, wenn sich der Gegner in seinem Rhythmus verwirrt, damit du ihn, ohne diesen Augenblick zu versäumen, in die Enge treibst. Hast du es versäumt, diesen Augenblick zu nutzen, so besteht die Gefahr, daß der Gegner zu seiner Ordnung wieder zurückfindet.

Auch im Einzelkampf geschieht es, daß der Gegner gelegentlich aus dem Rhythmus kommt oder daß er vor dem Zusammenbruch steht. Entgeht dies deiner Aufmerksamkeit, so wird er sich wieder erholen und in seinen vorherigen Zustand zurückkehren, und damit ist die Entscheidung dann hinausgeschoben. Achte also auf die Anzeichen seines Zusammenbruchs, und gehe, um sein Wiederaufkommen zu verhindern, dazwischenfahrend auf ihn los; d. h., nutze diese Bresche, und schlage ihn mit einem einzigen, kraftvollen Hieb nieder. Diese Art des Zuschlagens solltest du gut begreifen.

## Sich in den Gegner verwandeln

»Sich in den Gegner verwandeln« heißt, sich selbst in seine Lage zu versetzen, von seinem Standpunkt aus zu denken. Im Alltagsleben ist man zum Beispiel geneigt, einen Räuber, der sich in einem Haus eingeschlossen hat, für außerordentlich stark zu halten. Verwandeln wir uns jedoch einmal in diesen Gegner, so werden wir das Gefühl haben, die ganze Welt stünde gegen uns und es gäbe keinen Ausweg mehr. Der Eingeschlossene ist der Fasan, und der, der hineingeht, um ihn zu fangen, ist der Falke. Das muß dir klar sein.

In der Schlacht neigen manche dazu, übervorsichtig zu sein, weil sie glauben, der Gegner sei stark. Verfügst du indessen über gute Truppen und kennst du die Strategie und die Techniken des Kampfes, wirst du den Gegner nach deinem Willen besiegen und hast keinen Grund zur Besorgnis.

Im Einzelkampf mußt du gleichfalls versuchen, dich in die Lage des Gegners zu versetzen. Denn wenn du dich nur beeindruckt läßt und denkst: »Er versteht sich aufs Kämpfen, er kennt die Prinzipien und ist mir in seiner Technik überlegen«, so wirst du gewiß den kürzeren ziehen. Das durchdenke gut.

## Die vier Hände freimachen<sup>50</sup>

Das »Freimachen der vier Hände« ist dann anzuwenden, wenn ihr beide – du und dein Gegner – durch ein gleichgerichtetes Vorgehen so in eine gegenseitige Blockade geraten seid, daß es zu keiner Entscheidung kommen kann. In einem solchen Falle überlege, wie du unter Aufgabe deiner bisherigen Absichten und mit anderen Mitteln gewinnen kannst.

Wenn es in einer Schlacht zu einer Situation kommt, in der alles gleich gegen gleich steht, wirst du zu keiner Entscheidung gelangen, sondern viele deiner Leute verlieren. Dann ist es am besten, du verzichtest auf deine bisherigen Absichten und wendest statt dessen Methoden an, die der Gegner nicht erwartet, und siegst auf diese Weise.

Auch beim Kampf Mann gegen Mann mußt du, sobald du bemerkst, daß eine »Vier-Hände«-Situation entstanden ist, deine Absicht ändern und, um zu siegen, die Methoden anwenden, die nach deiner sorgfältigen Beobachtung des Gegners der Lage entsprechen. Versuche, dein Urteil hierüber zu schärfen.

## Den Schatten in Bewegung bringen

»Den Schatten in Bewegung bringen« muß du dann, wenn du die Absichten deines Gegners nicht zu durchschauen vermagst. Sobald du dir in der Schlacht über die Verhältnisse auf der gegnerischen Seite nicht klar bist, tust du so, als wolltest du mit Macht angreifen. Dadurch werden dir die Pläne deines Gegners deutlich werden. Hiernach ist es ein leichtes, durch die Anwendung der entsprechenden Mittel zu siegen.

So auch im Einzelkampf. Kannst du, weil der Gegner sein Langschwert noch hinten oder seitwärts versteckt hält, nicht erkennen, wie er herauskommen will, brauchst du nur einen plötzlichen Ausfall gegen ihn zu unternehmen, und er wird dir mit seinem Langschwert zeigen, welches seine Absichten sind. Diese Kenntnis ausnutzend, ergreifst du die entsprechende Gegenmaßnahme und wirst mit Sicherheit siegen. Aber selbst wenn dir der Gegner so seine Absichten offenbart hat, darfst du keine Unachtsamkeit begehen, sonst verfehlst du den richtigen Rhythmus. Das mußt du gut studieren.

## Den Schatten niederhalten

»Den Schatten niederhalten« ist die Taktik, die du dann anwendest, wenn du die Angriffspläne des Gegners durchschaust. Sobald der Gegner in der Schlacht zu einer bestimmten Taktik ansetzen will, führst du ihm nachdrücklich eine Gegenbewegung vor Augen, die diese seine Absichten vereiteln würde. Unter einem solchen Zwang wird er seine Taktik ändern. Hierauf kommst du ihm dadurch zuvor, daß du eine abermals neue Taktik ergreifst, mit der du ihn dann überraschst und besiegst.

Auch im Einzelkampf kannst du einen noch so entschiedenen Plan des Gegners dadurch vereiteln, daß du ihm deinen Rhythmus aufzwingst, ihn darin festhältst und, sobald du die Möglichkeit zum Sieg erkennst, ihm blitzschnell zuvorkommst. Das mußt du gründlich üben.

## Beeinflussung durch Übertragung

Vieles ist auf andere übertragbar. Müdigkeit und Gähnen können ansteckend wirken. Auch das Zeitgefühl ist übertragbar.

Ist in einer großen Schlacht der Gegner erregt und versucht er, die Dinge rasch voranzutreiben, so gehe in keiner Weise darauf ein, sondern zeige ihm vielmehr eine sichtbar ruhige Haltung. Hierauf wird es der Gegner dir gleichtun, und sein Kampfgeist wird erschlaffen. Sobald du nun spürst, daß sich die Stimmung solchermaßen auf ihn übertragen hat, greifst du ihn mit der größten Unbekümmtheit, aber rasch und kräftig an und bist so imstande, den Kampf für dich zu entscheiden.

Auch im Einzelkampf zeige äußerlich und innerlich Gelassenheit, nutze dann den Augenblick, in dem die Anspannung des Gegners nachläßt, und sichere dir so durch einen raschen und kraftvollen Hieb Vorteil und Sieg. Man kann jemanden auch »betrunken« machen, d. h., man kann ihn langweilen, schwächen oder zur Unvorsicht reizen. Das alles übe gut.

## Den Gegner aus dem Gleichgewicht bringen

Es gibt vieles, was einen Menschen aus dem Gleichgewicht bringt, zum Beispiel plötzliche Gefahr, Überraschungen, unvorhergesehene Schwierigkeiten. Denke einmal darüber nach.

Besonders in der Schlacht ist es wichtig, den Gegner aus dem Gleichgewicht zu bringen. Greifst du ihn dort an, wo er es nicht vermutet, kannst du ihn überraschen, solange er noch unentschlossen ist, und so gewinnst du zu deinem Vorteil die Führung und erringst den Sieg.

Oder beginne beim Kampf Mann gegen Mann absichtlich langsam, um dann plötzlich, unter Ausnutzung der inneren Erschütterung deines Gegners, und ohne ihm Zeit zu lassen zum Aufatmen, aus der vorteilhaftesten Lage heraus den Sieg zu erringen. Das mußt du gründlich erproben.

## Den Gegner erschrecken

Man erschrickt über vieles, vor allem über das, was unerwartet geschieht. In der Schlacht ist der Gegner nicht allein durch das zu erschrecken, was er mit Seinen eigenen Augen sieht. Ebenso kannst du ihn erschrecken durch Kampfgeschrei und durch Waffengeklirr oder auch dadurch, daß du ihm deine kleine Truppe als größer erscheinen läßt oder ihn von der Flanke her angreifst; und was dergleichen Methoden mehr sind. Dann gehe auf den erschreckten Rhythmus des Gegners ein, ziehe deinen Vorteil daraus, und sichere dir den Sieg.

Kämpfst du Mann gegen Mann, kannst du den Gegner mit deinem Körper, mit deinem Langschwert, mit deiner Stimme, mit einem plötzlichen, von ihm nicht erwarteten Angriff erschrecken. Das solltest du sehr gründlich durchdenken.

## Mit dem Gegner verschmelzen

Wenn du mit dem Gegner dicht aneinandergerätst, mit ihm ringst und merkst, daß so keine Entscheidung möglich ist, mußt du mit ihm »verschmelzen«, mußt du eins werden mit ihm. Versuche, in der Umklammerung eine Taktik zu ergreifen, die dir Vorteil bringt und den Sieg. Ob in einer Schlacht mit vielen oder in einem Kampf mit wenigen – sofern sich wegen der gegenseitigen Umklammerung eine Entscheidung nicht erzielen läßt, mußt du, statt dich vom Gegner zu trennen, einen Zustand noch stärkerer, unauflösbarer Umklammerung herbeiführen, um in diesem Zustand dann die für dich vorteilhafte Taktik und damit den Weg zum Sieg herauszufinden. Auf diese Weise wirst du siegen. Prüfe das eingehend.

## An den Ecken anpacken

Schwere Gegenstände von der Mitte her zu bewegen ist nicht leicht; es ist besser, man packt sie statt dessen an den Seiten an.

In der Schlacht ist es von Vorteil, die gegnerischen Truppen nach genauer Beobachtung von ihren äußersten Flanken her anzugreifen. Sind diese »Ecken« zerschlagen, haben die Truppen insgesamt ihre Stärke verloren. Aber selbst dann ist es wichtig, weiter »Ecke« um »Ecke« anzugreifen und sich so den Sieg zu sichern.

Auch wenn du gegen einen einzelnen Gegner kämpfst, wird er, sobald du ihm Verletzungen an seinen »Ecken« beigebracht hast, allmählich schwächer werden und schließlich in sich zusammensacken. Auf diese Weise kannst du leicht den Sieg erringen. Es ist wichtig, diese Methode zu kennen. Darum mußt du sie genau erforschen.

## Den Gegner in Verwirrung stürzen

Das heißt, den Gegner dahin zu bringen, daß er unfähig wird zu einem entschlossenen, planmäßigen Vorgehen.

Haben wir in der Schlacht die Absichten des Gegners durchschaut, so wenden wir einen Rhythmus an, mit dem wir, gestützt auf die *Heihô*-Weisheit, das Herz des Gegners in Verwirrung stürzen. Er darf gar nicht mehr wissen, ob wir ihn hier oder dort angreifen, ob wir dieses oder jenes tun, ob wir langsam vorrücken oder schnell. Damit erreichen wir mit Sicherheit den Weg, auf dem wir siegen.

Im Einzelkampf verwirren wir den Gegner dadurch, daß wir je nach Gelegenheit die verschiedensten Kampftaktiken anwenden, daß wir ihn glauben machen, wir holten aus zu einem Stoß oder einem Hieb, oder wir tun so, als wollten wir auf ihn eindringen. Sobald wir ihn dann in einen Zustand tiefster Verwirrung gestürzt haben, greifen wir an und besiegen ihn mühelos.

Dies sind die Hauptpunkte dabei; mit ihnen mußt du dich eingehend befassen.

### Die drei Kampfschreie

Bei den drei Kampfschreien unterscheiden wir den Schrei vor, während und nach dem Aufeinandertreffen. Die Stimme ist Ausdruck lebendiger Kraft. So rufen und schreien wir gegen die Feuersbrunst an, gegen den Wind und gegen die Wellen. In einer großen Schlacht sei der Schrei, der als erster den Kampf eröffnet, so laut wie möglich. Während des Kampfes ist die Stimme dann leiser, kommt aber ganz aus der Tiefe herauf. Nach der Schlacht der Siegeschrei ist wieder von gewaltiger Stärke. Das sind die drei Schreie.

Beim Kampf von Mann gegen Mann stoßen wir unmittelbar vor dem Losschlagen einen Schrei aus wie: »Eh!« Und mit dem Ausklingen dieses Schreis lassen wir die Klinge niedersausen. Haben wir den Gegner zu Boden geschlagen, so zeigt ein weiterer Schrei unseren Sieg an. Das nennt man die Stimme davor und danach. Beim Bewegen des Langschwerts stoßen wir keinen lauten Schrei aus. Wenn wir aber doch mitten im Kampf schreien, dann deshalb, um in den richtigen Rhythmus zu kommen, und das geschieht leiser. Bedenke das stets.

### Eindringen in den Gegner

Wenn sich in der Schlacht die Armeen gegenüberstehen und du siehst, daß der Gegner stark ist, so greife ihn an einer Flanke an, indem du dort in ihn eindringst. Siehst du dann, daß er zusammenbricht, so löse dich sofort von ihm, und greife ihn an einer anderen Stelle an, an der er stark ist. Diese Angriffsart gleicht dem sich im Zickzack windenden Gebirgspfad.

Sie ist auch dann sehr wichtig, wenn ein einzelner gegen viele zu kämpfen hat. Hast du den Gegner an der einen Stelle niedergeworfen oder hast du ihn in die Flucht geschlagen, so greife ihn an einer anderen starken Stelle an, erkenne seinen Kampfrhythmus, und gehe entsprechend vorwärts, indem du dich wie ein kurvenreicher Gebirgspfad bald rechts und bald links wendest. Schätze die Fähigkeiten deines Gegners ab, dann dringe in ihn ein, und weiche keinen Schritt mehr zurück, sondern schlage kräftig zu; der Sieg wird dir gehören.

Auch beim Einzelkampf ist das eine wichtige Taktik, nämlich dann, wenn du schon dicht am Körper des Gegners heran bist und erkennst, daß er stark ist. Bei diesem »Eindringen« mußt du entschlossen sein, keinen Schritt zurück zu tun. Das mußt du dir einprägen.

### Den Gegner zertreten

Das bedeutet, den Gegner, den wir für schwach ansehen, mit aller Kraft und einem einzigen Hieb zu zerschmettern.

Wenn wir in der Schlacht bemerken, daß die Zahl der Gegner gering ist oder daß ihrer zwar viele sind, sie aber verwirrt sind und keinen Kampfgeist haben, so konzentrieren wir alle Kraft auf einen einzigen Angriff und schlagen sie vernichtend. Schlagen wir zu schwach zu, könnten sie sich wieder erholen. Versuche, das genau zu begreifen, damit du die Fähigkeit wie selbstverständlich beherrschst.

Stehst du einem einzelnen Gegner gegenüber und ist er dir an Erfahrung unterlegen, ist er aus dem Rhythmus gekommen oder schickt er sich an, die Flucht zu ergreifen, mußt du ihn, ohne ihm Zeit zum Atmen

oder Umblicken zu lassen, mit einem Hieb zerschmettern. Das wichtigste dabei ist: Er darf nicht die geringste Gelegenheit haben, sich zu sammeln. Das solltest du gut durchdenken.

### Der Wechsel zwischen Berg und Meer

»Wechsel zwischen Berg und Meer«, das besagt: Im Kampf mit dem Gegner ist es von Übel, mehrmals auf die gleiche Weise vorzugehen. Daß man dasselbe zweimal tut, ist unvermeidlich, aber ein drittes Mal nie. Wenn du dem Gegner mit einer Taktik kommst und keinen Erfolg hast, wird bei einem zweiten Versuch die Wirkung noch geringer sein. Wechsle die Taktik, und wenn du wieder keinen Erfolg hast, so wechsle sie abermals. Deswegen: Denkt der Gegner an einen Berg, so greife an wie das Meer, und wenn er an das Meer denkt, so greife an wie ein Berg. Bedenke das genau.

### Durchstoßen bis zum Grund

Auch wenn wir im Kampf durch die Anwendung all dieser Taktiken den Gegner dem Anschein nach besiegen mögen, heißt das noch nicht, daß damit sein Kampfgeist ausgelöscht wäre. Der äußerlich Besiegte kann doch in seinem tiefsten Inneren unbesiegt sein. In einem solchen Falle ist es nötig, daß wir unsere eigene innere Haltung rasch ändern, die geistige Kraft des Gegners brechen und ihn in einen Zustand versetzen, in dem er sich in seinem tiefsten Inneren geschlagen fühlt. Das »Durchstoßen bis zum Grund« erfolgt mittels Langschwert, Körper und Geist. Es ist allerdings nicht leicht, den Erfolg mit Sicherheit festzustellen.

Ist der Gegner innerlich zerbrochen, so besteht keine Notwendigkeit mehr, unsere Absicht weiterzuverfolgen. Andernfalls müssen wir dranbleiben. Denn solange der Gegner noch Kampfgeist besitzt, wird er nicht zerbrechen. Dieses »Durchstoßen bis zum Grund« sowohl für die Schlacht als auch im Einzelkampf solltest du gründlich üben.

### Neu anfangen

Wenn im Kampf mit dem Gegner die Situation eintritt, daß ihr euch ineinander verhakt habt und eine Entscheidung nicht möglich ist, so wirf deine bisherigen Pläne und Absichten beiseite. In dem Gefühl, alles neu zu beginnen, fasse einen neuen Rhythmus, und entdecke so den Weg zum Sieg. Dies bedeutet das »Neuanfangen«. Es ist die Methode, dadurch zu siegen, daß du im Zustand der völligen gegenseitigen Blockade, und zwar so, wie du bist, deine Pläne änderst und eine andere Art des Vorgehens anwendest. Auch in einer großen Schlacht ist das ein sehr wichtiger Punkt, den es zu kennen gilt. Setze all dein Bemühen daran.

### Rattenkopf und Ochsennacken

»Rattenkopf und Ochsennacken« besagt: Wenn im Kampf mit dem Gegner der Bewegungsspielraum immer geringer wird und ihr euch, von Kleinigkeiten abgelenkt, buchstäblich ineinander verwirrt, laß deine Taktik hinüberwechseln vom Kleinen zum Großen – so wie man seine Gedanken vom Rattenkopf hinüberwechseln läßt zum Ochsennacken. Das ist eine der wesentlichen Grundlagen der Schwertkunst. Der Samurai muß sich auch im Alltag diese Haltung zu eigen machen. Von dieser Einstellung darfst du weder in der Schlacht noch beim Einzelkampf abweichen.

### Der General kennt seine Truppe

»Der General kennt seine Truppe« ist ein Satz, den du nach meiner Schule der Schwertkunst auf alle am Kampf Beteiligten anwenden kannst. Durch die Weisheit des *Heihô* bist du imstande, diejenigen, die deine Gegner sind, für deine Soldaten zu halten und sie nach Belieben zu bewegen; du kannst sie nach deinem

Willen lenken. Hast du diese Einstellung erreicht, so bist du der General, und der Gegner wird zu deiner Truppe. Bemühe dich, das zu beherrschen.

### Den Griff loslassen

Daß man den Griff, d. h. den Schwertgriff, losläßt, dafür gibt es verschiedene Gründe. So kann man ohne das Schwert gewinnen wollen, oder aber man verzichtet auf den Sieg trotz des Langschwerts, das man besitzt. Was diese Technik genau bedeutet, ist schwer mit Worten zu beschreiben. Dazu gehört, daß du Erfahrung hast.

### Ein Körper wie ein Fels<sup>51</sup>

»Ein Körper wie ein Fels« bedeutet, daß du, wenn du den Weg der Schwertkunst beherrschst, imstande bist, augenblicklich hart wie ein Fels zu sein und unberührbar durch die zehntausend Dinge. Nichts wird dich erschüttern können. Dies erlernt man nur durch mündliche Unterweisung.

### Epilog zum Buch des Feuers

Was hier über die Schwertkunst nach der Niten-Schule aufgezeichnet steht, ist nichts anderes als das, was mir während der Ausübung der Schwertkunst von Mal zu Mal durch den Kopf ging, und so schrieb ich es dann nieder. Da ich diese Grundsätze hier zum ersten Male schriftlich darlege, mag manches durcheinandergeraten sein. Auch war es schwierig, die Dinge genau zu erklären. Dennoch soll es denen, die diesen Weg gehen wollen, ein geistiger Führer sein.

Mein Sinn war von Jugend an auf den Weg der Schwertkunst gerichtet. Einzig um der Schwerttechnik willen übte ich meine Hand, stählte ich meinen Körper, entwickelte ich mein Verständnis für die verschiedensten Dinge. Wenn ich aber nun die Anhänger anderer Schulen betrachte, wie sie mit Worten ihre Technik begründen oder mit den Händen ihre Geschicklichkeit zu zeigen bemüht sind, so mögen sie dabei zwar einen vortrefflichen Eindruck machen, doch vom wahren Sinn verstehen sie nicht das geringste. Natürlich hoffen sie, indem sie auf solche Weise üben, ihren Körper zu stählen und ihren Geist zu vervollkommen. Aber tatsächlich wird ihnen ihre Technik zum Hindernis auf dein Weg, und der üble Einfluß wird auch später nie verschwinden. Deswegen gerät der wahre Weg der Schwertkunst in Verfall und sieht dahin.

Der einzig wahre Sinn des *Heihô* ist es, mit dem Gegner zu kämpfen und ihn zu besiegen. Einen anderen Sinn gibt es nicht. Wenn du dir die Weisheit meiner Schwertkunst zu eigen machst und sie beharrlich befolgst, kannst du sicher sein, daß du stets den Sieg erringst.

Am zwölften Tage des fünften Monats im zweiten Jahr der Ära Shôhō (1645).

Für Terao Magonojo

*Shinmen Musashi*

風

## Das Buch des Windes

In der Kampfkunst muß man auch die Wege anderer Schulen kennen, weshalb ich hierüber in diesem »Buch des Windes« schreibe. Wer von den anderen nichts weiß, für den ist es schwierig, die Grundsätze meiner Schule zu begreifen. Wenn wir uns die anderen Schulen anschauen, stellen wir fest, daß einige von ihnen besonders große Langschwerter benutzen und allein die körperliche Stärke betonen. In wieder anderen Schulen befaßt man sich mit der Technik des Kurzschwertes, des sogenannten *Koda-chi*. Auch gibt es solche Schulen, die sich um eine Vielzahl von Schwerttechniken bemühen und die eine Schwerthaltung der »Oberfläche« und der »Tiefe« unterscheiden.

Daß es sich bei keiner von ihnen um den wahren Weg handelt, will ich in diesem Buch eindeutig darlegen und dabei deutlich machen, was Tugend und Untugend ist, was richtig und was falsch. Die Prinzipien meiner Schule sind davon grundsätzlich verschieden. Andere Schulen machen die Schwertkunst zum Mittel ihres Lebensunterhalts; sie betreiben damit, daß sie sich auf äußerlich prächtig wirkende Kunstgriffe konzentrieren, ein Geschäft. Das hat allerdings mit dem wahren Weg der Schwertkunst nichts zu tun. Wiederum gibt es in dieser Welt die Auffassung, man könne die Schwertkunst ausschließlich auf die technische Handhabung des Schwertes beschränken, und so hofft man, durch bloße Übung des Schwertschwingens, durch Körperhaltung und Geschicklichkeit allein die Befähigung zum Sieg zu erlangen, doch ist dergleichen bei weitem nicht ausreichend für den Weg.

Ich werde in diesem Buch die Mängel der anderen Schulen ausführlich darlegen. Ihr gründliches Studium soll jedem dazu dienen, die Tugenden meiner Nitô-Schule desto besser zu erkennen.

### Die Benutzung des großen Langschwerts in anderen Schulen

Einige der anderen Schulen bevorzugen ein besonders großes Langschwert. Von meinem Standpunkt aus gesehen, ist dieser Stil als die Schwertkunst der Schwächlinge zu bezeichnen. Und zwar deshalb, weil dabei dem Grundsatz ausgewichen wird, der da besagt, daß alle Mittel recht sind, um den Gegner zu überwinden. Vielmehr setzt man hier auf das besonders große Langschwert, in der Hoffnung, man könne mit Hilfe der Überlänge den Gegner aus der Distanz besiegen. Man sagt: »Jeder Zoll mehr gibt der Schwerthand Überlegenheit.« Aber das ist nichts als die Redensart derer, die von der Schwertkunst nichts verstehen. Ja, ohne Kenntnis der Schwertkunst sich nur auf die Länge des Schwertes zu verlassen, um aus der Distanz zu siegen, offenbart nur die Schwäche des Kampfgeistes. Daher nenne ich dies die Schwertkunst der Schwächlinge.

Selbst wenn jemand seine Vorliebe für das große Langschwert begründen könnte, ist dies doch lediglich die Meinung eines einzelnen. Im Lichte der Realität betrachtet, hat das keine Vernunft. Angenommen, ich benutze ein kurzes Schwert, weil ich ohne Langschwert bin. Heißt denn das, daß ich nun deshalb unweigerlich scheitern muß?

Auch auf Grund des Kampfplatzes, etwa wenn er so gestaltet ist, daß ich von allen Seiten behindert bin oder selbst das Kurzschwert nicht benutzen kann, wäre es nach der Schwertkunst ein Irrtum, zu meinen, ich sollte das Langschwert ziehen. Zudem gibt es Männer, für die, wenn sie die nötige Kraft nicht haben, das große Langschwert völlig ungeeignet ist. So wird es ihnen zu einem Hindernis, und sie sind gegenüber Kurzschwertkämpfern eindeutig im Nachteil.

Von alters her lautet das Sprichwort: »Groß und klein gehören zusammen.« Gewiß, auch ich lehne das übergroße Langschwert nicht grundsätzlich ab. Was ich verabscheue, ist die Vorstellung, es müsse unbedingt ein großes Langschwert sein. Auf die Schlacht angewandt, entspricht das große Langschwert einer großen Armee-Einheit und das Kurzschwert dem kleinen Trupp. Aber kommt es nicht auch vor, daß einige wenige Männer gegen viele kämpfen? Ja, häufig haben sogar die wenigen die vielen besiegt. In meiner Schule wird jedes einseitige und enge Denken abgelehnt. Das gilt es zu lernen.

### Das »starke Langschwert« der anderen Schulen

Höre nicht auf die falsche Lehre vom »starken« Langschwert. Ein absichtlich mit Kraft geschwungenes Langschwert hat nur einen wilden Schlag zur Folge, und mit wilden Schwerthieben zu siegen ist schwer.

Wer sich, um den Gegner niederzuschlagen, nur auf die Kraft seines Schwertes konzentriert und verläßt, wird den Hieb mit unvernünftiger Stärke führen, gerade so aber nicht imstande sein, den Gegner endgültig zu treffen. Auch beim Probehieb hat es keinen Zweck, allzu kräftig zuzuschlagen. Mit welchem Gegner auch immer du auf Tod und Leben kämpfst, du überlegst nicht, ob du schwach oder stark zuschlägst; dein einziger Gedanke muß sein, den Gegner zu töten, und das weder mit einem bewußt starken noch freilich mit einem schwachen Hieb. An nichts anderes darfst du denken als an den Tod des Gegners. Triffst du mit einem nur von Stärke erfüllten Schwert kräftig auf die Klinge des Gegners, ist der Hieb notwendigerweise zu heftig, und das wirkt sich nachteilig aus. Denn durch den heftigen Aufprall verzögert sich die nächste Bewegung des eigenen Schwertes. Aus all diesen Gründen ist das Wort vom »Langschwert der Stärke« unsinnig.

Auf die Schlacht angewandt, heißt das. Verfügt man über eine nur auf ihre Stärke hin ausgesuchte Truppe und hofft, durch diese ihre Stärke den Sieg zu erringen, so zieht der Gegner ebenfalls eine Truppe zusammen, die auf Stärke ausgerichtet ist, und es kommt zu einem erbitterten Kampf. Aber ohne die richtigen Prinzipien kann ein Kampf nicht gewonnen werden.

Nach meiner Schule wird in keiner Weise gewaltsam vorgegangen, sondern stets gemäß der Weisheit der Schwertkunst. Damit ist der Sieg entsprechend den eigenen Absichten zu erringen. Das gebe ich dir zu bedenken.

## Die Verwendung des kürzeren Langschwerts in anderen Schulen

Lediglich ein kürzeres Langschwert zu benutzen ist ebenfalls nicht der wahre Weg, um zu siegen.

Von alters her spricht man von *Tachi* und *Katana* als dem Lang- und dem Kurzsword. Männer von überlegener Kraft können im allgemeinen das große Langschwert mit Leichtigkeit schwingen. Auch sind sie imstande, Speer und Hellebarde vorteilhaft anzuwenden. Für sie besteht also keinerlei Notwendigkeit, zum Kurzsword zu greifen. Ein kürzeres Langschwert bevorzugen diejenigen, die – unter dem Langschwert des Gegners hindurch – diesen anspringen und auf ihn eindringen wollen; doch solch eine einseitige Absicht ist nicht gut.

Nur auf eine momentane Unaufmerksamkeit des Gegners zu rechnen bringt zudem insgesamt viele Nachteile, und mit ihm in eine Umklammerung zu geraten ist keineswegs wünschenswert. Auch läßt sich die Methode, mit einem kürzeren Langschwert an den Gegner nahe heranzudringen, dann nicht gebrauchen, wenn es sich um mehrere Gegner handelt. Manche, die nur das Kurzsword verwenden, hoffen zwar, sie könnten sich beim Kampf mit mehreren Gegnern durch diese hindurchschlagen und nach Belieben umherspringen; tatsächlich jedoch sind sie vollauf mit dem Parieren beschäftigt und geraten schließlich mit dem Gegner ins Handgemenge. Dies hat mit dem wahren Weg der Schwertkunst nichts zu tun. In einem solchen Fall ist es das beste, man geht die Situation kraftvoll und direkt an, jagt die Gegner, daß sie zur Seite springen, und bringt sie in Verwirrung, um sich so den gewissen Sieg zu sichern. Das gleiche gilt auch in der Schlacht. Dort greift man in einer solchen Lage mit einer größeren Truppe in einem plötzlichen Überfall den Gegner an und zerschmettert ihn im Nu. Das ist nach dem Geist des *Heihô*.

Heutzutage übt man, will man die Schwertkunst erlernen, für gewöhnlich nur, wie man abwehren, ausweichen, sich zurückziehen und entkommen kann. Von dieser Gewohnheit verdorben, gerät man schließlich dahin, daß der Gegner mit einem machen kann, was er will. Der Weg des *Heihô* aber ist gerade und ohne Umschweife. Wichtig ist es, so viel Kampfgeist zu haben, daß man den Gegner durch unmittelbaren Angriff beherrscht und ihn sich so gefügig macht.

## Die vielfältigen Langschwerttechniken der anderen Schulen

Wenn in anderen Schulen eine Vielzahl von Schwerttechniken gelehrt wird, so geschieht dies offenbar in geschäftstüchtiger Absicht und um die Bewunderung der Anfänger zu erregen. Wir haben es hier mit einer Gesinnung zu tun, die auf das entschiedenste und tiefste zu verachten ist.

Denn es ist grundsätzlich falsch, zu glauben, es gäbe zahlreiche verschiedene Methoden, um einen Gegner im Kampf zu schlagen. Was das Niederschlagen betrifft, so besteht da kein Unterschied, ob einer es nun in Kenntnis oder in Unkenntnis der Kampfkunst tut, und selbst Frauen und Kinder kennen dieselben Methoden. In welcher Form auch zugeschlagen wird, ob es ein Zusteichen oder Niedermähen ist, die Methoden sind doch die gleichen. Fest steht, daß es beim Weg der Schwertkunst um das Niederwerfen geht,

und da kann es keine Vielzahl der Methoden geben.

Immerhin gibt es die sogenannten »Fünf Schwerthaltungen«, denen zufolge – je nach Ort und Umständen, zum Beispiel dann, wenn nach oben und seitwärts kein Raum ist – das Schwert so gehalten werden muß, daß es keine Behinderung erfährt.

Alle übrigen Tricks, den Gegner niederzuschlagen, sei es nun durch das Winden des Körpers oder ein Wegspringen oder ein Drehen der Hand, entsprechen nicht dem wahren Weg der Schwertkunst. Mit dergleichen Drehungen, Windungen, Verrenkungen oder Sprüngen ist der Gegner nicht niederzuschlagen. Sie taugen zu nichts. Nach meiner Schwertkunst halte ich mich innerlich wie äußerlich aufrecht und zwingen den Gegner dazu, sich zu drehen und zu winden. Ist er dann in seinem Inneren genug gekrümmt, schlage ich zu und siege. Das gilt es zu üben.

## Die Schwerthaltung in anderen Schulen

Die Schwerthaltung als das Allerwichtigste zu betrachten ist eine falsche Denkweise. Im Grunde gibt es »Haltung« nur, solange kein Gegner da ist. Denn – und dafür kennt man Beispiele von alters her – man kann keine festen Regeln setzen und sagen: So und so ist die richtige Art. Man siegt, indem man so vorgeht, daß der Gegner in eine schwierige Lage gerät.

Alle sogenannten »Haltungen« haben als Begriff nur einen Sinn, wenn man sich selber nicht bewegen muß. Sie beschreiben einen Zustand, in dem wesentliche Bewegungen unnötig sind, also etwa bei der Belegung einer Burg mit Truppen oder beim Anlegen eines Feldlagers und auch dann, wenn man – vom Gegner herausgefordert – eine Stellung zu halten hat. Im Kampf jedoch geht es vor allem darum, die Führung an sich zu reißen. Das steht völlig im Gegensatz zur »Haltung«, die den Zustand meint, in dem man einen Angriff erwartet. Dieser Punkt ist wichtig zu merken.

Im Kampf, der auf *Heihô* beruht, heißt es, die Haltung des Gegners zu erschüttern, das vom Gegner Unerwartete zu tun, ihn zu verwirren, zu erregen und zu zerbrechen. Hat er dann alle Ordnung und allen Rhythmus verloren, so greift man ihn an und besiegt ihn.

Daher verabscheue ich jene nur auf Abwehr bedachte »Haltung« und spreche in meiner Schule von der »Haltung der Nicht-Haltung«.

In der Schlacht ist es ebenfalls das Wichtigste, daß wir die Größe der gegnerischen Truppen abschätzen, den Zustand des Schlachtfeldes erkennen, unsere eigenen Truppen unter Berücksichtigung ihrer Vorzüge gruppieren, um hierauf dann den Kampf zu beginnen. Es ist ein riesengroßer Unterschied, ob wir angreifen oder ob wir angegriffen werden. Im letzteren Falle werden wir zwar nach Kräften das Schwert führen, die Klinge des Gegners parieren und abschlagen, aber schließlich müssen wir doch einen festen Zaun aus Speeren und Hellebarden errichten. Wenn jedoch umgekehrt wir angreifen, werden uns selbst Zaunpfähle als Speere und Hellebarden von Nutzen sein. Das sollte man erproben.

## Die Ausrichtung des Blickes in anderen Schulen

Was man in den anderen Schulen als die »Ausrichtung des Blickes« bezeichnet, meint, je nach Schule, daß man die Augen entweder auf das Langschwert des Gegners oder auf seine Hand, auf sein Gesicht oder auf seine Füße heften soll. Richtet man aber den Blick zu nachdrücklich auf eine bestimmte Stelle, wird man dadurch nur abgelenkt oder in seinem Vorgehen behindert.

Ich will versuchen, zu erklären, warum das so ist. Die Fußballspieler<sup>52</sup> zum Beispiel richten ihren Blick keineswegs nur auf den Ball, und dennoch sind sie auf Grund der verschiedenen Techniken sehr wohl imstande, ihn geschickt zu treffen. Wenn man eine Sache wirklich beherrscht, ist es nicht mehr nötig, alles genau mit den Augen zu verfolgen. Auch der Akrobat, wenn er ein Meister ist in seiner Kunst, läßt den Stab auf seiner Nase stehen oder spielt Ball mit mehreren Messern, ohne daß er dabei jede Einzelheit beobachtet; er hat sich durch ständigen Umgang damit daran gewöhnt und sieht gleichsam alles natürlich und wie von selbst.

Ähnliches gilt für die Schwertkunst. Ist man durch viele Gelegenheiten an den Kampf mit einem Gegner gewöhnt, erkennt man sofort, wie ernst es dem anderen ist. Und hat man die Schwertkunst wirklich begriffen, ist es ein leichtes, abzuschätzen, ob die gegnerische Klinge ferner oder näher, langsam oder hurtig

herabsausen wird. In der Kunst des *Heihô* geht es einzig und allein darum, den Blick auf das Herz des Gegners zu richten.

Auch in der Schlacht soll man den Blick auf die wahre, die innere Stärke des Gegners richten. Der »durchdringende« Blick bedeutet völlige Konzentration auf den Geist des Gegners. Mit dem »durchdringenden« Blick erkennt man den Zustand des Schlachtfeldes, durchschaut den Fortgang der Schlacht und bemerkt den Verlust eines Vorteils oder einen schwachen Punkt im Schlachtgetümmel. Der »durchdringende« Blick ist allumfassend und durch nichts abzulenken.

In der Schlacht ebenso wie im Kampf von Mann zu Mann darf keine Einzelheit den Blick ablenken, denn wenn man den Blick auf diese oder jene Stelle heftet, verliert man den Überblick über die Gesamtsituation, im Herzen entsteht eine Verwirrung, und so entgleitet einem schließlich der sichere Sieg. Diese Grundsätze gilt es gründlich zu üben.

## Der Gebrauch der FüÙe in anderen Schulen

In anderen Schulen spricht man von verschiedenen Methoden des Gebrauchs der FüÙe; so vom Schweben, Springen, Hüpfen, Stampfen, Trippeln und so weiter, und man sagt, es komme darauf an, die FüÙe rasch zu bewegen. Vom Standpunkt meiner Schwertkunst aus gesehen, sind all diese Methoden unbefriedigend.

Die schwebenden FüÙe lehne ich ab, weil man dadurch ins Schlingern gerät. Es muß immer fest aufgetreten werden. Ebenso wenig liebe ich das Springen, denn es kann leicht zur Gewohnheit werden. Grundsätzlich besteht niemals eine Notwendigkeit für mehrfache Sprünge. Es ist also nicht wünschenswert, zu springen. Das Hüpfen hat einen unsteten Geist zur Folge. Damit eine rasche Entscheidung im Kampf herbeizuführen ist unmöglich, weshalb ich es ablehne. Das Stampfen ist eine Methode des Abwartens. Man bleibt fest an einer Stelle und überläÙt so dem Gegner die Führung. Dies ist mir besonders verhaÙt.

Daneben spricht man vom Trippeln nach Art der Krähen und ähnlichen Methoden, die FüÙe rasch zu bewegen. Doch ist es bei manchen Gelegenheiten, etwa wenn man auf sumpfigem oder nassem Gelände, an Flüssen oder auf felsigen Ebenen oder auf engen Wegen mit dem Gegner aneinandergerät, ohnehin unmöglich, zu springen oder die FüÙe hurtig zu bewegen.

Nach meiner Schwertkunst bewegt man die FüÙe auch während des Kampfes unverändert so, wie man es für gewöhnlich zu tun pflegt. Die Regel lautet: Man gehe wie sonst auch auf der Straße, dem Rhythmus des Gegners entsprechend, bald schnell und bald langsam, man passe sich mit dem Körper an, nicht zuwenig und nicht zuviel, und man Sorge vor allem dafür, daß die eigenen Schritte nie in Unordnung geraten.

Auch in der Schlacht gilt dieselbe Regel für die Fußbewegung. Denn greift man, ohne die Absichten des Gegners zu kennen, allzu hastig an, so verwirrt sich der eigene Rhythmus. Ein Sieg wird dadurch unmöglich. Hat man aber umgekehrt einen zu langsamen Schritt, so versäumt man den Augenblick der gegnerischen Verwirrung. Man kann daraus keinen Vorteil ziehen und ist deswegen nicht imstande, eine rasche Entscheidung herbeizuführen. Wichtig ist, daß man den Zustand des Gegners, wenn seine Reihen vor dem Zusammenbruch stehen, genau erkennt und daß man ihm dann nicht die kleinste Pause gönnt, um ihn so zu besiegen. Das gilt es gründlich zu üben.

## Die Geschwindigkeit in anderen Schulen

Eine dem Auge sichtbare Geschwindigkeit zu fordern ist nicht der wahre Weg der Schwertkunst. Befindet man sich im richtigen Rhythmus, haben andere den Eindruck, man bewege sich völlig normal; nur wenn man den Rhythmus verfehlt, wirkt man entweder schnell oder langsam. In welcher Kunst auch immer – ein Meister erscheint nie schnell in seinen Bewegungen.

Es gibt Menschen, die an einem Tag vierzig oder fünfzig Meilen gehen, und dennoch laufen sie dabei keineswegs von morgens bis abends nur im Schnellschritt. Ungeübte hingegen machen zwar den Eindruck, als seien sie den ganzen Tag gerannt, aber ihre Leistung ist vergleichsweise gering. Es gibt geübte Tänzer, die auch beim schnellen Tanz noch singen können, während Anfänger, die das versuchen, unweigerlich langsamer und innerlich unruhig werden.

Der »Oimatsu«-Rhythmus<sup>53</sup> ist zwar ein durchaus getragener; wenn ihn jedoch ein Anfänger auf der Handtrommel schlägt, hat man das Gefühl, daß er allzu langsam wird. Beim »Takasago«<sup>54</sup> wiederum handelt es sich um einen bereits schnellen Rhythmus, weshalb er nicht zu schnell geschlagen werden darf.

Wenn man alles schnell zu tun versucht, gerät man aus dem Takt. So heißt es auch: »Wer hastet, kommt ins Stolpern.« Natürlich ist es ebenfalls nicht gut, zu langsam zu sein. Wirklich geübte Leute wirken in allem gelassen und kommen nie aus dem Takt. Aus diesen Beispielen mag hervorgehen, was gemeint ist.

Auf dem Weg des Schwertes nun ist es ganz besonders von Übel, schnell zu sein. Und ich will auch sagen, warum: Zunächst ist es unter bestimmten Umständen, etwa auf nassem oder sumpfigem Boden, überhaupt nicht möglich, Körper und Beine schnell zu bewegen. Noch weniger wird es dort möglich sein, mit dem Langschwert rasch zuzuschlagen. Und wenn man es versucht, wird man, weil man es schließlich nicht wie einen Fächer oder ein Kurzschwert benutzen kann, ganz und gar erfolglos sein. Das gilt es zu erkennen.

Auch in der Schlachtstrategie verbietet sich eine allzu rasche oder allzu plötzliche Art. Man verfare hier entsprechend der Methode der »Niederhaltung«: Zu heftig zu drängen ist falsch; handelt der Gegner überstürzt, so bleibe man selber um so ruhiger. Nie lasse man sich vom Gegner mitreißen. Diese Haltung ist fleißig zu üben.

## Die »Tiefe« und die »Oberfläche« in anderen Schulen

Wie eigentlich kann man in der Kunst des Kämpfens unterscheiden, was »Tiefe« ist und was »Oberfläche«?

In manchen Künsten bezeichnet man gelegentlich die geheimen Überlieferungen als die »Lehren der Tiefe«, und man spricht vom »Eingang«<sup>55</sup> als dem ersten Schritt dahin. Aber was den Kampf mit dem Gegner betrifft, kann man nicht sagen: Hier wurde mit einem »Oberflächen-Hieb«, dort mit einem »Tiefen-Hieb« zugeschlagen.

Wenn ich den Weg meiner Schwertkunst lehre, lasse ich diejenigen, die ihn einschlagen wollen, zunächst solche Techniken üben, die zu lernen ihnen leichtfällt, unterweise sie in solchen Prinzipien, die sie rasch zu begreifen vermögen. Hierauf, und je nachdem, welche Fortschritte sie erzielen, versuche ich, sie nach und nach mit den tieferen Dingen vertraut zu machen. Da ich sie jedoch weitgehend durch eigene, tatsächliche Erfahrung auf den Weg zum Verständnis bringe, ist bei mir von »Tiefe« oder von »Eingang« nie die Rede.

Wirklich wird man ja, wenn man in der Absicht, in die Tiefe der Berge zu gehen, tiefer und tiefer in sie eindringt, schließlich wieder an einem »Eingang« herauskommen. Auf dieselbe Weise ist es in allen Künsten ein vom jeweiligen Zeitpunkt abhängiges Problem, ob jetzt eine sogenannte »Lehre der Tiefe« nötig ist oder jetzt die Anleitung zu den ersten Schritten.

Was den Weg der Schwertkunst betrifft, wie wäre es möglich, zu sagen, dies habe offenzuliegen, dies geheim zu bleiben? Deswegen will ich bei der Vermittlung meiner Lehre von schriftlichen Gelöbnissen und Geboten nichts wissen. Die geistigen Fähigkeiten des Lernenden zu beurteilen, ihn die Wahrheit des Weges zu lehren, die üblen Einflüsse der anderen Schulen von ihm fernzuhalten, ihn auf natürliche Weise zur Erkenntnis aufrechter Samurai-Art zu bringen und seine Seele stark und unerschütterlich zu machen – dies ist meine Methode, die Schwertkunst weiterzugeben. Das gilt es streng zu üben.

## Epilog zum Buch des Windes

In diesem »Buch des Windes« habe ich, in neun Abschnitte gegliedert, die Schwertkunst der anderen Schulen klar genug beschrieben. Ich könnte mich weit gründlicher mit jeder einzelnen Schule, vom »Eingang« bis in die »Tiefe«, befassen, doch nun habe ich absichtlich weder die Schulen noch ihre wichtigsten Eigenheiten genannt. Ich will auch sagen, warum. Die Folgerungen aus den verschiedenen Lehren, die auf den einzelnen Richtungen basierenden Theorien erweisen sich, je nachdem, wer sie äußert, als abermals so unterschiedlich, daß selbst innerhalb ein und derselben Schule völlig entgegengesetzte Meinungen auftreten können. Davon einmal abgesehen, bin ich überzeugt, daß sich spätere Zeiten kaum für die Namen und Ansichten der einzelnen Schulen interessieren werden.

Immerhin habe ich die hauptsächlichen Grundzüge der anderen Schulen kurz behandelt und dabei gezeigt, daß es unter dem Blickwinkel der normalen, aufrichtigen Vernunft eine völlig einseitige Haltung ist,

etwa das übergroße Langschwert zu benutzen oder seine Vorliebe dem kürzeren Schwert zuzuwenden, sich allein auf die Frage von Stärke und Schwäche zu konzentrieren oder hier das große Allgemeine und dort die kleinen Einzelheiten feilzubieten. Und wenn ich auch nicht geschrieben habe, in welcher Schule dieses oder jenes der Fall ist, so wird man es dennoch begreifen.

In meiner Niten-Schule der Schwertkunst gibt es keinen »Eingang« und keine »Lehre der Tiefe«, und eine geheime Schwerthaltung gibt es ebensowenig. Wichtig allein ist, daß man sich, gestützt auf ein geradsinniges Wirken des Geistes, die Tugenden des Kriegers zu eigen macht.

Am zwölften Tage des fünften Monats im zweiten Jahre der Ära Shôhō (1645).

Für Terao Magonojo

*Shinmen Musashi*

空

昭和壬子春日  
京逸



## Das Buch der Leere

In diesem »Buch der Leere« lege ich den Weg der Nitô-ichiryû-Schwertkunst nieder.

Die Leere ist das, in dem nichts existiert; sie ist das, was Menschen zu wissen unmöglich ist. Allerdings – die Leere ist das Nichts. Indem du aber das Existierende erkennst, wirst du auch fähig werden, das Nicht-Existierende zu erkennen. Das Nicht-Existierende – das ist die Leere.

Die Menschen in dieser Welt sind der Ansicht, wenn sie etwas nicht begreifen können, sei dies die Leere. Das ist nicht die wahre Leere. Das ist nichts als Täuschung.

Auf dem Weg der Schwertkunst gibt es diejenigen, die, weil sie als Samurai die Samurai-Art nicht erfassen, vielerlei Täuschungen ausgesetzt sind und das ihnen nicht Begreifbare als die Leere bezeichnen. Doch dies ist ebenfalls nicht die Leere im eigentlichen Sinne.

Als Samurai den Weg der Schwertkunst genau zu erfassen, sich die verschiedenen Techniken anzueignen, hinsichtlich des Berufs als Samurai nichts außer acht zu lassen, das Herz klar zu erhalten, sich täglich und stündlich der Ausbildung zu befleißigen, Weisheit und Kraft des Geistes zu schärfen, sich Urteilskraft und Wachsamkeit anzuerziehen, um mit alledem jegliche Täuschung fortzuwischen – dies erst versetzt dich in einen Zustand, der als die wahre Leere bezeichnet werden kann.

Solange du nicht zum wahren Weg erleuchtet bist, ob es nun der Weg Buddhas ist oder der Weg irdischer Vernunft, wirst du von dir aus glauben, die Dinge seien richtig und gut. Betrachtetest du sie aber mit unverfälschtem Sinn und mißt du sie mit der Elle der wahren Welt, so erkennst du, daß ein jeder unterschiedliche Ansichten und Lehren hat, die vom wahren Weg abweichen. Begreife meine Lehre, halte dich an die Geradheit, nimm die Wahrheit zur Richtschnur, und verbreite so den Weg der Schwertkunst unter den Menschen, auf daß sie aufrecht, klar und mit dem richtigen Urteil über die Dinge leben.

Dann wirst du dahin kommen, daß du die Dinge klar und deutlich begreifst und erkennst: Die Leere, das ist der Weg, und der Weg, das ist die Leere.

Die Leere hat Gutes, nicht Böses. Es gibt Weisheit, Verstand und den Weg, und es gibt die Leere.

Am zwölften Tage des fünften Monats im zweiten Jahr der Ära Shôhō (1645).

Für Terao Magonojo

*Shinmen Musashi*

## Anmerkungen

- 1 *Weg*: Das Schriftzeichen für »Weg« liest sich japanisch »michi« und sinojapanisch »dô« Es ist dasselbe wie das chinesische »tao« und wird in den Bezeichnungen verschiedener Künste und Wege benutzt (z. B. »Ka-dô« = Blumenweg, Ikebana; »Cha-dô« = Teeweg u. a.). Die »Wege« stellen die menschliche Tätigkeit in einen religiösen oder kosmischen Zusammenhang, der den Übenden zur Vollendung führen soll.
- 2 *Heihô*: eine Zusammensetzung aus »hei« = Krieger und »hō« = Methode.
- 3 *Dem Himmel huldigen*: »ten« oder Himmel deutet hier auf die japanische Shintô-Religion (»Shintô«: gebildet aus den beiden Schriftzeichen für »Gottheit« und »Weg«). Im Shintô gibt es unzählige Gottheiten: auf Bergen, in Bäumen und Flüssen, für Gesundheit, Glück, Fruchtbarkeit und Seuchen sowie lokale oder Gottheiten der Clans. Auch die Urgötter als Vorfahren des kaiserlichen Hauses gehören zu ihnen.
- 4 *Kannon*: die buddhistische Gottheit der Barmherzigkeit.
- 5 *Arima Kihei*: aus der Shintô-Schule; siehe auch Anmerkung 15.
- 6 *Alles ohne einen Meister*: In der Muromachi-Zeit war für das Studium der Künste ein System von Benotungen, Befähigungsnachweisen und Rangordnungen eingeführt worden, das unter den Tokugawas fast noch strenger ausgelegt wurde. Musashi studierte verschiedene Künste und Fertigkeiten an mehreren Schulen, aber als er nach seiner Erleuchtung seinen Studien weiter nachging, löste er sich von den traditionellen Formen der Unterweisung und des Unterrichts. Seine letzten Worte im »Buch der Leere« lauten: »Dann wirst du dahin kommen, daß du die Dinge klar und deutlich begreifst und erkennst: Die Leere, das ist der Weg, und der Weg, das ist die Leere.«
- 7 *Geist*: Das japanische Wort »Kokoro« wird übersetzt mit »Herz«, »Seele« oder »Geist«. Es könnte auch als Gefühl oder innere Haltung verstanden werden. Zu allen Zeiten hieß es: »Das Schwert ist die Seele des Samurai.«
- 8 *Die Stunde des Tigers*: morgens zwischen drei und fünf Uhr. Jahre, Monate und Stunden wurden nach den ostasiatischen Tierkreiszeichen benannt.
- 9 *Waka*: das einunddreißigsilbige japanische Gedicht (Im Gegensatz zu dem ebenfalls in Japan gepflegten chinesischen Gedicht).
- 10 *Tee*: Die Kunst des Teetrinkens wird, wie das Kendô, in Schulen gelehrt. Es ist im Grunde ein auf einfachen, aber hochkultivierten Regeln beruhendes Zusammensein mehrerer Personen in einem kleinen Raum.
- 11 *Bogenschießen*: Der Bogen war die Hauptwaffe der Samurai in der Nara- (646 bis 794) und der Heian-Zeit (794 bis 1185). Er wurde später durch das Schwert verdrängt. Das Bogenschießen ist ein ebenso kunstvoller Vorgang wie das Teetrinken und der Schwertkampf. Hachiman, der Kriegsgott, wird oft als Bogenschütze dargestellt.
- 12 *Schwert und Schreibpinsel*: »Bunbu-itchi« oder »Literatur und Kriegskunst in Harmonie«; vier Schriftzeichen, die oft in Tuschkalligraphien dargestellt sind. Die Adelsjugend wurde während der Tokugawa-Zeit mit Nachdruck im Schreiben der chinesischen Klassiker und im Schwertkampf ausgebildet. Pinsel und Schwert beherrschten praktisch das Leben des japanischen Adels.
- 13 *Unbedingte Bereitschaft zum Tod*: Dieser Begriff entspricht in seiner Bedeutung der Philosophie, die auch im *Hagakure* (»Verborgene Blätter«), einem Buch, das um 1715 von Yamamoto Tsunetomo und einigen anderen Samurai aus dem Nabeshima-Clan in der heutigen Präfektur Saga verfaßt wurde, vertreten wird. Unter den Tokugawas sicherte die geltende Denkweise des konfuzianisch beeinflussten Systems zwar die Stabilität des Samurai-Standes, aber sie führte auch dazu, daß gewisse Aspekte des Bushidô, des Weges des Kriegers, vernachlässigt wurden. Sowohl unter den Samurai als auch im Volk schwand die Disziplin.  
Yamamoto Tsunetomo, viele Jahre Berater des Nabeshima-Fürsten Mitsushige, wollte bei dessen Tod der Samurai-Tradition entsprechend Selbstmord begehen. Die Form des »Nachfolgetodes« war jedoch strengstens verboten durch die neue Gesetzgebung, und so zog sich Yamamoto unter großen Gewissensqualen und in tiefer Trauer an die Grenzen des Nabeshima-Territoriums zurück. Dort besuchten ihn jüngere Samurai, die dieselben Probleme sahen. In Gesprächen mit ihm ließen sie sich von Yamamoto belehren und zeichneten dessen Ansichten, vermischt mit eigenen Gedanken, auf. Ihre Schrift ist ein aufschlußreicher Kommentar über die sich verändernde Wertordnung im Japan des siebzehnten und achtzehnten Jahrhunderts. Es heißt dort:  
»Es gibt keine andere Möglichkeit zu sagen, was ein Krieger tun soll, als daß er sich strikt an den Weg des Kriegers zu halten hat. Mir scheint, daran mangelt es ihnen allen. Nur noch wenige Männer sind imstande, die Frage, was der Weg des Kriegers sei, auf der Stelle zu beantworten. Das ist so, weil sie es in ihrem Herzen nicht mehr wissen. Wir sehen daran, daß sie vom Weg des Kriegers abgewichen sind. Der Weg des Kriegers bedeutet zu sterben. Der Weg des Kriegers ist der Tod, d. h. den Tod zu wählen, wann immer es eine Wahl gibt zwischen Leben und Tod. Es bedeutet nicht mehr und nicht weniger. Man muß die Dinge klar sehen und sich entscheiden. Manche sagen, es sei unnützlich, zu sterben, ohne seine Absichten verwirklicht zu haben. Doch dies entstammt dem kraftlosen Bushidô von Kyôto und Ôsaka. Sie können sich, vor die Wahl zwischen Leben und Tod gestellt, deshalb nicht entscheiden, weil sie an ihren ursprünglichen Absichten hängen. Jeder von ihnen möchte am Leben bleiben. Sie legen sich zurecht, wie sie am Leben bleiben können. Einen Mann, der überlebt, obwohl er seine Absichten nicht ausführen oder verwirklichen konnte, einen Feigling zu nennen mag zwar herzlos sein. Aber zu sagen, daß der Tod, wenn man versagt hat, ein unnützes Opfer sei, absurd.«

Zu sterben ist keine Schande, es ist vielmehr das Eigentliche am Weg des Kriegers. Wer von morgens bis abends aufrechten Herzens ist, sich an den Gedanken, zu sterben, gewöhnt, und immer zum Tode bereit ist, wer seinen Körper als tot betrachtet und so eins wird mit dem Weg des Kriegers, der geht durch das Leben ohne die Furcht, zu versagen, und erfüllt seine Aufgaben, wie es die Pflicht verlangt.

Selbst ein unnützer Mann ohne Talente ist ein treuer und verlässlicher Gefolgsmann, wenn er nur stets das Wohlergehen seines Herrn vor Augen hat. Es wäre nicht edel, ausschließlich an den praktischen Nutzen der Weisheit und der Technik zu denken. Es gibt Männer, die die Begabung rascher Inspirationen besitzen. Aber es gibt eben auch Männer, die nicht sofort zu guten Einfällen gelangen, sondern erst durch langes Nachdenken die Antwort finden. Im Grunde müssen wir davon ausgehen, daß die natürlichen Begabungen des Menschen verschieden sind. Bedenken wir aber die ›Vier Eide‹ und erheben wir uns über die Sorgen um das eigene Wohlergehen, so erscheint da eine Weisheit, die davon unabhängig ist. Denn wer immer sich nur in die Dinge versenkt, und zöge er auch die Zukunft sorgsam in Betracht, der wird zunächst an sich selber denken. Aus diesem üblen Denken aber erwachsen die üblen Taten. Nun fällt es einfältigen Menschen nicht leicht, von dem Gedanken an das eigene Wohlergehen loszukommen.

Man richte deshalb, wenn man etwas beginnt, die Ziele und Absichten an den ›Vier Eiden‹ aus und lasse von Anfang an die Selbstüchtigkeit hinter sich. Dann kann nichts fehlschlagen.

Die ›Vier Eide‹ aber lauten: Lasse dich auf dem Wege des Kriegers von niemandem übertreffen. Sei deinem Herrn nützlich. Ehre deine Eltern. Sei von großer Güte, und tue alles für andere.«

- 14 *Unser Herr*: Das bezieht sich auf die Daimyō, die die Samurai in ihre Dienste nahmen.
- 15 *Kashima- und Katori-Schreine*: Die ursprünglichen Kendō-Schulen sind mit Shintō-Schreinen verbunden. Viele ihrer Begründer werden im Kantō-Gebiet, nordöstlich von Tōkyō, und zwar in den noch heute existierenden Kashima- und Katori-Schreinen, zusammen mit den Kriegsgöttern verehrt. Auch Arima Kihei, der Samurai, den Musashi tötete, als er dreizehn war, gehörte zu einer der mit diesen Schreinen verbundenen Schulen, die allerdings neueren Datums war und sich vermutlich erst im fünfzehnten oder im sechzehnten Jahrhundert herausbildete.
- 16 *Dōjō*: »Ort des Weges«; Übungshalle oder -platz in den Fechtschulen. Auch Bezeichnung der Schulen selbst.
- 17 *Vier Wege*: Siehe Einleitung, in der die vier Stände der Tokugawa-Zeit erklärt werden.
- 18 *Zimmermann*: Die japanische Architektur ist vorwiegend Holzarchitektur, weshalb »Zimmermann« zugleich auch Baumeister bedeutet.
- 19 *Vier Häuser*: Anspielung auf die vier Linien des Fujiwara-Clans, die Japan in der Heian-Zeit beherrschten, oder auf die vier Teeschulen.
- 20 *Kriegerhäuser*: japanisch »Buke«; seit dem Mittelalter Bezeichnung für die Familien, die in Erbfolge die Militärs stellten (im Gegensatz zu den »Kuge«, den Hofadelfamilien).
- 21 *Schiebetüren*: Die seitlich verschiebbaren Türen und Fenster im altjapanischen Haus bestehen aus hölzernem Gitterwerk, das mit Papier beklebt oder überzogen ist; ähnlich die beweglichen Zwischenwände. Nachts oder bei schlechtem Wetter zieht man zusätzlich massive Holzläden vor die Fenster.
- 22 *Wie der einfache Samurai schärft und wetzt der Zimmermann seine Werkzeuge selbst*: Das Schärfen und Polieren der japanischen Schwerter wird heutzutage nur noch von Spezialisten ausgeführt, aber es scheint, daß diese Kunst ehemals weiter verbreitet war. Wenn das Schwert nicht richtig poliert ist und die Schliffmuster auf der Klinge unsauber sind, schneidet selbst die beste und schärfste Waffe nicht gut.
- 23 *Kleine Schreine*: In den meisten japanischen Häusern findet man noch heute einen kleinen Shintō-Schrein in Form eines miniaturhaften Hausaltars.
- 24 *Fünf Bücher*: »Gorin-no-sho« bedeutet wörtlich »Schrift von den fünf Ringen (Kreisen)«. Der buddhistische Begriff »Gorin« kann die als rund erscheinenden »fünf Körperteile« meinen: den Kopf, beide Arme und beide Knie. Einen ebenfalls deutlichen buddhistischen Inhalt hat der Begriff im vorliegenden Fall, nämlich die »fünf großen Elemente«: Erde, Wasser, Feuer, Wind und Luft (siehe dazu auch die Anmerkungen 25 und 26). Im letzteren Sinne wird er auch angewandt auf eine besondere Form der steinernen Stupas (buddhistische Kultbauten), deren Teile – von unten nach oben – bestehen aus einem Quader (Viereck = Element Erde), einer Kugel (Kreis = Element Wasser), einer Vierkantpyramide (in Seitenansicht: Dreieck = Element Feuer), einer Halbkugel (Halbrundform = Element Wind) und einem perlenförmigen Abschluß an der Spitze (Perle der Wunscherfüllung, Symbol buddhistischer Tugend).
- 25 *Wind*: Das Schriftzeichen für »Wind« bedeutet auch »Stil«.
- 26 *Leere*: Das hierfür verwendete Schriftzeichen hat die Grundbedeutung »Raum« (zwischen Himmel und Erde). Im Buddhistischen wird darunter das Illusionäre der materiellen Welt verstanden: Die Dinge besitzen keine statische Existenz, sondern sind im Samsara befangen und durch steten Wechsel der Kausalitäten bedingt. Ihnen haftet also keine Wahrheit an; jedoch werden die Phänomene als solche – anders als im westlichen Nihilismus – nicht gelehnet.
- 27 *Zwei Schwerter*: japanisch »Nitō« (daher auch Nitō-Schule). Die Samurai trugen zwei Schwerter im Gürtel auf der linken Seite, wobei die Schneiden nach oben zeigten. Das kurze oder Seitschwert wurde ständig getragen, das Langschwert nur außerhalb des Hauses. Es gab zeitweilig Vorschriften, die die Form und die Länge des Schwertes bestimmten. Die Samurai hatten zwei Schwerter, während den Angehörigen anderer Stände nur eines zur Verteidigung gegen Wegelagerer auf den Straßen außerhalb der Städte zugestanden werden konnte. Die Samurai hatten das kurze Schwert immer griffbereit neben ihrem Lager, während die Langschwerter querliegend auf Ständern aufbewahrt wurden, die im Hause jedes Samurai in der Vorhalle standen.

- 28 *Speer und Hellebarde*: Die Techniken im Umgang mit Speer und Hellebarde waren die gleichen wie die des Schwertkampfes. Speere waren während der Muromachi-Zeit weit verbreitet, in erster Linie als Waffe für die riesigen Armeen von Fußtruppen. Später, in der Tokugawa-Zeit, dienten sie bei den Zügen der Daimyō in die Hauptstadt und von dort zurück mehr als Dekorationsstücke. Der Speer wurde nicht geworfen, sondern zum Stechen und Hauen benutzt. Die Hellebarde und ähnliche Waffen mit gekrümmten Klingen waren besonders wirksam im Kampf gegen Berittene. Frauen benutzten sie, um in Abwesenheit ihrer Männer das Haus zu verteidigen; noch heute üben sich, in einer sportlichen Form, Frauen in dieser Kunst.
- 29 *Gewehr*: Feuerwaffen, so die durch die Portugiesen ins Land gebrachten Gewehre mit Luntenschlössern (Musketen), besaßen die Japaner seit der zweiten Hälfte des sechzehnten Jahrhunderts. Während der Tokugawa-Zeit wurde ihre Verwendung jedoch weitgehend eingeschränkt. Sie galten dem Schwert gegenüber als unedel.
- 30 *Nō-Tänzer*: Die Kunst des im fünfzehnten Jahrhundert entwickelten, stark stilisierten Nō-Theaters ist in ihrem Kern eine Bewegungskunst; außerdem gehören Gesang und die Beherrschung gewisser Musikinstrumente dazu.
- 31 *Enger Raum*: Gemeint ist der Dōjō, der meist in Hallen untergebrachte Übungsplatz der einzelnen Schule. Dort wurde beim Üben größter Wert auf Formen und Rituale gelegt. Außerdem war man sicher vor neugierigen Beobachtern rivalisierender Schulen.
- 32 *Terao Magonojo*: Schüler Musashis; ihm widmete er das *Gorin-no-sho*.
- 33 *Schwertprobe*: Die Schwerter wurden von professionellen Prüfern auf ihre Tauglichkeit hin getestet. Das Schwert wurde dabei in einem besonderen Prüfstand durch Hiebe gegen die Leiche eines Hingerichteten, gegen Strohbindel, Rüstungen, Eisenplatten usw. geprüft. Manchmal finden sich auf den Griffen alter Waffen Bewertungsmarkierungen, die nach den Schwertproben angebracht wurden.
- 34 *Das Setzen der Füße*: In den verschiedenen Schulen werden hierbei verschiedene Bewegungsarten benutzt. Bei Musashi ist es die Methode des *Yin-Yang*, japanisch »In-yō«, was soviel wie weiblich-männlich, hell-dunkel, rechts-links bedeutet. Das Setzen der Füße wird im »Buch des Windes« noch einmal aufgegriffen. Alte Schulen des Jiu-Jitsu (japanisch *Jūjutsu*) bevorzugten den Erstangriff mit dem vorgeschobenen linken Fuß.
- 35 *Der Weg des Langschwerts*: Weg als Lebensweg und natürlicher Weg einer Schwertklinge. Nach der Kendō-Philosophie ist die natürliche Bewegung des Schwertes verbunden mit einem natürlichen Verhalten des Schwertkämpfers.
- 36 *Faltfächer*: In den heißen Monaten trugen Männer und Frauen Fächer bei sich. Krieger von höherem Rang besaßen gelegentlich Fächer, bei denen die Außenrippen aus Eisen bestanden.
- 37 *Die fünf Angriffstaktiken*: Um Musashis Methoden zu verstehen, muß man daneben die verschiedenen anderen traditionellen Schulen kennen, vor allem ihre Schlagtechnik. Dabei spielt auch die unterschiedliche Entfernung vom Gegner eine Rolle. Man sagt, erst wer den Tod auf der Schwertspitze gesehen habe, stehe über den Dingen.
- 38 *Ohne Vorstellung, ohne Gedanken*: japanisch »Munen-musō«, ein buddhistischer Begriff, der den Eintritt in das »Nicht-Ich«, die Loslösung von allen gedanklichen Vorstellungen beschreibt. Es ist ein Zustand der absoluten Übereinstimmung mit dem Sein; in ihm erreicht das Handeln die vollkommene Natürlichkeit und Spontaneität.
- 39 *Der Rotes-Herbstlaub-Hieb*: vermutlich eine Anspielung auf die japanische Redensart, die man auf jemanden anwendet, der vor Schmerz oder Zorn errötet: »Es fällt das rote Herbstlaub.«
- 40 *Der chinesische Affe*: Nach einer Enzyklopädie aus dem japanischen Mittelalter soll es sich um einen Kurzarmaffen handeln, der in China beheimatet ist.
- 41 *Lack und Kleister*: Auch der für die berühmten japanischen Lackarbeiten verwendete Rohstoff ist klebrig wie Kleister; die Doppelung der Begriffe ist verstärkend gemeint.
- 42 *Der Kampf gegen mehrere*: Musashi gilt als Begründer des Zwei-Schwerter-Stils. Seine Schule wird unterschiedlich benannt: Nitō-ryū (»Zwei-Schwerter-Schule«), Niten-ryū (»Zwei-Himmel-Schule«) oder auch Niten-ichiryū (»die eine Schule von den zwei Himmeln«). Siehe dazu auch die Einleitung zu diesem Buch. Nach seinen Schriften wandte Musashi selbst zwei Schwerter nur im Kampf gegen mehrere Gegner an. Andererseits dient das Fechten mit zwei Schwertern als gute Grundübung zur Beherrschung des Schwertes überhaupt. Gegen große Kämpfer benutzte Musashi niemals zwei Schwerter.
- 43 *Mündliche Überlieferung*: Andere Kendō-Schulen kennen neben der mündlichen Tradition auch eine formelle Weitergabe der Technik.
- 44 *Ein einziger Hieb*: Zur Verdeutlichung sei hier auf das Hitotsu-gachi (»ein Sieg«) nach der Kiri-otoshi-Technik der Ittō-Schule verwiesen. Hierbei ist ein Hieb gleichzeitig Angriff und Verteidigung, und mit ihm wird sowohl der Geist als auch das Schwert des Gegners überwunden. Ähnlich ist das »Ichi-no-tachi« (»ein Langschwert«) der Shintō-Schule.
- 45 *Bambusschwert*: In der Geschichte des Kendō hat es verschiedene Arten von Übungsschwertern gegeben; manchmal bestanden sie aus einem Bündel gespaltenem Bambus, das mit Stoff oder Leder umwickelt war.
- 46 *Volle Rüstung*: japanisch »Roku-gū«, d. h. sechs Geräte, bestehend aus dem Harnisch, Panzerhandschuhen, Bauchschurz, Arm- und Beinschutz oder, nach einer anderen Regel, aus Brustpanzer, Helm, Handschuhen, Becken- und Beinschutz.
- 47 *Kamiza*: »der obere Platz«; im großen Empfangszimmer der häufig etwas erhöhte Sitzplatz für den Hausherrn; auch Ehrenplatz.

- 48 *Die drei Methoden, um die Führung an sich zu reißen:* Ein großer Schwertkämpfer ist wie jeder große Künstler seiner Umgebung immer voraus. Das hat nichts mit Schnelligkeit zu tun. Er ist nicht zu besiegen, weil er unbewußt jede Aktion bereits in ihrem Ansatz erkennt. Man kann bei Kendô-Übungen immer wieder alte Herren beobachten, die jungen Meistern fast beiläufig einen gutgezielten Schlag auf den Kopf verpassen. Das ist die durch viel Übung erworbene Fähigkeit, eine sich ändernde Situation sofort zu durchschauen und für sich auszunutzen.
- 49 *Aufs Kissen drücken:* Im alten Japan legten die Samurai wie auch die Damen ihren Nacken auf eine hölzerne Stütze, das *Makura*, meist übersetzt mit »Kissen«.
- 50 *Die vier Hände freimachen:* japanisch »Yotsu-de o hanasu«. Der Ausdruck »Yotsu-de« beschreibt eine Pattsituation im Kampf, vor allem beim japanischen Sûmô-Ringen: Die Gegner haben sich mit beiden Armen fest umklammert, und jeder fürchtet, beim Loslassen (»hanasu«) in eine für ihn ungünstige Lage zu geraten.
- 51 *Ein Körper wie ein Fels:* Nach dem »*Terao-kaki*«, der Chronik des Hauses Terao, wurde Musashi eines Tages von Fürst Hosokawa gefragt: »Was ist das, ein ›Körper wie ein Fels?« Musahi erwiderte: »Laßt meinen Schüler Terao Myûmasuke rufen.« Als Terao erschien, befahl ihm Musashi, sich durch *Seppuku* (Bauchaufschlitzen) zu töten. Terao wollte sich gerade sein Schwert in den Bauch stoßen, als Musashi ihn zurückhielt und zu dem Fürsten sprach: »Das ist ein Körper wie ein Fels.«
- 52 *Fußballspieler:* Bei diesem in der höfischen Zeit Japans von den Adligen gepflegten Spiel nahm man im Kreise Aufstellung und spielte sich einen mit dem Fuß angestoßenen hirschledernen Ball zu, der die Erde nicht berühren durfte.
- 53 *Oimatsu:* »alte Kiefer«; Titel eines alten Nô-Spiels, in dem die Handtrommel in einem gemäßigten Rhythmus geschlagen wird. Später auch Bezeichnung für das Shamisen (Saiteninstrument).
- 54 *Takasago:* alter Ortsname; auch Titel eines dort spielenden Nô-Stückes.
- 55 *Eingang:* wörtlich: der »Eingang in die Tiefe«, d. h. beim Haus derjenige Eingang, der in die inneren, in die privaten Räume führt. Dieses Bild ist hier als Metapher für den Studiengang dessen zu verstehen, der sich um die Schwertkunst bemüht.

# Übersichtskarte

Japan – die Hauptinseln

