

EL LIBRO DE LOS CINCO ANILLOS
MIYAMOTO MUSASHI

**EL LIBRO DE LOS
CINCO ANILLOS**

Miyamoto Musashi



ladoriental

Introducción al Libro de los Cinco Anillos

Shinmen Musashi No Kami Fujiwara No Genshin, más conocido como Miyamoto Musashi, nació en 1584, en la población de Miyamoto, en la provincia de Mimasaka.

En 1643 se retiró para llevar una vida de ermitaño en la cueva de Reigendo, lugar donde escribió el "Libro de los Cinco Anillos", el cual dedicó a su pupilo Teruo Magonojo. Terminó de escribir el libro unas semanas antes de su muerte, el 19 de mayo de 1645.

En medio de estos dos extremos su vida estuvo plagada de duelos en los cuales siempre resultó victorioso. Se guarda registro de una lucha en la cual derrotó y mató a un guerrero adulto, teniendo tan solo trece años de edad. Su oponente era Arima Kigei, un experto samurai de la escuela de artes marciales Shinto.

Se sabe que enfrentó a conocidos samuráis así como que peleó en las filas del ejército Ashikaga. En el curso de su vida no dudó en enfrentarse al poderoso clan de los Yoshiokas a los que derrotó de manera impecable.

Musashi siempre tuvo la tendencia a mantenerse aparte de la sociedad, dedicándose exclusivamente a la búsqueda de la iluminación a través del Camino de la Espada, como él solía llamar a su método "dos espadas, una escuela". Dedicado a perfeccionar sus habilidades, vivió de una forma bastante precaria, vagabundeando por el país y durmiendo a la intemperie en lo más frío del invierno, sin preocuparse de su aspecto físico, ni de tomar esposa, ni dedicarse a ninguna profesión, aparte de su propio estudio.

Los años y sus hazañas le valieron transformarse en una verdadera leyenda viviente. Los investigadores han encontrado registros de sus proezas en canciones populares y relatos, desde Tokyo hasta Kyushu.

Una de las enseñanzas y características de su vida en los combates fue la de ir a cada pelea según la situación del momento, sin formas predeterminadas, tal y como años después escribiría en el Libro de los Cinco Anillos.

Así, Musashi fue y es conocido en Japón como "Kinsei", que significa algo así como "Sacerdote de la Espada". El Libro de los Cinco Anillos preside cualquier bibliografía sobre Kendo, y resulta único entre todos los libros sobre artes marciales ya que entiende que hay una forma análoga de pensar la estrategia de la guerra tanto a gran escala como individual.

Por eso Musashi puede decir en el Libro del Fuego que: "Es indistinto que el combate sea entre dos individuos o dos ejércitos, la forma de luchar es similar".

Este pensamiento de corte místico recorre todo el código que Musashi pensó como camino de vida y preparación para la muerte. Por cierto es una idea que suele encontrarse en el pensamiento de aquellos que buscan desde una mirada religiosa comprender y ligar lo universal con lo particular y como tal, sus contenidos siempre están más allá de lo que los estudiantes son capaces de percibir. Por lo cual, cuanto más se lee el libro, más se encuentra en sus páginas.

Sin embargo el libro no deja de tener un valor práctico y por eso se lo considera un código o camino de vida. Vale decir que desde su concepción más puramente formal todo el texto funciona como una serie de etapas pensadas para guiarnos por el camino del crecimiento personal en cualquier plano donde busquemos desenvolvernos. Así lo imaginó Musashi al dividirlo en cinco libros o anillos. Cinco esferas del saber imprescindibles para lograr una comprensión elevada. Estos libros o capítulos son:

El Libro de la Tierra donde se encontrará una explicación de la ciencia de las artes marciales. El verdadero conocimiento va mucho más allá del simple manejo de la esgrima. Musashi entiende que se penetra en lo pequeño partiendo desde lo grande, de la misma forma que se parte de lo superficial para penetrar en lo profundo

El Libro del Agua donde este elemento simboliza la fluidez de la mente. El agua como emblema de aquello que es capaz de adaptarse a cualquier forma, sin importar su tamaño.

El Libro del Fuego trata sobre el combate abierto. No importa el tamaño del fuego sino su fuerza. Es indistinto que el combate sea entre dos individuos o dos ejércitos, la forma de luchar es similar.

El Libro del Viento deja de lado las enseñanzas del camino de las "Dos espadas, una escuela", y se dedica a describir las demás escuelas de artes marciales. "Viento" significa las antiguas tradiciones, las tradiciones actuales, la forma de ser y de actuar de los distintos clanes guerreros. Es necesario conocer a los demás para entender como funcionamos nosotros mismos.

El quinto y último lugar es ocupado por el Libro del Vacío. Cuando se habla de "vacío" se habla de algo que resulta imposible de definir. Nos movemos entonces con una espontaneidad absoluta, sumergidos en el ritmo de la situación. Actuamos sin pensar y sin error alguno. Este es el Camino del Vacío, en este libro se habla sobre la conquista de la verdadera vía.

Finalmente el código del samurai puede entenderse como un esfuerzo por concebir que la libertad se logra a través del conocimiento y el autocontrol. Más allá de la aparente paradoja, Musashi enseña o enseñaría hoy, porque su legado sigue vivo en muchos lectores, que lo que entendemos por libertad —la libertad de hacer lo que creemos que queremos hacer— no es otra cosa que una forma curiosa de la esclavitud.

Dicho de otro modo el Camino del Vacío o camino de la "espontaneidad absoluta" es el corolario de un proceso de perfeccionamiento. Se llega a actuar sin pensar cuando podemos sumergirnos "en el ritmo de la situación".

Acabada prueba de esta libertad es la vida del propio Musashi que se permitió ser no sólo guerrero sino artesano, pintor, poeta y compositor de canciones.

Sonia Baljau

Prólogo

Luego de muchos años dedicados al estudio y perfeccionamiento del Camino de la Estrategia, al que llamo "Escuela de las dos espadas", ahora voy a ponerlo por escrito por primera vez. Es el décimo día del décimo mes del veinteavo año de Kanei. Luego de ascender el monte Iwato, de Higo, en Kyushu, para rendir homenaje al Cielo, he rezado a la diosa Cannon y por último me he posternado ante la imagen del Buda. Soy un guerrero nacido en la provincia de Harima. Soy Shinmen Musashi No Kami Fujiwara No Genshin, y tengo sesenta años.

Desde la más temprana juventud me he sentido atraído hacia el estudio de las artes marciales. A los trece años sostuve mi primer duelo, derrotando a un famoso guerrero de nombre Arima Kihei, seguidor de la escuela Shinto. A los dieciséis años vencí a otro hábil y conocido maestro, Tadashima Akiyama. A los veintiún años viajé a la capital y allí sostuve toda clase de enfrentamientos, saliendo victorioso de todos ellos.

Luego me dediqué a viajar. Me desplazé de provincia en provincia, enfrentándome con maestros de las más variadas escuelas. El número de duelos que sostuve fueron superiores a los sesenta y de todos ellos salí victorioso. Esto aconteció entre mis trece y veintinueve años de edad.

Al cumplir los treinta años, reflexioné sobre mi vida pasada. Concluí que mis victorias no se debieron a una técnica impecable. Las atribuí a mi habilidad innata, a la buena fortuna, o simplemente al hecho de que los guerreros con los que había luchado eran inferiores. Decidido a enmendar esto, me dediqué a estudiar en forma continua las artes marciales. Recién a los cincuenta años pude adquirir un dominio acabado sobre la ciencia de las artes marciales.

Convencido de la superioridad absoluta de la ciencia de las artes marciales como modelo de todo arte o técnica, no he incursionado en ninguna otra ciencia. Para escribir este libro, he decidido no emplear ninguna escritura budista ni confucianista. Prefiero recurrir a viejas narraciones de sucesos militares o tratados sobre el arte de la guerra. Luego de invocar la ayuda del Cielo y de Cannon, empuño el pincel y doy comienzo a mi trabajo en la madrugada del décimo día del décimo mes, a la hora del tigre del año 1643.

EL LIBRO DE LA TIERRA

Las artes marciales son los medios del guerrero. Los jefes deben tener un gran dominio sobre este arte y sus tropas no pueden desconocer los rudimentos. Pero el hecho es que hoy no existen guerreros que puedan demostrar un dominio aceptable sobre la ciencia de las artes marciales.

Toda persona tiene la posibilidad de elegir entre varios caminos. Tenemos el budismo, que es el camino de la salvación individual; el confucianismo, para los que quieran ordenar la vida de las sociedades. El que quiera curar, seguirá el camino de la medicina; el poeta, el camino de la poesía; existen una gran cantidad de caminos como el de la arquería, el de la adivinación, y una variedad de artes y oficios. Cada persona elegirá el camino que crea más adecuado a sus inclinaciones.

El camino de los guerreros tiene pocos adeptos. Se trata de una doble vía, cultural y marcial, el camino de las letras y de la espada. El hecho de que seamos torpes en una o más habilidades no es una excusa para evitar el trabajo de perfeccionamiento. Es responsabilidad personal de cada guerrero el desarrollo de sus propias habilidades.

Se supone que un guerrero debe estar preparado para morir. En rigor, el camino de la muerte no se limita a los guerreros. Sacerdotes, mujeres, campesinos, hasta los sectores más humildes tienen sus deberes y se avergüenzan cuando no los ejecutan con diligencia; también saben que van morir y se resignan frente a este hecho inevitable; hasta aquí no hay ninguna diferencia con los guerreros. Pero el camino del guerrero está dirigido a superar y aniquilar a sus oponentes, no importa el ámbito en que se produzca la confrontación, tanto si se trata de un duelo individual como de un combate entre varios. El guerrero quiere ser útil a los intereses de su señor, también a los suyos propios, que consisten en ser conocido y respetado, y de esta forma ocupar un lugar en la sociedad. Esto es algo perfectamente posible de conseguir mediante el adecuado uso de las artes marciales.

No faltan las personas que descreen de la utilidad de aprender las artes marciales; suponen que es un conocimiento que se demuestra inútil en un momento de verdadera emergencia. Por eso se insiste tanto en que el aprendizaje y la práctica de la ciencia de las artes marciales deben ser hechos de modo tal que sirvan realmente en cualquier ocasión, y que se constituyan en fundamento para la práctica de todos los otros caminos.

Acerca de la ciencia de las artes marciales

Tanto en China como en Japón los adeptos a estas ciencias han sido llamados maestros de las artes marciales. El que quiera ser guerrero necesita aprender estas artes.

Hoy en día, se toma a simples espadachines como maestros en la ciencia de las artes marciales. Los sacerdotes de los santuarios de Kashima y Kantori, ubicados en la prefectura de Hitachi, fueron los iniciadores de esta tendencia. Se justifican diciendo que estas modalidades les han sido impartidas por los propios dioses, y van por todas partes difundiendo sus enseñanzas. Es un fenómeno de poca data y que tiene poco que ver con las enseñanzas tradicionales.

En los tiempos antiguos, la esgrima constituía sólo una de las tantas habilidades y artes que era necesario dominar. De modo que si queremos aprender realmente el arte de la esgrima no podemos conformarnos en el conocimiento del uso de la espada. El verdadero maestro esgrimista es el que aprendió más cosas que el arte de manejar una espada.

Basta con observar un poco a nuestro alrededor para ver como las artes son reducidas a simples medios para obtener ganancia. La gente misma se considera mercancía y no vacila en

adornar con formas vistosas sus técnicas, movida por el afán del lucro. No hace falta ser muy perspicaz para compartir la reflexión de alguien que dijo que esa forma de enseñar las artes marciales sólo conduce a derrotas y a complicaciones.

Podemos dividir a la sociedad en cuatro grupos: guerreros, campesinos, artesanos y comerciantes.

El camino del campesino: aprenden el manejo de las herramientas agrícolas y observan la naturaleza y los cambios que traen las cuatro estaciones.

El camino del comerciante: por ejemplo, si se quiere producir licor, es necesario conseguir los utensilios adecuados. La ganancia está en relación con la calidad de lo que se produce y vende. Este es el camino del comerciante.

El camino del guerrero: es necesario que el guerrero sepa construir toda clase de armas y entender todas las posibilidades de su uso. Esto se constituye en una condición necesaria para el guerrero. Ser ignorante en materia de armamento implica desconocimiento en la ciencia de las artes marciales.

En cuarto y último lugar tenemos el camino del artesano: tomemos como ejemplo la carpintería. Aquel que quiera ser un carpintero competente tendrá que fabricar toda clase de herramientas, saberlas usar con habilidad, estar capacitado para dibujar planos exactos mediante la regla y la escuadra, a fin de poder vivir dignamente de la práctica de su arte.

Los caminos aquí expuestos son el camino del campesino, del guerrero, del comerciante y del artesano. Lo que más se asemeja a la ciencia de las artes marciales es el arte de la carpintería.

La carpintería se usa como símbolo para la imagen de la casa. Se puede hablar de casas de la nobleza, casas militares, casas de arte. Podemos decir que una casa se hunde, que perdura o que se engrandece. Se habla de determinada tradición, estilo o casa. Por todo esto, al usar el término "casa" he decidido usar el arte de la carpintería como metáfora.

El arte de la carpintería demanda una gran pericia, lo mismo que la ciencia de las artes marciales. Ambas necesitan de una gran habilidad y capacidad para planificar, la posibilidad de prever y calcular con exactitud.

Todo aquel que quiera aprender artes marciales debe reflexionar sobre lo que se expone en este libro. El maestro es la aguja, el alumno es el hilo. La práctica debe ser permanente.

Similitudes entre las artes marciales y la carpintería

El maestro carpintero es el dirigente de los carpinteros. Para organizar el trabajo de sus artesanos, el maestro carpintero debe conocer las leyes y las costumbres de la región donde se trabaja.

El maestro carpintero conoce el funcionamiento y la utilidad de toda clase de estructuras, esto lo capacita en el manejo de gente para construir edificios. En este sentido establecemos la similitud entre el maestro carpintero y el maestro guerrero.

Cuando se necesita madera para construir, se la busca bien estacionada, sin curvaturas y libres de nudos para las columnas. Las maderas con defectos se destinan a servir de columnas traseras o para lugares no tan visibles. La madera blanda, pero de apariencia agradable se emplea en los interiores del edificio, como umbrales, dinteles, paneles, etc. La madera dura, pero nudosa encuentra también su aplicación en el proceso de construcción. La peor madera, blanda, nudosa, curvada, también tiene su utilidad en la construcción de andamios y para leña.

Como el maestro carpintero es el que dirige a los artesanos, debe tener un conocimiento sobre la personalidad y las habilidades de cada uno, para asignarles el trabajo que mejor sepan realizar. Así, hay artesanos que se especializan en entarimados, otros en puertas o techos, etc. Los aprendices se dedican a las tareas más simples. Basta con que el maestro carpintero dirija con sentido común para que el trabajo se desarrolle sin obstáculos.

El uso de los métodos más simples y eficaces, el conocimiento de la capacidad de los hombres a su cargo, la aptitud de planificación y por consiguiente la posibilidad de conocer de

antemano lo que es posible y lo que no, el don de mando unido a la prudencia, despiertan el entusiasmo y la confianza de los subordinados; todos estos son aspectos que el maestro carpintero debe saber manejar adecuadamente. Estos principios se aplican también en las artes marciales.

Ciencia de las artes marciales

Al igual que los soldados, los carpinteros afilan sus herramientas y las guardan ordenadas en sus cajas. Bajo las órdenes del maestro carpintero y su guía infatigable, fabrican columnas, instalan vigas y techos, tienden las tablas del piso, y por último se dedican a las tareas más delicadas como el esculpido de imágenes. Durante el transcurso de su labor, siempre están pendientes de ajustarse a las medidas preestablecidas, y de poner el máximo esfuerzo para que todo salga bien. Con la dedicación y la práctica constante, es posible llegar a convertirse en maestro carpintero en el transcurso del tiempo.

Un requisito básico para los carpinteros es tener sus herramientas en perfecto estado. También debe saberlas usar con maestría, y conocer la mayor cantidad de técnicas posibles. La misión de un guerrero es similar.

El carpintero debe tener un dominio básico sobre su arte. Las diferentes partes deben encastrar entre sí a la perfección, tienen que estar en escuadra, el trabajo debe ostentar un acabado sin rayas ni manchas, las maderas no deben combarse con el uso, etc. Toda la tarea se debe ejecutar de la manera más rápida y precisa, mediante una adecuada planificación.

Todo aquel que quiera aprender esta ciencia, hará bien en leer estas palabras con gran atención y meditar a fondo los temas aquí expuestos.

Acerca de la división en cinco libros

Al distinguir cinco aspectos diferentes, a saber: Tierra, Agua, Fuego, Viento y Vacío, he dividido mi exposición en cinco secciones para tratar cada principio en forma particular.

En el Libro de la Tierra se encontrará una explicación de la ciencia de las artes marciales, desde la perspectiva de mi "Escuela de las dos espadas". El verdadero conocimiento supera en mucho al simple manejo (le la esgrima. Se penetra lo pequeño partiendo desde lo grande, de la misma forma que se parte de lo superficial para penetrar en lo profundo. Para construir un camino llano es necesario nivelar la tierra, por eso llamo a la primera sección Libro de la Tierra.

En segundo lugar está el Libro del Agua. Aquí el agua simboliza la fluidez de la mente, lo que es capaz de adaptarse a cualquier forma, sin importar su tamaño. Basándome en la fluidez y la pureza del agua, describo en este libro los principios de mi escuela.

Una vez que se dispone de un conocimiento sobre el arte de la esgrima es posible derrotar a cualquier adversario a voluntad, es decir, que se está capacitado para derrotar a cualquier guerrero. El espíritu de este proceso es similar, no varía aunque el número de los enemigos ascienda a miles.

El guerrero emplea lo pequeño para dominar lo grande, así como se usa una pequeña maqueta como guía para levantar un gran edificio. No se puede describir este proceso, que trata sobre uno de los principios fundamentales de la ciencia militar, en forma detallada: el conocimiento de muchas cosas mediante una sola cosa. Las ideas de mi "Escuela de las dos espadas" sobre esta cuestión se exponen en el Libro del Agua.

En tercer lugar nos encontramos con el Libro del Fuego. Este libro trata sobre el combate abierto. No importa el tamaño del fuego sino su fuerza. Es indistinto que el combate sea entre dos individuos o dos ejércitos, la forma de luchar es similar. Es necesario estar atento al desarrollo total del enfrentamiento, tanto como a los pequeños detalles. Por supuesto, los detalles pequeños son más difíciles de apreciar que los grandes. Es más fácil predecir el

movimiento de un número grande de hombres, que el de un individuo aislado, que puede cambiar de rumbo en cualquier momento. Hay que considerar este asunto con sumo detenimiento. Las cuestiones descritas en esta sección acontecen en instantes muy breves, por lo tanto para dominarlas es necesario entrenar diariamente. Necesitamos estar perfectamente acostumbrados a eventos de esta índole y responder con celeridad. También en el Libro del Fuego se describe el combate en batalla.

El Libro del Viento es la cuarta sección. Aquí dejamos de lado las enseñanzas de la "Escuela de las dos espadas", y nos dedicamos a describir las demás escuelas de artes marciales. "Viento" significa las antiguas tradiciones, las costumbres actuales, la forma de ser y (le luchar de los distintos clanes guerreros. Es necesario conocer a los demás para entender nuestras propias conductas.

En la práctica de cualquier camino es posible desviarse un poco, sin importar los esfuerzos que hagamos para permanecer en el centro del camino. Podemos pensar, podemos creer que estamos en el camino correcto, pero bastará con escuchar a nuestro corazón para advertir que el camino que estamos transitando no es el adecuado para nosotros. El camino adecuado es aquel que se transita sin desviaciones desde el principio hasta el final. Muchos suponen que una pequeña desviación, una pequeña falta no tienen importancia. Esto es un grave error. Lo pequeño se vuelve grande y después resulta imposible manejarlo. Nunca está de más reflexionar sobre esta cuestión.

Muchos consideran que las artes marciales solamente tratan de la esgrima. Creo que ya está claro que esto no es así de ninguna manera. El propósito del Libro del Viento es dar a conocer a todos las artes marciales.

El quinto y último lugar es ocupado por el Libro del Vacío. Cuando se habla de "vacío" se habla de algo que resulta imposible de definir. Es el dominio de un principio que nos permite olvidarnos de ese principio. Nos movemos entonces con una espontaneidad absoluta, sumergidos en el ritmo de la situación. Actuamos sin pensar y sin error alguno. Este es el Camino del Vacío, en este libro se habla sobre la conquista de la verdadera vía.

Acerca del nombre "Escuela de las dos espadas"

Todo guerrero que se precie de tal lleva, sin importar su rango, dos espadas a la cintura. Antiguamente, estas dos armas se conocían como la gran espada y la espada. Hoy en día, se denominan como la espada y el arma que acompaña. Todos los guerreros acostumbran a llevar estas dos armas, sin que importe el conocimiento que tengan sobre ellas. Para dejar bien en claro la importancia del uso correcto de los dos espadas, he decidido denominar a mi escuela como "Escuela de las dos espadas". En lo que respecta al resto del armamento, como la lanza y la alabarda, se toma como parte del equipo del guerrero.

En nuestra escuela, lo primero que se le enseña a los principiantes es la empuñadura correcta de las espadas larga y corta, una en cada mano. Se considera que cuando ponemos en juego nuestra vida, debemos recurrir a todo el armamento posible. Es absurdo verse derrotado y hasta muerto, sin haber hecho uso de todas nuestras armas. Con esto no se quiere decir que sea fácil empuñar una espada en cada mano. Usar las dos armas simultáneamente requiere de un aprendizaje arduo. Lo principal es aprender a manejar la espada larga con una sola mano. Las armas largas, como lanzas y alabardas, exigen el uso de las dos manos; en cambio es posible usar la espada larga y la corta en forma simultánea.

Manejar la espada larga con las dos manos nos expone a distintos inconvenientes. Por ejemplo, cuando luchamos a caballo, o cuando nos vemos obligados a correr, o cuando el combate se desarrolla en terrenos pantanosos o enfangados, también sobre superficies rocosas o lugares con poco espacio. Podemos llevar un arco u otra arma en una mano y esgrimir la espada larga en la otra. Esto explica por qué acostumbrarse a usar la espada con las dos manos es un modo incorrecto de combatir.

Esto no significa que dado el caso, por ejemplo, si necesitamos eliminar a un enemigo mediante un golpe definitivo, no podamos apelar a las dos manos. En caso de necesidad empuñamos sin ningún problema el arma con ambas manos, porque ya estamos acostumbrados a blandir la espada con una sola mano. Por eso el primer objetivo de la escuela es que los alumnos puedan manejar con soltura la espada larga con una mano.

Por supuesto que al principio de las prácticas la espada parece demasiado pesada e inmanejable, al igual que las otras armas. El arco no es fácil de tensar, y empuñar en forma correcta una alabarda también requiere de práctica. A medida que adquirimos fuerza y destreza en el manejo de un arma, también se nos facilita el uso de las otras armas.

Como se explicará posteriormente en el Libro del Agua, manejar la espada larga a gran velocidad no es el modo correcto de emplearla. La idea básica es el empleo de la espada larga en lugares amplios; cuando la superficie se estrecha, usamos la espada pequeña.

Aprendemos a imponernos ya sea con la espada larga o la corta. No fijamos una medida exacta para la longitud de la espada larga. El camino de nuestra escuela es ganar con cualquier espada.

Siempre será mejor usar las dos armas en forma simultánea, especialmente si se está luchando en forma individual o cuando se quiera capturar al oponente.

No es necesario explicar con más detalles estas cuestiones. Cada uno de estos puntos puede servir de base a una gran cantidad de ideas. Lo importante es practicar hasta adquirir el dominio completo de la ciencia de las artes marciales; entonces estaremos en condiciones de apreciar una gran cantidad de cosas. Conviene reflexionar a fondo sobre estos temas.

Cuando se logra adquirir un dominio completo sobre la espada larga, se es llamado maestro de las artes marciales. Los diestros en el manejo del arco son denominados arqueros; los que dominan las armas de fuego se llaman tiradores; los que saben usar la lanza, lanceros; los que saben usar la alabarda, alabarderos.

Sin embargo, no llamamos a los esgrimistas "hombres de espada larga". El arco, el fusil, la lanza, la alabarda son armas y como tales exigen para su uso las técnicas de las artes marciales. Pero el uso de la espada larga es merecedor por sí solo de llevar el nombre de arte marcial, por ser el arma fundamental del guerrero. El dominio de la espada es la base y el origen de las artes marciales.

Al volverse hábil en el uso de la espada larga, se es capaz de vencer con una sola mano a diez hombres. Del mismo modo que uno puede derrotar a diez, diez pueden vencer a cien; mil a diez mil. Por eso se dice en nuestra escuela que un hombre equivale a diez mil hombres. En la ciencia de las artes marciales están incluidas todas las artes de la guerra. Los guerreros pueden practicar además cualquier otro camino. Pueden ser confucianos, budistas, maestros en el arte del té o de la etiqueta, bailarines, etc. Aunque no se siga ninguno de estos caminos, un cierto conocimiento de los mismos posibilitará encontrarlos en todas las actividades. Un guerrero es un ser único; como tal, debe buscar y aprender su propio camino particular.

Conocimiento de las armas del guerrero

Existe un tiempo y lugar para el empleo de una determinada arma. El mejor uso de la espada corta es en lugares pequeños, o al estar muy próximo el oponente. La espada larga puede ser usada con eficacia en casi todas las situaciones. La alabarda es inferior a la lanza en el campo de batalla. Con la lanza, es posible tomar la iniciativa; la alabarda es más bien defensiva. En manos de hombres de una preparación similar, la lanza proporciona una ligera ventaja. Si bien la lanza y la alabarda tienen su utilidad, ninguna es demasiado beneficiosa en espacios reducidos o donde hay muchas personas. Estas armas no son adecuadas para capturar enemigos. Se trata, esencialmente, de armas para espacios abiertos. De cualquier forma, si durante el aprendizaje nos perdemos en detalles, no aprendemos a usar estas armas para que nos sean útiles. Después tendremos dificultades en encuentros reales.

El arco es un arma muy útil en las batallas, especialmente al principio y al final de los

encuentros, es decir, en los avances y en los retrocesos. Es ideal para lugares abiertos y se dispara con rapidez contra el enemigo. No es práctico para poner sitio a una fortificación, o cuando el adversario mantiene cierta distancia.

Sin embargo, hoy en día las diversas escuelas de arte marcial son más efectistas que de verdadera utilidad, y esto se advierte cuando nos encontramos envueltos en un enfrentamiento auténtico.

En el interior de un castillo, lo mejor son las armas de fuego. Sirven en todo el desarrollo de la batalla, con excepción de la lucha cuerpo a cuerpo.

La ventaja del arco es que permite ver siempre el desplazamiento de las flechas que disparamos y así corregir la puntería, virtud de la que carecen los proyectiles de las armas de fuego. Hay que considerar este hecho con sumo cuidado.

Como regla general, un guerrero se procurará una cabalgadura resistente. Sus espadas se mantendrán perfectamente afiladas; lanzas y alabardas deben ser capaces de penetrar con profundidad. Arcos y armas de fuego estarán construidas con robustez y mantenidas en buen estado de uso.

Los guerreros evitan el acostumbramiento a un arma en especial. Saben que no deben apegarse a ninguna arma ni a ninguna otra cosa. Hay que disponer de las armas apropiadas para cada circunstancia. Sin importar la jerarquía del guerrero, las preferencias y las antipatías no son aconsejables. Ser prácticos en las cuestiones del armamento es lo importante.

Acerca del ritmo

El ritmo penetra todo. Para aprender los ritmos que demandan las distintas técnicas de las artes marciales hay que practicar y practicar.

La manera más fácil de apreciar el ritmo es en la danza y en la música. Estos ritmos son de carácter armonioso.

Así también, en las artes marciales hay ritmos y armonías en el tiro con arco, con armas de fuego, y también en la equitación. En cualquier actividad que se emprenda, hay que estar muy atento al ritmo.

El estar vacío también demanda su propio ritmo.

Un guerrero sabe que su vida está sometida a ritmos ascendentes y descendentes. Hay tiempos de ascenso y de descenso, tiempos de satisfacción y de frustración. Lo mismo sucede en el camino del comerciante. Su fortuna experimenta épocas de crecimiento y épocas de merma.

La armonía y la falta de armonía rítmicas se presentan en todos los aspectos de la vida, por eso se hace preciso clasificar adecuadamente cada momento en un ritmo preciso, de aumento o decadencia.

En la ciencia de las artes marciales hay diferentes clases de ritmo que es preciso dominar. Se comienza por reconocer los ritmos adecuados y los que no lo son. También es necesario diferenciar entre los ritmos grandes y los pequeños, y sus distintas velocidades. Hay que conocer los ritmos del espacio y los ritmos de inversión. La alteración del ritmo es fundamental para el correcto ejercicio del arte marcial.

Para imponerse en la lucha, lo principal es reconocer el ritmo del enemigo. La mejor forma para sorprenderlo es el uso de ritmos inesperados. La práctica continua de estos principios va acrecentando nuestra habilidad y nuestra sabiduría. Queriendo transmitir al mundo las enseñanzas de mi "Escuela de las dos espadas" es que pongo por escrito estas enseñanzas por vez primera en los Libros de la Tierra, del Agua, del Fuego, del Viento y del Vacío.

Todo aquel que quiera aprender la ciencia del arte marcial debe conocer los principios que demanda el ejercicio de este arte:

Discernir lo que es verdadero y justo. Ejercicio constante de la ciencia.

Familiarizarse con los distintos caminos. Aprender los fundamentos del arte.
Evaluar las consecuencias beneficiosas y perjudiciales de cada objeto, de cada acción.
Intentar ser lo más objetivo posible en nuestros juicios.

Tratar de apreciar lo que está oculto. Cuidar los detalles y lo que es pequeño. Evitar lo que no sirve.

Es necesario tener siempre presente estas cuestiones si se quiere dominar los principios de la ciencia del arte marcial. Para adquirir una maestría suficiente hay que relacionar cada cosa con un contexto más vasto. El dominio de este principio debe capacitarnos para la victoria en el combate individual, inclusive aquel librado en una gran inferioridad numérica.

Hay que tener como objetivo en nuestras mentes, el aprendizaje y la práctica continuos de la ciencia marcial. Es preciso trabajar en forma diaria hasta que seamos capaces de vencer a nuestros enemigos usando nuestro propio criterio. Al adquirir un dominio completo sobre nuestro cuerpo, nos serviremos de él para imponernos a nuestros enemigos. Nuestro espíritu también se ejercita en el arte marcial, y llega un momento en que estamos en condiciones de vencer mediante el espíritu. Alcanzado este punto de desarrollo es improbable que podamos ser derrotados.

Estos mismos principios de la ciencia marcial pueden ser aplicados a otros ámbitos más vastos. Así estaremos en condiciones de conseguir la fidelidad de las personas correctas, de congregar la mayor cantidad de seguidores, de mostrar una conducta personal intachable, de ejercer un buen gobierno, de proteger a las capas más humildes del pueblo, de ajustarnos con sabiduría a leyes y costumbres. En cualquier empresa que nos involucremos, podemos servirnos de la ciencia de las artes marciales para evitar nuestra derrota en la confrontación con los demás, también para saber el modo de ayudarnos a nosotros mismos e incrementar nuestro honor y poder.

EL LIBRO DEL AGUA

La esencia de mis enseñanzas está basada en el agua. Por este motivo, describo los fundamentos del arte de la espada larga de la "Escuela de las dos espadas" en el Libro del Agua.

Es imposible mostrar mediante palabras todo el alcance de los fundamentos de esta ciencia. Sin embargo, pese a la dificultad de transmitir verbalmente las bases en que se basa el arte militar, la descripción de esta ciencia debería ser suficiente para comprender los principios. Por eso se hace necesaria la reflexión cuidadosa sobre cada palabra aquí empleada. Una interpretación global puede conducir a conclusiones erróneas.

Aunque se expliquen los principios de la ciencia de las artes marciales empleando imágenes que describen el enfrentamiento entre dos contendientes, lo importante es interpretarlas también para dos ejércitos que luchan en un campo de batalla.

La consideración básica es que cualquier error en esta vía, cualquier desviación del camino de las artes marciales aunque fuese mínimo, nos conducirá a problemas.

No basta con leer este libro para tener un dominio sobre las artes marciales. La imitación o la simple repetición de lo que se expone no nos servirá. Es necesario incorporar de manera creadora los principios que aquí se muestran, y trabajar sobre ellos hasta lograr la completa asimilación.

Actitud ante las artes marciales

Debemos encarar la práctica de las artes marciales con un estado de ánimo semejante a la vida de todos los días. Hay que estar atento a que no haya diferencia entre las actividades comunes y la práctica marcial. Esto significa que actuamos con mente abierta, sin estar ni demasiado rígidos ni demasiado relajados. Tratamos de evitar los extremos. Cuidamos de que nuestra mente esté en un estado de relajación continua. La relajación no impide que estemos atentos. Si estamos en una situación de tensión, nuestra mente debe permanecer relajada. La mente no debe dejarse influenciar por el cuerpo; tampoco el cuerpo debe dejarse influenciar por la mente. Hay que centrarse en la mente, no en lo corporal. El equilibrio de la mente es un asunto esencial. Podemos aparentar una actitud de debilidad, pero siempre cuidamos de mantener la fortaleza interior. No importa el tamaño físico, ya sea que nuestro cuerpo o el cuerpo de los enemigos sea grande o pequeño, mantendremos la mente libre de perturbaciones y de impresiones pasajeras. Nuestra mente debe permanecer al abrigo de las miradas de los otros.

Cultivamos el espíritu y tratamos de ampliar los horizontes de la mente. Es necesario trabajar hasta que se nos haga evidente la diferencia entre lo verdadero y lo falso.

El conocimiento de muchas cosas impedirá que seamos engañados. Podremos considerarnos expertos en el arte de las ciencias marciales sólo cuando la gente ya no pueda engañarnos.

Los que conquistan el dominio del arte de las ciencias marciales no encuentran dificultad en permanecer con la mente en calma, aun en medio de la lucha más feroz.

La postura física en las artes marciales

Hay que evitar las miradas hacia abajo, hacia arriba o hacia los costados. La mirada tiene que permanecer fija. Evitamos fruncir la frente, pero podemos arrugar el entrecejo.

Entornamos ligeramente los ojos, evitando el parpadeo. La cara debe permanecer inmutable, el mentón hacia delante. El cuello recto, la fuerza concentrada en la nuca.

El cuerpo debe moverse como una unidad desde los hombros hasta los pies. Los hombros ligeramente bajos, la columna vertebral recta, las nalgas relajadas y la fuerza concentrada en las piernas, desde las rodillas hasta los dedos de los pies.

El vientre debe estar tenso para que el pecho no se hunda. Existe un modo especial de sujetar el vientre con la funda de la espada corta, que mantiene el cinturón ajustado. Esto se denomina "ajustar la espada".

Es preciso que nuestra postura física en la vida ordinaria sea similar a la postura marcial. Hay que trabajar sobre esta cuestión a fin de mantener una misma postura en todas nuestras actividades.

La mirada en las artes marciales

Es necesario trabajar sobre la visión para mejorarla y hacerla apta para el combate. No se debe confundir la observación con la percepción. La observación es activa, la percepción es más débil. Un guerrero sabe ver de cerca lo que está lejos y apreciar lo que está próximo desde un punto de vista distante.

Una habilidad esencial, aunque no fácil de adquirir, es la capacidad de ser conscientes de los movimientos y la ubicación de las armas del adversario sin necesidad de verlas. El manejo de la mirada se rige siempre según estos principios, sin importar la magnitud del enfrentamiento.

Es muy importante percibir lo que sucede a los costados sin mover los ojos.

Aquí se describe una serie de preceptos que es difícil de aprender en poco tiempo. Por eso la necesidad de practicar constantemente esta clase de mirada, hasta que podamos aplicarla de manera automática, evitando vernos afectados por la magnitud de cualquier hecho en que podamos estar envueltos.

Acerca de la empuñadura de la espada larga

Tomamos la espada larga cuidando de sostenerla con fuerza y flexibilidad. Los dedos pulgar e índice se limitan a apretar sin demasiada fuerza, el dedo corazón es el más flojo, el anular y el meñique ejercen la mayor presión. Desenvainamos la espada larga con la convicción de que es necesario matar al contrincante. La manera de empuñarla no debe variar, esto es, siempre hay que sostener la espada con determinación. Al golpear el arma del enemigo en una maniobra de bloqueo, basta con cambiar apenas la posición del pulgar y el índice. Lo esencial es que la determinación de aniquilar al adversario permanezca constante durante todo el enfrentamiento. Existe tan sólo una forma de sujetar una espada, ya sea en una práctica o en el combate abierto. La espada debe empuñarse siempre como si se tratase de matar a un enemigo.

Como regla general, hay que evitar la rigidez y las posiciones estáticas, no sólo en las manos sino también con las espadas. La rigidez es una cualidad de lo muerto, la flexibilidad distingue a lo que está vivo. Hay que meditar sobre esta cuestión.

Sobre el juego de los pies

La punta de los pies debe mantenerse constantemente flexible. Hay que apoyarse sobre los talones. Siempre es preciso desplazarse de la misma forma sin que importe la longitud y la

velocidad de los pasos. No tiene que haber diferencia entre el caminar de la vida ordinaria y del combate. Lo importante es que el desplazamiento no sea vacilante o sin propósito. Se debe evitar el uso aislado de un pie. Los pies siempre se mueven en forma coordinada, al pie derecho lo acompaña el izquierdo, luego el derecho y otra vez el izquierdo y así sucesivamente. Nunca debemos sostenernos sobre un pie solo, este es un asunto que merece toda nuestra atención.

Las cinco posiciones

Las cinco posiciones son:

Posición alta, con la espada por sobre la cabeza; la posición media, con la espada al frente; la posición baja, con la espada hacia el suelo; por último las posiciones por izquierda y por derecha. Al margen de las diferencias que muestran estas posiciones, tienen un solo objetivo: matar al enemigo. No hay más posiciones que estas cinco. Esto significa que, sin importar la posición que adoptemos, no hay que considerarlas como defensivas. Nuestro objetivo siempre ha de ser la aniquilación del adversario.

Las posiciones alta, media y baja se denominan posiciones fundamentales. Las posiciones laterales son posturas flexibles, empleadas cuando no hay lugar para las otras posiciones.

La mejor de todas las posturas es la postura media. La posición media tiene implicaciones en la estrategia a gran escala. El comandante se ubica en el medio y es rodeado por las restantes cuatro guardias. Es necesario ponderar esto con cuidado.

El camino de la espada larga

El que domina el camino de la espada larga puede empuñarla hasta con dos dedos, sin experimentar por eso ningún inconveniente. Si se mueve la espada larga con rapidez, se procede de forma errónea. La espada larga exige un movimiento relajado, este es el modo adecuado. Si se intenta usar la espada larga como si se tratase de un abanico o de la espada corta, se verá que resulta ineficaz. A esto se llama "cortar con la espada pequeña" y no sirve para matar.

Al golpear con la espada larga hacia abajo, hay que volverla a su posición original siguiendo el camino inverso. Hay que seguir los movimientos habituales para volver a la posición de guardia. Es necesario trabajar con los brazos, extendiéndolos lo más posible y golpear con fuerza. Ese es el camino de la espada larga.

Las cinco guardias básicas

PRIMERA GUARDIA

En la primera guardia, mantenemos la espada en la posición media, el extremo del arma en dirección a la cara del enemigo. Cuando somos atacados por la espada del enemigo, la desviamos hacia el lado derecho. Ante el segundo golpe, hacemos retroceder su espada hacia atrás y hacia arriba. Mantenemos nuestra espada baja y al producirse un nuevo ataque, golpeamos los antebrazos del adversario con un movimiento desde abajo.

Estas cinco guardias básicas no son fáciles de enseñar por escrito. Hay que aprenderlas espada en mano, mediante la práctica constante. No hay otra manera de instruirse. Pero la descripción de las cinco guardias básicas mostrará los fundamentos de la "Escuela de las dos espadas". Así también podremos conocer las técnicas usadas por nuestros enemigos. Una vez más, se debe insistir en que no hay otras posturas que estas cinco técnicas.

SEGUNDA GUARDIA

En esta técnica, la espada se ubica en la parte superior, el golpe se descarga apenas el enemigo intenta un movimiento con su arma. En caso de que no podamos dar en el blanco, hay que aguardar un nuevo ataque y volver a golpear. Esta vez el movimiento sigue un curso inverso, es decir, va de abajo hacia arriba. En caso de necesidad, puede repetirse este mismo movimiento. Esta guardia tiene diversas posibilidades de aplicación, según lo demande la situación. Una vez más, sólo el entrenamiento constante nos otorgará un dominio pleno de las cinco técnicas y la posibilidad de vencer a cualquier adversario.

TERCERA GUARDIA

Aquí es necesario mantener la espada baja y cuando el adversario ataca, lanzamos un golpe ascendente hacia las manos del enemigo. Apuntamos hacia sus manos. Al alcanzarlas, quizá el enemigo atacará de nuevo. Entonces llevamos su espada hacia arriba en un movimiento coordinado y lo golpeamos en los dos brazos, una vez que nos haya atacado. Aquí la clave consiste en atacar al enemigo en el momento en que él se lanza hacia nosotros, intentando abatirlo mediante un solo golpe. Esta guardia es empleada tanto por esgrimistas principiantes como por guerreros experimentados.

CUARTA GUARDIA

En esta postura la espada permanece horizontal sobre el lado izquierdo. Golpeamos las manos del enemigo desde abajo en el momento en que él nos ataca. En caso de que intente hacer caer nuestra espada mediante un golpe descendente, hay que bloquear el movimiento de su espada, alcanzar sus manos y cortar en forma oblicua en un movimiento ascendente hacia nuestro hombro. Esta es la manera adecuada de bloquear un ataque del adversario mediante el uso de la espada larga. Hay que considerarlo con atención.

QUINTA GUARDIA

La postura es similar a la técnica anterior, sólo que la espada se mantiene sobre el lado derecho. Para detener el ataque del adversario, la espada debe subir oblicuamente hasta ubicarse en la postura superior. Desde esa posición, se golpea hacia abajo. Cuando dominemos esta técnica, no importará la longitud y el peso de la espada que nos toque llevar.

No es conveniente describir estas cinco posturas más detalladamente. Es necesario practicar partiendo desde estas posturas básicas, tratando de percibir los ritmos y las técnicas de los adversarios. Esta es la manera de desarrollar y perfeccionar el arte de la espada. Siempre tendremos la posibilidad de vencer usando estos cinco métodos, añadiéndole la comprensión del momento oportuno y del espíritu del enemigo. Hay que considerar esto cuidadosamente.

Acerca de la no postura

Se dice que tenemos una postura sin tenerla o una guardia sin guardia, cuando prescindimos de una posición fija. Hemos dicho que sólo existen cinco guardias, esto significa que forzosamente tendremos que ajustarnos a alguna de estas cinco posturas. La forma de blandir la espada se determinará por la situación del combate, la distancia y el ritmo del adversario y otros factores. Lo importante es que nuestro accionar sea guiado por la idea de matar al adversario de la manera más rápida y directa posible.

Puede suceder que sostengamos la espada en una posición alta, y que debamos descender el arma, de manera que la postura final sea más parecida a una posición media. También se puede llegar a esta misma ubicación del arma partiendo de una posición media y elevando un poco la espada, de modo que se asemeje más a una posición alta. De la misma manera, se puede subir la guardia inferior, acercándola a una posición media, o partiendo de una posición lateral desplazamos la espada hacia el centro, transformando la posición en una posición inferior o media; todo dependerá, como siempre, de la situación del enemigo y el

desarrollo del combate.

El principio de la no postura trata entonces de la posición de la espada en una guardia que aparenta no seguir alguna de las cinco posiciones. Nunca se insistirá lo suficiente que el sentimiento que debe guiar nuestra espada, ya sea que estemos atacando, defendiendo o bloqueando el ataque del enemigo, es el propósito de matar al adversario. Si en el curso del combate nos dejamos absorber por las distintas maniobras de ataque o defensa, estaremos imposibilitados de matar. Toda maniobra, todo movimiento, debe ser pensado como una ocasión para asestar un golpe mortal. Hay que reflexionar con profundidad sobre este tema.

Este principio se aplica también a la estrategia de los grandes desplazamientos de tropas. La disposición del ejército es una cuestión de ubicación en el campo de batalla. Cada movimiento bien ejecutado conduce a la victoria. Se deben evitar las posiciones rígidas. Esta es otra cuestión que necesita de una reflexión cuidadosa.

El golpe instantáneo

Entre los distintos golpes de espada, hay una variedad que se distingue por su ejecución instantánea. En el curso del combate, puede suceder que estemos en condición de lanzar un golpe al adversario, mientras este intenta adoptar una decisión sobre su próximo movimiento. Este golpe se ejecuta con un mínimo movimiento, es una maniobra directa, rápida y que no demanda atención. Esto se llama golpe instantáneo. Una vez que hemos aprendido este golpe, lo practicamos a distintos ritmos.

El golpe de la segunda primavera

Esta maniobra consiste en amagar un golpe. El enemigo intenta un movimiento de respuesta hasta que advierte que se trata de una finta y se relaja. Entonces golpeamos con la espada. Esto es el golpe de la segunda primavera. Resulta improbable que se pueda aprender esta maniobra mediante la lectura. Para ello, es necesario encontrar un maestro competente.

El golpe sin forma

Cuando se está en un combate y en una posición ofensiva, los músculos de nuestro cuerpo están en tensión, listos para el ataque. De repente, nuestras manos blanden la espada de una manera completamente espontánea, y golpean con gran fuerza y velocidad. A esto se llama el golpe sin forma y es, de lejos, el golpe más poderoso. Merece ser aprendido, aunque requiera de mucha práctica.

El golpe del agua que fluye

Podemos emplear esta variedad de golpe cuando el enemigo adopta una posición defensiva. Aprovechamos para impulsar nuestro cuerpo y mente hacia la posición del adversario, llevando nuestra espada hacia atrás, como si no supiéramos bien qué queremos hacer; de improviso descargamos un golpe con gran fuerza y precisión.

Se trata de una técnica que una vez aprendida, es fácil de emplear, siempre que sepamos percibir con claridad la situación del enemigo.

El golpe de la fortuna

Usamos este golpe durante una maniobra ofensiva. Burlamos el intento de defensa del enemigo y de un solo movimiento tratamos de alcanzar la mayor cantidad de blancos: cabeza, manos y pies de una vez. Abarcar la mayor cantidad de objetivos mediante un único movimiento de la espada larga se denomina golpe de la fortuna. Es una técnica sumamente útil, aunque demande una caracterización precisa del momento oportuno para ejecutarla.

El golpe relámpago

Cuando nuestra espada y la espada del enemigo están trabadas hoja contra hoja, es el momento oportuno para aplicar el golpe relámpago. Se golpea sin mover la espada, aplicando la fuerza con el cuerpo, es decir el tronco y las extremidades.

Para lograr una buena ejecución de este golpe, es necesaria mucha práctica. Cuando se consiga un buen dominio de este golpe, podrá apreciarse en plenitud su poderoso efecto.

El golpe de las hojas otoñales

Esta técnica, cuyo nombre alude a la caída de las hojas de los árboles en el otoño, se emplea para despojar al enemigo de su espada. A tal fin, después de golpear la espada del enemigo hacia abajo, subimos nuestra arma de inmediato.

Si atacamos mediante el golpe sin forma o el golpe relámpago multiplicaremos la potencia de esta técnica; no tendremos dificultad en despojar al enemigo de su espada de un solo golpe descendente. La manera más efectiva de golpear es con la punta de nuestra espada. Como todos los golpes, requiere una práctica constante.

El cuerpo en vez de la espada

La mayoría de las veces, el cuerpo y la espada no actúan al mismo tiempo. Por lo general, primero se produce el movimiento del cuerpo y luego el de la espada. Es decir, que la espada no actúa en coordinación temporal con el cuerpo. Hay ocasiones en que es preferible blandir la espada sin mover el cuerpo.

Golpear y tocar

Golpear y tocar son dos cosas distintas. El golpear hace referencia a un movimiento de espada preciso y deliberado. Tocar, en cambio, describe una acción imprecisa y casual, sin importar que pueda tener consecuencias fatales. Tocar significa que hemos alcanzado a un adversario con un movimiento de tanteo. A continuación podremos descargar un golpe definitivo.

Dominar estas técnicas nos concede una gran ventaja, aunque demanden mucho

esfuerzo.

Golpe del mono de brazos cortos

Aquí evitamos los movimientos de manos. Se trata de un movimiento veloz, aprovechando que estamos cerca del enemigo. Adelantamos el cuerpo, manteniendo las manos inmóviles. Movemos todo el cuerpo y penetramos en la defensa adversaria. Si el contrincante está al alcance de nuestra mano, nos será fácil llegar al cuerpo a cuerpo. Esta técnica merece practicarse.

Unir los cuerpos

Unir los cuerpos significa acortar distancias y pegar el cuerpo de uno al cuerpo del enemigo. Hay que pegarse con fuerza y rapidez a la cabeza, al cuerpo y las piernas del enemigo. Lo más fácil es mover piernas y cabeza, mientras el tronco tiende a quedarse atrás. Unir los cuerpos significa que no debe quedar espacio entre los dos cuerpos. Es un asunto que merece toda nuestra atención.

Rivalizar en altura

Se trató de estirar nuestro cuerpo al máximo, a fin de ganar altura y superar en estatura a nuestro enemigo. Evitamos cualquier contractura de nuestro cuerpo, y tratamos de estirar piernas, cuello y espalda al máximo. Aproximamos con decisión nuestra cara a la cara del adversario, como si quisiéramos demostrarle que somos más altos que él. Hay que estirarse al máximo y proceder con fiereza, acercándonos lo más que podamos.

Espadas pegadas

Al detener el enemigo nuestro ataque con espada, intentamos mantener nuestra espada unida a su espada. Se trata de una postura difícil de romper porque se ejerce mucha fuerza. Maniobramos sin que las espadas interrumpan el contacto. Es necesario distinguir entre las espadas pegadas y las espadas trabadas. Las espadas pegadas tienen una unión mucho más fuerte que la simple traba.

Golpear con el cuerpo

Tal como lo dice su nombre, esta técnica consiste en usar el cuerpo de uno como arma. Se trata de avanzar mediante un salto y golpear el pecho del enemigo con el hombro izquierdo. Si se hace con la suficiente pericia y fuerza, es perfectamente posible hacer retroceder al enemigo varios metros, u ocasionarle directamente la muerte. Por supuesto que llegar a ese grado de dominio requiere de un entrenamiento prolongado.

Tres formas de bloqueo

Al atacar a un enemigo, a fin de detener su ofensiva con espada larga, amagamos con alcanzarlo en los ojos y desviamos su espada hacia nuestra derecha, parando así su ataque. También es posible detener la embestida apuntando al ojo derecho, con el propósito de herir su cuello. En caso de que luchemos con una espada corta, nos acercamos al enemigo y hacemos como si quisiéramos golpear su cara con nuestro puño izquierdo. Estas técnicas son difíciles de ejecutar y requieren un largo entrenamiento.

Clavar en la cara

Si no podemos derrotar a un adversario, lo importante es tener la intención de clavar la punta de la espada en su cara, aprovechando los intervalos entre los distintos golpes de las espadas. Cuando el enemigo advierta que nuestra intención es herir su cara, intentará mantener cara y cuerpo fuera del alcance de nuestra espada. Al obtener así el retroceso del enemigo, nos vemos en posesión de muchas ventajas para obtener la victoria. Un enemigo que intenta alejarse es prácticamente un enemigo vencido. Esto hace que clavar en la cara sea un recurso que siempre conviene tener presente. Es necesario dedicarle toda la práctica necesaria y estudiar con atención sus efectos.

Clavar en el corazón

A este recurso se suele apelar cuando se combate en espacios reducidos y no podemos usar el filo de la espada o levantar la espada por arriba de nuestra cabeza. Entonces, lo más conveniente es intentar apuñalar el pecho del enemigo de un golpe recto.

También este golpe puede emplearse si nuestra espada está mellada o en caso de que estemos demasiado exhaustos para prolongar el combate. Es preciso actuar de acuerdo a cada situación.

Gritos

Al atacar a un enemigo, usamos dos clases de gritos. Uno de ellos (katsu) se emplea para los golpes ascendentes. El otro (totsu) se usa cuando el movimiento es para golpear. Los gritos se lanzan en sucesión y lo más rápido posible. El movimiento ascendente es para apuñalar (katsu), mientras la espada está subiendo se descarga el golpe (totsu). Estos movimientos deben ser hechos con velocidad y con un ritmo perfecto.

Detención mediante golpe

Al enfrentarnos con un enemigo en un duelo con espadas, golpeamos su espada cuando él intenta alcanzarnos. A esto se llama detención mediante golpe. La detención de la espada enemiga con un golpe de nuestra arma no precisa de mucha fuerza, ni tampoco de ninguna

postura de bloqueo. Simplemente, respondemos al ataque del enemigo golpeando su espada y enseguida procedemos a atacarlo.

Aquí lo importante es ser el primero en golpear; no se debe perder el ritmo en esta maniobra defensiva. Así podremos detener el golpe sin importar su fuerza. Siempre que tengamos en mente la intención de golpear, nuestra espada no cederá. Esto se aprende con la práctica.

Posición contra muchos enemigos

Esta posición se usa cuando nos enfrentamos en forma aislada con un grupo. Con las dos espadas desenvainadas y extendidas en forma horizontal a los costados, se intenta que los enemigos tiendan a ocupar un solo lugar, impidiendo las maniobras de rodeo.

Es importante captar el ritmo del grupo atacante. Es preciso enfrentar en primer lugar a los que encabezan el asalto. Si estamos atentos a toda la situación, si estamos en condiciones de manejar ambas espadas, no tiene ningún sentido aguardar el ataque. Es preferible levantar ambas espadas y enfrentar al primer atacante. Luego de derrotarlo, encarar al más próximo y así sucesivamente.

En caso de que se pueda hacer retroceder a los enemigos, hay que intentar mantenerlos en una sola línea sin permitirse un momento de respiro en la acción. En esta postura lo esencial es percibir el ritmo del grupo enemigo, y aprovechar sus puntos débiles. Si las prácticas se hacen con varios individuos, es posible entonces ensayar esta técnica y aprender cómo vencer a un grupo. Si se mantiene un espíritu sereno y una gran concentración, es posible arrinconar a diez o veinte adversarios. Por supuesto, se requiere de una práctica intensa.

Ventaja en el combate

Tener ventaja en el combate implica conocer todas las técnicas de la ciencia de las artes marciales y su aplicación a la lucha con la espada larga. Es imposible describirlas en detalle, sólo la práctica nos permitirá el aprendizaje. La utilización de la espada larga se aprende en plenitud por la transmisión verbal. No hay otra manera de aprender la verdadera ciencia marcial.

El golpe único

Implica la seguridad de obtener el triunfo con sólo un golpe. La posibilidad de asestar este golpe único es la culminación de un largo aprendizaje. Conocer esta técnica significa que dominamos las artes marciales, puesto que estamos en condiciones de imponernos a voluntad. Es un tema que merece la mayor atención.

Comunicación directa

Se dice que estamos en un estado de comunicación directa cuando nuestro espíritu está

en condiciones de asimilar el verdadero camino de la "Escuela de las dos espadas". Para llegar a este grado de comprensión, es fundamental una práctica correcta, así como un cuerpo entrenado en la ciencia militar. Todo esto se aprende directamente de un maestro.

Conclusión

Todo lo que se expone en este libro es una exposición genérica sobre los principios del arte de la esgrima, tal como se enseña en mi escuela.

En el arte marcial, el fundamento es el manejo de la espada larga, la manera en que se la empuña y la disposición del espíritu del guerrero, concentrado en la victoria sobre el enemigo. Se parte de las cinco posturas básicas en el manejo de la espada larga, a fin de poder adquirir la capacidad de emplearlas adaptándolas a las contingencias de cada combate particular. El espíritu del guerrero aprende a captar el ritmo de cada situación, y así adapta su técnica con total libertad a lo que demanda cada momento específico. Una vez en posesión de las bases del arte marcial, cuando el cuerpo y el espíritu se ajustan al ritmo de cada situación en forma espontánea, estamos en condiciones de combatir con éxito. De esta forma, vamos perfeccionando lo aprendido; cada enfrentamiento nos muestra lo que hacemos bien y lo que es necesario corregir. Ese es el camino para ir refinando los principios del arte marcial. Es un camino largo y complicado, pero la forma de ir dominándolo es dar un paso a la vez.

La comprensión se va haciendo cada vez más perfecta con la práctica. Es necesario luchar contra toda clase de adversarios, sabiendo que es preferible empezar enfrentando a los menos hábiles. Después, podremos combatir contra los guerreros más diestros. Mejoraremos nuestra capacidad marcial si practicamos continuamente de acuerdo a los principios que se exponen en este libro, concentrando la mente de manera absoluta en este camino.

Nunca se debe olvidar que no importa la cantidad de contrincantes que hayamos vencido, lo fundamental es que nuestras acciones sean impecables, libres de cualquier error. Este es el verdadero camino del guerrero. Si aprendemos este principio fundamental, podremos enfrentar con éxito a muchos adversarios. El dominio de la espada larga es un saber tan amplio y profundo que también posibilita el conocimiento del arte militar a nivel estratégico. Todo lo que aquí se expone necesita de una dedicación absoluta. Por eso se dice que mil días de entrenamiento precisan de diez mil días de práctica, a fin de alcanzar la perfección en el arte marcial.

EL LIBRO DEL FUEGO

En nuestra escuela, que sigue los principios de la "Escuela de las dos espadas", acostumbramos a ver la lucha como un fuego. Por lo tanto, todo lo que tiene que ver con los distintos desarrollos de una batalla se trata en el Libro del Fuego.

Por lo general, la mayoría de las personas tiene una visión mezquina y estrecha sobre las cuestiones del arte marcial. Han aprendido alguna técnica especial y creen que con eso les basta. Están los que saben usar los dedos para golpear en una parte determinada del cuerpo, otros se especializan en usar el abanico. No faltan los adeptos a la velocidad, los que imaginan que usar algo liviano como una vara de bambú o las manos y los pies en forma rápida constituye una gran ventaja.

Mi manera de practicar el arte marcial ha sido el producto de numerosas horas dedicadas al entrenamiento y de muchos combates a muerte. Esa es la manera en que he aprendido el uso de la espada. Así adquirí el conocimiento necesario como para evaluar el poderío del enemigo, sus puntos débiles y sus virtudes, la habilidad para calcular las posibilidades del filo y del revés del arma del contrincante. Puedo afirmar que durante las decenas de duelos en los que me vi involucrado, jamás he cometido un error estúpido. No es muy difícil entender la importancia de estar concentrado cuando se pelea a muerte, embutido en una pesada armadura.

La esencia de mi arte militar es la adquisición del conocimiento su enemigos. Se trata del mismo procedimiento, he aquí algo que merece la más cuidadosa de las reflexiones.

Resulta muy difícil reunir un grupo grande de guerreros para practicar todos los días; pero por medio de la práctica individual con la espada es posible no sólo instruirse en los fundamentos del arte militar, sino también ejercitarse para distinguir con rapidez los puntos fuertes y débiles del enemigo y así diseñar una estrategia para derrotarlo. Esa es la manera de adquirir verdadera maestría en el camino del arte marcial.

La vía más rápida para convertirse en maestro del arte militar es la práctica en forma continua y obstinada. Nuestra mente tiene que estar completamente absorbida en el aprendizaje de los principios del arte, sabiendo que nuestra meta debe ser la perfección. Una vez que seamos capaces de realizar una práctica impecable, estaremos en condiciones de adquirir una libertad y una maestría que resultan difíciles de imaginar al neófito. El verdadero maestro logra adquirir por medio del conocimiento de las leyes cósmicas un poder que no parece humano.

La ubicación en el espacio

Cuando tomamos ubicación en un campo de combate, siempre intentamos colocarnos de forma tal que el sol quede a nuestras espaldas. Si eso no es posible, entonces hay que tratar de que la luz solar quede situada a la derecha.

Este principio debe mantenerse aun en lugares cerrados. La luz siempre estará atrás o a la derecha. Hay que estar consciente de los obstáculos que puedan existir atrás nuestro. Lo deseable es que el terreno que se extienda a nuestras espaldas esté despejado. Nos desplazamos intentando que la mayor parte del terreno libre quede a nuestra izquierda, y la menor a la derecha.

En caso de combate nocturno, procuramos que la luz de las hogueras queden atrás nuestro y las otras luces a la derecha, este principio es invariable.

Conociendo la ventaja de combatir desde una posición superior, intentamos situarnos en la parte más elevada de un terreno, aunque se trate de una diferencia mínima.

En los lugares cerrados o llanos, el sitio privilegiado será considerado como el lugar más alto.

Lo ideal es que en la lucha podamos empujar a los enemigos hacia la izquierda. Es de fundamental importancia que los obstáculos del terreno queden a espaldas de los enemigos. Una vez conseguido este propósito, nos empeñaremos en empujarlos contra esos obstáculos, apelando a cualquier medio. Cuando los adversarios comienzan a retroceder, hay que empeñarse en redoblar el ataque para impedirles la observación del terreno circundante. Esto se aplica también cuando el combate se desarrolla en lugares bajo techo, entonces hay que obligarlos a desplazarse contra columnas, puertas, muros, pilares o cualquier otro obstáculo.

El principio básico siempre es desplazar al enemigo hacia un terreno que le impida afirmar los pies con solidez, o que tenga alguna clase de impedimento. Hay que estar siempre atento a las particularidades del terreno del combate, para aprovechar sus ventajas. Esto es algo que merece toda nuestra consideración.

Tres maneras de apoderarse de la iniciativa

Hay tres maneras de tener la iniciativa. La primera es atacar sin considerar al enemigo. La segunda posibilidad consiste en tomar la iniciativa durante un ataque adversario. La tercera variante se produce cuando tanto nosotros como el enemigo nos lanzamos al combate en forma simultánea.

Estas son las tres maneras de tomar la iniciativa. No existen otras maneras que no sean estas tres. Para triunfar hay que obrar con rapidez, ser consciente de la importancia de adelantarse. Por eso el manejo adecuado de la iniciativa es algo fundamental.

No tiene sentido extenderse sobre los muchos detalles implicados en el arte de la iniciativa. Lo importante es que sepamos definir de manera rápida y concreta la situación en que nos vemos envueltos. Al poder caracterizar al adversario, estaremos en condiciones de emplear nuestros conocimientos para vencerlo.

La primera manera de obtener la iniciativa es partir del estado de acecho. Para atacar, mostramos una apariencia tranquila y relajada. En el momento que consideremos oportuno, descargamos el ataque de la forma más rápida y agresiva posible. Podemos ejecutar una embestida con mucha violencia y decisión, aunque internamente mantengamos reservas. También el ataque puede ejecutarse en el mismo momento en que se efectúa la aproximación al enemigo. Otra variante es atacar sin tener una idea acabada de las técnicas a las que apelaremos, confiando sobre todo en nuestra determinación de vencer. Estas son distintas variables posibles de usar partiendo del estado de acecho.

La segunda forma de la iniciativa se basa en un estado de espera. El enemigo se hace presente y nosotros no damos señales de reacción. Adoptamos una actitud vacilante y poco resuelta. Cuando el enemigo se pone a distancia, lo atacamos con toda nuestras fuerzas. No hay que darle tiempo a que intente golpearnos, debemos adelantarnos a su acometida. También es posible que durante la lucha, percibamos un cambio de ritmo en los movimientos del enemigo, motivado por nuestro contraataque. Es probable que este cambio nos indique el momento de descargar un golpe que permita alzarnos con el triunfo en ese preciso instante.

La tercera forma de apoderarse de la iniciativa es el estado de enfrentamiento mutuo. Como siempre, estamos muy atentos al ritmo del combate. Si nos atacan con rapidez, respondemos con tranquilidad y fuerza. Si el enemigo se acerca, afirmamos nuestra guardia; apenas percibimos alguna señal de debilidad, atacamos de inmediato. Si el enemigo combate con calma, nosotros apelamos a un ataque rápido y violento. Una vez que el enemigo está a una distancia suficiente, lo acometemos de repente, tratando de derrotarlo mediante una embestida a fondo. Todas estas variantes son difíciles de ser

detalladas por escrito, y no son más que ejemplos para que vayamos apreciando los principios generales. No siempre nos hallaremos en condiciones de iniciar un ataque, pero de estar en igualdad de condiciones, hay que procurar ser el primero en atacar, y de esta forma obtener un triunfo seguro y rápido.

Agarrar la almohada

Agarrar la almohada significa tener el control de la situación. En la lucha, como en muchas otras actividades, no es bueno que el adversario disponga del manejo de los hechos. Hay que apelar a cualquier recurso para no perder las riendas de la situación. Nunca hay que perder de vista que el manejo y control de la lucha es un objetivo fundamental que todos los participantes de un combate quieren conquistar.

En un terreno práctico, agarrar la almohada significa que disponemos de la suficiente habilidad y conocimiento como para detectar los movimientos del enemigo antes de que los realice. Es decir, que bloqueamos los ataques en el inicio mismo. Podemos reducir el principio del arte marcial a la capacidad de sorprender al enemigo cuando intente atacarnos, neutralizando de esta forma sus intentos.

En esta cuestión, el manejo del tiempo es fundamental. No importa lo que hagamos, el hecho es que debe ser realizado con la anticipación suficiente como para anular los inicios mismos del movimiento del enemigo. Controlar y manejar de esta forma a los adversarios significa que estamos en posesión del arte de agarrar la almohada. Esto se consigue mediante la práctica y merece todos los esfuerzos que podamos dedicarle.

Cruzar un brazo de mar

Cuando el mar se extiende por lugares no muy grandes, se los denomina brazos de mar. El guerrero avezado sabe que su desempeño en los asuntos humanos es comparable al del capitán que está al mando de una embarcación. Un buen marino sabe adaptarse al estado y tamaño de su embarcación. Conoce los vientos, las corrientes marítimas, etc. Está en condiciones de llegar a buen puerto, aun sin la ayuda de otras embarcaciones. Al tratarse de un brazo de mar, el capitán se lanza a navegar sabiendo que si lo sorprende algún imprevisto cambio de los vientos, podrá apelar a los remos y alcanzar así el puerto.

De la misma forma, al involucrarnos en los asuntos del mundo, estamos prevenidos para actuar en caso de que se presente algún imprevisto, lo mismo que el capitán que cruza el brazo del mar. Los recursos de un guerrero para capear los obstáculos son el conocimiento del arte marcial, la capacidad de evaluar el estado del enemigo y maniobrar para colocarlo en un estado de inferioridad; la templanza del espíritu le permite afrontar los peligros con calma. Sin importar las dimensiones de los hechos bélicos en que podamos vernos involucrados, hay que tener presente que los principios necesarios para atravesar un brazo de mar son siempre los mismos.

Captar la situación

En la estrategia militar, captar la situación significa estar en condiciones de captar el momento del tiempo, los ciclos de aumento y de disminución, intuyendo las intenciones del enemigo, su estado de ánimo y su poderío bélico. También captar la

situación apela a la capacidad de ejecutar nuestros planes, de prever con anticipación los movimientos que han de desarrollarse en el curso de la batalla, la habilidad de disponer las propias tropas; en definitiva, a la claridad en el manejo de los principios del arte militar que nos permita una victoria certera.

Todos estos principios aplicados en las batallas entre ejércitos son los mismos que se emplean en el combate individual. Cuando nos enfrentamos a un guerrero aislado también necesitamos conocer en forma rápida sus habilidades, su grado de determinación, las características de su personalidad. Es necesario imbuirse de los ritmos con que se desarrolla el combate, sus momentos de alza y baja, para poder maniobrar de tal forma que podamos sorprenderlo, sabiendo que lo esencial es poder efectuar el primer movimiento.

Si nuestro conocimiento es profundo, dispondremos de la intuición suficiente como para hacernos una composición rápida y precisa de todos estos factores. Esto significa que hemos alcanzado una comprensión del arte marcial que nos permite adivinar los cursos probables del desarrollo de la situación. Estamos en condiciones de ajustar nuestros movimientos para asegurarnos una victoria contundente, apelando a las tácticas más convenientes. Todo esto requiere de un trabajo constante y profundo.

Detener un golpe de espada

La detención del golpe de espada es una táctica empleada en el arte de la esgrima. Si observamos la manera en que se desenvuelven los enfrentamientos entre ejércitos, vemos que al ser atacados a distancia mediante el uso de arcos y armas de fuego, se nos hace difícil contestar las andanadas enemigas si nos encontramos en la necesidad de cargar proyectiles en las armas de fuego o en los arcos, aunque el ataque enemigo esté momentáneamente detenido por el proceso de recarga de sus armas. El principio que debe guiar nuestro accionar es el de atacar antes de que el enemigo pueda descargar sus proyectiles contra nosotros. Tratamos de pasar al ataque con la mayor velocidad porque esa es la manera de dificultar el uso de arcos y armas de fuego. Para eso se precisa captar el ritmo con que se mueven las tropas enemigas y maniobrar de tal forma que consigamos bloquear todos sus intentos ofensivos.

Lo mismo sucede en el enfrentamiento individual. Si nos apuramos a golpear la espada del adversario al inicio del combate y sin un motivo preciso, la lucha degenera en un intercambio desordenado de golpes que no conduce a ningún lado. El guerrero experimentado intenta bloquear la espada del enemigo con su pie, para anular así la posibilidad de otro golpe. No sólo es posible bloquear con la espada, sino también con el cuerpo y con la mente.

El hecho de que asumamos la iniciativa en todas las fases del combate no significa lanzar mandobles al azar, con la esperanza de que un golpe de suerte nos permita concluir la lucha. Disponer de la iniciativa implica estar concentrado todo el tiempo y no ceder en nada. Todo esto debe ser apreciado en profundidad.

Reconocer la disolución

Todas las cosas están sometidas a procesos de disolución. Tanto se trate de un animal o un ser humano, vemos que tarde o temprano sufren una etapa de dispersión que los aparta del ritmo temporal.

En los enfrentamientos entre ejércitos, también es preciso determinar el ritmo del enemigo, captar el momento en que se insinúa un proceso de derrumbe para pasar al ataque y derrotarlo, sin concederle ninguna oportunidad de reagrupamiento. No saber definir el momento de desintegración nos impide efectuar contraataques exitosos.

Esto se aplica de la misma forma a los enfrentamientos individuales. Estamos siempre atentos ante cualquier asomo de pérdida de ritmo del adversario y su entrada en una fase de disolución. Si no aprovechamos estas oportunidades, el enemigo tendrá la posibilidad de reponerse y pasar a la ofensiva. Por este motivo, es imperativo multiplicar nuestro empeño apenas veamos señales de desmoronamiento en el enemigo, para terminar de anularlo y obtener la victoria. Esto requiere de una actitud decidida y contundente, que se aprecia en la forma en que manejamos la espada, en la violencia y la fuerza con que descargamos golpes que imposibilitan la recuperación del enemigo. Es necesario pensar en todo lo que se acaba de exponer y estar dispuesto a trabajar en ello.

Colocarse en lugar del enemigo

Para ampliar nuestra perspectiva del enemigo, es necesario que pensemos ubicándonos en su punto de vista, es decir que hay que estar en condiciones de apreciar el núcleo de cada situación particular en relación a un conjunto más amplio. Por ejemplo, si vemos a un atracador introducirse en una casa, todos lo consideramos como un elemento peligroso. Sin embargo, la situación del ladrón es la más débil, todos están en contra de él, necesita obrar con gran rapidez y en forma furtiva, huir con presteza antes de que lo arrinconen y lo atrapen, etc.

Si tenemos que enfrentarnos a un ejército poderoso, sentiremos la necesidad de tener precauciones especiales, de meditar en profundidad cada movimiento. El hecho es que si disponemos de buenos soldados, bien armados y entrenados, si estamos imbuidos de un conocimiento profundo del arte militar, no existe motivo alguno que justifique ese ánimo dubitativo y preocupado.

Si analizamos las cosas desde una perspectiva individual, también es necesario colocarse en la cabeza del enemigo. Imaginemos a alguien que debe enfrentarse con un maestro de artes marciales. No hay que pensar mucho para advertir que esta persona, aun antes de entrar en combate, se sentirá derrotada y sin esperanzas, por tener enfrente a un experto conocedor del arte marcial. Hay que meditar bien este tema.

Evitar las cuatro manos

Evitar las cuatro manos se impone al estar en una situación de igualdad en un combate. No encontramos el modo de volcar el resultado del combate a nuestro favor, y la lucha tiene todo el aspecto de terminar en un empate. Es necesario apartarnos con fuerza de esta perspectiva y volcar el esfuerzo en otra vía que permita alzarnos con el triunfo.

Lo mismo acontece en el enfrentamiento estratégico entre ejércitos. Si hay una situación de paridad y ninguno de los adversarios demuestra superioridad, se entra en una fase de desgaste. Se pierde gran cantidad de tropas, sin ninguna ventaja. Es el momento de volcarse a desarrollar una maniobra nueva e inesperada que sorprenda al enemigo.

También en el enfrentamiento individual, en caso de encontrarnos atascados en un escenario en que nadie consigue superioridad, hay que adoptar en forma rápida otra táctica, luego de caracterizar el estado del enemigo.

Amagar con la sombra

Esto se hace cuando nos resulta imposible averiguar la intención del enemigo. Cuando un jefe de ejército necesita saber la real disposición del enemigo, finge una maniobra y analiza la reacción de sus adversarios.

En el combate individual, puede suceder que un guerrero que está blandiendo su espada, de repente nos permite adivinar la intención de su golpe. Esto nos da una ventaja al permitirnos obrar sabiendo de su propósito y así nos brinda la oportunidad de poder anticiparlo.

Capturar las sombras

Se habla de capturar las sombras cuando reaccionamos ante una intención de agresión hacia nosotros, es decir, que se procura la anulación del ataque enemigo antes de que se efective. Aquí se trata, sobre todo, de mostrar al enemigo el conocimiento que tenemos de sus intenciones, y de esta manera amedrentarlo, obteniendo así la iniciativa que nos permita alzarnos con la victoria.

En el combate individual, se utiliza esta técnica para frenar el inicio del ataque del adversario. Una vez debilitada su determinación ofensiva, aprovechamos el momento de la pausa para tomar la iniciativa y derrotarlo. Hay que considerar este tema en profundidad.

Influjo

Todo se mueve en base a influjos. Podemos lograr que alguien se duerma por el influjo, el bostezo es por supuesto mucho más fácil de inducir. También se llega a hablar del influjo del espíritu de una época.

En la guerra entre ejércitos, a veces sucede que el enemigo se muestra presa de un gran entusiasmo, dispuesto a dar batalla lo más pronto posible. Entonces procedemos a actuar en forma dilatoria, como si estuviésemos totalmente calmos y relajados, sin ningún apuro por combatir. Es muy probable entonces que el enemigo se deje influir por nuestra manera de proceder y pierda gradualmente su empuje.

En el combate individual, es de gran importancia relajar cuerpo y mente, estar atento al momento en que el adversario se relaja y entonces proceder a atacarlo con la mayor energía.

Algo similar al influjo es el "emborrachar". Se trata de otra forma de contagio emocional. El tedio, el miedo o el nerviosismo son emociones que se transmiten con mucha facilidad. Hay que meditar a fondo sobre este tema.

El desconcierto

El desconcierto puede afectarnos de muchas formas. Una de las más comunes es cuando actuamos en un ambiente de tensión extrema. O cuando somos sometidos a una violencia inexplicable. Los hechos sorprendentes también suelen producir desconcierto.

Un jefe militar debe dominar el arte del desconcierto, por ejemplo, irrumpiendo en

sitios enemigos mediante maniobras sorprendidas. Una vez sembrado el desconcierto, resulta fácil obtener la victoria.

En los enfrentamientos individuales, tratamos de infundir desconcierto mediante los cambios violentos de ritmo. Al principio nos mostramos calmos, de repente atacamos con gran violencia. Así desconcertamos al enemigo, impidiéndole una apreciación objetiva de la situación; de esta manera vamos generando posibilidades de encontrar una brecha en su defensa y vencerlo. Hay que meditar sobre esta cuestión con profundidad.

Intimidar

Hay muchas cosas que pueden llegar a infundir temor, es decir, que disponemos de una gran cantidad de variantes para intimidar al enemigo.

El general de un ejército puede intimidar de una forma sutil e indirecta. Se puede asustar mediante el sonido, exagerando la cantidad y la fuerza de nuestras tropas, o por desplazamientos inesperados. Todas estas son posibilidades de inducir miedo. Si podemos aprovechar este momento, se nos facilita mucho la victoria.

En los enfrentamientos individuales, se puede amenazar por la espada o por la voz. El procedimiento consiste en producir un movimiento inesperado y rápido, y una vez sembrado el miedo, aprovecharse a fondo de esta situación para obtener el triunfo inmediato. Hay que trabajar sobre esta cuestión.

Sujetar estrechamente

El sujetar estrechamente es posible cuando se combate a distancias cortas, desplegando una gran fuerza, y el resultado no nos favorece. Entonces, para capear el mal momento, nos agarramos estrechamente al enemigo, manteniendo siempre el objetivo de imponernos, aun en la lucha cuerpo a cuerpo.

No importa la magnitud de los enfrentamientos. En cualquier circunstancia, si los flancos están cubiertos y el enemigo está frente a nosotros, sin que ninguno de los adversarios pueda exhibir una superioridad significativa, entonces es el momento de sujetar estrechamente al enemigo, con la fuerza suficiente para que no podamos ser rechazados. Aprovechamos esta circunstancia para establecer una posición de superioridad, y así obtener una victoria rápida y definitiva. Se trata de una técnica fundamental, y como tal, merece ser estudiada con toda seriedad.

Atacar los flancos

Atacar los flancos es un recurso utilizado contra tropas fuertes, difíciles de derrotar mediante una embestida frontal.

En los movimientos de ejércitos, primero se observa el desplazamiento de las tropas enemigas, una vez que hemos determinado su ritmo, lanzamos un ataque contra un flanco del frente más poderoso, y así nos hacemos de una posición de superioridad. Una vez quebrado un flanco, entre las tropas enemigas no es raro que cunda un sentimiento de desmoralización. Hay que estar muy atento a esa oleada de abatimiento, pues así sabremos la manera y el momento adecuados para seguir profundizando nuestro ataque.

En los combates individuales,' cuando golpeamos al enemigo en un mismo punto repetidas veces, no sólo le causamos dolor sino también vamos debilitando su cuerpo, y así preparamos el terreno para el ataque final que nos deparará la victoria. La elección del lugar en que hemos de descargar nuestro ataque merece una cuidadosa ponderación.

Confundir

Se llama confundir cuando logramos que el enemigo no pueda mantener la claridad mental sobre nuestros propósitos.

En las maniobras de ejércitos, el confundir presupone intuir el estado de la mente de los jefes enemigos, y utilizar nuestro conocimiento para desconcertarlos, impidiéndoles que logren tener pensamientos claros sobre nuestras intenciones. Es decir, que tenemos que encontrar un ritmo que logre confundirlos, y así colocarnos en una situación que nos permita obtener la victoria.

En los combates individuales, el guerrero hábil realiza diversas maniobras, con la intención de sembrar confusión sobre el propósito de sus movimientos. Hace una maniobra, luego otra totalmente inesperada, por fin una tercera que no tiene nada que ver con las anteriores; el enemigo comienza a ser invadido por un estado de perplejidad y, en esos momentos comienza a deslizarse hacia su derrota segura.

Este es el principio fundamental para ganar una batalla, y difícilmente sea estudiado lo suficiente.

Los gritos

Los gritos son tres: inicial, medio y final. Se emiten de acuerdo a la situación del combate. El grito tiene gran poder, por eso se los emplea en situaciones peligrosas como los combates, los incendios y las tempestades. Por medio del grito se manifiesta la fuerza y la determinación de los que participan en esas situaciones. Los ejércitos emplean el grito inicial lo más fuerte posible. El grito medio, o sea el usado en el curso del combate, suele ser grave. El grito final o de la victoria es alto y fuerte.

En las luchas individuales, los gritos se usan junto con las fintas, para provocar el movimiento del adversario, y así encontrar la posibilidad de descargarle un golpe con nuestras armas. Si conseguimos derrotarlo, gritamos para festejar la victoria. Estos gritos son denominados grito preliminar y grito final.

Evitamos gritar en el momento de mover la espada. En los combates se usa el grito para aumentar el ritmo, empleando un tono grave.

Entremezclar

Esta táctica se emplea en los enfrentamientos entre ejércitos. Cuando consideramos que el enemigo está en una posición sólida, es aconsejable proceder a atacar por un flanco, haciendo que nuestros soldados se entremezclen con los enemigos. Una vez obtenida la victoria, reagrupamos nuestras tropas y procedemos a atacar el punto fuerte. Es preferible atacar mediante un desplazamiento en zigzag. Cuando nos vemos enfrentados a varios guerreros en forma individual, es importante aplicar esta técnica. Derribamos a uno y enseguida embestimos a otro que se destaque por su fuerza, siempre atentos al ritmo y yendo en zigzag de izquierda a derecha, manteniendo bajo control al

resto del grupo atacante.

Una vez que nos hemos ubicado frente al enemigo, si queremos conquistar una posición de superioridad, debemos lanzarnos al ataque sin ninguna clase de titubeos, absolutamente decididos. Esto se aplica tanto a los combates entre ejércitos como al enfrentamiento individual. En esto consiste la técnica de entremezclar. Nos sumergimos en las filas enemigas con una completa resolución. Hay que considerar esta cuestión con atención.

Aplastar

Para ejecutar esta técnica, es necesario tener la absoluta determinación de aplastar. Sólo estaremos en condiciones de aplastar cuando nos sintamos claramente superiores a nuestro enemigo.

Si un ejército quiere efectuar una maniobra de aplastamiento, debe sentir que su adversario es muy inferior, sin importar su número. Una vez que se consigue desmoralizar al enemigo, es el momento de lograr el aplastamiento y la victoria.

El aplastamiento no puede ser hecho con debilidad, pues entonces hay posibilidades de que resulte contraproducente.

En los combates individuales hay que aprovechar cualquier disminución del ritmo del enemigo, cualquier muestra de debilidad o inferioridad, sin darle posibilidad alguna de recuperación. Así estaremos en condiciones de obtener una victoria rápida y segura. Hay que meditar sobre esto con suma atención.

La transformación de la montaña y el mar

La montaña y el mar nos hacen tener presente lo nocivo que es la repetición. No nos referimos a aquello que se repite ocasionalmente, sino a la acción hecha una y otra vez sin ninguna variante. Si ejecutamos una táctica y fracasamos, no tiene ningún sentido volver a ejecutarla. Se impone un cambio radical, hacer algo inesperado y diferente. En caso de que esto tampoco funcione, entonces habrá que probar otra cosa nueva.

Por eso se dice que el guerrero hábil tiene la capacidad de volverse mar cuando el enemigo es montaña y de ser montaña cuando el enemigo se transforma en mar. Esto demanda una consideración atenta.

Desmoralización

Puede suceder que en el combate contra un adversario, tengamos una clara superioridad y nos estemos imponiendo con facilidad. Sin embargo, vemos que nuestro enemigo sigue combatiendo con empeño, como si no pudiese reconocer su derrota. Ha llegado el momento de practicar alguna táctica de desmoralización. Es decir, necesitamos un cambio instantáneo de actitud para disolver las ilusiones que nuestro enemigo todavía sostiene. Un adversario es vencido cuando el sentimiento de derrota se instaura en lo profundo de su corazón. Las tácticas de desmoralización pueden hacer uso de distintos medios, como armas, el cuerpo o los recursos espirituales. Una vez que hemos logrado desmoronar el espíritu del enemigo, podemos dedicarnos a otro cosa. No obstante, es necesario permanecer siempre vigilantes. Nunca sabemos cuándo el enemigo puede sentirse con ganas de intentar un retorno a la lucha.

El arte militar en todas sus variantes emplea la táctica de desmoralización. No será necesario entonces insistir sobre lo valioso de su estudio y práctica.

Reanimarse

No es rara la sensación de estar empantanados durante un combate, de estar haciendo siempre lo mismo; nos repetimos y no conseguimos ninguna ventaja. Este sentimiento improductivo de agobio debe ser sustituido por otra emoción. Cuando esto suceda, entraremos en otro ritmo y estaremos cerca de la victoria. A esto se denomina reanimarse.

En cualquier situación de tirantez entre conocidos, existe la posibilidad de producir un cambio radical de nuestro ánimo en forma instantánea. De esta forma, se consigue un cambio de atmósfera de la que nadie puede sustraerse. Este es el efecto de reanimarse.

En el arte militar de la conducción de ejércitos es fundamental el conocimiento profundo de la táctica de la reanimación. Es uno de los principios básicos que involucra prácticamente todos los aspectos del arte marcial. Hay que considerar esta cuestión con suma atención.

Pequeño o grande

Puede acontecer que estemos envueltos en una lucha y que nos encontremos estancados, absorbidos por pequeñas maniobras que no parecen llevar a ningún lado. Probablemente, esto signifique que ha llegado el momento de apelar a uno de los grandes principios de la estrategia militar, es decir, el cambio de perspectiva; en este caso a una gran perspectiva.

Pasar de lo grande a lo pequeño, o viceversa, es una maniobra consciente del arte de la guerra, y puede ser aplicada con ventaja en los asuntos de la vida cotidiana.

Por ser esta técnica tan importante, empleada en toda clase de asuntos militares, merece todo la atención que podamos dispensarle.

El general y la comprensión de la tropa

Este método se usa en los combates, una vez que se han dominado todos los demás aspectos del arte marcial. Estando en posesión de todas las cuestiones relativas al arte de la guerra, nos encontramos en condiciones de pensar en las tropas enemigas como si fueran nuestras propias fuerzas. En consecuencia, tratamos de imponerles nuestros deseos y manipularlos de acuerdo a las propias necesidades, tal como haría un general que imparte órdenes a sus soldados. Esto es algo que demanda trabajo.

Soltar la empuñadura

Esta expresión tiene varios sentidos. Uno de ellos significa el triunfo sin espada.

También puede aplicarse como fallar sin espada. No resulta posible describir los distintos significados, porque estos se aprenden por medio de una práctica continua.

El muro de piedra

Es la cualidad que tiene un maestro de artes marciales de asumir una postura que lo asemeja a la invulnerabilidad y a la inamovilidad de un muro de piedra. Esto se enseña en forma personal.

Conclusión

Todo lo que he escrito son situaciones y problemas que se repiten en forma continua a los practicantes del arte de la espada. Al intentar poner por escrito estos principios por primera vez, puede que estén en un orden alterado, y que su descripción sea un tanto confusa. Sin embargo, creo que pueden servir como fundamentos básicos para aquellos que practican esta ciencia.

He dedicado mi vida entera a la práctica de las artes marciales, entrenando cuerpo y mente desde mi juventud. He aprendido muchas técnicas y muchos estados distintos del espíritu. También he conocido muchas escuelas marciales. Debo decir que muchas de ellas se agotan en largos y pretenciosos discursos, mientras otras se esfuerzan en movimientos excesivamente sutiles y elaborados. Puede que al lego le parezcan excelentes, pero la triste verdad es que carecen de una verdadera base, de un corazón auténtico.

No importa que los adeptos a estas escuelas practiquen en forma ardua y continua. Toda la actividad que despliegan no los salva de convertirse en enfermos por la desviación del auténtico camino. Esta clase de práctica produce la decadencia de las artes marciales y su creciente relegamiento.

Yo sostengo que el arte marcial es una ciencia efectiva, probada en incontables situaciones de combate real. No hay ninguna razón que autorice a modificar los fundamentos de esta ciencia. Cuando se logra conocer en profundidad los principios de nuestra escuela, y se está en condiciones de llevarlos a la práctica sin errores, entonces se puede estar seguro de la victoria.

EL LIBRO DEL VIENTO

El que pretende conocer las artes marciales no puede ignorar las técnicas de las escuelas rivales. Por eso en el Libro del Viento se tratan los métodos empleados por esas escuelas. Es un conocimiento absolutamente necesario, porque de otra forma resulta imposible entender los principios de la "Escuela de las dos espadas".

En primer lugar tenemos las escuelas de artes marciales que predicán el uso de espadas de gran tamaño y que se dedican a estudiar la forma de manejarlas. Otras escuelas prefieren las espadas pequeñas. No faltan aquellos que se muestran partidarios de una gran variedad de movimientos con la espada larga, suponiendo que esos movimientos son las técnicas convencionales para blandir una espada.

Nuestra conclusión es que todas estas variantes tienen poco que ver con el camino verdadero del guerrero. Dejaremos establecido lo que es bueno y lo que es malo, separando lo verdadero de lo falso. La "Escuela de las dos espadas" parte de principios totalmente distintos. Rechaza los movimientos aparatosos, las posturas teatrales llenas de adornos y fintas innecesarias. Estos son recursos de gente que monta espectáculos llamativos para así comercializarlos mejor, reduciendo todo a una mera práctica de lucro. ¿Cómo puede suponerse que esta clase de gente pueda transitar por el verdadero camino del guerrero? Estas desviaciones además reducen la ciencia del arte marcial al uso de la espada. Aquellos que suponen que el hecho de mostrar cierta habilidad en el manejo de la espada constituye una base suficiente en el arte marcial, están muy equivocados.

Por todo esto, analizamos los errores de las otras escuelas con la mayor profundidad, a fin de que se pueda meditar con dedicación sobre estas diferencias y apreciar en forma plena las ventajas de la "Escuela de las dos espadas".

Cómo usan las otras escuelas las espadas largas

Hay escuelas que basan toda su técnica en el manejo de espadas muy largas. Al juzgarlas desde los principios del arte marcial no hay otra manera de considerarlas sino como escuelas débiles. El motivo es que no aprenden a imponerse apelando a todos los recursos; su fuerza está basada en la longitud de sus armas, queriendo batir al enemigo desde la distancia. Los que dicen que una espada más larga que otra, aunque sea media pulgada, establece una ventaja, no tienen idea de lo que están diciendo. Confiar en obtener la victoria por la longitud de las armas, sin empeñarse en un estudio a fondo del arte marcial es una actitud vacilante, y como tal debe ser rechazada.

Puede suceder que estemos luchando con un enemigo en un espacio reducido. En estas circunstancias, cuanto más larga la espada, más difícil nos resultará moverla. Tendremos dificultades para desplazar la espada con comodidad y la aparente ventaja de su longitud se transforma en un estorbo. Nos convendría mucho más disponer de una espada corta.

Por supuesto que los que cargan con espadas muy largas disponen de una larga serie de argumentos. El problema es que la ventaja de semejantes armas no se demuestra desde la lógica más elemental. ¿Cómo puede afirmarse que estamos condenados a la derrota por el simple hecho de usar una espada más corta?

No sólo existen limitaciones en el espacio, tanto arriba como abajo, y hasta en los costados; también existen circunstancias sociales que sólo autorizan la portación de espadas cortas. Intentar llevar armas más largas es una actitud incorrecta porque significa no confiar en la ciencia marcial. Y esto sin considerar que hay personas que no disponen de la fuerza suficiente como para blandir semejantes armas.

Desde siempre se dice que lo grande abarca a lo pequeño. Esto significa que no es cuestión de rechazar las armas muy largas, sino de poner en tela de juicio la actitud desviada que sólo se fija en la longitud.

Si llevamos este principio al enfrentamiento entre ejércitos, supondremos que las espadas largas son como ejércitos grandes, mientras las espadas cortas equivalen a ejércitos reducidos. Hay ejemplos de sobra de las innumerables ocasiones en que

contingentes reducidos han conseguido imponerse sobre formaciones militares más numerosas. Es por eso que la "Escuela de las dos espadas" rechaza este criterio por estrecho y erróneo, invitando a efectuar una cuidadosa consideración sobre este tema.

Los golpes fuertes en las otras escuelas

En la "Escuela de las dos espadas" se rechaza toda distinción basada en la fuerza con que se golpea una espada. Aquel que confía en la fuerza del golpe de su espada suele tener movimientos toscos y rudos, y esto solo no alcanza para imponerse. Muchas veces, al intentar abatir a un adversario apelamos a la fuerza bruta cuando descargamos un golpe y fallamos. Ni siquiera cuando se golpea a un muñeco en un entrenamiento es conveniente apelar a los golpes excesivamente fuertes.

Cuando estamos envueltos en una lucha, no importa golpear de manera débil o fuerte. La cuestión consiste aquí en matar al enemigo, y para eso es necesario tener una sensación de fortaleza. No hay nada de debilidad en alguien que quiere matar a su adversario.

Al golpear la espada del enemigo con demasiada fuerza, veremos que es una acción inadecuada, justamente por el exceso de potencia. Será nuestra espada la que tendrá problemas por la magnitud del impacto.

Entonces no hay ninguna técnica que esté basada en un golpe muy fuerte. Esto se aplica también a la lucha entre ejércitos. Si queremos arrollar a las tropas enemigas por el despliegue de la fuerza bruta, a menudo nos encontraremos con un adversario que también dispone de fuerza en exceso y está dispuesto a usarla. Terminaremos envueltos en una situación confusa, sin posibilidad de lograr el desequilibrio. Para obtener la victoria, es necesario conocer los principios marciales y saber usarlos de una manera hábil y razonada.

Es por eso que en la "Escuela de las dos espadas" nos atenemos a cosas razonables. Hay que usar la inteligencia para aplicar los principios de la ciencia de las artes marciales. Lo importante es obtener el triunfo de la forma en que nos resulte posible. Hay que meditar profundamente sobre esta cuestión.

Uso de las espadas cortas en las otras escuelas

También apelar a la espada corta constituye una desviación del camino marcial. Hay motivos fundados por los que las espadas largas y cortas se denominan de manera distinta. Lógicamente, a las personas que dispongan de la suficiente fortaleza les convendrá usar espadas largas, que proporcionan cierta ventaja por su longitud, lo mismo que lanzas y alabardas. La idea de usar una espada más corta para atacar al enemigo en los intervalos de su accionar es una idea errónea. Nos concentramos en descubrir las pausas del adversario y nos olvidamos de todos los demás aspectos. Así caemos en situaciones que deben ser evitadas. Si apelamos a la espada corta para entrar en la defensa del enemigo, y de pronto nos vemos rodeados por varios adversarios, veremos que la espada corta no nos servirá de mucho.

Puede suceder que supongamos que un arma corta nos da la posibilidad de penetrar en medio de una multitud y manejar la espada hacia todas partes con libertad. Pero partimos de una actitud defensiva y poco firme a la hora de combatir. Es preferible arrojarse contra el enemigo en una maniobra frontal y decidida, la mente totalmente ocupada con la idea de una victoria rápida y definitiva.

Esto también se aplica a la lucha entre ejércitos. Si los dos bandos disponen de fuerzas similares, el ideal es reunir la mayor cantidad de tropas sobre un punto, y destruir al enemigo mediante un ataque fulminante. Esto constituye la esencia de la estrategia militar.

Lo que se enseña en las escuelas de arte marcial es, por lo general, la manera de detener, desviar y evitar los golpes del enemigo. Es decir, se concentra toda la energía en salvaguardar la integridad física. Esta actitud produce guerreros timoratos, siempre predisuestos a ser manipulados por los más hábiles.

Hay que entender que el camino de las artes marciales es directo y franco, nos concentramos en intentar dominar y vencer al enemigo. Es imperativo considerar esto con el mayor detenimiento.

Los golpes de espada en las otras escuelas

El motivo por el que se enseña un número tan alto de movimientos con la espada es el afán de lucro y la necesidad de impresionar a los principiantes. Estos excesos están totalmente de más en las artes marciales.

Aquel que diga que hay muchas maneras de golpear con una espada está mintiendo. No existen demasiadas variantes en este tema, sin importar que uno sea un esgrimista consumado, o una mujer inexperta. No hay tantas formas para golpear o cortar. Puede haber alguna diferencia cuando se apuñala, eso es todo.

Dado que se combate para derrotar al enemigo, la técnica debe ser lo más simple y directa posible. Aun en situaciones complicadas, en que veamos impedido el uso de la espada sobre nuestra cabeza o a los costados, apelamos a alguna de las cinco posiciones básicas, que cubren todo el espectro del uso apropiado de la espada.

Suponer que es posible partir por la mitad a un adversario mediante un movimiento de manos o de cuerpo, o dando un salto, carece de toda seriedad. No se puede cortar un cuerpo por la mitad mediante giros o flexiones, esa es la verdad y lo demás son técnicas absurdas.

Lo importante en el arte marcial es tener el suficiente equilibrio mental y corporal como para proceder de la forma más rápida, simple y directa. El triunfo se obtiene cuando manejamos la tensión y somos capaces de desconcertar al enemigo, haciendo que pierda el equilibrio y la calma. Esto se debe considerar con atención.

Posiciones de espada en las otras escuelas

Otra concepción errónea es prestar demasiada atención en las guardias con la espada. La posición de guardia se emplea al no haber adversarios a la vista. Es inútil establecer normas o reglas para aplicar en situaciones de combate real. La única norma es obtener superioridad sobre el enemigo y derrotarlo.

No importa lo que se diga, la adopción de una guardia implica una postura de pasividad. Esto es útil cuando debemos disponer la defensa de una fortificación o de una posición en el campo de batalla. Adoptamos una guardia para disponer al máximo de nuestra fuerza en caso de ser atacados.

Si queremos luchar para alzarnos con la victoria, nuestra disposición mental tiene que ser agresiva, empeñando toda nuestra energía en tomar y sostener la iniciativa, atacando sin cesar al enemigo. La adopción de una guardia, por el contrario, es la actitud del que espera las iniciativas del enemigo. Esto debe ser estudiado con profundidad.

No es un secreto lo que debemos hacer para alzarnos con la victoria. Es necesario destruir las defensas del enemigo, efectuar movimientos que sorprendan y desorganicen las tropas adversarias, hacerse dueño de la situación por el manejo del ritmo del combate; todas estas son tácticas para alcanzar una victoria rápida y directa. Vale decir, que no hay nada que tenga que ver con actitudes defensivas o posiciones de guardia. No obstante, cuando nos vemos en la necesidad de adoptar una postura defensiva, hablamos de "guardia sin guardia", es decir, nos defendemos evitando asumir posiciones defensivas.

Estos mismos principios se aplican en la confrontación de ejércitos. Un general debe saber el número y armamento de las tropas enemigas, el nivel de su moral, el estado del campo de batalla. También debe conocer la manera de estimular el espíritu combativo de sus soldados, la forma de dirigirlos para que rindan lo máximo, cómo disponerlos en el campo de batalla y el momento adecuado de iniciar el ataque.

Hay una diferencia sustancial entre atacar y ser atacado. La actitud de manejar la espada para cubrirnos de los golpes enemigos es similar a tomar una alabarda o una lanza y clavarla en el suelo a modo de defensa. En cambio, si tomamos la iniciativa y nos lanzamos a una ofensiva decidida, estaremos en condiciones de arrancar un poste o tronco de la cerca y usarlo como arma. La diferencia entre estas actitudes es abismal y conviene reflexionar a fondo sobre esta cuestión.

El manejo de la mirada en las otras escuelas

Cada escuela tiene su receta sobre la manera de fijar los ojos. Hay quienes recomiendan fijar la mirada sobre la espada adversaria, otros sobre la cara, sin olvidar a los partidarios de observar los pies y otras tantas variantes. La cierto es que intentar fijar los ojos sobre un punto predeterminado no es lo que se conoce como una actitud correcta en el arte marcial.

Si observamos a los jugadores de pelota, vemos que son capaces de apropiársela y maniobrar sin necesidad de mirar. Esto significa que cuando se tiene una habilidad desarrollada, no es necesaria la observación deliberada. El caso es similar a los malabaristas, que hacen equilibrio con objetos o arrojan al aire varias espadas a la vez sin verlas; al estar inmersos en el juego, sienten el desplazamiento de los objetos sin necesidad de observarlos.

Lo mismo sucede en las artes marciales. Al caracterizar al adversario y su grado de concentración mental, mediante el empleo de los principios marciales, podemos percibir la velocidad y la distancia de su espada. Los ojos de un guerrero experimentado están en su mente y en su corazón.

Cuando se enfrentan ejércitos, también la mirada de los generales se enfoca en forma amplia sobre el estado general de las tropas adversarias.

Si dividimos la percepción en observar y ver, debemos saber que aquel que observa tiene una visión más amplia y penetrante, pues percibe no sólo el corazón y la mente del enemigo, sino también el estado global de la situación. Al usar los ojos de una manera amplia, se registran todas las posibilidades de la batalla, y así se facilita la posibilidad de alcanzar un triunfo seguro.

Sin importar la magnitud del enfrentamiento, nunca hay que emplear la visión de una manera estrecha o limitada. Como se ha dicho, una atención reducida o estrecha nos hace dejar de lado la perspectiva general, haciendo que no podamos distinguir el momento adecuado para alzarnos con la victoria. Es necesario reflexionar con profundidad sobre estas cuestiones.

Sobre el movimiento de los pies en las otras escuelas

Hay muchas maneras de desplazarse, como el paso flotante, el paso saltarín, el paso fuerte, de cuervo y otros tantos. Desde la perspectiva de la "Escuela de las dos espadas", todas estas variantes no son aconsejables.

El paso flotante es objetable, porque no nos proporciona una base sólida. El paso saltarín nos obliga a concentrarnos en el salto, distrayéndonos de la batalla. Además, al no existir necesidad de saltar en forma continua, no vemos utilidad en esta técnica. El paso elástico es inadecuado, porque nos hace sentir el rebote. Con respecto al paso fuerte es una postura pasiva y por lo tanto poco aconsejable.

Al tener que enfrentarnos en combate en una multitud de escenarios, como ser terrenos fangosos, pedregosos, en ríos o montañas, en lugares reducidos o resbaladizos, es evidente que se nos dificultará saltar, dar pasos elásticos o desplazarnos con la rapidez deseada.

En la "Escuela de las dos espadas" no hay diferencia entre el movimiento de los

pies en la vida cotidiana y en una situación de combate. Cuando luchamos, seguimos el ritmo del enemigo, ubicando el cuerpo en una posición equilibrada, sin importar que los desplazamientos sean rápidos o lentos. Los movimientos son armoniosos, evitando cualquier defecto o exceso.

En las maniobras de ejércitos, el movimiento de los pies es muy importante. Si atacamos sin conocer el propósito y el estado del enemigo, no encontraremos el ritmo adecuado y la posibilidad de la victoria se alejará. Al marchar sin estar atentos al momento de derrumbe y desmoralización del enemigo, no podremos concluir la lucha de una manera rápida.

Es de suma importancia advertir los momentos de derrumbe y desmoralización del enemigo, y aprovechar para atacarlo sin darle ninguna oportunidad de reorganizarse. Hay que meditar y practicar mucho sobre este asunto.

Acerca de la velocidad en las otras escuelas

En la "Escuela de las dos espadas" no se presta atención a la velocidad. Hay algo mucho más importante que la rapidez o la lentitud de un movimiento, y es la cuestión del ritmo. Muchas veces, sucede que cuando contemplamos trabajar a un experto, sus movimientos nos parecen lentos. Hay corredores que llevan mensajes y que dan la impresión de lentitud en sus desplazamientos. Sin embargo, pueden correr todo el día y cubren distancias considerables. Otros corredores que comienzan a desplazarse con una gran rapidez se fatigan pronto y no alcanzan a recorrer grandes trayectos.

En el arte del canto, si un cantante no sabe acompañar a otro, se produce la pérdida del ritmo, que desemboca en una canción desacompasada y excesivamente rápida. Como reza la sabiduría popular, el rápido se cansa y no llega a tiempo. No hace falta aclarar que ser lento y llegar tarde tampoco es aconsejable.

Los movimientos de una persona entrenada son relajados y rítmicos, y no dan sensación de prisa. Esto se aplica también a los guerreros experimentados.

Por eso se dice que la rapidez no es aconsejable en las artes marciales. Hay muchas circunstancias donde la rapidez no nos sirve. Por ejemplo, los terrenos cenagosos impiden movimientos veloces; si disponemos de una espada larga no podremos abatir al enemigo de prisa; con una espada pequeña no estamos en condiciones de cortar con rapidez. En estas cuestiones es necesario aplicar un razonamiento preciso. La necesidad de operar a toda velocidad en las maniobras de los ejércitos tampoco es aconsejable. No olvidemos tener presente que al aplicar el principio de agarrar la almohada no seremos lentos.

Muchas veces, cuando todos se apuran a correr, lo mejor es hacer lo contrario, permanecer tranquilo y relajado, evitando dejarse arrastrar por la estampida. La disposición de la mente para ejercitar correctamente este principio requiere entrenamiento.

Lo esotérico y lo exotérico en las otras escuelas

En las cuestiones marciales hay que considerar las enseñanzas esotéricas, transmitidas oralmente por un maestro y aquellas que se difunden abiertamente, es decir las enseñanzas exotéricas. Pero en un combate real, no existe una forma de lucha esotérica y otra exotérica.

La manera de enseñar el arte marcial es a partir de la práctica de las técnicas más básicas, comenzando por aquellos principios que pueden ser aprehendidos con facilidad. Luego, el aprendizaje continúa de acuerdo a la capacidad de cada alumno, haciendo que cada uno vaya incorporando en forma paulatina las técnicas más complejas. En la "Escuela de las dos espadas" el objetivo es que se aprenda lo que tiene importancia real para el combate, de manera que no se presta atención a la división entre esotérico y exotérico.

Es similar a lo que acontece en la vida real. Si estamos en un terreno montañoso y queremos llegar a otros lugares, tendremos que abandonar las montañas. En todas las artes hay temas que es preferible mantener ocultos y otros de los cuales se puede hablar sin reservas. Pero en las cuestiones marciales no tiene sentido esa división. Por este motivo, en la "Escuela de las dos espadas" no se presta atención a las cuestiones reglamentarias o disciplinarias. Lo importante es que el maestro se ajuste a la capacidad mental de los aprendices, evitando que practiquen incorrectamente las cinco formas o las seis formas. El alumno debe progresar paso a paso en el camino del guerrero, librándose de la duda y sabiendo aplicar sin error los principios del arte marcial. La única manera de convertirse en guerrero es una práctica continua y a fondo de los fundamentos de la ciencia de las artes marciales.

Conclusión

Hemos descrito las diversas técnicas de las otras escuelas en forma general. No se ha enfatizado en los nombres de las técnicas particulares ni de las escuelas, aunque se han analizado las distintas formas de combate. La realidad es que los principios varían de acuerdo a la personalidad del guerrero que los emplea. Aun dentro de una misma escuela, existen diferencias en la forma de entender y aplicar una misma técnica.

Lo importante es saber que hay nueve grandes categorías en las que podemos agrupar a las otras escuelas. Al intentar discernir la corrección de cada categoría, desde un punto de vista racional y honesto, vemos que las distintas cuestiones referidas a la elección de espadas muy largas o muy cortas, la fuerza con que se blanden, las distintas técnicas para empuñarlas, las consideraciones sobre la sutileza o la fiereza, son desviaciones del auténtico arte marcial. No importa que estos principios sean esotéricos o exotéricos, todos deben tener conocimiento sobre ellos.

En la "Escuela de las dos espadas" no se hace ninguna división entre enseñanza abierta y enseñanza para iniciados. Lo esencial para el guerrero es comprender con el corazón y con la mente los principios efectivos para una práctica correcta del arte marcial.

EL LIBRO DEL VACÍO

En la "Escuela de las dos espadas", cuando se habla del vacío se habla de una dimensión en que nada existe, que no puede ser aprehendida, que carece de forma.

El vacío no existe. Experimentar la existencia como vacío es conocer de la no existencia.

Cuando una persona no entiende o no distingue algo, lo juzga vacío. Pero esto no es el vacío sino apenas una ilusión de la mente. Aplicado este ejemplo al campo de las artes marciales, el desconocimiento de las leyes de la guerra no es vacío. Podremos denominar a la confusión como un estado de vacío angustiado, pero no se trata del vacío real.

Los guerreros aprenden que el arte de la guerra es una técnica precisa, al ejercitarse con perseverancia en las artes marciales. Esta práctica no tiene nada de misterioso o de confuso. Al permanecer con un espíritu atento, sin distraerse en ningún momento, afinando la percepción de la mente, concentrados en el ojo que observa y el ojo que ve, se llega al estado de vacío, donde no hay oscuridad ni es posible la confusión o el error.

La gente no conoce el verdadero camino, ya sea en los asuntos religiosos o mundanos y va por la vida creyendo que su vía es segura y correcta porque la mayoría sigue pautas similares. Pero al considerarlo desde el camino verdadero, se advierte que vive apartada de la verdad, confundida por las percepciones erróneas de la mente.

Al conocer el camino, nos esforzamos en ser honestos y claros en nuestra conducta y en nuestras palabras. Intentamos aprehender el verdadero espíritu y practicamos las artes marciales en la forma más amplia; tomando el vacío como camino, podemos sentir el camino como vacío.

En el vacío hay bondad, pero no maldad. Existe el conocimiento, existe la razón, el camino existe, la mente está vacía.