



NIPPONTŌ DOJO

**Un Vocabolario dei termini
Giapponesi usati
nell'Arte della Spada (Iaido)**

di Sergio Magotti



NIPPONTŌ DOJO

TERMINI PRINCIPALI

BATTO un sinonimo di iai. (spada già estratta)

IAIDO La Via della estrazione della spada.

KENDO La Via della spada (già estratta).

KORYU Scuola Antica.

MUSO JIKIDEN EINSHIN RYU Uno stile di Iai. Nato da Hasegawa Einshin.

MUSO SHINDEN RYU Stile antico sistemato e corretto da Nakayama Hakudo.

SEITEI Di base, fondamentale.

SEITEI GATA, tecniche fondamentali (kata).

ETICHETTA

Termini Etichetta:

Hajime no saho Inizio Etichetta

Owari no saho Fine Etichetta

Reigi Etichetta

Reiho Etichetta, metodo di inchino

Reishiki Come sopra.

Saho Metodo di Etichetta

Posizioni della Spada:

DATTO Prendere la Spada dalla cintura

KEITO Come teito shisei.

TAITO Mettere la spada nella cintura



NIPPONTŌ DOJO

TEITO tenere la spada bassa sulla sinistra col braccio disteso. Usato anche quando entrambe le braccia sono in basso quando la spada è nella cintura.

TEITO SHISEI tenere la spada dalla parte sinistra come se fosse nell'obi.

Inchini:

JOSEKI NI REI Inchino alla parte alta del dojo.

KAMIZA NI REI Inchino a kamiza (dio)

OTAGAI NI REI Inchino tra noi (fra i presenti).

REI Inchino.

RITSU REI Come tachi rei.

SENSEI (GATA) NI REI Inchino all'insegnante (insegnanti)

SHINZEN NI REI Inchino all'altare.

TACHI REI Inchino in piedi.

TO REI Inchino (saluto) alla spada.

ZA REI Inchino in ginocchio.

Parole:

ARIGATO Grazie (informale)

DOMO Grazie (informale)

DOMO ARIGATO Grazie a te (formale)

DOMO ARIGATO GOZAIMASU Grazie molte (molto formale)

DOZO Avanti per favore

GOMEN NASAI Mi scusi, sono spiacente

ONEGAI SHIMASU Per favore (quando si chiede)

OSHIETE (KUDASAI) "(per favore) insegnami".

ONEGAI OTSUKARESAMADESHITA Un grazie usato dopo l'allenamento.

SUMIMASEN mi scusi (per attirare l'attenzione).



NIPPONTŌ DOJO

Gradi e Titoli

KO HAI studente giovane.

SEMPAI studente anziano.

SENSEI istruttore.

KYU grado di studente, da 5 o 7 fino a 1, il più alto.

DAN gradi avanzati, da 1 a 10.

YUDANSHA membri con gradi di dan.

MUDANSHA membri con gradi da kyu (senza grado di dan)

HANSHI Il più alto titolo di ZNKR, bisogna avere 55 o più anni ed essere 8' dan.

KYOSHI Titolo medio di ZNKR, bisogna essere 7' dan.

RENSHI Titolo conferito da ZNKR in aggiunta ai gradi Dan.

SOKE Capo di uno stile (letteralmente capo famiglia, unificatore dei beni e della dinastia)

Organizzazione del Luogo di Pratica

DOJO Sala della Pratica.

GE Parte del dojo opposta a shinzen

JOSEKI (JO) Parte alta, Shinzen.

SHOMEN Fronte della sala.

SHINZEN, KAMIZA Altare, posto degli dei (avi).

SHIMOSEKI, SHIMOZA lato opposto all'insegnante dove gli studenti siedono.



NIPPONTŌ DOJO

Comandi nel Dojo

ATO Muovere indietro.
HAJIME Partenza (Via!).
HAYAKU Velocemente.
KATANA O MOTTE Prendere la Vostra Spada(e).
KIYOTSUKETE Fare Attenzione.
MATE Attesa.
MAWATTE Girare attorno.
MOKUSO Meditazione.
OSAME TO Riporre la spada nella Saja.
YAME Stop.
YOI Pronti.
YUKURI Piano.

Vocabolario Generale

BATTO Brandire la spada.
DAME Non come questo, sbagliato.
HAI Sì.
KOGESA Forma piccola.
KYOJUN Standard, livello base.
MACHIGAI Errore, fraintendimento.
MIRU Aspetto (look).
NANKEN "Spada finta", brutto stile.
NAZA Perché.
OGESA Forma ampia (grande).
OKI Grande.



NIPPONTŌ DOJO

SEMERU Spinta, pressione.

SHITA Sotto.

TATE In piedi, posizione eretta.

WAKARIMASU Non ho capito.

WARUI Cattivo.

Direzioni

MAE Avanti.

MIGI Destra.

HIDARI Sinistra.

USHIRO Indietro, di dietro.

OMOTE Fronte.

URA Dietro.

UCHI Dentro.

SOTO Fuori.

JODAN Alto.

CHUDAN Media altezza.

GEDAN Basso.

FUKAKU Basso.

ICHI MON JI Una linea dritta.

TATE ICHI MON JI Una linea verticale.

YOKO ICHI MIN JI Una linea orizzontale.

OTOSHI Dall'alto.



NIPPONTŌ DOJO

SHOMEN Dritto davanti.

UE Su.

YOKO Orizzontale, laterale.

ASOKO Sopra quello.

BIKI Muovere, come in saya biki o hakama biki.

GYAKU Inverso, opposto, invertito.

L'abbigliamento

KEIKO GI Abbigliamento per la pratica.

KENDO GI Abbigliamento per la pratica del kendo.

EMBU GI Abbigliamento per dimostrazioni o alta uniforme.

GI Riferito solo alla parte superiore del vestito

KAMISHIMO Giacca, sopra vestito.

KESA Risvolto / parte del costume del monaco appeso alla spalla sinistra.

MON Stemma di famiglia (in 5 posizioni).

MONTSUKI Giacca con ampie maniche con i mon.

SODE Manicotto, nella pratica la parte alta.

TANOMO Larghe maniche nell'abbigliamento formale.

UWA GI Parte alta del vestito per la pratica.

ZEKKEN Distintivo ricamato con il nome proprio e del dojo (o la città o la nazione).

OBI Cintura.

HAKAMA Pantaloni forniti di gambe larghe.

HIMO Cordone / corda

HERA Spina dietro che sostiene la hakama



NIPPONTŌ DOJO

MATADACHI Spaccatura laterale della hakama.

KOSHI ITA Placca posteriore della hakama.

TABI Calzini-scarpe giapponesi utilizzati nel dojo

ZORI Sandali giapponesi usati fuori dal dojo.

Posture

IAI GOSHI Anche basse, posizione stabile.

IAI HIZA, TATE HIZA Inginocchiati su un solo polpaccio/caviglia.

KAMAE Postura, di-stanza.

KIZA Inginocchiati, ma le punte dei piedi in su.

SEIZA Inginocchiati su entrambi i polpacci.

SONKYO Accovacciati (rannicchiati) posizione della pratica del Kendo.

TACHI In piedi.

Guardie

CHUDAN Guardia media, spada in mezzo, seigan é un chudan gamae.

GEDAN Guardia bassa, spada diretta verso il basso.

HASSO GAMAÉ Spada di lato alla testa. Usualmente hasso è hidari, spada sopra la spalla destra, piede sinistro avanti.

JODAN Livello alto, spada sopra la testa. Usualmente hidari, piede sinistro avanti.

Posizione in cui affrontate direttamente l'avversario e lo sopprimete con il vostro spirito. Annullate la sua mente e gestite il suo movimento in modo che non abbia occasione di attaccarvi. La prima falla nella sua sicurezza psicologica é stata fatta.

L' essenza di questa posizione é tagliare con la vostra mente, spirito e corpo



NIPPONTŌ DOJO

insieme. Questa posizione non è solitamente conveniente contro un nemico abile.

KARUMA Come waki gamae, lama orizzontale.

KASUMI Tenere la spada all' altezza degli occhi con il tagliente diagonalmente ascendente. La punta della spada minaccia gli occhi del nemico ed ostacola il suo movimento. Se l'avversario si muove lo avete tagliato senza alzare la spada. Questa posizione è utile quando il nemico tiene la sua spada in Jodan o in Hasso.

KONGO Spada verticale davanti al viso.

SEIGAN Passo naturale, postura fondamentale.

WAKI GAMAE conosciuta anche come Yo no Kamae o Sha no Kamae. In Ono-ha Itto Ryu, é conosciuta come Onken. La chiave di questa posizione é quella di celare la spada ed esporre il corpo al nemico. Questa posizione ha lo stesso spirito di Jodan. Il corpo è girato ma la testa guarda avanti.



NIPPONTŌ DOJO

Tagli e parti della spada

GYAKU KESA GIRI Taglio diagonale verso l'alto.

KATATE UCHI Taglio ad una mano sola.

KESA GIRI Taglio diagonale verso il basso. Il nome è derivato dalla tipica fascia del monaco buddista.

KIRI Taglio. (kiru: tagliare)

KIRI AGE Come gyaku kesa giri.

KIRI GAESHI Taglio diagonale largo, la spada finisce nella posizione waki gamae.

Differente significato per il Kendo, si riferisce alla pratica con un partner che attacca in successivi yokomen e le relative parate.

KIRI KUDASHI Taglio finale.

KIRI OTOSHI Taglio che cade, tirato giù.

MOROTE UCHI Taglio a due mani.

SHOMEN UCHI Colpo sulla parte anteriore della testa

SUNE GAKOI Parata per proteggere il piede (shin).

TSUKI Spinta.

UCHI Colpo.

UKE NAGASHI Ricevere deviando.

YOKOMEN UCHI Colpo laterale alla testa.

YOHO GIRI Taglio orizzontale.

Parti della tecnica di Iai (Kata)

HENKA WAZA Piccole variazioni nella stessa tecnica di base.

KAE WAZA Sostituto oppure tecnica totalmente differente.



NIPPONTŌ DOJO

WAZA Tecnica.

KOKYU Controllo del respiro.

CHOSOKU Respirazione.

METSUKE Sguardo.

ENZEN NO METSUKE Sguardo alla montagna lontana.

BATTO Estrarre la spada.

NUKI TSUKE o **KIRI TSUKE**, estrarre e colpire simultaneamente.

JO HA KYU Accelerazione, buildup to climax.

SEME Pressione.

SEMERU Premere avanti.

SAYA BIKI Movimento del fodero.

SAYA BANARE Punta al koiguchi durante l'estrazione, proprio prima di colpire, lo staccarsi della saya dalla punta .

KIME Concentrazione (mettere a fuoco)

FURI KABURI Portare in alto la spada fino a morote jodan (armare).

KIRI KUDASHI o **KIRI TSUKE** Il colpo finale.

HIKI TAOSHI Spingere in basso. (di solito l'avversario).

CHIBURI Squotere via il sangue, pulire la lama.

O-CHIBURI Largo o circolare chiburi (omori ryu).

YOKO CHIBURI Chiburi orizzontale, (enshin ryu).

NOTO Rimettere la spada nella saya.

TATE NOTO Noto in piedi.

ZANSHIN Consapevolezza, osservazione con vigilanza.



NIPPONTŌ DOJO

Maneggiamento della spada

TE NO UCHI Presa salda della spada.

HASUJI Angolo di movimento del tagliente. Dove il tagliente sta puntando.

SEME TE Spingere la mano. Premere avanti con la spada.

MAMORI TE Come per seme te. Coprire o proteggere la mano.

KATA TE Con una sola mano.

MORO TE Due mani sulla tsuka.

SOE TE "Mano che assiste" Una mano sulla tsuka, una sulla lama.

Modi di camminare:

AYUMI ASHI Normale movimento del camminare, il piede dietro passa avanti al piede davanti.

CHIDORI ASHI "cammino dell'uccello" come in ayumi ashi.

OKURI ASHI piede che segue, passo avanti col piede avanti, poi il piede dietro si muove della stessa distanza in avanti per raggiungere la postura originale.

TSUGI ASHI Mezzo passo, il piede dietro raggiunge il piede avanti poi il piede avanti va avanti ancora.

Nomi dei Ruoli:

KASSO TEKI Avversario invisibile.

MOTODACHI Difensore, lato dell'insegnante nella pratica.

NAGE Eseguente la tecnica.



NIPPONTŌ DOJO

SHIDACHI (SHI TACHI) Spada completa. Partner che finisce la pratica (Kata).

TEKI Avversario

TORI Attaccante.

UCHIDACHI (UCHI TACHI) Spada che entra. "Attaccante" inella pratica

UKE Ricevente (della tecnica)

Il Corpo (dall'alto al basso):

NAKAZUMI Linea centrale del corpo

ATAMA Testa

MEN Testa.

SHOMEN Fronte o parte alta della testa.

YOKOMEN Lato alto della testa.

SHAMEN Tempia

GAMMEN Punto della faccia tra gli occhi.

SUNMEN Come gammen.

ME Occhio.

MIMI Orecchio.

JINCHU Centro del labbro superiore.

KUBI Spalla

NODO Gola

DO Torace / Lato del corpo dalla parte delle costole

SUI GETSU Plesso solare.

MUNE Torace. Particolarmente l'area sopra il cuore, nel kendo, la parte ricamata del do sopra il bersaglio del do.

TE Mano.

TE KUBI Polso.



NIPPONTŌ DOJO

OMOTE Aperto / palmo della mano.

KOTE Polso (avambraccio).

HIJI Gomito

KATA Spalla

UDE Braccio in generale.

URA Dietro / Retro della mano

YUBI Dito / dito del piede

KOSHI Anca.

HARA Addome.

TANDEN Baricentro, sotto l'ombelico.

SEIKA TANDEN Come per tanden.

ASHI Piede o gamba.

ASHI KUBI Caviglia.

Concetti Filosofici

AIUCHI Colpiti alla stesso tempo, colpiti insieme (reciprocamente).

BUDO Via dell'aguerra.

BUSHIDO Via del guerriero.

DAI KYO SOKU KEI Grande Forte Veloce Armonioso.

DO Attività, movimento.

FUSHIN Mente congelata o fermata.

FUDOSHIN Mente immobile, spirito calmo.

FUKAKU Carattere personale.

GOKAI Grandezza, grande sentimento.

GO NO SEN NO WAZA (GO NO SEN) go = dopo, risposta difensiva ad un attacco)



NIPPONTŌ DOJO

dopo l'attacco. si deve rimanere calmi e osservare con attenzione l'avversario. la propria parata deve essere una risposta automatica al suo attacco e dovrebbe essere effettuata prima che l'altro porti a termine il suo movimento e sia in grado di riprendersi. .

JO HA KYU Piano, Veloce, Rapido.

KENSEN Pressione della (punta) della spada.

KI Spirito, energia, forza interiore.

KI KEN TAI ICHI Spirito, spada, corpo, contemporaneamente.

KIAI Gridare, urlare.

KIME Eleganza di movimento, colpo andato a buon fine.

KOKORO, SHIN Mente.

MA Distanza, spazio, intervallo (nel tempo).

MAWAI (MAAI) Mutua distanza (nello spazio).

MUSHIN, MUSO Senza mente, nessuna razionalizzazione.

SAYA NO UCHI NO KACHI Saya = fodero, uchi = dentro, kachi = vittoria. Vincere senza estrarre

SENSEN NO SEN WAZA (SENSEN NO SEN) sen = prima, letteralmente: prima di prima dell'attacco. In questa situazione entrambi gli avversari sono pronti all'attacco. il proprio attacco deve essere effettuato per primo quando si sente l'intenzione di attacco dell'avversario. la sua intenzione di attacco gli impedirà di rispondere con una tecnica di difesa.

SEN NO WAZA (SEN NO SEN) (risposta simultanea) prima dell'attacco. entrambi gli avversari si muovono nello stesso tempo. la propria consapevolezza dell'intenzione dell'attacco avversario permette di effettuare il proprio attacco un po' più velocemente e quindi di anticipare l'avversario.

SEI Senza movimento, inattivo.

SHU HA RI Memorizza la tecnica, domanda e capisci, scorda la tecnica.