



NIPPONTŌ DOJO

Su
"i tre sen ¹"
nel kendō

di
Musōshindenryū Iaidō Kyōshi 8° dan
Miyazaki Kentarō

1) Sen: prima, anticipo.



NIPPONTŌ DOJO

Nel *Gorin no sho*, nel *Libro del fuoco*, Miyamoto Musashi dice che all'inizio di un combattimento possono verificarsi solo tre casi.

- 1) Ken no sen² = "Sen" o "Sen no sen"³
- 2) Tai no sen⁴ = ossia "Go no sen"⁵
- 3) Taitai no sen⁶ = "Sensen no sen"⁷

1) "Sen" o "Sen no sen" è una tecnica con cui si vince attaccando in anticipo, significa ottenere la vittoria attaccando per primi, mentre il compagno non è ancora in grado di attaccare, oppure facendo in modo che il compagno non possa essere in grado di attaccare.

2) "Go no sen" significa vincere rispondendo più velocemente o con più forza ad un compagno che è venuto ad attaccare in anticipo; è una tecnica di risposta (*ôjiwaza*) con cui si vince prendendo l'anticipo e annullando l'attacco del compagno che si è invitato ad attaccare in anticipo. "Go no sen" non significa essere passivi e lasciare l'iniziativa, bensì significa che mentre si indovina il movimento del compagno rimanendo tranquilli, si opprime il compagno col "ki" e si contrattacca nell'istante in cui il compagno, non sopportando più la pressione, è partito per attaccare; creando intenzionalmente uno spiraglio al compagno, si tratta di contrattaccare proprio quando il compagno, cercando di coglierlo, è venuto ad attaccare.

3) "Sensen no sen" significa vincere cogliendo l'insorgenza del "ki", che nasce nell'istante in cui il compagno cerca di attaccare, e attaccando a nostra volta un attimo prima. Può essere che i movimenti di "Sen no sen" e di "Sensen no sen" a prima vista sembrino uguali, ma "Sen no sen" significa che noi attacchiamo in anticipo mentre il compagno ancora non è determinato o in grado di attaccare.

2) Anticipo di attacco, di iniziativa.

3) Anticipo di anticipo.

4) Anticipo di attesa.

5) Anticipo di dopo.

6) Anticipo di "uno contro all'altro".

7) Anticipo di "anticipo contro anticipo".



NIPPONTŌ DOJO

"Sensen no sen" invece significa reprimere l'attacco del compagno cogliendo proprio l'istante in cui cerca di attaccare una volta che sia determinato e perfettamente in grado di attaccare.

Questi tre "sen" indicano le strategie di "ki" con cui i due contendenti cercano di prendere l'anticipo sull'altro. Sarebbe ottimale un "sen" con cui si ottiene la vittoria attaccando in anticipo di slancio quando il compagno non è ancora in grado di attaccare, ma se la differenza di efficacia rispetto al compagno non è davvero grande, non è facile da realizzare. Qualora l'efficacia tra i due contendenti sia più o meno uguale, diventa importante il modo in cui si fa attaccare per primo il compagno, perché attaccando, necessariamente il compagno rovina il suo kamae e lì nasce uno spiraglio che diventa un'occasione di attacco. Se cogliendo quello spiraglio si vince attaccando un attimo prima, questo è "Sensen no sen", mentre se si fa attaccare il compagno costruendogli uno spiraglio e poi si vince opprimendolo e rispondendo alla sua tecnica, si tratta di "Go no sen". Ma può accadere che, pur avendo l'intenzione di prendere l'anticipo, nell'istante in cui si va ad attaccare si rovina il proprio kamae e dunque si viene pressati dal compagno proprio in quello spiraglio che è venuto a prodursi, realizzando un'inversione di attacco e difesa. Ciò che nel kendō decide vittoria e sconfitta è proprio l'esserci o meno della capacità di superare questo momento di smarrimento, di fare sempre comunque "seme" con il "ki", di distruggere il kamae del compagno e cogliendo istantaneamente l'anticipo, pressare quello spiraglio. Si potrebbe dire che si tratti di una specie di gioco psicologico. Nel kendō si parla spesso di "heijōshin"⁸ o "fudōshin"⁹, e con questo si intende l'atteggiamento spirituale necessario per vincere in questo gioco psicologico. Il motto della ZNKR "La spada è lo spirito" sta a significare che per vincere in questo gioco psicologico è necessario una pratica dello spirito.

8) Spirito quotidiano.

9) Spirito immobile.