

Nueva traducción a cargo de Alexandre Casanovas

INCLUYE SU
BESTSELLER
*EL LIBRO
DE LOS
CINCO
ANILLOS*

MIYAMOTO MUSASHI OBRAS COMPLETAS

TODOS LOS ESCRITOS DEL SAMURÁI
MÁS CÉLEBRE DE JAPÓN

Obras completas

Todos los escritos del samurái
más celebre de Japón

MIYAMOTO MUSASHI

Nueva traducción a cargo de
ALEXANDRE CASANOVAS



Título original: *The Complete Musashi*

© Alexander Bennett, 2018
Todos los derechos reservados

© de la traducción: Alexandre Casanovas, 2021

© de esta edición: Centro de Libros PAPP, SLU.
Alenta es un sello editorial de Centro de Libros PAPP, SLU.
Av. Diagonal, 662-664
08034 Barcelona

www.planetadelibros.com

ISBN: 978-84-1344-096-5
Depósito legal: B. 8.292-2021
Primera edición: junio de 2021
Preimpresión: Pleca digital, S. L. U.
Impreso por Huertas Industrias Gráficas, S. A.

Impreso en España - *Printed in Spain*

El papel utilizado para la impresión de este libro está calificado como **papel ecológico** y procede de bosques gestionados de manera **sostenible**.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Sumario

Prólogo	11
Introducción	15
El libro de los cinco anillos	
GORIN-NO-SHO 五輪書	75
ROLLO 1: El Pergamino de la Tierra (<i>Chi-no-Maki</i>)	77
ROLLO 2: El Pergamino del Agua (<i>Sui-no-Maki</i>)	103
ROLLO 3: El Pergamino del Fuego (<i>Ka-no-Maki</i>)	135
ROLLO 4: El Pergamino del Viento (<i>Fū-no-Maki</i>)	163
ROLLO 5: El Pergamino del Éter (<i>Kū-no-Maki</i>)	183
Espejo en el Camino del combate	
HEIDŌKYŌ 兵道鏡	189

Notas sobre la Estrategia de Combate	
<i>HEIHŌ-KAKITSUKE</i> 兵法書付	221
Estrategia de Combate en 35 artículos	
<i>HEIHŌ SANJŪGO-KAJŌ</i> 兵法三十五箇条	241
Los caminos de las cinco direcciones de la espada	
<i>GOHŌ-NO-TACHIMICHI</i> 五方之太刀道	267
El camino andado en solitario	
<i>DOKKŌDŌ</i> 独行道	277
Apéndice. El monumento Kokura	
(<i>Kokura-hibun</i>)	283
Bibliografía	291
Notas.....	295

EL LIBRO DE LOS CINCO ANILLOS

GORIN-NO-SHO

五輪書





ROLLO 1

El Pergamino de la Tierra

Chi-no-Maki

(地 の 卷)

Puntos principales

- En términos generales, el Camino de la Estrategia de Combate señala los elementos que componen el estilo de vida del samurái y sus obligaciones sociales.
- Musashi no distingue entre el samurái y el resto de las clases sociales en lo que respecta a su predisposición a sacrificar la vida en nombre del honor.
- Cada profesión es un «Camino» por derecho propio. Lo que diferencia al samurái del resto de las clases sociales es que el Camino del guerrero siempre exige la victoria, cueste lo que cueste.
- En su teoría del liderazgo, Musashi compara al general samurái con el maestro ebanista.
- Musashi explica el verdadero sentido de su escuela, la Niten Ichi-ryū.
- También expone las nueve reglas necesarias para seguir el Camino de la Estrategia de Combate.

Introducción

Denomino Niten Ichi-ryū⁴⁴ a mi Camino de la Estrategia de Combate.⁴⁵ A principios del décimo mes de Kan'ei 20 (1643), ascendí a la cumbre del monte Iwato, en la provincia de Higo, en Kyūshū,⁴⁶ rendí homenaje al Cielo, completé un peregrinaje dedicado a Kannon y, ahora, me postro ante el altar mientras contemplo la posibilidad de escribir por vez primera la culminación de aquello que he aprendido después de muchos años de austero entrenamiento.⁴⁷ Soy un guerrero de Harima, y mi nombre es Shinmen Musashi-no-Kami Fujiwara-no-Genshin. Tengo sesenta años.⁴⁸

Me he entregado al estudio de la Estrategia de Combate desde que era joven. Participé en mi primer combate a vida o muerte a los trece años,⁴⁹ cuando acabé con un seguidor de la Shintō-ryū⁵⁰ llamado Arima Kihei. A los dieciséis, derroté a un poderoso guerrero llamado Akiyama, de la provincia de Tajima. A los veintiuno, me decidí a viajar hasta la capital [Kioto], donde me tropecé con los mejores espadachines del reino.⁵¹ Tras enfrentarme a numerosos combates a vida o muerte, nunca fracasé en mi intento de alzarme

con la victoria. A continuación, realicé un largo viaje por las provincias para enfrentarme a otros espadachines que seguían estilos diferentes y permanecí invicto en más de sesenta combates. Todo lo anterior tuvo lugar entre los trece años de edad y los veintiocho o veintinueve.⁵²

Tras llegar a la treintena, rememoré mis experiencias del pasado y me di cuenta de que mis victorias no podían atribuirse a un verdadero dominio de la estrategia. ¿Podían atribuirse mis triunfos a una habilidad innata para el Camino de la Estrategia de Combate que evitó que me apartara de los principios divinos? ¿O se debieron a los defectos de cada una de las escuelas de combate con las que me enfrenté? Desde aquel momento, estudié con gran dedicación, de la mañana a la noche, en una búsqueda personal para hallar los principios más profundos. Tenía cerca de cincuenta años cuando comprendí el verdadero significado del Camino de la Estrategia de Combate. Desde entonces, he vivido mis días sin la necesidad de seguir buscando. Tras alcanzar la esencia del Camino de la Estrategia de Combate, me he entregado a la práctica de numerosas artes sin la necesidad de contar con un profesor que me enseñara ninguna de ellas.

Mientras escribo esta disertación, no voy a apropiarme de términos de la ley budista ni de la doctrina confucionista, ni tampoco voy a hacer referencia a viejas tradiciones sacadas de textos militares y crónicas bélicas para transmitir las ideas y el verdadero espíritu de mi escuela.⁵³ Con el Camino Divino y Kannon como mis espejos, pongo el pincel sobre el papel y empiezo a escribir esta misma noche, en el décimo día del décimo mes en la hora del Tigre.⁵⁴

Para empezar, el combate es el mandato de las dinastías de guerreros. El general tiene la obligación de practicar el Camino, y los soldados que combaten a sus órdenes deben conocerlo. En estos tiempos, ya no hay guerreros que comprendan a la perfección lo que en realidad significa el Camino de la Estrategia de Combate.

En primer lugar, entre la miríada de disciplinas que hay en el mundo, la ley budista es el Camino de la salvación. El Camino del confucianismo establece los preceptos que deben seguir aquellos que se entregan al Camino de las letras. Los médicos practican el Camino de la sanación de las distintas enfermedades. Hay poetas⁵⁵ que enseñan el Camino del *waka*.⁵⁶ Y, acto seguido, están todos aquellos que practican la ceremonia del té, el tiro con arco, las normas de protocolo y otros Caminos artísticos.⁵⁷ En todos estos casos, sus seguidores estudian la disciplina elegida de la manera que creen conveniente, y lo hacen porque disfrutan de ella. Son pocos, sin embargo, quienes practican el Camino del combate porque en realidad les guste.

Para empezar, y como sugiere el término *bunbu-nidō*,⁵⁸ el Camino correcto del guerrero consiste en poseer el deseo de practicar al mismo tiempo las artes del estudio y de la guerra. Si, por ejemplo, el guerrero demuestra ser un ignorante, debe hacer todo lo que esté en su mano para destacar en su Camino, de acuerdo con su posición social.

En la actualidad, al indagar en la mente de los samuráis, podría parecer que son muchos los que creen que el Camino del guerrero no exige nada más que una decidida disposición a la muerte. El Camino de la muerte, sin embargo, de ningún

modo se limita al dominio del samurái. Sacerdotes, mujeres, campesinos y también aquellos que están por debajo de ellos⁵⁹ son conscientes de sus obligaciones sociales y albergan un sentimiento de responsabilidad y vergüenza. También ellos están preparados para sacrificar sus vidas cuando llegue el momento, así que nada los diferencia de los samuráis.⁶⁰

Para quienes practican el Camino de la Estrategia de Combate, sin embargo, resulta fundamental ser mejores que los demás en todas las cosas. El guerrero debe imponerse cuando cruce su espada contra un solo oponente, y también hacerse con la victoria en una melé contra muchos a la vez. De este modo, exige honor y reconocimiento para su señor y para sí mismo.⁶¹ Esto sólo se consigue con una fortaleza superior en el combate.

En el mundo tampoco faltan los críticos que defienden que el estudio del Camino de la Estrategia de Combate, cuando se confronta con la realidad de la batalla, es completamente fútil. En respuesta a esta afirmación, yo enseño que el guerrero debe practicar su oficio de una forma práctica y funcional en todas las cosas y en cualquier situación, puesto que ése es el verdadero Camino de la Estrategia de Combate.

(1) Sobre el Camino del combate⁶²

(一、兵法の道と云事)

En China y Japón,⁶³ los seguidores de este Camino se conocen como «maestros de la estrategia». Es inconcebible que el samurái no estudie este sendero.

En tiempos recientes, muchos de los que se abren camino en el mundo como «estrategas» sólo se dedican, en realidad, al manejo de la espada. No hace tanto tiempo que, después de afirmar que las deidades les habían transmitido el conocimiento, los custodios de los santuarios de Kashima y Katori, en la provincia de Hitachi, crearon escuelas basadas en las enseñanzas divinas y se dedicaron a educar a la gente de provincias.⁶⁴ En tiempos ya muy remotos, existía lo que se conocía como «Los diez talentos y las siete artes».⁶⁵ La estrategia pertenece a la categoría de las «artes», aunque sea de tipo pragmático. Que sea funcional significa que no se limita al ámbito del trabajo con la espada. Es imposible entender el arte de la espada partiendo únicamente de los principios de la espada. Naturalmente, la enseñanza exclusiva de la habilidad con la espada nunca podrá situarse a la misma altura que las leyes del combate [en una guerra abierta].

Cuando observo el mundo, veo que la gente mercaorea con sus artes. Como ocurre con los utensilios propios de su oficio, se ven a sí mismos como mercancías a la venta.⁶⁶ Es un fenómeno análogo a la flor y su fruto, donde el segundo es, de hecho, mucho más pequeño [y tiene más apariencia que sustancia]. Sea como fuere, en los «Camino» de estas artes marciales se alardea de coloristas exhibiciones técni-

cas para obligar a que la flor se abra. Los charlatanes que garlan sin cesar sobre este o aquel *dojo*,⁶⁷ sobre enseñar un Camino o aprender el otro, con la esperanza de vencer en combate, encajan muy bien con el proverbio [popular] «Unas artes marciales inmaduras son la causa de una herida grave». No hay mayor verdad.

En total, en la vida pueden recorrerse cuatro senderos: los cuatro Caminos del samurái, el labrador, el artesano y el comerciante.⁶⁸ El primero es el Camino del labrador. El campesino prepara sus distintas herramientas y se pasa el año, desde la primavera al otoño, con la vista puesta en los cambios de estación. Ése es el Camino del labrador.

El segundo es el Camino del comerciante. El fabricante de vino de arroz adquiere distintos materiales para fermentar su *sake* y se abre camino en la vida procurando conseguir un beneficio comercial según la buena o la mala calidad de su mercancía. Los comerciantes buscan obtener un beneficio para vivir con prosperidad. Ése es el Camino del comerciante.

El tercero es el Camino del samurái.⁶⁹ Se denomina el Camino del guerrero porque el samurái moldea sus propias armas y conoce sus virtudes intrínsecas.⁷⁰ ¿No sería una señal de falta de experiencia que el samurái fuera ajeno a los méritos de sus armas por no haber intervenido en su fabricación?⁷¹

El cuarto es el Camino del artesano. En él, el carpintero tiene a su disposición muchas herramientas distintas y comprende cómo tiene que usar cada una de ellas. Cuando construye sus obras, emplea su buen juicio para seguir los

planos y, a lo largo de toda su vida, pone en práctica sus habilidades con absoluta diligencia. Éstos son los cuatro Caminos del samurái, el labrador, el artesano y el comerciante.

El Camino de la Estrategia de Combate puede equipararse al oficio del carpintero. La comparación entre el samurái y el carpintero guarda relación con la cuestión de las «casas». ⁷² Hablamos de casas nobles, de casas guerreras y de las «Cuatro Casas». ⁷³ También hablamos del hundimiento o de la perpetuación de una casa. En las artes, hablamos de una casa cuando nos referimos a una escuela o a una tradición. Como el término «casa» se utiliza de esta forma, trazo un paralelismo con el Camino del carpintero. La palabra «carpintero» (*dai-ku*) se escribe con dos ideogramas que significan «grande» y «oficio». El Camino de la Estrategia de Combate también es un «gran oficio» y, por eso, yo lo relaciono con las virtudes del carpintero. Estudia con detenimiento el contenido de estos pergaminos si quieres convertirte en una persona docta en el arte de la guerra. Entrena asiduamente; que el profesor obre como si fuera la aguja y el alumno como si fuera el hilo. ⁷⁴

(2) El Camino de la Estrategia del Combate **— Una comparación con la carpintería** (一、兵法の道、大工にたとへたる事)

Un general, como un jefe de carpintería, debe tener en mente las leyes del reino, consultar los estatutos de su provincia y conocer las normas de su casa. Ése es el Camino del jefe. ⁷⁵

El jefe de carpintería recuerda las medidas de las pagodas y las salas de los templos, conoce los planos de construcción de los palacios y de las torres de vigilancia, y distribuye las tareas entre sus hombres para garantizar la finalización del proyecto. En este sentido, hay similitudes entre el jefe de carpintería y el líder de un grupo de guerreros.

El carpintero elige qué clase de madera es la adecuada para construir una casa. La madera lisa, que carece de nudos y que resulta agradable a la vista, se reserva para los pilares exteriores. Para los pilares traseros puede utilizarse una madera lisa y resistente, incluso si tiene nudos. La madera inmaculada, de la mejor calidad, es perfecta para los pasamanos, las puertas y las paredes correderas, incluso si es un poco frágil. Si se calcula con sumo cuidado el grado necesario de perdurabilidad de las distintas partes de la casa, y se elige la calidad de la madera en consecuencia, hasta una casa construida con madera nudosa y retorcida resistirá años y años sin derrumbarse. La madera nudosa, débil y combada sólo debería utilizarse para montar los andamios, y usarse como leña cuando se termine el trabajo.

El jefe de carpintería conoce a sus hombres, sabe cuáles tienen un nivel alto, medio o bajo en términos de habilidad y les encarga aquellas tareas que encajen con sus capacidades. Algunos recibirán la tarea de construir las alcobas, otros las ventanas correderas, los pasamanos de los distintos pisos o la cubierta del tejado. Aquellos que no sean demasiado habilidosos recibirán el encargo de colocar las vigas, y los que aún tengan menos aptitudes estarán ocupados en

trabajos no especializados, como fabricar cuñas. El trabajo avanzará de la manera adecuada, y sin costes imprevistos, si se distinguen correctamente las capacidades de cada hombre. Las cosas deben hacerse con eficiencia para que avancen. Hay que ser implacable ante cualquier chapuza, estar pendiente de las cosas importantes y ser consciente de los distintos grados de vivacidad de los propios hombres. También hay que ser capaz de motivar en los momentos de entusiasmo del proyecto, así como conocer cuáles son sus limitaciones. El jefe de obras prepara su mente para todas estas cosas. Los principios de la estrategia y del combate son los mismos.

(3) El Camino de la Estrategia del Combate

(一、兵法の道)

Un soldado es como un carpintero. El carpintero mantiene a punto todos sus instrumentos, fabrica sus propios utensilios y los transporta juntos en su caja de herramientas. Según las instrucciones del jefe de obras, talla con su hacha los pilares y las vigas, pule con su garlopa los suelos y los estantes, moldea los grabados y esculpe intrincadas ornamentaciones. Sigue con diligencia los diagramas de cada rincón de la casa y es capaz incluso de construir a la perfección los pasillos de techos más altos.⁷⁶ Ése es el deber del carpintero. Cuando un carpintero ha adquirido las competencias propias de su oficio y ha aprendido el arte de planificar cualquier construcción, se convierte entonces en jefe de obras.

El carpintero debe llevar buenas herramientas que corren bien. Es importante afilarlas siempre que se disponga de un momento libre. Con sus herramientas, el carpintero fabrica con suma destreza armarios, estanterías, mesas, pies de lámparas, tablas de cortar e incluso tapas para cazuelas. El soldado comparte muchas de estas cualidades. Este punto requiere un análisis exhaustivo. Es imperativo que el carpintero se asegure siempre de que la madera que utiliza no se combe, de que las bisagras estén bien alineadas y de que los tablones se hayan lijado meticulosamente, para que así no haya necesidad de escofinarlos o arreglarlos más adelante. Ésa es la clave. Aquellos que deseen aprender el Camino [de la Estrategia de Combate] deben tomarse muy en serio cada detalle contenido en estos rollos de pergamino y estudiar cada uno de ellos con sumo cuidado.

(4) Sobre este libro de combate — Los cinco rollos (一、此兵法の書、五卷に仕立る事)

Este tratado se divide en cinco Caminos. La quintaesencia de cada Camino está expresada en cinco rollos de pergamino: Tierra, Agua, Fuego, Viento y Éter.

En el «Pergamino de la Tierra», hago un resumen de los conceptos fundamentales del combate desde el punto de vista de mi escuela. Es imposible comprender el verdadero Camino sólo con el manejo de la espada. El experto aprende primero «las grandes cuestiones» y después los detalles más pequeños, y así pasa de la superficie a la esfera más

profunda del conocimiento. He decido llamar al primer pergamino de la «Tierra», con la idea de adquirir primero unos cimientos sólidos en el Camino directo y correcto.

El segundo es el «Pergamino del Agua». Las cualidades del agua simbolizan la esencia de la mente. Tanto da que el recipiente sea redondo o cuadrado, puesto que el agua siempre adapta su forma para encajar con el diseño del envase. El agua puede ser una gota diminuta o un gran océano. El agua [más profunda] tiene una tonalidad brillante, color verde esmeralda. En este rollo de pergamino, presento mi escuela inspirado en la pureza del agua. Mediante el dominio del manejo de la espada, la habilidad de vencer a voluntad a un solo hombre también implica poseer la capacidad de derrotar a cualquier hombre [o cantidad de hombres] que haya en el mundo. La mentalidad necesaria para derrotar a un hombre es la misma que para vencer a mil o a diez mil. La estrategia que aplican los generales consiste en modificar las distintas cuestiones a pequeña escala para después ponerlas en práctica a gran escala, un proceso muy similar a erigir una estatua gigante de Buda a partir de un pequeño modelo de treinta centímetros. No es fácil escribir detalladamente sobre estas cuestiones, pero el principio que subyace bajo la estrategia es «Saber diez mil cosas a partir de saber una sola». Desde esta reflexión, expongo la esencia de mi escuela en el «Pergamino del Agua».

El tercero es el «Pergamino del Fuego». En este rollo escribo sobre el combate. El fuego se transforma, se vuelve grande o pequeño, y personifica la mentalidad caracterizada por la ferocidad ardiente. Por esta razón escribo sobre la

guerra en este pergamino. El Camino de la guerra, tanto en el combate individual (a pequeña escala) como en un choque de diez mil hombres contra otros diez mil hombres (a gran escala), es el mismo para todos. Hay que analizar juiciosamente la manera de ordenarle a la mente que «piense en grande» o «piense a pequeña escala». Las cosas grandes son fáciles de ver mientras que las pequeñas no. Hablando con mayor concreción: cuando se gobierna a un gran número de hombres, cambiar de táctica sobre la marcha resulta una tarea muy compleja. Un individuo, en cambio, como es una sola mente, puede modificar su estrategia muy rápido. Esto es lo que quiere decir la frase «las cosas pequeñas son difíciles de entender». Reflexiona sobre esta cuestión con sumo cuidado. Lo que escribo en el Pergamino del Fuego está relacionado con todas aquellas cosas que ocurren en un solo instante. Así, en el entrenamiento para el combate, resulta imprescindible que el guerrero se acostumbre a mantener siempre un espíritu inquebrantable. Por ello, en el Pergamino del Fuego hablo largo y tendido de las cuestiones relacionadas con la guerra y los duelos.

El cuarto es el «Pergamino del Viento». Se titula «Viento» porque no hablo de mi escuela, sino de la estrategia y los métodos de otras escuelas.⁷⁷ «Viento» es un término que hace referencia a conceptos tales como «tendencias del pasado», «tendencias del presente» y «tendencias de esta o aquella casa». En el Pergamino del Viento, revelo aspectos concretos de los sistemas y las técnicas empleados por otras escuelas. Es difícil entenderse a uno mismo sin estar familiarizado con las costumbres de los demás.

En la práctica de todos los Caminos y las artes, existe lo que se conoce como un «espíritu díscolo». Aunque creas que practicas tu disciplina de estudio con absoluto rigor y que avanzas en la dirección correcta, si tu mente se dedica a divagar te desviarás enseguida del verdadero Camino. Cualquier desviación de la verdad se vuelve evidente cuando se observa desde el camino recto. Si te tambaleas en tu búsqueda del Camino verdadero y tu mente se distrae, aunque sólo sea un instante, el resultado será una desviación colosal. Tener demasiado de una cosa es tan negativo como no tener suficiente. Este punto exige un análisis detallado.

Se dice que el resto de las escuelas de estrategia se dedican sobre todo al manejo de la espada. Sería un resumen muy preciso. Los principios y las técnicas de mi escuela tienen un significado completamente distinto. El Pergamino del Viento describe en detalle las características de otras escuelas para informarte de las tendencias existentes en el campo de la estrategia.

El quinto es el «Pergamino del Éter». Aunque lo he titulado «del Éter», ¿cómo sería posible distinguir su profundidad y su punto de entrada cuando en realidad señala el vacío? Después de haber comprendido la verdad del Camino, tienes la posibilidad de desprenderte de ella. En el Camino de la Estrategia de Combate encontrarás la liberación y, con total naturalidad, adquirirás la maravillosa capacidad de conocer el ritmo más racional para cada momento. Tu ataque se manifestará por sí solo y dará en el blanco por sí solo. Esto es lo que representa el Camino del Éter. En el Pergami-

no del Éter, escribo sobre la forma de penetrar espontáneamente en el Camino verdadero.

(5) Sobre esta escuela — Bautizarla como «Nitō»⁷⁸
(一、此一流、二刀と名付る事)

La razón por la que se denomina «Nitō» es que cualquier guerrero, desde el general al soldado raso, tiene la obligación de llevar dos espadas en el cinto. En tiempos ya muy lejanos, estas dos espadas recibían los nombres de *tachi* y *katana*. Hoy se llaman *katana* y *wakizashi*.⁷⁹ No hace falta decir que el guerrero siempre debe llevar encima sus dos espadas. Que sepa usarlas o no es otra cuestión; pero tener dos espadas a mano es propio del sendero del guerrero. He llamado Nitō Ichi-ryū a mi escuela («La escuela de las dos espadas como una sola») para divulgar las ventajas de portar dos espadas.

El *yari* (una pica) y la *naginata* (un archa) suelen denominarse «armas de repuesto», aunque también pertenecen al arsenal del guerrero.* En el Camino de mi escuela, los principiantes deben aprender el procedimiento correcto, que consiste en entrenar blandiendo una espada larga en una mano y una espada corta en la otra. Este punto resulta

* El *yari* es un poco más corto que las picas europeas, mientras que la *naginata* y el archa castellana guardan bastantes semejanzas, puesto que ambas se componen de una cuchilla larga fijada a un mango de considerable longitud. (*N. del T.*)

crucial. Cuando llega el momento de dejarse la vida en el combate, el guerrero debe hacer pleno uso de todas las armas a su disposición. Morir con una de las armas envainada en el cinturón, sin ninguna utilidad, es bochornoso.

Sin embargo, resulta muy difícil manejar con libertad ambas espadas de un lado a otro cuando se lleva una en cada mano. El propósito de practicar Nitō es acostumbrarse a usar la espada larga con una mano. Con armas más grandes, como el *yari* o la *naginata*, la costumbre más habitual es sujetarlas con ambas manos, aunque casi siempre es posible blandir con una sola una espada corta o larga.

Usar la espada con las dos manos es arriesgado. Estarás en desventaja cuando luches a caballo o te veas en medio de un combate mientras emprendes la retirada, ya sea en un pantano o en un campo de arroz embarrado, en un terreno pedregoso o en un camino escarpado, o en mitad de una batalla campal. Si tienes que llevar un arco, una pica (*yari*) o cualquier otra arma en tu mano izquierda, necesitas la derecha para blandir la espada. Por eso, en el Camino verdadero, es incorrecto sostener la espada con las dos manos. Si te resulta demasiado difícil despachar a tu enemigo de un golpe con una sola mano, en ese preciso instante puedes utilizar las dos. No es una cuestión tan difícil de entender.

En primer lugar, en la Nitō aprendemos a blandir simultáneamente las dos espadas y nos vamos acostumbrando a manejar con libertad el arma larga con una sola mano. Al principio, a todo el mundo le parece un verdadero reto blandir con una sola mano una espada larga y pesada. Todo

es difícil al principio: tensar el arco no es fácil y mover la *naginata* es incómodo. Como ocurre con cualquier otra arma, aprenderás a tensar el arco cuando tu fuerza aumente lo suficiente para realizar la tarea y mover la espada te resultará cada vez más sencillo a medida que, gracias al entrenamiento, te vayas acostumbrando a ella. La disciplina de la espada no se basa en la velocidad de los golpes. Explicaré este punto más adelante, en el Pergamino del Agua. En este Camino, el principio básico que hay que recordar es que la espada larga se utiliza en lugares abiertos y la corta en espacios reducidos. En mi escuela, debe ser posible lograr la victoria tanto con armas largas como con espadas cortas. Por esta razón no he fijado una longitud determinada para las espadas que utilizamos. El Camino de mi escuela es ganar, pase lo que pase.

El momento en que resulta más adecuado utilizar las dos espadas en vez de una sola se vuelve evidente cuando te enfrentas a varios enemigos⁸⁰ o luchas en un espacio cerrado sin ninguna ayuda. Me abstendré de explicar en detalle esta cuestión ahora. Sólo hace falta decir que tienes que ser capaz de comprender diez mil cosas aprendiendo a fondo una sola. Cuando practicas el Camino de la Estrategia de Combate, no permitas que nada te pase desapercibido. Reflexiona detenidamente sobre esta cuestión.

(6) Conocer los principios que se esconden tras los dos ideogramas de «Hei-hō»

(一、兵法二つの字の利を知る事)

En este Camino, los expertos en el manejo de la espada reciben el nombre de «estrategas». En el Camino de las artes marciales, aquellos que saben tirar con arco se llaman arqueros, aquellos que son capaces de disparar un cañón reciben el nombre de artilleros, aquellos que llevan picas (*yari*) son los piqueros y los hombres que blanden las archas (*naginata*) son los archeros. Sin embargo, aquellos que se especializan en la espada no se llaman espadachines, ni con arma corta ni con arma larga. Arcos, cañones, picas y archas son armas que pertenecen al arsenal del guerrero y, por lo tanto, son propias del Camino de la Estrategia de Combate, pero hay una razón por la cual el arte de la espada se identifica con la «estrategia». El origen de la estrategia se encuentra en la espada. Es gracias a la virtud de la espada que el mundo puede gobernarse y que el guerrero es capaz de imponerse una disciplina. Aquel que personifica la virtud de la espada será capaz de derrotar sin ayuda a diez adversarios. Y del mismo modo en que un hombre puede derribar a diez oponentes, cien pueden derrotar a mil, y mil vencer a diez mil. Así, en mi escuela de estrategia, un hombre cuenta como diez mil, y por este motivo puedo afirmar que la estrategia abarca todas las facetas del Camino del guerrero.

Cuando se enfrenta al Camino, la dirección que toma el Guerrero difiere de la que siguen confucionistas, budistas, maestros del té, bailarines y expertos en protocolo. Sin em-

bargo, por más diferencias que pueda haber entre estos Caminos, si conoces uno solo de ellos en un sentido amplio podrás encontrar características compartidas entre todos. Es importante que todos los hombres perfeccionen sus propios Caminos.

(7) Conocer las ventajas de las armas en combate

(一、兵法に武具の利を知ると云事)

Si conoces las prestaciones de las diferentes armas que se emplean en la batalla, serás capaz de utilizar cada una de ellas con la mayor eficacia cuando se presente la ocasión. La espada corta funciona mejor en espacios reducidos o cuando te encuentras cerca del enemigo. La espada larga, por regla general, resulta muy útil en cualquier situación. En el campo de batalla, la *naginata* es ligeramente inferior al *yari*. El *yari* es muy útil para tomar la iniciativa, mientras que la *naginata* resulta más adecuada para efectuar un segundo movimiento. Si se enfrentaran dos luchadores con la misma experiencia, el que tuviera el *yari* demostraría ser un poco más fuerte. En función de las circunstancias, no obstante, ni el *yari* ni la *naginata* serían particularmente útiles en espacios reducidos. Y tampoco servirían de nada contra un enemigo que resiste un asedio en una casa [y viceversa]. Resultan más adecuadas en el campo de batalla, ya que ambas armas están pensadas para una situación de guerra abierta. Sin embargo, tampoco servirán de gran cosa si el

guerrero olvida el Camino y se entrega a su estudio como si fueran armas de interior, con técnicas complejas.

En cuanto al arco, es un arma adecuada en las maniobras tácticas que se desarrollan durante la batalla. Como es posible disparar las flechas con una cadencia rápida, los arcos resultan particularmente efectivos cuando se despliegan junto a un destacamento de piqueros, o de otras unidades equipadas con armas diferentes, en el momento de atacar al enemigo en campo abierto. No obstante, los arcos resultan inefectivos en los ataques a fortificaciones o al embestir contra el enemigo a más de dos *ken* de distancia.⁸¹ No hace falta recordar que, en la actualidad, en la disciplina del tiro con arco y, de hecho, en todas las artes, hay muchas flores, pero muy pocos frutos.⁸² Esa clase de «artes» no sirven para nada cuando se necesitan de verdad.

Cuando se combate desde el interior de un castillo, las armas de fuego dominan la situación. Las armas de fuego también tienen muchas ventajas en el campo de batalla, antes de que empiece el choque. Cuando la batalla se encuentra en su momento álgido, sin embargo, las armas de fuego pierden su eficacia. Una de las ventajas de las flechas es la posibilidad de divisar su trayectoria cuando surcan el cielo. Por el contrario, las balas que disparan las armas de fuego son invisibles, lo que es un inconveniente.⁸³ Ten muy en cuenta este detalle.

Con los caballos, es importante que respondan a las riendas y que no tengan malas costumbres. A la hora de escoger tus herramientas para la guerra, elige caballos resistentes para cabalgar, espadas cortas y largas afiladas para cortar, *yari* y *naginata* con una buena punta para clavar, y

arcos y armas de fuego sólidos y robustos para que no se rompan durante su manejo.⁸⁴ El guerrero debería evitar albergar cualquier preferencia por un arma en concreto. Tener demasiado de una cosa es tan negativo como no tener suficiente. No copies lo que hacen los demás. Al contrario, acostúmbrate a llevar las armas que encajan mejor con tu forma de ser y que sientes cómodas en la mano. Tener una preferencia clara por ciertas cosas es perjudicial, tanto para los generales como para los soldados rasos. Disponer de planes alternativos resulta fundamental.

(8) Sobre la cadencia en la estrategia

(一、兵法の拍子の事)

Todas las cosas tienen su propio ritmo. En el caso del combate, es imposible llegar a dominar su cadencia sin muchas horas de entrenamiento. El ritmo es evidente en todas partes y en todo el mundo. En el Camino de la danza nōh, todos los trovadores, con sus instrumentos de cuerda y viento, tienen sus propios ritmos, regulares y armoniosos. En el Camino de las artes marciales, lanzar una flecha, disparar un arma e incluso montar a caballo tienen cadencias diferentes. Nunca hay que ir en contra del ritmo, en ningún arte. El ritmo también está presente en aquellas cosas que son invisibles. En el caso del samurái, hay ritmo cuando está de servicio y obtiene la victoria, pero también cuando cae en desgracia. Hay ritmo para la armonía y ritmo para la discordancia. En el Camino del comercio, hay cadencia en la acu-

mulación de riqueza, y también un ritmo para perderla. Cada Camino tiene su propio ritmo. Juzga con sumo cuidado los ritmos que llevan a la prosperidad y también aquellos que significan una regresión.

En la estrategia hay infinidad de ritmos. Primero, el guerrero debe conocer la cadencia de la armonía y, a continuación, aprender la que se corresponde con la discordia. Debe conocer las cadencias del golpeo, de la pausa y de la réplica, que se manifiestan en ritmos grandes y pequeños, rápidos y lentos.⁸⁵ En combate, para obtener la victoria resulta imprescindible saber actuar a «contrarritmo» o contratiempo. Tienes que calcular las cadencias de los distintos enemigos y, entonces, emplear con cada uno de ellos un ritmo que no hayan previsto. Si deseas obtener la victoria, utiliza tu sabiduría para detectar y ejecutar cadencias ocultas. He incluido numerosas explicaciones sobre la cuestión de la cadencia en los cinco pergaminos. Ten muy en cuenta lo que yo hago y practico con asiduidad.

Como ya he escrito más arriba, tu espíritu se irá desarrollando con total naturalidad cuando entrenes con diligencia, de la mañana a la noche, siguiendo el Camino de la Estrategia de Combate que enseñé en mi escuela. Por el presente documento transmito al mundo por escrito, y por vez primera, mi estrategia para el combate individual y colectivo en los cinco pergaminos de la Tierra, el Agua, el Fuego, el Viento y el Éter.

Aquellos que deseen aprender mis principios sobre la Estrategia de Combate deben seguir estas reglas cuando observen el Camino:

1. Nunca pienses en desviarte del Camino.
2. Entrena infatigablemente en el Camino.
3. Familiarízate con todas las artes.
4. Conoce los Caminos de todas las vocaciones.
5. Distingue la verdad en todas las cosas.
6. Descubre el valor intrínseco de todas las cosas.
7. Percibe y conoce aquello que no puede verse con los ojos.
8. Presta atención incluso a lo más insignificante.
9. No participes en actividades superfluas.

Fórmate en el Camino de la Estrategia de Combate teniendo bien presentes estos principios básicos. En este Camino en particular, la incapacidad de observar exhaustivamente las cuestiones más fundamentales dificultará su perfeccionamiento. Si aprendes bien estos principios, sin embargo, nunca caerás derrotado ante veinte, o incluso treinta, enemigos. Primero, si dedicas todas tus energías a aprender el arte de la espada y a practicar el «Camino Directo», derrotarás a tus rivales con una técnica muy superior y vencerás con sólo mirarlos a los ojos. Tu cuerpo aprenderá a moverse con libertad por los rigores del entrenamiento y también superarás físicamente a tus oponentes. Además, cuando tu espíritu está en armonía con el Camino, triunfas sobre el enemigo con tu mente. Después de haber llegado tan lejos, ¿cómo podría alguien vencerte?

En el caso de la estrategia a gran escala [implementada por los generales, la victoria se obtiene de muchas for-

mas]: vences al disponer de hombres de excelencia; vences al maniobrar [eficazmente] grandes masas humanas; vences al comportarte de la manera adecuada; vences en la gobernanza; vences al alimentar al pueblo; y vences al respetar las leyes del mundo como se supone que debe ser. Al margen del Camino, resulta fundamental conocer la forma de no caer derrotado cuando te enfrentas a otros y labrarte un buen nombre y una buena reputación. El Camino de la Estrategia de Combate consiste precisamente en esto.

Duodécimo día del quinto mes, Shōhō 2 (1645)⁸⁶

Shinmen Musashi Genshin

[Para] Terao Magonojō