

Japon Gücünün ve Stratejisinin

SIRLARI


Frederick J. Louwre



Tokugawa Shogun


DHARMA

3. Basım



FREDERICK
J. LOVRET

JAPON
GÜCÜNÜN VE
STRATEJİSİNİN
SIRLARI

4. BASKI



DHARMA

(Sanskrit dilinden bir kelime...)

- √ Gerçek özümüzü belirleyen şeyler;
- √ Doğruluk;
- √ İnsanlığın manevi niteliklerinin temeli;
- √ Evrensel düzeni oluşturan kanunlar;
- √ Tüm öğretilerin temeli...

Dharma Bildirisi

... Oralarda bir yerlerde,

Kaderinde, okuyabilmek için bizim yardımımızı alması yazılı olan bir çocuğun,

Büyüyüp, yok olan doğaya katkı sağlayarak varoluş amacını gerçekleştirmek için kendisini toprağa ekmemizi bekleyen bir fidenin,

Türünün varlığını sürdürebilmek için bizim gibi kişi ve kuruluşların maddi ve manevi desteğine ihtiyaç duyan bir canlı türünün,

Başını sokacak bir bannaja ihtiyacı olan bir evsizin var olduğunu biliyoruz.

Biliyoruz ki, bu dünyaya çıplak geldik ve bu dünyadan ayrılırken gene çıplak olacağız. Evrenin bize sunduklarının sadece kendimize değil tüm insanlığa ait olduğuna inanıyoruz. Bu nedenle, Dharma Yayınları olarak kazancımızın bir bölümünü yardım amaçlı bir fonda toplama kararı aldık. Bu yardım fonuna hiçbir şekilde kişi ve kuruluşlardan bağış kabul etmiyoruz. Kazancımızdan ayırdıklarımızla kurmakta olduğumuz bu fon, hiçbir dini ya da siyasi amaca hizmet etmemektedir. Bu, tümüyle Dharma çalışanları olarak bizim, özgür irademizle verdiğimiz bir karardır. Siz değerli okuyucularımız zaten satın almış olduğunuz her kitabımızla bu fona katkıda bulunmuş oluyorsunuz.

Bu, tümüyle evrene sunulan bir mesaj ve dilektir. Evreni yöneten ve farklı adlarla anılan Yüce Gücün bu arzumuzu yerine getirmemiz için, önümüzü açık etmesini diliyoruz;

"Eğer bu arzunun gerçekleşmesi, bizler ve tüm yaşam adına en iyisi olacaktır..."

Dizi Adı	<i>Savaş Sanatları / Strateji</i>
Yayın Yönetmeni	<i>Cem Şen</i>
Kitabın Özgün Adı	<i>The Way And The Power Secrets of Japanese Strategy</i>
Yazar	<i>Fredrick J. Lovret</i>
Türkçesi	<i>Cem Şen</i>
Kapak Tasarımı	DHARMA CREATİF
Yayına Hazırlayan	<i>Namık K. Atalay</i>
Renk Ayrımı	<i>3B Grafik</i>
Basım	<i>Kitap Matbaacılık</i>
Cilt	<i>Fatih Mücellit</i>
Yayın Tarihi	<i>Mayıs 1993/ 1. Basım</i> <i>Temmuz 2001/ 3. Basım</i>
ISBN	<i>975-7800-12-0</i>
Türkçe Yayın Hakları®	© <i>Dharma Yayınları</i>
İletişim Adresi	<i>P.K. 1358 Sirkeci 34438 İstanbul</i>
GSM	<i>532 377 11 45</i>
Tel	<i>212 512 81 21 pbx</i>
Fax	<i>212 512 50 21</i>
E-posta	<i>dharma@dharma.com.tr</i> <i>http://www.dharma.com.tr</i>

JAPON GÜCÜNÜN VE STRATEJİSİNİN SIRLARI

FREDRICK J. LOVRET

Türkçesi
Cem Şen



İÇİNDEKİLER

Giriş , 11
Samurai, 24
Dôjô, 29
Ryu, 34
Yol ve Güç, 39

I. KİTAP: YOL

Birinci Bölüm

În- Yô: Pozitif ve Negatif, 45

İkinci Bölüm

Michi: Yol, 53
Heihô No Michi, 57

Üçüncü Bölüm

Ki: Yaşam Gücü, 63
Zazen, 73
Mushin, 76
Ki No Nagashi, 79
Kime, 81

Dördüncü Bölüm

Kokyû Chikara: Soluk Gücü, 89
Kokyû Dôsa, 93

Beşinci Bölüm

Kiai: Yoğun Ki, 97

Zanshin, 104

Altıncı Bölüm

Aiki: Hükmedici Ruh, 109

Yedinci Bölüm

Kokoro: Zihinsel Tutum, 115

Shibumi, 124

Haragei, 126

II. KİTAP: GÜÇ

Sekizinci Bölüm

Maai:Menzil, 135

Nobashi Ho Heihō, 139

Tokōshi No Heihō, 143

Shikkotar No Heihō, 146

Nebari No Heihō, 149

Fukurami No Heihō, 152

Shukotai No Heihō, 155

Dokuzuncu Bölüm

Hyōshi: Zamanlama, 161

Han'on No Heihō, 164

Katsuri No Heihō, 167

Hitotsu No Tachi No Heihō, 171

Onuncu Bölüm

- Sudori: Geçiş, 177
- Sudori No Heihô, 177
- Suigetsu No Heihô, 182
- İrimi No Heihô, 187
- Hito E Mi No Heihô, 193
- Happô Biraki No Heihô, 200
- Engetsu No Heiô, 203

Onbirinci Bölüm

- Chûshin: Merkez, 209
- Chûshin Dori No Heihô, 212
- Harai No Heihô, 218
- Hijiki No Heihô, 222
- Momiji No Heihô, 224
- Suriage No Heihô, 226

Onikinci Bölüm

- Minari: Görünüş, 229
- Minari No Heihô, 231
- Obiyakashi No Heihô, 236
- Utsurakashi No Heihô, 239
- Ryôte No Heihô, 241

Onüçüncü Bölüm

- Sente: Başlatmak, 243
- İchi No Hyôshi No Heihô, 244

Munenmusô No Heihô, 249

Sekka No Heihô, 253

Ondördüncü Bölüm

Kawari: Değişim, 257

Sankaikawari No Heihô, 258

Ryûchô No Heihô, 262

Magiri No Heihô, 266

Hanashi No Heihô, 272

Henka No Heihô, 276

Onbeşinci Bölüm

Kage: Gizlemek, 279

Getsukage No Heihô, 284

Tachifumi No Heihô, 287

Kageugokashi No Heihô, 289

Kageosae No Heihô, 292

Shinkage No Heihô, 296

Onaltıncı Bölüm

Ojite: Karşılık Vermek, 299

Nitôbun No Heihô, 300

Nagashi No Heihô, 303

Zentai No Heihô, 308

Menzuki No Heihô, 311

Kado No Heihô, 314

Kokorozuki No Heihô, 317

Onyedinci Bölüm

Osae: Denetleme, 321

Makura Osae No Heihô, 322

Kuzushi No Heihô, 325

Onsekizinci Bölüm

Sutemi: Feda Etmek, 329

Sutemi No Heihô, 329

Aiuchi No Heihô, 332

Ondokuzuncu Bölüm

Keikaku: Planlama, 337

Daishô No Heihô, 338

Tateki No Heihô, 343

Shidai No Heihô, 348

Kaimon No Heihô, 353

Son Söz, 355

Ek-A

Gelecekteki Çalışmalarınız, 359

Ek-B

Ünlü Savaşlar, 361

Ek-C

Sözlük, 369

**Savařa Girerken Tek Amacımız Vardır:
Kazanmak!**

Önemli Not: *Bu kitabın içindeki bilgilerin kullanımından ya da hatalı kullanımından ötürü doğacak olan sonuçlardan, yazar veya yayıncı herhangi bir sorumluluk kabul etmezler.*

GİRİŞ

Yaşamın özü mücadeledir ve amacı egemenliktir. Daha yüksek amaçlar ve daha derin anlamlar vardır, ancak bunlar yalnızca insanın zihninde var olurlar. Yaşamın gerçeği savaştır.

Ormanın içinde yürürken, yassı bir granit kayanın içinde büyüyen bir ağaca rastlayabilirsiniz. Ağaç, bu kayanın içindeki yaşamına narin bir tohum olarak başlamıştır; fakat tohumun bile bir hayali vardır. Gün be gün, yıl be yıl, yekpare düşmanın üzerindeki her zayıf noktayı kendi yararına kullanıp, gittikçe daha yukarıya doğru yükselir. Ağaç hayatta kalır ve kaya kuma dönüşür. Fide, bir karşılaşma peşinde koşmamıştır; ama ne teslim olmuş, ne de ölmüştür. O yalnızca doğanın ilk kanununa uymuştur: Kazan!

İnsan da tıpkı ağaç gibi, yaşamına narin bir tohum olarak başlar. Tıpkı ağaç için olduğu gibi insan için de doğum, bir mücadele sürecidir. O andan sonra, kendi çevresi ile hiç bitmeyen bir savaş durumunda yaşar. Yaşamak için yemek zorundadır ve yemek içinse öldürmek zorundadır. Barınağını yapmak için ağacı öldürür. Ekmeğini yapmak için tohumları öldürür. Hatta, bir yudum su içerken bile sayısız mikroskopik yaşam biçimlerini öldürür.

İnsan, fiziksel olarak güçsüz bir hayvandır. Daha güçlü, daha hızlı ve doğal olarak daha iyi silahlanmış bir sürü başka hayvan vardır. Fakat insanın bir hayali vardı, bir kazanma hayali... Zafere karşı duyduğu büyük arzu, onu sahip olduğu tek silahı geliştirmeye yönlendirdi: Beynini! Bu gelişme onun kazanmasını sağladı, ama süreç orada bitmedi. Gelişmiş beyni, daha büyük şeylerin hayalini kurmasına neden oldu. Böylece insan daima aç olan bir canavara dönüştü.

Uzun süredir unutulmuş olan bir mağarada, isimsiz bir hominoid (insanımsı), taşları fırlatarak, çıplak elleriyle dövüşüp kazanabileceğinden daha büyük bir alanın kontrolünü kazanabileceğini keşfetti; ve böylece modern savaş doğdu. O temel başlangıçtan bu yana, insan ırkı, enerjisinin ve zekâsının çoğunu, savaşı mükemmel bir bilime dönüştürmeye adanmıştır. İnsan ırkı, gittikçe daha da güçlü silahlarla, gittikçe daha fazla alana hükmetmeye başlamıştır. Fakat kendi hayaline asla hükmedememiştir. Yiyebileceği kadar yiyeceği, kullanabileceği kadar toprağı olmasına karşın, daha fazlasını arzulamıştır.

İnsan, sonunda doğayı yendiğinde, geriye kalan tek güçlü düşmanına baktı: Kendine. Daha fazla yiyeceği kalmadığında, komşusunun yiyeceğini aldı. Daha fazla toprağı olmadığında komşusunun toprağını aldı. Ve bu yolla uygarlığı geliştirdi.

“Uygar insan”: Kulağa hoş gelen bir aşama. Bununla birlikte, bu aşamanın durmadan vaat ettiği şey, bir hayalden başka bir şey değildir. Uygar insan gerçeğe inanmaz; inanmaya inanır. Zekâsının, kendini doğanın üzerine çıkaracak kadar yüce bir duruma geldiğine inanır. Uygar insan şiddete inanmaz; toplumun, kendini şiddetten koruyacağına inanır. Toplumun bunu şiddetle yaptığı gerçeğine gözlerini ka-

par. Uygar insan öldürmeye inanmaz; kendi adına öldürecek başka uygar insanlar vardır. Uygar insan, yaşamın kutsallığına inanır; fakat bunun, iyi bir biftekten aldığı zevke burnunu sokmasına izin vermez.

Bu tür bir tavır için kullanılan teknik terim, şizofrenidir; yani gerçekten kaçış. Bu, uygar insanın karakteristik bir rahatsızlığıdır. Uygarlığın derecesi arttıkça, gerçekten kaçış da o ölçüde daha büyük olur. Sonuç, önceden anlaşılabilir. İnsan, uygarlığının başarıları ve ülküleri üzerine öylesine güçlü bir şekilde yoğunlaşır ki, kendinin bir insan olduğunu unuttur. Eğer uygarlığın derecesi dünyanın her yerinde aynı olsaydı, bu o kadar zarar verici olmazdı. Oysa öyle değil; halen kurtlar var.

Uygarlığın şizofrenisini sağaltacak ilk adım, kurtları fark etmek ve onları anlamak olmalı. Bunun aracılığıyla, koyunların, yalnızca kurtlar tok olduğunda güvende olabilecekleri gerçeği anlaşılmalıdır. Doğanın ilk büyük gerçeği, şiddetin var olduğudur. Şiddet daima var olmuştur ve daima var olacaktır. Modern bir toplum, bireyleri bu şiddetten koruyamaz. Onun yapabileceği en iyi şey, fırsat düştükçe zalimleri cezalandırmaktır. Toplumun üyelerinin büyük bir çoğunluğunun uygun gördüğü bu durum gerçekten de ürkütücüdür.

Sorunun kökü, insan ile onun uygarlığı arasındaki rollerin tersine dönmesidir. Uygarlık bir araçtır. Amacı, büyük bir bireyler grubunun küçük bir alanda, aşırı bir mücadele olmadan yaşamasını sağlamaktır. Böyle bir gruplaşmadan doğan faydaların karşılığında, bireyin bazı haklarından vazgeçmesi gerekir. Sınırlanmış bir uygarlıkta bu bedel küçük ve başlıklar gönüllüdür. Buna karşın, toplum büyüdükçe rollerde bir değişim başlar; insan, artık toplumu biçimleyemez duruma gelir ve yarattığı toplum insanı biçimlemeye başlar.

Bu durum belli bir noktaya ulaştığında, uygarlık adeta yaşayan bir varlığa dönüşür. Artık bir araç değildir ve kendi yaşamını sürdürmek için mücadeleye başlar.

Toplum, bir koyun sürüsü içinde, bir kurt sürüsü içindekinden daha az çatışma olduğunu fark edip, dünyanın bilinen en büyük katilini koyunlaştırmaya çalışır: İnsanı. Birey, doğumundan başlayarak şiddetten nefret eder ve gruba uyar duruma getirilir. Yaşamının her aşaması, kendini diğer gerçeklerin tümünden yansızlaştırmaya (izole etmeye) hizmet eder. Eğer bu süreç en üst sınıra ulaşırsa, birey tümüyle topluma maledilmiş (sosyalleştirilmiş) bir dünyada yaşar. Mantıklı insanlarla anlaşarak, tüm çatışmalarını mantıklı yöntemlerle çözer.

Ama bazen bu plan işe yaramaz. Emir “yağma”¹ (Havoc) olduğunda ve savaş köpekleri* serbest bırakıldığında, modern birey artık savaşıma ruhunun kalmamış olduğunu anlar. Birdenbire gerçek, yüzüne bir tokat gibi çarpar ve toplumsal şartlara uydurulmuş olan kuşakların, silahlarının tümünü elinden almış olduğunu fark eder. Tıpkı atalarının yaptığı gibi, kalbinden kopup gelen bir sıçramayla “Silahlan! Silahlan!” diye savaş çılgınlıkları atmak yerine, bu sesi titrek bir kuşkuyla duyar. Koyunlara özgü davranışları taklit ederek sonunda kendisi de bir koyun olmuştur. Artık bir avcı değil, yalnızca bir avdır.

Canlıların tümü iki sınıfa dahil edilebilir: Yiyenler ve yenilenler. Toplum, üyelerini şiddetten nefret edecek şekilde şartlandırarak, savaşıma arzusunu bastırır, ama böyle yapı-

¹ Havoc, aman vermemek anlamına gelen eski bir askeri emirdir.

* Savaş köpekleri, savaşın kan dökücü ve yıkıcı yanları anlamına gelmektedir. Fakat dilin güzelliğini bozmamak için, metnin içinde savaş köpekleri olarak bırakılmıştır. (Ç.N.)

rak aynı zamanda kendi yok oluşuna neden olacak tohumları da saçmaya başlar. Uygarlık, kendi üyelerini savaş gerçeğinden yalıtarak, onların çoğunu savaşı sürdüremez duruma getirir. Savaşı ortadan kaldırma ülküsü, çok yüksek bir ülküdür; belki bir gün aslanlar koyunlarla bir arada yaşayabilirler, ancak ne olacağı önceden kestirilebilecek bir gelecekte, bu yalnızca bir hayal olarak kalacaktır. Dünyada halen, avlanmanın heyecanını sürü olmanın güvenliğine tercih eden çok sayıda insan vardır.

Bu, insan ırkının kurtlarının, savaşma eyleminin kendini sevdiği anlamına gelmez; bu tür bir şey yalnızca deliliktir. Onların tiryakilik haline getirdikleri şey, savaşın sonucudur. Kazanmak, şanlı bir zafer elde etmek, temel bir arzuyu tatmin eder. Bu itki, insan ruhunun öylesine derinlerinde yanmaktadır ki, onun varlığının bile bilincinde değildir. Cengiz Han'ın kulaktan kulağa aktarılarak Doğu savaş okullarına kadar ulaşmış şöyle bir sözü vardır: “İnsan için, düşmanlarını yenip, onları kendi önünde sürdürdüğü zaman aldığı zevkten daha büyük bir zevk yoktur.” Toplum bu arzuyu bastırabilir, ama onu asla yok edemez. Böylesi, insanı daha üstün bir duruma getirebilir, ama aynı zamanda canlılığını da azaltır.

Gelişmek isteyen her uygarlık, üyelerine bir amaç vermelidir. Bununla birlikte, eğer yaşamını idame ettirmek istiyorsa, gelecek hayalinin asla geçmişin gerçeğini gizlemesine izin vermemelidir. Bireylere, kendilerinin ilk olarak bir hayvan oldukları ve *Homo türünün* bunun ardından geldiği öğretilmelidir. Kişi, son derece aziz tuttuğu uygarlığın gerçekte ne olduğunu anlamalı ve onu o şekilde değerlendirmelidir: Yapay bir kabuk. İnsan yalnızca gerçek doğasını anlayarak, bir yandan savaşma yeteneğini koruyarak diğer yandan

da sürü içinde yaşayabilir. Böyle bir insan, barış hayali içinde yaşarken bile, Thomas Jefferson'un sözünü asla unutmaz: "Hürriyet ağacı, zaman zaman vatanseverlerin ve zallimlerin kanlarıyla canlandırılmalıdır."²

Gerçekçi toplumlar daima, muhakeme yeteneği olmayan insanlarla muhakeme etmenin olanaksız olduğunu kabul etmişlerdir. Bu nedenle savaş, "başka anlamlarda, ulusal siyasetin devam etmesi" olmuştur.³ Bu durum ordu mesleğinin yaratılmasını gerekli kılmıştır; sıradan bir insan, içinde bulunduğu durum nedeniyle, savaşabilecek kadar güçlü değildir. Günümüzde şiddet eylemi, uzmanları gerektirmektedir. Bu uzmanlar, polislerden askerlere doğru sınıflandırılmışlardır, ancak görevleri ne olursa olsun, temel doğaları daimi kalmıştır. Belli biçimlerde, bu insanlar denetlenmiş bir şiddetin uygulanması için görevlendirilmişlerdir. Mücadele, yaşamın doğasında var olan bir şey olduğu için, ordu mesleği iki sınıflı bir toplumu gerekli kılmaktadır. Zarar verme yoluna girmeleri gereken insanların, eğer savaşta hayatta kalma istekleri varsa, yalnızca yarı evcilleştirilmiş olmaları gerekir. Aksi takdirde bu tür insanlar, uygarlığın sınırlayıcı kurallarını kolayca parçalayıp, içlerindeki hayvanı serbest bırakabilirler.

Feodal Avrupa'daki iki sınıflı sistem, soylular ve sıradan halktan ibaretti. Sıradan olan sınıf, halk tabakasıydı. Bunlar, soyluların kuralları (ve onların koruması) altında yaşarlardı. Soylular mülkiyet sahibiydi.⁴ Bu insanlar, silah taşıyan, doğuştan soylu insanlardı. Bu, savaşın asıl yükünü taşımayan insanlar için son derece mantıklı ve adil bir sistemdi.

² William Stevens Smith'e mektup (13 Kasım 1787).

³ Carl von Clausewitz (1780-1831), *Vom Kriege (Savaş Üzerine)* [1833].

⁴ Bu, bir soylunun özgün-tanımidir.

Bununla birlikte, zaman geçtikçe toplumun yapısı değişti; soylular savaşırken sıradan halk üretti. Sıradan halk yavaş yavaş, daha önceden kazanamadığı bir şeyi elde etti: Denetim. Bu durum, demokratik yapının doğmasını sağladı. Doğada asla böyle bir sistem görülmez; diğer yaşam türlerinin tümü, liderliği sürdürebilecek kadar güçlü olanın liderliğini kabul ederler. Sıradan halk, hemen soyluların silahlarını ellerinden almaya ve onları toplumun içine karıştırmaya koyuldu. Belki de bu konuda çok başarılı oldular.

Modern insan zamanla, kendi uygarlığının felsefi ikileminin içine düşmüştür. Geleneksel ilişkiler, yani insan ve toplum ve sıradan halk ile soylular arasındaki ilişkiler tersine döndüğü için, insan kendini güç bir durumun içinde bulmaktadır. Uygar insan, geçmişten gelen ve son derece gerçek olan kâbuslarının tümüne karşı, gerçek olmayan gelecek hayalleleriyle savaşmaya zorlanmaktadır. Toplumun idealist öğretileri, onu savaş gerçeğine karşı yanlış bir şekilde hazırlamaktadır.

Modern bir ordunun niteliği, modern bir toplumun yansımasıdır. Geçmişte ordu, kral tarafından yönetilirdi. Kralı prensler ve asiller izlerdi. Bu usta savaşçılar, savaşta en önde ilerlerler ve sıradan halk ise onları, ordu yükünü taşıdıkları arabalarla en arkadan takip ederlerdi. Böyle bir orduda, bir insanın barış zamanındaki toplumsal konumu (statüsü), savaş zamanında düşmana olan yakınlığıyla doğrudan orantılıydı. Soylu bir insan, bulunduğu mevkiye doğuştan gelmiş olabilir, fakat savaş boruları çaldığında, kendinden, marifetini göstermesi beklenirdi. Ancak günümüzde, tıpkı uygarlığın yapısı gibi, ordunun yapısı da değişmiştir. Kaybedecek çok şeyi olanlar savaşın çok uzağında bulunmakta ve kaybedecek bir şeyi olmayanlarsa gerçek savaşı yapmaktadırlar. Ne yazık ki modern toplum, savaş dürtüsü son derece zayıf olan bu tür insanları tedarik etmektedir.

Modern savaşlarda, orduyu yönetenlerin ya çok az savaş deneyimleri vardır ya da hiç yoktur. Gerçek savaşı yapan insanların savaşmak için pek az nedenleri vardır; bu insanların kazanma ya da kaybetme durumunda yaşamlarında çok büyük bir değişiklik olmaz.

Burada, tüm modern devletlerin büyük bir kusuru yatar. Feodal serfler (toprağa bağlı köleler), savaşta orduyu kralın yönetmesini beklerlerdi; modern vatandaşlar da bunu istemeli. Bununla birlikte asıl mesele bu değildir. Kaybedecek çok şeyi olanların savaş alanının en uzak noktasında bulunmaları nedeniyle milyonlarca yaşam gereksiz yere yitilmektedir; eğer savaşı başkası yapacaksa savaş ilan etmek her zaman kolaydır. Savaş meydanında ve kentin sokaklarında şiddetin gerçeğini deneyimlemeye zorlanan insanlar, bu gerçekten yalıtılmış olan insanlar tarafından hem yönetilmekte, hem de şartlanmaktadırlar. Geriye, pek az eski Koruyucu'nun (savaşçı bir kuşağın ürünü olan insanların) kaldığı doğrudur, ancak ordu mesleğinde ustalaşmış olan bu insanların hemen hepsi, yaşamları boyunca hiç savaş görmemiş insanlar tarafından yaratılmış olan kurallar altında savaşmaya zorlanmaktadırlar.

Çalışan bir insan aletlerini tanımalı. Bu, en açık gerçektir. Bununla birlikte, toplum bu gerçeğe pek az dikkat etmektedir. İyi işleyen bir toplumun, orduyu bir alet olarak göz önünde bulundurması gerekir. Her modern toplumun vatandaşının, usta savaşçı ile kendisi arasındaki farkları anlaması bir zorunluluktur. Savaşacak olan insan, yalnızca fiziksel ve ruhsal gereksinimleri anlaşıldığında etkili bir şekilde kullanılabilir.

Wu Ch'i⁵ şöyle der: “İnsanlar, genellikle ölüme karşı yapacak bir şeyleri kalmadığında ölürler.” Bu, sivillerin yoludur. Savaşçı farklıdır, çünkü kendi ölüm tarzını kendisi seçmiştir. Arkasına üniforma giyen her insan, adeta kontratının yazılmamış bir maddesi gibi, savaşta ölmek üzere çağırılmasının olası bir gereklik olduğunu kabul eder. Askerlik mesleğini eşsiz yapan şey bu sade maddedir; diğer mesleklerden hiçbirinde, kişi gönüllü olarak yaşamını feda etmeye yanaşmaz. Kişi, diğer mesleklerden herhangi birinde, eğer durumun fazla tehlikeli bir hal almaya başladığını hissederse işini bırakır. Bu durum imzaladığı sözleşmeyi bozmasına neden olsa da, bu yalnızca sivillerle ilgili bir meseledir. Buna karşın bir asker, sözleşmeye imza attığında sivil haklarının tümünü orada bırakır. Görevden kaçmak demek, suçla itham edilmek demektir; savaş zamanı firar, çok ciddi bir suçtur. Bu tür bir sözleşmeyi kabul edebilecek insanların sayısı çok azdır; genellikle bu sayı, toplum nüfusunun yüzde 1'inden azdır. Bu tür insanlar son derece özel insanlardır; diğer insanlardan daha iyi ya da daha kötü değillerdir, yalnızca özeldirler.

Sivil bir insan, savaşçının duygularını anlayamaz; onun temel felsefesi çok farklıdır. Fakat askerin hizmetinden en üst düzeyde yararlanabilmek için, sivilin en azından askerin değer yapısını ve dürtülerini yeterince iyi anlaması gerekir.

Sivil insan savaşçıyı anladığında, onun yaptığı işin değerini de anlayacak ve ona karşı uygun bir şekilde davranacaktır. Aynı zamanda “sivil-asker” kavramının da çelişkili bir kavram olduğunu fark edecektir. Bir asker, toplumun temel öğretileri kendi mesleğinin gerekleriyle doğrudan çatışma

5 Wu Ch'i: Sun Tzu tarafından yazılan *Savaş Sanatı*'ndaki (İÖ 381) Çinli komutan.

içinde olduğu için hiçbir zaman iyi bir vatandaş olamayacaktır. Uygarlığın, savaşçılardan oluşan kabuğunun ince olması gerektiğinden, bir askerden öğrenmesi beklenen en iyi şey, kendini besleyen eli ısırması olmalıdır.

Sivil insan, savaşçının doğasını anladığında, eğer savaş kendi dünyasına girerse ona karşı hazırlanmış olacaktır. Durum ne kadar güvenli olursa olsun, şiddet belirgin bir uyarıda bulunmadan birdenbire patlayabilir. Şiddetin her ortaya çıkışında, o konunun uzmanını çağırabilmek memnuniyet verici bir durum olmasına karşın, bu her zaman mümkün olmaz. Çoğu insanın kabul ettiğinden daha sık olarak, barışçı modern bir insanın kalemını bir kenara bırakıp hayatta kalmak için eline kılıç alması gerekir. Eğer savaşın yolunu biliyorsa, bunu başarır; ama eğer bilmiyorsa, katliama götürülen bir koyun olur.

Sivil insan, savaşçıyı anlayarak, onu gelecekteki olası bir durumda kullanmak üzere kollar ve saklar, savaşın doğasını anlayarak, gelecekte var olabilecek bir durumdan kendini korur.

Ordu mesleği, şiddet gerçeğiyle bir arada yaşar. Bu nedenle, gerçek profesyonellerin tümü, istisnasız olarak pragmatisttir. (Barış zamanında askeri role bürünmüş bir idealist görülebilir, fakat daha ilk savaşında asla hayatta kalmayı başaramaz.) Üst düzey askeri yöneticiler Tanrı'dan ve vatan-dan bahsetseler de, bu yalnızca bir kandırmacadır; sivil halkın daha rahat uyumasına yardımcı olur. Gerçekte savaşçı, geçmişten gelen bir kalıntıdır. Tanrı için ya da vatan için savaşmaz, yalnızca kazanmak için savaşır. Üniforması ve donanımı, efsanevi bir Viking'den çok farklı olsa da içgüdüleri aynıdır. Modern bir askerle eski çağların savaşçısı arasındaki temel fark, modern askerin tırnaklarını birazcık daha

içeriye çekmeyi ve yağmanın zevki yerine madalya ile sakinleşmeyi öğrenmiş olmasıdır.

Şartlar, sivil bir insanı bir asker gibi davranmaya zorlayabilir. Buna karşın sivil daima bu durumu geçici bir durum olarak görür. Savaş biter bitmez hem korkulu anılarının, hem de savaştan aldığı derslerin tümünü hafızasından kazı-maya çalışır. Sık sık, geçmişten ders almayanların durmadan onu tekrar etmeye mahkûm oldukları söylenir. Siviller, savaş hakkında düşünmekten hoşlanmadıkları için, kendilerini durmadan aynı savaşları tekrar etmeye mahkûm ederler. Oysa savaşçı hatırlar.

Profesyonel bir asker daima çalışır. Bir savaşı biter bitmez bir diğeri için hazırlanmaya başlar. Tümüyle bir pragmatist olarak *daima* yeni bir savaşın olacağını bilir. Nesnel bir şekilde geriye dönüp savaştaki performansına bakar ve bir sonraki savaştan önce bu performansını artırmaya çalışır.

Savaş, bir şartlı refleks meselesidir. Kılıçlar çekildiğinde, mantıklı düşünce için zaman yoktur ve savaşta hayatta kalmayı başarabilmiş her asker bunu bilir. Bu nedenle usta savaşçı, daima yeni durumlar için gerekli olan yeni şartlı refleksler yaratmakla meşguldür. Bu refleksler, savaş teknikleridir. Japoncada bunlar *giho* ya da *waza* olarak adlandırılırlar; bu sözcüklerin ikisi de hemen hemen aynı anlamı taşır.⁶

Bu süreç, yani savaş için yeni teknikler yaratma süreci, insanın ortaya çıkışından bu yana devam etmektedir. Bu süreç, mağarada yaşayan adamın bir taş parçasını dala bağla-

⁶ Bu terimler, elinizdeki kitapta neden Japon terminolojisinden seçme yapıldığının iyi bir örneğidir. *Teknik* sözcüğü mantıklı düşünceyi ifade eder (örneğin matematiksel teknikler). Buna karşın *waza*, şartlı bir refleks tanımlar. Japonca terimlerin kullanılması, okuyucunun metne yanlış düşünceler eklemesini engellemektedir.

masıyla başlayıp pek az değişimle modern çağlara dek ulaşmıştır. Günümüzde ise, klima tertibatı bulunan mağaralarda yaşayan ve radyoaktif kayaları ateşleme gövdesine bağlayan diğer insanlar vardır. Dış görünüş değişmiş olsa da, temel kuram daima aynı kalmıştır. Mızrak da, Kıtalar Arası Balistik Füze de (ICBM=Intercontinental Ballistic Missile) aynı kanunlara boyun eğer. Dahası, iki silahın amacı da aynıdır: Düşmanı öldürmek.

Yıllar geçtikçe savaş araçları da değişmektedir. Bu, askeri planlayıcılar için sinir bozucu bir durum olmasına karşın, bu duruma engel olunamaz. Araçlar değiştiği için, onların kullanımına ilişkin tekniklerin de değişmesi gerekir. Günümüz askeri, bir mağara adamının mızrağını savururken kullandığı kas grubundan tümüyle farklı bir kas grubu kullanmaktadır. Buna karşın waza farklı olsa da, halen pek çok benzer etken vardır. Her iki insan da rüzgârın etkisini ve yüksekliği hesaba katar, mesafeyi ve gizlenmeyi göz önünde bulundurlar. Bu ortak etkenlerin anlaşılması ve kullanılması strateji olarak tanımlanır ve Japoncada *heihô* olarak bilinir. Giho ile heihô arasındaki fark, dağılımdır. Teknik, belli bir silahla veya da durumla sınırlanır. Buna karşın strateji genel ilkelere dayandığı için, o kadar da sınırlı değildir. Bir strateji yüzyıllar boyunca aynı kalır ve hem silahtan, hem de durumdan bağımsızdır.

Araştırma, plan yapma ve deneyim süreci bilim olarak adlandırılır. Herhangi bir bilimde –askerlik bilimi de bundan pek farklı değildir– gözler dışarıya dönüktür. Bütün düşünceler ve çabalar dıştaki bir amaca, bu durumda düşmanı yenme amacına yönlendirilir ve kişinin kendi içini gözlemlemesi için pek az zamanı olur. Bu baskıdan nefret eden insan zamanla, yalnızca savaşa değil, savaşın içine de bakacak zama-

nı bulmuştur. Saf strateji dünyasının kalitesini artıran şey bu araştırma, dışarıya bakmak yerine içeriye bakmaktır.

Teknik, aleti kullanma yöntemidir. (Aletin boyutu önemli değildir, tek bir mermi de olabilir, bütün bir ordu da olabilir.) Buna karşın strateji, bunun çok üstünde bir şeydir. Strateji, tekniklerin uygulanışıyla ilgilenir. Teknisyen, aletleri ve eğitimiyle sınırlanırken, stratejist yalnızca hayal gücüyle sınırlanır. Teknik ile strateji arasındaki bu temel fark pek ender olarak anlaşılır; hatta savaş sanatında ustalaşmış olduğuna inanan insanlar tarafından bile... Çoğu zaman strateji bilimi ile savaş yöntemleri birbirine karıştırılır. Gerçekte ise, dünyanın ünlü generallerinin çoğu stratejist değildi. Bu insanlar yalnızca çok yetenekli teknisyenler, lojistik sanatı ustalarıydı.

Dünya üzerinde gelişmiş bir savaş bilimiyle karşılaşabileceğiniz pek çok yer vardır. Hatta arada sırada bu bilimin bir sanata dönüşmüş olduğu yerler bile görebilirsiniz. Fakat olgunlaşmış bir strateji bilimi görmek için Doğu'ya bakmalısınız. Strateji biliminin bir sanat düzeyine dek geliştirilmiş bir biçimini görmek için ise özellikle Japonya'ya bakmalısınız.

Japon savaşçıları Batılı meslektaşlarından daha yetenekli değillerdi. Ne de savaş için, herhangi bir nedenle daha uygunlardı. Ne var ki, bir dizi benzersiz olay o ülkenin savaşçılarına, sanatlarını derinlemesine incelemeleri için hem zaman hem de dürtü sağlamıştır. Bu tür insanlarla karşılaştırdıklarında diğer ulusların stratejistleri, yalnızca yetenekli amatörlerden biraz daha üstündürlükler.

Büyük kılıç ustalığı çağının üzerinden uzun yıllar geçmiş olmasına karşın, geliştirmiş oldukları stratejiler hâlâ geçerlidir. Günümüzde lejyonlar yerine ordular, okçular yerine tü-

fekli erler var. Ancak savaş eyleminin kendisi pek az değişmiştir. Aldığı biçim ne olursa olsun savaş halen bir insanın diğerine hükmetmesi meselesidir. Aletler değişmiş olabilir, fakat aletleri kullanan insan halen aynı insandır. Stratejist, düşüncelerle, insanları denetleyecek düşüncelerle ilgilenir ve insanlar değişmez; düşünceler de. Bazen yeni düşünceler ortaya çıkar, fakat bunlar yalnızca eski düşünceleri tanımlayan yeni sözcüklerdir.

SAMURAI

Feodal Japonya savaşçıları sık sık Avrupalı şövalyelerle kıyaslansalar da, aradaki benzerlik yalnızca yüzeyseldir. Avrupa'da hem savaş teknikleri, hem de savaş silahları, farklı kültürler arasında meydana gelen çarpışmalara bağlı olarak sık sık değişime uğramıştır. Buna karşın Japonya'da savaş, birkaç istisna dışında içteki bir meseledir. Dünyanın geri kalanından yalıtılmış olan Japonya'da silahlar ve düşman yüz yıllar boyunca aynı kalmıştır.

Kılıç ustalığının altın çağı 17. yüzyılın başlarında başlamıştır. Uzun süren iç savaş döneminin ardından ülke Ieyasu⁷ tarafından birleştirilmiş ve katı bir askeri diktatörlük dönemi başlamıştır. Günümüzde samurai olarak bilinen, savaş alanında sağ kalmayı başarmış savaşçılar, garnizon bölüklerini oluşturmuşlardır. Bu insanlar, herkesin kendi başına istediği bir amaç doğrultusunda savaşacağı küçük gruplar oluşturmak yerine, yalnızca içinde doğan insanın üye olabi-

7 Tokugawa (Matsudaira) Ieyasu (1542-1612), 1603 yılında ilk Tokugawa Shogun'u oldu.

leceği bir kast sisteminde bir araya toplandılar. Taşıdıkları çift kılıçla⁸ kolayca tanınan samurailer, hem imtiyazları hem de zorunlulukları olan insanlara dönüştüler. Kanuni olarak, kendine saygısız davranan herkesi öldürme yetkisine sahip olan samurai, bir gün kendinin de bir kılıçla öleceğini bileerek yaşamın içinde uzun adımlarla yürüdü. Ölümün aniden geldiği bir şiddet dünyasında yaşamaya zorlanan samurai, var olan tek seçim hakkını kullandı ve şiddeti sanata dönüştürdü. Böylece kılıç ustalığı teknikleri *Kılıcın Yolu* oldu.

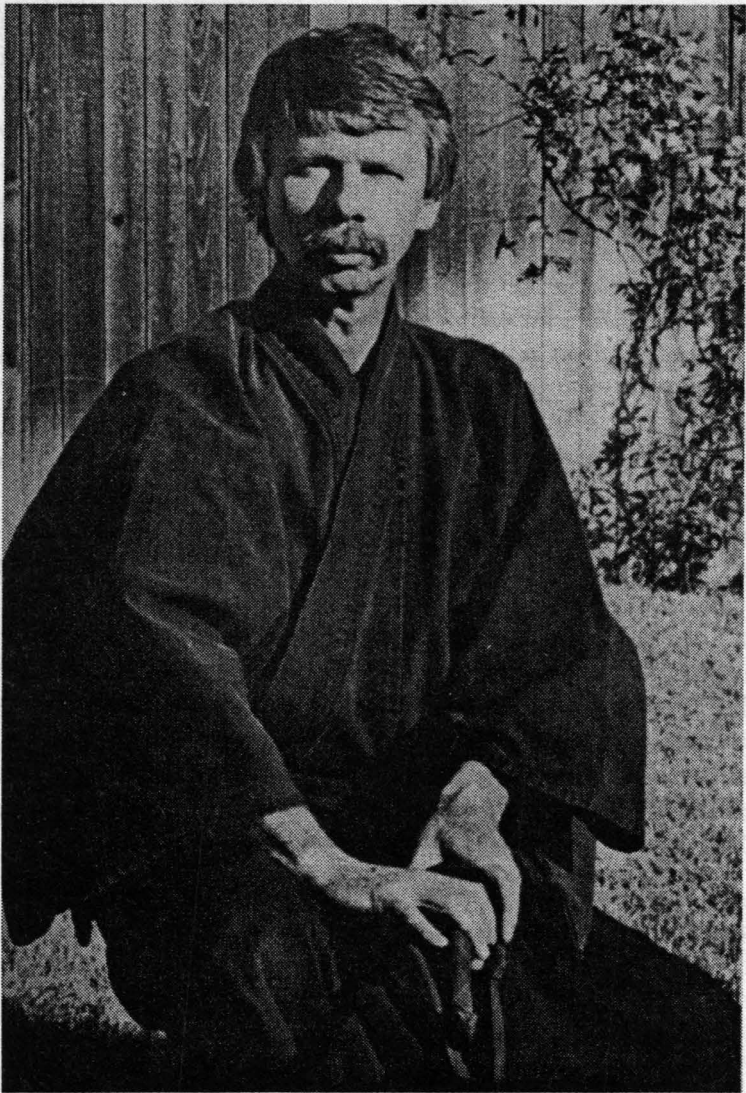
Her kılıç öğrencisine öğretilen İeyasu'nun sözlerinde olduğu gibi, "Kuşandığı kılıç, samurai'nin yaşayan ruhudur." Samurai için kılıç, yalnızca bir öldürme aleti değildir. Kılıç, uğrunda yaşadığı ve uğrunda ölmeye hazır olduğu her şeyin simgesidir. Japon kılıcı⁹ daima olağanüstü bir güzellik ve nitelik simgesi olmuştur; öyle ki, bir karşılaştırma yapıldığında diğer ülkelerin en iyi kılıçları, Japon kılıcının yanında yalnızca ucu sivri bir sopadan biraz daha kaliteli bir şey kalır. Bu kılıç, dini bir ikona dönüşmüştür. Kılıca ve onu kuşanan insana bu duruma uygun olarak davranılırdı. Kalabalık bir sokakta kazara bir samurai'nin kılıcına çarpmak bir intihar hareketi olurdu. Kendine saygısızlık edilen samurai, kılıcını hızla çekip dönerek, görülemeyecek denli tek bir akışla o adamı öldürür, ardından arkasını döner ve sanki hiçbir şey olmamış gibi yürümesine devam ederdi.

Japon kılıcı, insanoğlu tarafından icat edilen en keskin silahtı.¹⁰ Yıllar boyunca usta kılıççılar, silahın mümkün olan

8 Diğer sınıflardan bazılarında kısa kılıç taşıma izni verilmiştir. Fakat yalnızca samurai sınıfı hem uzun, hem de kısa kılıç kullanabilirdi. Bu kombinasyon *daisho* olarak adlandırılırdı.

9 Japonca ismi *nippon-tō*.

10 Kılıcın kesme yeteneği, klasik olarak bir insanın bedenini yukarıdan aşağıya, pelvisine kadar ikiye yarmasıyla ölçülür.



Samurai

her tür kullanımını arařtırdılar. Yalnızca keskin olan tek yüzü ve delici ucu, kılıcı kullananı kesme ve saplama çeşitlemeleriyle sınırlıyordu. Kısa sürede olası teknikler serisi tamamlandı. Bir süre sonra bu insanlar, kılıcın stratejik kullanımını geliřtirdiler. Bu insanlar tanınmamıř teorisyenler de ğildi; savařın eğittiđi emekli askerlerdi ve stratejileri de bu durumun bir yansısydı. Yıllar boyunca savařmıř ve ardından yıllar boyunca incelemiřlerdi. Savař meydanında neyin iře yaradıđını bilerek, bunun neden iře yaradıđını ve nasıl daha iyi bir duruma getirilebileceđini kendi kendilerine sormuřlardı. Bazı durumlarda yanıt kılıcın basit, fiziksel bir manevrasıyla bulundu. Bazı durumlarda ise, düşünce biçimlerinde belli bir deđişimin gerekli olduđunu keřfettiler. (Meydana gelen bu düşünce deđişikliđi, herkesçe bilinen ismiyle, *Bushidô* Kanunu ile birbirine karıřtırılmamalıdır. Savařcının Yolu *Bushidô*, görece olarak modern bir ahlak sistemidir. *Bushidô*, yetke sahibi kiřiler tarafından halk üzerindeki denetimlerini sürdürmek için yaratılmıřtı. Yoksa güce sahip olan insanlar buldukları yeri *Bushidô*'ya bađlı kalarak kazanmamıřlardır; ne de büyük kılıç ustaları buna dikkat etmiřtir.)

Diđer ulusların askerleri, tekniklerini kullandıkları silahlara nasıl uyarlayacaklarını arařtırdıkları, Japon savařçıları, kendilerini tekniklerine uyarlamayı öğrendiler. Savařçı, kendi ruhuna kılıç yapımcısının bir demir parçasına davrandıđı gibi davranırdı. Samurai, irade gücünü, kılıcın gücüyle karřılařabilecek duruma gelinceye dek döver ve bilerdi. Kılıç, öldürme üzerine düşünmez, ne de bunu yapmaktan piřmanlık duyar. Samurai de farklı deđildi. Öldürmek ya da öldürmemek, yařamak ya da ölmek gibi bir seçimde bulunmadan yařamın içinde, yařamı ölüme tercih etmeden ilerlerdi.

Samurai bir kasaptı. Aldığı emir doğrultusunda küçücük bir kararsızlık bile duymadan öldürebilir ya da ölebilirdi. Her iki hareket tarzını da son derece derinlemesine incelediği için her ikisini de büyük bir zarafetle yapabiliyordu. Kendini, yalnızca ölüme hazır olacak şekilde değil, onu arzulayacak şekilde eğitirdi. Herhangi bir kendini savunma amacıyla savaşmazdı; zaferi arardı. Sonuç olarak, savaşta zaferden yoksun kaldığında, mümkün olan en acı verici intihar biçimini, karnı yarmayı, yani *seppuku*'yu¹¹ tasarlamıştır. Fakat bu eylemi bile bir sanata dönüştürmüştür. Böyle bir insan için ölüm sözcüğü, güzellik sözcüğü ile eşanlamlıdır. Kanlı ellerinde bir şiir ile, yaşamı ölüm ve güzellikle bir arada yaşar ve yaşam ile ölümü aynı derecede severdi.

Ölümcül bir alanda yaşayan şiddet dolu bir insan: Bu, bir kılıç ustasının tanımıydı. Her an ölebileceğini bilerek, kendini acımasızca eğitirdi. Bunu hayatta kalmayı başarmak için yapmaz, mümkün olduğunca çok sayıda düşmanı da kendi ile birlikte öldürebilmek için yapardı. Kendini çok iyi, aynı zamanda da çok güzel bir şekilde dövülebilecek düzeyde eğitirdi. Böyle bir insan için belirsiz bir hayat yaşamak, kesinlikle, şanlı bir şekilde ölmekten çok daha kötüydü.

Samurai, kendi yaşamını kiraz çiçeğinin yaşamına benzetmekten hoşlanırdı. Dünyanın yaşam süresinde yalnız bir an yaşar, hızla çiçek açarak olağanüstü bir güzelliğe dönüşür ve ardından toprağa düşerdi. Samurai, kılıç tarafından öldürülmenin kendi kaderi olduğunu bilirdi. Bunu kabullerdi. Yapabileceği tek şey, iyi bir çaba göstermek ve iyi bir şekilde ölmektir.

11 Bu, *harakiri* ile aynı şeydir. Fakat *harakiri* oldukça kaba bir sözcük olarak nitelenir.

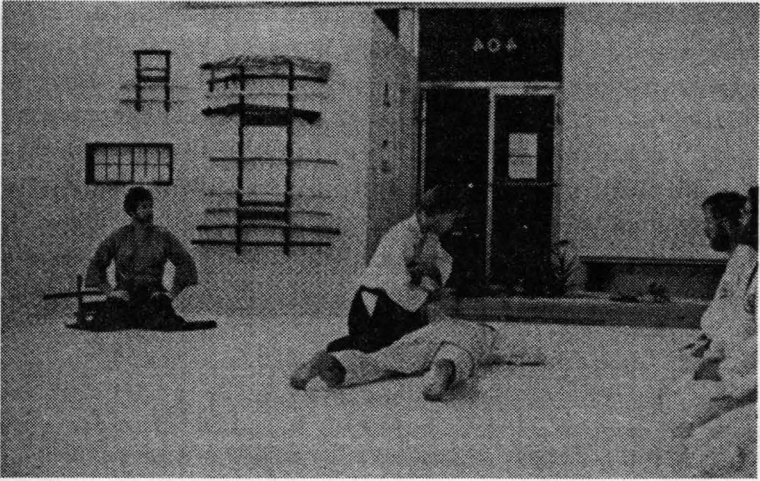
Kendinde bu yeteneği geliştirmiş olan samurai, bunu kendi çocuğuna aktarmaya çalışırdı. Bunu yaparken, çocuklarını yaşamaları için değil ölmeleri için eğitirdi. Düzenli olarak en genç çocuklarını mezarlıklara ve infaz yerlerine götürür ve onlara yaşamlarının her anında ölümü düşünmelerini öğütlerdi. Bunu yaptıkça yavaş yavaş ölüm korkularını yitirirlerdi. Yaşayabildikleri kadar yaşamak ve sonunda da ölmek, çiftçilere ve sıradan halka kalırdı. Samurai'nin kaderi, zorunlu olduğu sürece yaşamak ve kendi seçim zamanı geldiğinde de ölmektir. Bu, onun tüm enerjisini üzerinde yoğunlaştırdığı ülküsüydü. Pek çok yöntem dikkatle incelenmiş, çalışılmış ve ardından sonraki kuşaklara aktarılmıştı.

Yöntem *ryu* 'ydu; ona giden yol ise *dôjô* 'ydu.

DÔJÔ

Dünya üzerinde, Asya savaş sanatlarını öğreten çok sayıda eğitim merkezi vardır. Fakat, bu merkezlerden pek azı *dôjô* ismini taşır. Stüdyo, cimnastik salonu, spor salonu gibi daha bilindik isimler, bu tür merkezler için daha uygundur. Bu tür kuruluşlar, sanatın yalnızca dış kabuğunu öğretir, onun kalbini ise ne anlar, ne de iletebilirler. Bunun büyük bir zararı yoktur; çünkü bu tür bir okulun sıradan müşterisi yalnızca bedenini değiştirmekle ilgilenir. Kişiliğini değiştirmek için herhangi bir arzu duymaz.

Dôjô sözcüğü, "yol mekânı" olarak tercüme edilebilir. Sözcüğün anlamı ise, öğrencinin, seçtiği sanatın nihai gerçeğine ulaşmaya çalıştığı mekândır. Bir okulda, tıpkı *dôjô*'da olduğu gibi teknikler öğretilir. Buna karşın *dôjô*'da teknikler



Modern bir dojo'daki sıradan bir ders. Asistan eğitmen belli bir tekniği gösterirken sensei onu gözlemliyor.

yalnızca belli bir sona ulaştırılan araçlar olarak görülür. Tekniklerde ustalaşılmalıdır, fakat bu yalnızca çalışmanın başıdır; sonu değil. Bir okulun amacı, kişiye yeni bir şeyler öğretmektir; bir dōjō'nun amacı ise, kişiyi yeni bir şeye dönüştürmektir. Bir okul, nasıl öldürüleceğini öğretir; bir dōjō ise nasıl ölüneceğini öğretir. Dōjō'nun üyesi savaşmak üzerine düşünmez. Savaşmamak üzerinde de düşünmez. O, bu düzeyin çok daha ötesine ulaşmaya ve savaşın özünü kavramaya çalışır.

Bir dōjō ile okuldaki ilk eğitimler aynı olsa da, amaçlar tümüyle farklıdır; yöntemler de öyle. Okulda bir öğretmen ve öğrenciler vardır; dōjō'da ise bir usta ve izdeşler vardır. Öğrenci, derslere yeni bir şeyler öğrenmek için devam eder; *deshi* olarak bilinen izdeş ise, ruhsal gelişim için devam eder. Deshi olma eylemi, bu sürecin ilk aşamasıdır. Bir deshi ada-

yı, kabul edilmeden önce, uygun bir *nyunanshin* tavrına sahip olduğunu kanıtlamalıdır. Bu, esnek bir ruha sahip olmak ve dōjō tarafından biçimlendirilmeye uygun olmak anlamına gelir. Kişinin, bir deshi olmak için egosunu ustasına, *sen-sei*'ye teslim etmesi gerekir. Gerçekten de, tüm içtenliğiyle, "işte buradayım. Bana istediğini yap", diyebilmelidir.

Gerçek bir dōjō'nun, fiziksel olarak oldukça sade ve işlevsel bir görünüşü vardır. Belli bir Zen etkisinin hissedildiği dōjō'da güzellik, nesnelere değil, nesnelere arındırılmış bir boşlukla sağlanır. Dōjō bir tapınak değildir, fakat dini bir mekâna özgü pek çok özellik taşır. Bir spor salonu değildir, fakat ilk bakışta, üzerinde yoğunlaşılacak temel etkinlik fiziksel çalışmalarını gibi görülür. Dōjō, askeri bir kışla değildir, fakat izdeşler birer askere benzerler.

Modern bir okul ile geleneksel bir dōjō arasındaki, belki de en belirgin ayırt edici özellik öğrencilerdir. Modern okullar, müfredat programlarına ve eğitim yöntemlerine, öğrencilerin ihtiyaçlarına uygun pek çok ayrıcalık sokmuşlardır. Diğer yanda, dōjō esnek değildir; deshi, kendini tümüyle dōjō'ya uydurmalıdır. Katı disiplin, bu süreci hem kaçınılmaz, hem de kişilerden bağımsız duruma getirir.

Dōjō'nun zemininin her santimetrekaresi, diğer santimetrekaresine göre bir kıdeme sahiptir ve bu duruma gereken saygı gösterilmelidir. Bir deshi'nin, dōjō içinde kendi derecesine uygun olmayan bir bölümü kullanmasına asla izin verilmez. Bu durum, farklı derecelere sahip olan iki deshi arasında da geçerlidir. Bir izdeşin, dōjō içinde kendi derecesine uygun olmayan bir yere oturduğu asla görülmez. İzdeş, diğer deshi'lerle olan ilişkisine göre oturacağı yeri seçerken de aynı özeni gösterir. Otururken, kendinden kıdemli olan kişilere dikkat eder ve oturacağı yeri, kendinden kıdemli olanların karşısındaki durumunu belirtecek şekilde seçer.

Dōjō'nun içinde ve dışında, hem elbiseleri, hem de tavırları tertemizdir. Eğitim sırasında kullanılacak olan temiz bir üniforma ve sokakta kullanılacak olan gösterişsiz giysiler, her öğrenci için standarttır. Bundan daha azı, düzensiz ve disiplinsiz bir ruhun göstergesi olarak kabul edilir. İdman üniforması, yalnızca idman üniformasıdır. Kişisel bir üniforma ya da gösterişli bir üniforma giymek ego'nun göstergesidir; ve ego, izdeşin yok etmeye çalıştığı bir şeydir.

Sensei, bir öğretmenden çok bir rehberdir. *Sensei* sözcüğü, "önce doğan" şeklinde tercüme edilebilir. Bu sözcükten de anlaşılacağı gibi, sensei, öğrencinin ulaşmaya çalıştığı yerde olan kişidir. *Kancho*, yani dōjō'nun baş ustası olarak görevi, öğrencilerinin doğru yönde ilerlemelerini sağlamaktır. O, yalnızca doğru yolu işaret eder; gerçek yolculuk *deshi*'ye kalır. İyi bir sensei, öğrencilerini ne yaptıklarıyla, ne de yapabilecekleriyle etkiler. Ürkütücü bir irade yoğunluğu saçan *Sensei*'ye karşı asla dikkatsizce ya da rasgele davranılamaz. O asla, hiçbir şart altında, kendine saygı gösterilmesini beklemez de, kıdemli öğrencileri bu konu üzerinde büyük bir titizlikle dururlar. *Sensei*'lerine karşı saygısız bir davranışı, kişisel bir hakaret olarak değerlendirir ve buna göre tepki verirler. Böyle bir tepkiyi, *Sensei*'lerini şereflendirmek için göstermezler; iyi bir sensei, zaman zaman herkesin gevşemesini ve olağan davranmasını tercih eder. Bunun yanı sıra, kıdemli bir *deshi*, disiplinin değerini anlar. *Sensei*'nin karşısında eğilmenin, kişinin kendi yararına yaptığı bir çalışma olduğunu bilirler. Aynı zamanda, gevşemiş bir disiplinin tüm dōjō'yu da zayıflatacağını bilirler.

Bir dōjō'da *sensei*'nin bile, kutsal mekân, yani *shinza* karşısında ikinci derece rolü vardır. Büyük ya da küçük, sade ya da süslü olsun, kutsal mekân, dōjō'daki en kıdemli noktadır.

İstisnasız olarak her dōjō'nun bir kutsal mekânı vardır ve bu mekâna karşı büyük bir saygıyla davranılır. Tıpkı samurai'nin kılıcı gibi kutsal mekân da, yalnızca bir nesne olmanın çok ötesindedir ve dōjō'nun gerçek ruhunu ifade eder. Kişi ne kadar üstün olursa olsun, *shinza* ona sürekli olarak, halen gidecek ne kadar çok yolu olduğunu anımsatır.

Bunların tümünü (deshi'nin disiplinli tavırları, sensei ve dōjō) bir araya getirdiğinizde, karşınıza son derece özel bir mekân çıkar. Henüz acemi olanları ürküten bu durum, kıdemli öğrenciler için, en güçlü uyuşturucu maddeden daha fazla bağımlılık yaratan bir durumdur. Bu öğrenciler için dōjō her şey demektir. Burası büyük bir şiddet ve büyük bir huzur ortamıdır. Burada büyük bir alçakgönüllülük ve büyük bir otorite bir aradadır. Bu nitelikleri başka yerlerde de görebilirsiniz; ancak tümünü bir arada, bir insanda, yalnızca dōjō'da görebilirsiniz. Geleneksel bir dōjō'da öğrenci, her hafta, saatler boyunca, kendini sakat bırakabilecek bir yaralanmadan ya da ölümden kıl payı uzaklıkta yaşar. Sıradan bir idmanda, psikolojik gerilim, dışarıdan hissedilebilecek kadar yoğunudur. Havada, sanki bir elektrik akımı varmış gibidir; kişisel ego'yu yakan ve deshi'yi başka bir şeye, hem güzel hem de ürkütücü bir şeye dönüştüren bir elektrik akımı...

Bu öğrenciler ne tür insanlardır? Sert insanlardır. Geleneksel bir dōjō'da çocuk bulunmaz; ölümü öğrenmek olgun olmayanların işi değildir. Aynı zamanda, burada ne sanat âşıkları, ne de hayalciler görürsünüz. Burada göreceğiniz insanlar, yaşamın her alanından gelen yetişkinler ve bir sürü profesyoneldir. Ordu mensupları ve mühendisler, işadamları ve polisler; dōjō'da eğitilen bu insanların tümü de güç ile yaşayan ve onun değerini anlayan insanlardır.

Dôjô'daki izdeşi, öğrenciden ayıran şey, izdeşin farklı şeyler yapması değil, aynı şeyleri farklı bir biçimde yapmasıdır. İnsanlara kendini korumayı öğreten bir okulun öğrencisi, savaşmak için gerekli olan teknikleri öğrenir. Dôjô'daki izdeş ise bunun ötesine geçer. Kendini, ego'su boğuluncaya dek sanatının derinlerine batırır. Öğrenci, bir şeyler toplamakla meşgulken, deshi vermekle meşguldür. Verir, verir ve verir, ta ki boş bir kabuktan başka bir şey kalmayınca dek. Bu noktada, savaşmak ya da savaşmamak aynı şey olur. Ardından, dönüşümün farkına bile varmadan o da bir sensei, kendi dôjô'sunun ustası olur. O zaman oturabilir; bir şey yapmaz, yalnızca oturur. Fakat garip ve ürkütücü bir güzellikle oturur.

RYU

Dôjô, varlığıyla öğrenciyi geliştirir; ryu ise bunu çok daha etkin bir şekilde yapar. Bir ryu, hem öğretim, hem de sanatı bozulmadan, olduğu gibi koruma yöntemidir. Ryu, dôjô ile birlikte, yeni başlayan ham durumdaki bir insanı kendi sanatının ustasına dönüştürür. *Ryu* sözcüğü analiz edildiğinde, kesin bir akış duygusu içerir. (Aynı terim, Japonca bileşik sözcüklerde sık sık, suyun devinimini tanımlamak için kullanılır.) Tıpkı suyun yükseklerden aşağılara doğru akması gibi ryu da zamanın içinde akar.

Bir ryu, zaman boyunca bir kuşaktan diğerine aktarılmış olan bir savaş stilidir. Uzman bir göz, belli bir ryu'nun üyesini, duruşundaki ya da tekniğindeki belli belirsiz bir farktan hemen tanıyabilir. Bununla birlikte ryu, yalnızca bir stil olmanın çok daha ötesinde bir öneme sahiptir. O, bir siste-

min iletilmesi ve bozulmadan korunması için kullanılan bir yöntem bilimdir (metodolojidir). Sistemin devamlılığı, onun yaşama yeteneğini kanıtlar. Yeni bir sistem, teknik açıdan, ikinci izdeş kuşak yetişinceye dek bir ryu olamaz.

Geleneksel ryu, bir aile yatırımıdır: Kurucusu tarafından çocukları için yaratılmıştır. Aileden olmayanlar da ryu'ya kabul edilebilmesine karşın, ryu geleneksel olarak kurucunun neslinden olan birisi tarafından yönetilir. (Japonlar bu tür konularda daima pramatist olmuşlardır. Eğer kan bağı olan bir insan bu iş için uygun değilse, o zaman en iyi izdeş aile tarafından evlat edinilir.

Ryu'nun kurucusu, sahip olduğu ünü belli bir şekilde düşünerek ya da davranarak kazanmıştır. Ryu, kurucunun yöntemini, kan bağı olanlara iletme teşebbüsüdür. Amacı ise üretmek değil, bireyi tümüyle değiştirmektir. İzdeş, hem fiziksel hem de ruhsal olarak bir çekiçle dövülüp belli bir örgüye dönüştürülür. Bu nedenle ryu kavramı, pek çok modern insan için rahatsızlık uyandırıcı bir şeydir. Kişisel değer düşüncesini benimsemiş olan bir felsefenin içinde büyüyen modern insanlar, kendilerini daha büyük bir şeye adanmazlar. Ve ryu'nun izdeşten talep ettiği şey de tam anlamıyla budur. Daha önceden de bahsettiğimiz gibi, yeni başlayan bir insanda aranan uygun tavır nyunan-shin olarak adlandırılan, kişinin kolayca biçimlendirilebilmesine olanak tanıyan ruhsal bir esnekliktir. Nyunan-shin tutumuna sahip olan bir izdeş, dōjō'ya, ego'sunu tümüyle ryu'ya adamaya hazır olarak girer. Ayrılırken, yeni şeyler öğrenmiş bir insan olarak değil, tümüyle yeni bir insan olarak ayrılır.

Her şeyde olduğu gibi, elde edilen şey, ödenen miktarla orantılıdır. Her şeyini ryu'ya vermeye hazır olan bir insan, ryu'dan her şeyi alır. Diğerleri, bu nihai teslimiyeti başara-

mayanlar, yan yollarda kalmaya mahkûm olurlar. Ürün için büyük bir arzu duyarlar, ama bedelini ödeyemezler. Buna karşın, bazen ego'yu teslim etmeye istekli olmak bile yeterli değildir.

Pek çok yerde, savaşıma yeteneği, hayatta kalma meselesi olmuştur. Feodal Japonya'da ise bundan çok daha büyük bir önem taşıyordu. Burada, bir insanın kılıç ustalığı aynı zamanda onun sosyal konumunu da belirtiyordu; bir sınıf, yalnızca onu kazanana verilir. Büyüklük kazanmayı başarmış bir kılıç ustasından, önce sosyal konumunu koruması, ardından da yerine geçecek olan kişiyi belirlemesi istenirdi. Bu ikinci madde, ryu tarafından dikkate alınır. Tipik bir ryu, bir eğitim programının yanı sıra, izdeşi inceleyici ve arındırıcı yöntemleri de içerir. Kurucunun yöntemi, yalnızca en güvenilir izdeşe öğretilir; yalnızca en iyi olan ryu'yu miras olarak alır.

Bir dōjō, pek çok tabakaya ayrılır. Belli de en bilindik olanı *shoden*, *chūden* ve *hiden*'den oluşan üç tabakalı sistemdir. Yeni bir izdeş, kendini ciddi eğitime hazırlayan *shoden* yani "başlangıç öğretileri" ile başlar. Bütün bu teknikleri doğru olarak yapmayı başardığında *chūden*'e, yani "orta öğretiler"e geçmesine izin verilir. Bu teknikler her stilin kalbini oluşturur ve her ryu'ya kendine özgü farklı karakterini kazandırır. Eğitimin bu aşamalarını başarılı bir şekilde tamamlamak, güçlü, başarılı bir teknisyen yaratır. Bu aşamaları tamamlamış insanlar, ryu'nun temel yapısını oluştururlar.

Bir izdeş, bu tekniklerde ustalaşmak için yıllar, hatta on yıllar harcayabilir. Bu zaman boyunca, dikkatli bir şekilde *sensei*'si tarafından izlenir. Ardından, yalnızca eğer ustası onun buna layık olduğunu düşünürse, *hiden* ile yani "gizli teknikler" ile tanışır. Kişiyi, diğer insanlara karşı usta 'duru-

muna getiren şeyler bu teknikler olduğu için, bir sistemin bu içsel sırları yalnızca birkaç kişiye verilir. Hiçbir sensei bu tür bilgileri, kendi yaşamını emanet edebilecek kadar güvenmediği bir insana vermez. (Pek çok eski ryu, baş usta, hidden'i iletecek bir varis bulamadan öldüğü için yok olmuştur.)

Bu hidden teknikler nelerdir? Bazen, gerçekten de son derece derin ve karmaşık zihinsel tekniklerdir: Bazen de oldukça basit fiziksel hareketlerdir. Örneğin bir çiçek düzenleme (ikebana) okulu, goncaların tazeliğini biraz daha uzun korumalarına olanak tanıyan gizli bir çiçek sapı kesme sırrına sahip olabilir. Bu, pek önemli değilmiş gibi görünebilir, fakat bu kadarı bile, bu okulun çiçek düzenlemelerinin, büyük rağbet görmesine ve ryu'nun da buna uygun olarak ücret almasına yeterlidir. Öte yandan, hidden bazen öylesine gizli ve anlaşılması güç bir zihinsel ilkedir ki, sıradan bir insan için, son derece açık bir şekilde anlatılsa da anlaşılması olanaksızdır. Ryu, öğretisini sıradan bir insanın anlayamayacağı kadar özelleştirdiği için bu durum normaldir. Bu durumun bir göstergesi, bazı ryu'ların, öğretilerini iki sınıfa yani 'omote ve oku'ya ayırmalarıdır. Omote, öndeki, görülebilecek şeylerdir; oku ise gizli, kolayca görülemeyen ve anlaşılmayan şeylerdir.

Bu durum, Batı'daki bazı karmaşaların da kaynağıdır. Geleneksel bir Japon ryu'sunda pek çok eğitmen yetişir, ancak bunlardan yalnızca birkaçı oku seviyesine kadar ilerleyebilir; hatta bu eğitmenler, bu tür bir şeyin farkında bile olmayabilirler. Gerçekte kendilerine yalnızca ryu'nun yüzeyi gösterilmesine karşın, ryu'ları hakkında her şeyi bildiklerini sanarak yanlış yargılarda ve ifadelerde bulunma eğiliminde olurlar. Bu insanlar mükemmel teknisyenler olabilir-

ler, hatta bazı durumlarda kendilerini eğitenlerden bile daha iyi olabilirler, ancak *gokui*'nin, *ryu*'larının “özü”nün ne olduğu konusunda hiçbir bilgileri yoktur. Daha da kötüsü, bu insanların yalnızca *Shoden*'i gördükten sonra bir stilin sonucuna ulaşmalarıdır.

Geleneksel bir *ryu*, ileri tekniklerin ve stratejilerin, yalnızca onları almaya layık olduklarına inanılan insanlara verilmesini garanti altına almıştır; aynı zamanda bu yöntemlerin iletilmesini sağlayacak bir yöntem de geliştirilmiştir. Batı eğitim merkezlerinde, fiziksel teknikler araştırılmıştır. Batılı psikologlar davranışçılık kuramının geçerliliğini tartışıyor olabilirler, fakat Japonlar sistemi yaratmışlar, onu mükemmel bir bilime dönüştürmüşler ve onun değerini yüzlerce yıl öncesinden kanıtlamışlardır. Hem *dôjô*, hem de *ryu*, uygulamalı davranış (behaviorism) psikolojisinin kullanımı üzerinde yükselmektedir.

Dôjô ve *ryu*, Japon Strateji Yolu ile diğer sanatlar arasındaki büyüleyici farklılıkları ortaya sermektedirler. Diğer sanatlarda sık sık, zihinsel ilkeler ya da felsefe ile ilgili konuşmalar duyabilirsiniz, fakat hepsi bundan ibarettir; bunlar sözcüklerin ve düşüncelerin ötesine geçemezler. Örneğin birisi, belli bir şekilde oturarak ve belli bir şekilde soluk alarak Tanrı ile konuşabildiğini söyleyebilir. Bunu nasıl kanıtlar ya da çürütürsünüz? Fakat Strateji Yolu'nda böyle bir durumla karşılaşmazsınız. O, farklı bir şeydir; karşılaşacağınız her şeyden farklı bir şey.

Strateji Yolu, zihinsel ilkelerden meydana gelir; ama yalnızca düşüncelerden değil, düşünce yollarından oluşur. Bunlar fiziksel olarak düşünülmüş, ardından fiziksel olarak denenmişlerdir. Strateji çalışmanızda, gerçekten doğru şeyi ya-

pıp yapmadığınızı size hemen bildirecek olan fiziksel bir duygu hissedeceksiniz. Buradaki anahtar sözcük *hemen*'dir. Diğer çalışmalar, bazı gelecek yararları, yeterli eğitimin ardından gelecek yararları vaat ederken, Strateji Yolu bu yararları şimdi sunar. Daha fazla çalışmak, belirgin olarak daha büyük sonuçlar taşıyacaktır, fakat yine de yeni başlayan öğrenci daha ilk girişiminde yeteneğinde belli bir artış sağlamalıdır. Bu, elinizdeki kitabı okurken anımsamanız gereken önemli bir noktadır. Eğer bir stratejiyi denediğinizde, denediğiniz strateji işe yaramazsa, daha fazla çalışmaya ihtiyacınız olduğunu düşünmeyin. Eğer ilk deneyişinizde belirgin bir fiziksel gelişim olmazsa, yaptığınız şeyi değiştirmelisiniz, çünkü temelde yanlış olan bir şey vardır. Ayrıca eğer yaptığınız şey çok kolay gibi görünürse bu durum karşısında şaşırmayın! Zaten kolay olması gerekir; çünkü bu, temel gerçeklerin bir işaretidir. Bir strateji doğru olarak uygulandığında gösterilen ilk tepki genellikle, "Ne kadar da aptalım! Bunu yıllar önce kendim keşfetmiş olmalıydım", şeklinde olur. Evrenin genel ilkelerinin $E=MC^2$ formülüyle açıklanabilmesi gibi, çatışmanın ilkeleri de basit bir şekilde açıklanabilir. Olaylar, yalnızca bakış açınız sınırlı olduğunda zor ve karışık bir duruma gelir.

YOL VE GÜÇ

Daima, henüz yürümeyi öğrenmeden koşmak isteyenler olur. Ardından, düştüklerinde, kendilerini suçlamak yerine, yaptıkları hata yüzünden koşma sanatını suçlarlar. Çalışırken bunu aklınızda bulundurmalı ve felsefi tartışmaların, pratik çalışmalarınızı bozmasına izin vermemelisiniz. Bu kitapta anlatılan stratejilerin tümünün gerçek, fiziksel ve pratik uygulamaları vardır. Akademik bilgi edinmek sizin için

ilginç bir zihinsel çalışma olabilir, fakat bilgiyi yaşama taşımak için onu uygulamalısınız. Ve bu da ellerinizin kirlenmesi gerektiği anlamına gelir.

Stratejiyi uygulamak için bir aracınız olmalı. Bu, bir grup asker, bir iş ya da bazı judô teknikleri olabilir. Yönteminiz ne olursa olsun, onun kullanımında ustalaşmalısınız. Kendinizi halen tekniklerin nasıl uygulandığı konusunda düşünmeye zorluyorsanız, zihniniz strateji çalışacak kadar özgür olamaz.

Stratejinin uygulandığı sık sık kenjutsu sanatı, yani Japon kılıç sanatı ile anlatılacak olmasına karşın, stratejilerin yalnızca basit birer kılıç tekniği oldukları yargısına varma hatasına düşmemelisiniz. Bu stratejiler, kılıç teknikleri olarak geliştirilmişlerdir ve halen bu yolla öğretilmektedirler. Bunun nedeni, stratejiyi öğrenmenin en hızlı ve en kolay yolunun bu olmasıdır. İsterseniz kenjutsu yerine başka bir sanat da kullanabilirsiniz. Yalnızca, berrak bir anlayışı çok çabuk elde etmeyi beklemeyin.

Japonya'da, kılıç ustasını tanımlamak için kullanılan *kılıççı* terimi, son zamanlarda yaygınlaşmış bir terimdir. Yüzyıllar boyunca kullanılan klasik terim ise *heihôjin*, yani "stratejist"tir. Fakat günümüzde kılıç tekniklerinin üzerinde o kadar çok durulmaktadır ki, strateji unutulmaktadır.

Kılıç sanatı, günümüz tabanca ve bomba dünyasında modası geçmiş bir şey olarak görülebilir. Hatta ilk bakışta biraz gülünç bile bulunabilir. Garip elbiseler giyip kılıçlarla oynayan bir grup yetişkin insanın yaptıkları şeyin, size sanki gerçeklerle en ufak bir ilişkisi yokmuş gibi görünebilir. Bununla birlikte, kılıçların sesini duyar duymaz, tüm mizah duygunuz bir anda yok olur. Bedeninizin yalnızca bir santim önünden geçen ve yalnızca belli belirsiz bir iz olarak gö-

rülebilecek denli hızlı hareket eden jilet keskinliğindeki kılıcın tıslaması her şeyi değiştirir. Kalbiniz hızla atmaya başlar ve bedeninizdeki her bir hücrenin adeta bir noktaya toplanmış olarak yaşamaya başladıklarını hissedersiniz. Zihniniz ne olduğunu anlamasa da, içinizdeki hayvan ani ve şiddetli bir ölümün çok yakınına yaklaştığınızı bilir.



Kenjutsu öğrencisi, stratejiyi diğer savaş sanatları öğrencilerinden çok daha hızlı öğrenmektedirler.

Hatta *bokken*'e, yani "tahta kılıç" a bile bir oyuncakmış gibi davranılmaz. Bu kılıçlar öğrencilerin güvenliği için kullanılmazlar, çünkü pek çok durumda bokken, *shinken*'den yani "gerçek kılıç"tan bile daha tehlikelidir. (Shinken bir kemiği yalnızca keser, ancak bir bokken paramparça eder.) İyi bir eski kılıcın değeri binlerce dolardır ve her ikibuçuk santimetresinin cilalanmasının bedeli yüz dolardan başlar. Kılıçla yapılacak çalışmalar için bokken kullanılmasının tek nedeni budur, yoksa emniyet değil.

Hatta tek başına yapılan çalışmalar bile hafife alınmaz. Japon kılıcının kını çok yumuşak bir tahtadan yapılır ve kılıcın keskin kenarını örten bölüm hemen hemen bir kâğıt kadar incedir. Eğer kılıcı dikkatsizce çekerseniz, ağacı keserek kının içinden kayar ve bu arada birkaç parmağınızı da koparır. Kılıcı kınına sokmak da güvenli bir şey değildir. Eğer açısı birazcık hatalı olursa, kınıni keserek bedeninize saplanır. Bu tehlikelerin dozunu daha da artırmak için, kılıcı büyük bir hızla bakmadan kınından çekmeniz ve tekrar kınına yerleştirmeniz gerekir.

Bu etkenlerin tümü bir araya geldiğinde, son derece sinir bozucu bir durum yaratır. Kenjutsu sınıflarındaki başlangıç çalışmaları, diğer savaş sanatlarındaki ileri aşama tekniklerinin tümünden çok daha tehlikelidir. Bambu kılıç ve koruyucu kasklar kullanılan ve kenjutsu'nun bir yorumu olan *ken-dô* sporu, kenjutsu okullarında meydana gelen yaralanmaları ve öldürücü kazaları engellemek için özel olarak geliştirilmiştir. Kılıç sanatını böylesine değerli bir eğitim yöntemi haline getiren şey bu tehlikelerdir.

Diğer hiçbir sanatta, öğrencinin dikkati bu denli az bir çabayla, bu kadar hızlı bir şekilde bir noktaya yoğunlaştırı-

lamaz; tehlike, başka hiçbir şeyin başaramayacağı kadar etkili bir dikkati yoğunlaştırma yoluna sahiptir. Kendô sporunda olduğu gibi eğer bu tehlikeleri ortadan kaldırırsanız, öğrenci çok iyi bir fiziksel eğitim alır, ama dikkatini yoğunlaştırılmaz. Bu durum kenjutsu sınıflarında asla görülmez. Kılıçlar çekilir çekilmez öğrencilerin tümü ilgilerini aynı noktaya toplar ve ders sonuna kadar da bu şekilde kalırlar.

Bir eğitim yöntemi olarak kılıç sanatının yararları, fiziksel yararlardan çok zihinsel yararlardır. Eğer isterseniz, bu kitaptaki çalışmaların çoğunu uygulamak için kılıç yerine ellerinizi kullanabilirsiniz. Bu size, çalıştığınız strateji konusunda fiziksel bir duygu kazandıracaktır, fakat fazla bir ruhsal gelişim sağlamayacaktır. Kolunuzu kılıç gibi uzatın ve ellerinizi açıp bileklerinizden yukarıya doğru hafifçe kavislendirin ve böylece kolunuzu tıpkı bir kılıç gibi kullanın. Bu, *tegatana* yani “el-kılıç” olarak adlandırılır.

“Yol” yani I. Kitap’ta, birtakım temel ilkeler anlatılmaktadır. Bunlar, Doğu düşüncesinin arka planı ve savaşla ilgili bazı temel etkenlerdir. Bu bölümü üstünkörü incelemeniz belki de daha ileri çalışmalarınızı çok kötü bir yönde etkilemeyebilir, ancak bu şekilde olaylar sizin için karışık duruma gelmeye başlar. Belli bir stratejiyi anlamakta güçlük çektiğinizde, hemen I. Kitap’taki uygun bölüm(ler)e geri dönmelisiniz. Unutmayın, Strateji Yolu bir dizi düşünce değil, bir düşünme biçimidir. Eğer Japon düşüncesinin özünü anlamazsanız, Japon eğitim yöntemlerini anlamayı da umamazsınız.

“Güç”, yani II. Kitap’ta, birtakım stratejiler öğretilmektedir. Bu stratejiler, günümüze kadar kuden, yani “sözlü öğretiler” olarak ulaşımlardır. “Güç” kitabı’ndaki stratejiler *Itto-ryu*, *Shinkage-ryü*, *Nitenichi-ryu* ve *Daito-ryu* gibi pek

JAPON GÜCÜ VE STRATEJİSİ –

çok farklı ryu'dan alınmışlardır. Ayrıca bu stratejilerin çalışma yöntemlerini ve bazı modern yorumlarını da bulacaksınız. Her bir stratejiyi önce zihinsel olarak çalışmalı, incelemeli ve ardından da onu anladığınızı düşündüğünüzde fiziksel olarak uygulamalısınız.

Bu, sizin için büyüleyici bir deneyim olacaktır. Yeni bir yolla düşünmeye çalışmak ve ardından bu eşsiz deneyimin hemen elde edilen belirgin avantajlarını görmek harika bir şeydir. Dōjō'dan sık sık duyulan eski deyiş vardır: "Duy ve unut. Gör ve anımsa. Yap ve anla." Fiziksel çalışma yöntemlerinin üzerinde durulmasının nedeni budur. Bu tür fiziksel çalışmalar olmadan, stratejiler yalnızca akademik birer çalışma olarak kalırlar. O zaman şartlı refleksler yerine, aklınızda bulunan bilgiler olurlar. Aynı zamanda bu durumda, bir stratejist değil, yalnızca strateji üzerine yazılmış olan bir kitabı okuyan bir insan olursunuz.

I. Kitap

YOL

Birinci Bölüm

İN-YÔ: Pozitif ve Negatif

Batı felsefeleri, özellikle Musevi-Hıristiyan dinlerini temel alanlar, evrene ben-o görüşünü uydurma eğilimindedirler. Bu, ikici (düalist) yaklaşım olarak ifade edilebilir. Buna karşılık olarak, Asya'nın çoğunda, evren bir tek varlık olarak görülür. Bu bütünlük içinde, negatif ve pozitif güçlerin dengede olduğuna ve bu iki farklı gücün eşit derecede öneme sahip olduğuna inanılır. Japonya'da bu güçler *in* ve *yô* (Çincece *yin* ve *yang*) olarak adlandırılırlar.

Temel *in-yô* görüşü, evrende toplam bir denge olduğunu belirtir. Her durumda, eylem halinde olan bir pozitif ve negatif güç vardır ve evrensel olarak bu iki güç mükemmel bir dengededir. Yalnızca, güçler arasında bir dengesizlik meydana geldiği zaman çatışma doğar. Bu dengesizliği düzelterek, çatışma ortadan kaldırılabilir.

Bir bilimci için bu kuram son derece mantıklıdır. Aynı şey etki ve tepki ya da neden ve sonuç gibi farklı terimlerle kullanılır. Bilimci olmayan bir Hıristiyanın bu kavramı an-

layabilmesi daha güçtür. In-yô, hem Tanrı'nın, hem de Şeytan'ın tüm evrensel planda eşit güce ve öneme sahip olduklarını kabul etmeyi gerektirir. Bu, onun yutamayacağı kadar zor bir lokma olabilir.

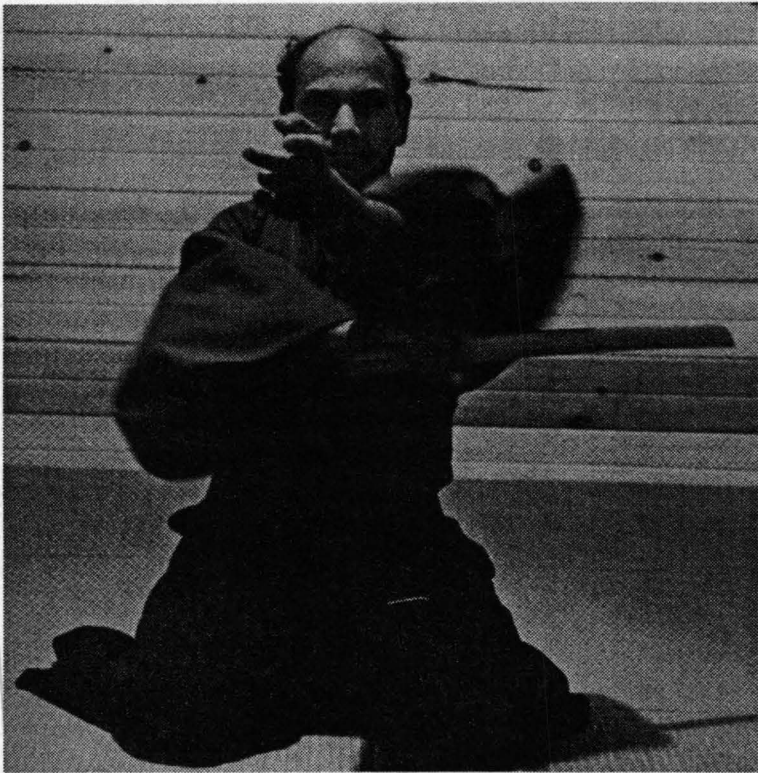
Bu kuramı kabul etseniz de etmeseniz de, in-yô görüşünün tüm Doğu düşüncesinin temeli olduğu gerçeğinin bilincinde olmalısınız. Bu durum dili de etkilemektedir.

Felsefeler, uzun bir zaman boyunca, kültürün mü dili yarattığını, yoksa dilin mi kültürü yarattığını tartıştılar. Siz bu tartışmanın ne yanında olursanız olun, dilin ve kültürün arasında çok yakın bir ilişki olduğu, neredeyse tartışılmayacak bir gerçektir. Hatta, bir insanın düşünce yapısıyla konuştuğu dil arasında da büyük bir ilişki vardır. Bu, Strateji Yolu'nun incelenmesinde yaşamsal öneme sahip olan bir konudur.

Japon dili oldukça farklı bir dildir ve belki bu nedenle, belki de buna karşın, Japon savaş sanatı eşsiz bir sanattır. Bu, kaçınılmaz bir gerçek olduğundan, Japon stratejisini anlamak için en azından Japon dilinin temel yapısını anlamamız gerekir. Bu dili akıcı bir şekilde konuşmamız gerekmez, ancak onu, Japon düşünce biçimiyle karşılaştıracak kadar anlamalısınız. Bu dil de, tıpkı Strateji Yolu gibi, şu anda kullanılmakta olduğunuz şeyden farklıdır. Oldukça farklıdır.

İngilizcede normal cümle düzeni özne-fiil-nesne şeklindedir: "Sen okuyorsun kitabı." Japoncada ise cümle düzeni özne-nesne-fiil şeklindedir: "Sen kitabı okuyorsun." Buna ek olarak, İngilizcede nesne ve özne, fiil aracılığıyla birbirlerinden ayrılırken, Japoncada birbirlerine doğru itiliyorlarmış gibidir.*

* Japon dili ile Türkçe aynı dil grubuna (Ural-Altay) girdiği ve aralarında bir hayli benzerlik olduğu için, Türk insanının Japon düşüncesini anlaması nispeten daha kolay olabilir. (Ç.N.)



In-Yo: Dışarıda eylem; içeride eylemsizlik.

İngilizce ya da aynı dil grubundaki diğer bir dildeki cümle yapısı nedeniyle daima, *Biz*, bunu *Şuna* yapıyoruz şeklinde gizli bir duygu vardır. Diğer yanda Japonca ise, daha çok *Biz* ve *Şu*, birlikte bunu deneyimliyoruz şeklinde bir duygu vermektedir. Japoncada nesne ve özne arasında, İngilizcede olduğundan çok daha büyük bir birlik duygusu vardır. Bu durum, Japonya'ya özgü mistik ifadelerin de temel kaynağıdır. Bir kılıç ustası, "Hedefinizi kestiğinizde, gerçekte kendinizi

kesersiniz”, derken gizemli olmaya çalışmamaktadır. Açıklamaya çalıştığı tek şey, in-yô’ya bir örnektir. Sizin ve düşmanınızın, yani çatışmanın iki karşıt gücünün, teknik tarafından birleştirildiğini anlatmaktadır. Usta’nın sözleri, İngilizcede, Japoncada olduğundan daha garip görülmektedir.

Japon dilindeki bir başka anahtar etken de, çoğulun ya da isim cinsiyetinin olmamasıdır. Örneğin *suwara* fiili, “ben/sen/onlar oturur”, “o oturur” ya da “biz otururuz” anlamlarına gelebilir. Bu durum, dile muğlak bir gramer kazandırır. İlk bakışta bu durum oldukça akıl karıştırmacı gözükse de, in-yô kuramı ile ilişkisi vardır. Bu durum, bireyin rolünü önemsememe eğilimine ve maddeyi daha evrensel bir perspektiften bakarak değerlendirme özelliğine sahiptir.

Son olarak, Japoncada fiillerin zamanları, İngilizcedekinden biraz farklıdır. Japoncada, geçmiş zaman kesin bir son duygusu vermektedir. Örneğin, bir şeyin olduğunu söylediğinizde bu, o şeyin yapıp bittiği ve onu değiştirmek için hiçbir şey yapılamayacağı anlamına gelir. Gelecek zaman ise olasılığın yerini alır. İngilizcede “şunu yapacağım”, dersiniz, bu son derece kesin bir ifadedir. Karşılık olarak Japoncada “şunu yapabilirim”, dersiniz. Bu dilde, şimdiki zaman, İngilizcede olduğundan daha geniş bir zaman yapısına sahiptir. Şimdiki zaman İngilizcede, zamanın içindeki özel bir şu an ifade eder. Diğer yanda Japoncada şimdiki zaman, hem geçmişe hem de geleceğe ilişkin öğeler taşır. Sizin de görebileceğiniz gibi bu durum, aynı zamanda, bireyin önemini oldukça azaltan muğlak bir niteliğin doğmasına neden olur.

İn-yô’nun Japon dili ve düşüncesi üzerindeki etkilerini ortaya koyan daha pek çok örnek bulunmaktadır. Yapmanız gereken şey, ikici olmayan (nondual) bu duyguyu sürekli olarak etkin durumda tutmaktır. Uygun düşünce biçimi oto-

matik duruma gelinceye dek ne söylediğinizi ve bunu nasıl söylediğinizi izlemelisiniz. Örneğin, “şunu yapacağım” diye düşünmek yerine, “bu, büyük bir ihtimalle olacak” şeklinde düşünmelisiniz. Bunu başarmanız uzun zaman alacaktır; ama stratejiyi derinlemesine anlamak için atmanız gereken çok önemli bir adımdır.

Bu felsefenin fiziksel uygulamasına verilebilecek çok güzel bir örnek, Tenshin-ryu’da öğretilen *kiri gaeshi* kılıç çalışmasıdır. Kiri gaeshi “kes ve geri dön” anlamına gelir ve eyleme dökülmüş in-yô’yu çok iyi gösterir. İki kişiyle yapılan bu çalışmada, iki öğrenci kılıçlarını orta seviyede tutarak yüz yüze dururlar. İki öğrenci de sırayla ilerleyip, geri çekilerek iki adım atarlar ve eşzamanlı olarak birer kesiş yaparlar. İlk adımda iki öğrenci de kılıçlarını yukarıya kaldırır, ikinci adımda her ikisi de kılıçlarını güçlü bir şekilde aşağıya indirip, çalışmanın başındaki orta seviyede dururlar. Zamanlamayı, ilerleyen öğrenci, yani *yô no tachi* ayarlar. *În no tachi*, yani geriye çekilen öğrenci, bu görüntüyü yansıtan bir ayna gibidir.

Yô no tachi, başlangıçta çalışmayı sade ve hep aynı şekilde uygulamasına karşın, kısa bir süre sonra durum değişir. Çalışma arkadaşı temel kesiş ve adımlamada ustalaşınca, saldırı konumundaki taraf onun aklını karıştırmaya çalışacaktır. Yô no tachi, bazen son derece yavaş bir şekilde ilerleyip, kesişini bir dakikadan daha uzun bir sürede tamamlar. Bazen de, tüm gücüyle ve hızıyla patlayıverir. Aynı zamanda bütün farklı yöntemleri, istediği herhangi bir şekilde birleştirebilir; örneğin kesişine çok hızlı bir şekilde başlayıp, son derece yavaş bir şekilde bitirebilir. Saldırı ne şekilde olursa olsun, in no tachi’nin onu mükemmel bir şekilde karşılaşması gerekir. Hız, zamanlama ve mesafe özdeş olmalıdır. Öğrenciler, kı-

lıçlarının ucu birbirine değer durumda başlar, tam olarak aynı zamanda ve aynı pozisyonda kesişlerini bitirirler.

Bu tür mükemmel bir eşzamanlılık, yeni başlayanlarda pek ender görülür. Dikkatli gözlediğinizde, saldıran tarafın kılıcının ucunun, daha savunan tarafın kılıcı harekete başlamadan önce birkaç santimetre ilerlediğini fark edersiniz. Kıdemli öğrencilerin arasındaki bir çalışmada ise bu durum tümüyle farklıdır. Burada, saldırı ve savunma arasında hiçbir fark göremezsiniz. İn no tachi geri çekilir ve yô no tachi ilerler. Bundan da öte, iki insan birbirinin yansıması olur. Saldıran öğrencinin tasarladığı hareket tarzı ne olursa olsun, savunan öğrenci bu hareketi mükemmel bir kesinlikle karşılamalıdır. En usta öğrenciler arasında yapılan çalışmayı izlediğinizde ise, sanki iki öğrencinin kalbi de eşzamanlı atıyormuş gibi bir duyguya kapılırsınız.

İki bireyin ayrı ayrı kiri gaeshi çalışması yalnızca yeni başlayan öğrenciler arasında yapılan bir çalışmada görülür. Bu durumda, sanki insanlar çalışmayı yönetmiyormuş da, çalışma insanları yönetiyormuş gibidir. Usta öğrenciler arasında ise durum daha çok, bir çift kılıç ustasının kiri gaeshi'yi deneyimlemesi şeklindedir. Bu durum, in-yô'ya verilebilecek mükemmel bir örnektir; çünkü bu çalışmayı doğru olarak uygulayabilmek için, kılıç kullanan kişinin benliğini ortadan kaldırması gerekir. Kendi varlığının bilincinde olduğu ve çalışma arkadaşına tepki vermeye çalıştığı sürece daha biraz geç kalacaktır. Yalnızca kendini tümüyle unuttuğunda ve çalışmaya bir bütün olarak baktığında uygun denge durumu oluşur.

Stratejist için in-yô son derece değerli bir kavramdır. Bu durum onun, düşmanını, kendini ve çatışmayı çözmek için kullandığı stratejiyi sade, kozmik bir olay olarak görmesini

sağlar. Tüm etkenler eşdeğerdedir ve sonuç dengelenmiş bir bütünlük olmalıdır. Böyle bir stratejist, savaşı, şiddet dolu bir yıkım olarak değil, bir tür tüm dünyayı denge durumuna getirme eylemi olarak görür. Onun için iyi ve kötü yoktur; yalnızca denge ve dengesizlik vardır. Savaşa, tıpkı bir doktorun ameliyata yaklaşımı gibi, kişiselliğin dışında, nesnel olarak yaklaşır.

İN-yö'yu ve onun savaştaki yerini anlamak, acemi stratejist ile usta stratejist arasındaki farkı yaratır. Dikkatli bir gözlem, acemi insanın, duruma daima bir teknik ile *karşılık verdiğini* ortaya serer. Buna karşın daha deneyimli bir insan, tümüyle farklı bir izlenim yaratır. O, tekniği duruma *uyum sağlamak* için kullanır. Hatta durumun bilincinde bile değildir; yalnızca her şeyi kuşatan büyük bir O vardır. Bu fark çok hassastır, ama çok önemlidir. Acemi, yaşamın içinde durumlara tepki göstererek ilerler; usta ise, ilerlerken in ve yö dengesini ayarlayarak ağır adımlarla gezinir. Acemi insan, sorunu çözmek için şiddete başvurması gerektiğinde, ortaya çıkan sonuç değışmez bir şekilde çirkin ve bitmemiş bir görüntüye sahip olacaktır. Buna karşın, usta stratejist büyük bir tahribata neden olduğundan bile, bir denge ve güzellik olacaktır; onun şiddeti, var olan duruma zarar vermez, tersine dengeler.

Acemi iki insan arasındaki karşılaşmayı izlemek, çirkinliği nedeni ile itici bulunur. Ustalar arasındaki karşılaşma ise tümüyle farklıdır. Savaşmaya başladıklarında aralarındaki karşılaşma bir sanat eserine dönüşür. Sevimli olmayabilir, ama mutlaka şanlı olacaktır.

Burada, daha ileri çalışmaları gerektiren felsefi bir anahatar nokta vardır. Tipik Batı düşüncesi, savaşa doğal olarak kötü bir şey gözüyle bakar; Doğu düşüncesi ise, savaşı daha

çok doğal bir dengelenme süreci olarak görmektedir. Bu, savaştan hoşlanıldığı anlamına gelmez. Daha çok, bir neşter yardımıyla hastalıklı dokuyu almaya benzetilebilir. Bir savaşçının bu tür bir bakış açısına sahip olması zorunludur. Yalnızca savaşı yaşamın doğal bir parçası olarak kabul ederseniz onunla birlikte yaşayabilirsiniz. Bu tür bir tavrı benimseydiğinizde ne savaştan önce korku duyar, ne de savaşın ardından kendinizi suçlarsınız. Yalnızca, yapılması gereken şeyi yapılması gereken zamanda yapar ve bunu kabullenirsiniz.

İn-yô kavramı ile ilgili bir diğer anahtar nokta, herkesçe bilinen basit bir şeydir. Eğer evrenin olağan durumunun mükemmel bir denge durumu olduğunu kabul ediyorsanız, o zaman her dengesizliğin bir nedeni olmalıdır. Var olan dengesizlik durumunu düzeltmeniz için, onun nedeni üzerinde çalışmalısınız. Eğer devletler bu basit hükme uysalardı, bundan önceki savaşlarda ne kadar çok yaşamın kurtarabileceğini bilseniz şaşardınız. (İkinci Dünya Savaşı sırasında Almanya'ya yapılan saldırı in-yô dengesini sağlamanın doğru yoluydu; daha sonraları Kore'de ve Vietnam'da kullanılan stratejiler ise yanlıştı.)

İkinci Bölüm

MİCHİ: Yol

Japoncada, genellikle çeşitli sanatların isimleriyle birlikte kullanılan iki sonek vardır: *Dô* ve *jutsu*. *Jutsu*, kabaca "bilim" ya da "sanat" olarak tercüme edilebilir. Ad olarak kullanıldığında *michi* olarak okunan *dô use* "yol" ya da "patika" anlamına gelir. Bunların kullanılmasıyla, *kenjutsu*, yani kılıç sanatı ve *kendô*, yani kılıcın yolu halini alan adlarla karşılaşırınız. *Jutsu* soneki, öncelikli olarak bir tür teknik kullanım izlenimi verir (örneğin, mühendislik bilimi gibi). Ancak bu, *Jutsu*'nun tümüyle fiziksel bir sanat olduğu anlamına gelmez. *Jutsu*, tıpkı satranç oyunu gibi, tümüyle zihinsel bir şey olabilir. Diğer yanda *dô*, daha fazla ruhsallık taşır; bu ek, bir yaşam yolu ya da derin bir felsefi amaç olarak izlenen sanat anlamı kazandırır.

Bir süredir, *bujutsu*, yani savaş sanatı'nın bir kendini koruma çalışması ve *budô* yani savaş yolu'nun ise, kişisel mükemmellik çalışması olduğu kabul edilmektedir. Bu oldukça sınırlı, tümüyle doğru olmayan ve aşırı derecede basitleştirilmiş bir düşüncedir. Daha iyi bir tanımlama belki şu şekilde yapılabilir: *Bujutsu* öğrenirsiniz, ama *budô* yaparsınız. Buna karşın *jutsu* ve *dô* konusundaki bu ayrım bile, geride bu konuya eklenmesi gereken pek çok kavram bırakmaktadır.

Eğer *dôjô*'ya girer ve bir *ryu*'nun zihinsel ve fiziksel tekniklerini öğrenirseniz *bujutsu* çalışmış olursunuz. Öğrendik-

lerinizi, kendinizi korumak için kullanmak zorunda değilsiniz. Öğrendiklerinizin sınırsız kullanım alanı vardır. Bu teknikleri, tıpkı bir askerin yaptığı gibi tümüyle saldırıya yönelik de kullanabilirsiniz. Pek çok öğrencinin yaptığı gibi ryu'ya kültürel bir çalışma, eski bir topluma ait ilginç bir tarihi eseri koruyacak bir yöntem olarak da yaklaşılabiliyorsunuz. Çok sık kullanılan üçüncü bir yaklaşım da, ryu'yu saf bir fiziksel sağlık yöntemi olarak görmektir.

Sorun, pek çok ryu'nun jutsu ya da dō sonekini, sanatlarının aslına özgü bir şey olarak değil, ticari unvanlarının bir parçası olarak kullanmalarındadır. Buna verilebilecek en iyi örnek, modern jūdō'dur. Sanat, bir mücadele sporu olarak çalışıldığında, jūdō öğrencileri teknik olarak jujutsu uygulamaktadırlar. Buna karşılık, klasik bir jujutsu ryu'sunun öğrencileri gerçek jūdō çalışmaktadırlar. Bu, yeni başlayan bir insan için durumu karışık bir duruma getirebilir. Üstelik bu ayrımları incelemek, asıl soruya gerçek bir yanıt vermektedir. “Yol nedir?” Bu nedenle daha derinlere bakmamız gerekir.

Dō, Çincedeki *Tao* sözcüğünün Japonca söyleniş biçimidir. Daha önceden de açıklandığı gibi, bu sözcük yol ya da patika anlamına gelir. *Loo Tzu*'nun felsefesinde olduğu gibi, bu terim nihai gerçeği tanımlamak için kullanılır. Lao Tzu (İÖ 600), *Tao Te Ching* yani “Yolun Kitabı” adlı eserin yazarı olan ünlü Çinli düşünürdür. Bu kitap, tarih boyunca yazılmış olan en akıcı kitaplardan bir tanesidir ve pek çok Asya felsefesinin temel taşı oluşturmaktadır. Bu deyişler derlemesinde Lao Tzu, “Söylenen sözler, gerçek sözler değildir” der. Anlatmaya çalıştığı şey, her şeyin özü olan nihai gerçeğin, kavramlarla yapılan tanımlamaların ötesinde olduğudur.

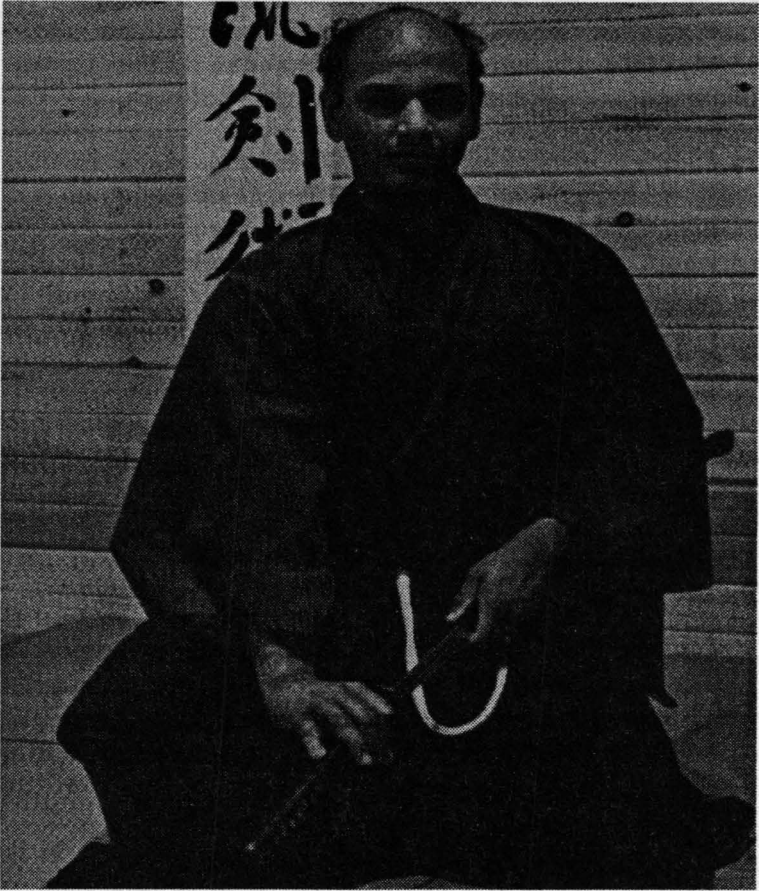
Bu, tıpkı Heisenberg'in belirsizlik ilkesi¹ gibi, ama ondan 2500 yıl önce, gerçeğin bir bölümünün ifade edilebileceğini ama tümünün asla ifade edilemeyeceğini anlatmaktadır.

Nihai gerçeği tanımlamak olanaksız olsa da, bir benzetme bunu anlamanıza yardımcı olabilir. Benzetmeler kullanmak, pek bilimsel değildir. Fakat nihai gerçeğin doğası nedeniyle, bu durumda benzetmeler kullanmak gerekmektedir.

Örneğin, eğer masaları incelerseniz pek çok farklı türde masa bulursunuz. Birkaç örnek vermek gerekirse, çay masası, duvar masası, yemek masası gibi masa türlerini sayabiliriz. Bir başka masa türü de genellikle çalışma masası olarak adlandırılan masadır ve bunun da pek çok çeşidi vardır. Bunlar sekreter masası, bilgisayar masası, öğrenci masası, yönetici masası ve büro masası gibi isimler alırlar. Bu alanı daha da genişletebilir ve ayrıca masaların yapımında kullanılan malzemeler ile kaplamaların çeşitlerini de inceleyebiliriz.

Bunların tümüne bir grup altında baktığınızda, ortaklaşa pek az şeyleri olduğunu görürsünüz. Masaların ayak sayısı, ayaksız masalardan, çok sayıda ayağı olan masalara kadar çeşitlilik gösterir. Biçimleri mükemmel bir kare, serbest bir form ya da ikisinin arası bir şey olabilir. Çizim masası yatay değildir ve bazı masalar düz bile değildir. Fakat, nesneyi masa yapan belli *bir şey* vardır. Masanın Tao'su, yani masayı masa yapan şey işte bu özdür. Bunu tanımlayamazsınız, çünkü sözcüklere dökmeye çalıştığınızda, kendinizi belli bir masa türüyle sınırlarsınız.

1 Werner Heisenberg (1901-1976). Kuantum Mekanikisiyle ilgili belirsizlik ilkesinde, küçük parçaların (partiküllerin) tam ölçümünün olanaksız olduğunu söyler.



Kendoka, strateji konusundaki daha geniş anlayışı nedeniyle kenjutsuka'ya oranla yeni durumlar için yeni teknikler geliştirmek konusunda daha başarılıdır.

Bu bize, benzetme yoluyla da olsa michi'nin yani yol'un işe yarar bir tanımını vermektedir. Kenjutsu, öğretilen bir şey, bir bilimdir. Kendô ise Kılıcın Yolu'dur. Bu anlaşıl-

bilir, ancak asla sözcüklerle açıklanamaz; bu bilgi insanın içinden gelir. Kendō'yu anlamak demek, belli bir ryu'nun ya da waza'nın sınırlarının ötesindeki kavranamaz olan şeyi anlamak demektir. Bu anlayışa ulaşmak *Satori* ya da "aydınlanma" olarak tanımlanır. Bu, her şeyin ötesinde bulunan, biçimi olmayan, tanımlanamayan bir şeyin farkındalığıdır.

Öyleyse neden endişelenelim? Tanımın anlaşılması güç olsa da, endişenin nedeni fiilidir. Kenjutsuka,² öğrendiği tekniklerle sınırlanır. Kendōka için bu tür sınırlar yoktur. Tekniğin özünü anladığından, yeni durumlar için özgürce yeni teknikler yaratabilir. Aynı zamanda, bu yeni teknikler, ryu'sunun özünden doğdukları için, daha önceki teknik türleriyle mükemmel bir uyum içinde olacaklardır.

Jutsu ya da dō soneki, heihō sözcüğüyle birlikte kullanılsa da, ilke aynıdır. Heihō, strateji sanatıdır; tekniklerin uygulanışı ile ilgili tekniklerden oluşur. Heihō, giho'nun (şartlı refleks haline getirilmiş teknik) çok ötesindedir, fakat son aşama değildir. Daha derin bir çalışma sizi son aşamaya, *heihō no michi*'ye, yani stratejinin taosu'na ulaştıracaktır.

HEIHO NO MİCHİ

Eğer çatışmanın doğasını, bir ağacın görüntüsü yardımıyla anlamaya çalışırsanız, çatışmayı çözecek olan tekniklerin yapraklar ve stratejilerin de dallar olduğunu görürsünüz. Bunların ikisine de sahip olmalısınız. Yapraklar olmadıkça dalın hiçbir amacı olmaz ve yapraklar, dallar olmadan beslenemez.

² Ka, soneki, "...nin öğrencisi" anlamına gelir.

Ryu, yaşayan bir şey olarak görülmelidir. Yaprakları, teknisyenlerin çalışmalarıdır; dalları ise stratejistlerin çalışmalarıdır. Bununla birlikte, usta stratejistin amacı bu alanlardan ikisi de değildir. Strateji Yolu'nu izlemek, savaş ağacının köklerine ulaşmak demektir. İşte o zaman, Strateji Yolu'nda ustalaşmış insan, istediği dalın üzerinden istediği yaprağa ulaşmakta özgür olur; dünyası sınırsızdır. Eğitimiyle sınırlanan teknisyen ise çok küçük bir dünyada yaşar; onlar için eğitilmedikçe yeni durumları kaldıramaz. Bu belki de onun ihtiyaçlarını karşılayabilir; tabii eğer küçük bir insansa. Büyüklük, büyük bir alanı gerektirir.

Batı'da bujutsu ya da budō ile ilgili trajikomik durumlardan bir tanesi de, var olan bir okulda bir statü kazanabilecek kadar sabırlı ya da başarılı olamadığı için yeni bir ryu yaratan genç adam olayıdır. Bu insanın söylediği şey şudur: "Bütün stillerin en iyi tekniklerini aldım ve bunları bir tek sanat oluşturacak şekilde bir araya topladım."* Bu hikâyenin en üzücü yanı, genç adamın bu en iyi teknikleri asla görmemiş olmasıdır. Bu teknikler *hiden*'dir ve bir ryu'nun izdeşine yalnızca uzun yıllar süren bir eğitimin ardından verilir. (Bu tür bir bilginin nakli belli bir sertifikayla belgelenir.)

Bu genç adamın gerçekte yaptığı şey, pek çok ryu'nun *shoden*'inden bazı hazırlık çalışmalarını alıp, onları yeni bir örgüde birbirine karıştırmaktır. Ryu'nun birleştirici gücü olarak stratejinin rolünü kavrayamadığı için, yeni stilinin yaşamı yoktur. Bir cins ağaçtır, ama oldukça garip bir ağaçtır. Sanki bir ağaç almış ve farklı bitkilerden topladığı yaprakları bu ağaca yapıştırmış gibidir. Yaprakları kısa süre son-

* Yazar burada Bruce Lee'den bahsetmektedir. Gerçekten de Lee, genç savaş sanatının en iyi tekniklerini Jeet Kune Do adını verdiği kendi stilinde bir araya getirdiğini öne sürmüştü. (Ç.N.)

ra kuruyacak ve dökülecektir. Sonuçta, yarattığı ryu da bu şekilde yok olacaktır.

Şüphesiz ki, bu duruma düşmeyen pek çok insan vardır. Belki politik, belki de felsefi nedenlerle kendi ryu'larını kurmuşlardır; fakat bu insanlar bunun bedelini ödemişlerdir. Yaptıklarının tümü, belli bir stilde on yıllar süren bir eğitimin ürünüdür. Bu insanlar, istisnasız olarak, eğer kendileriyle sosyal bir ortamda karşılaşırsanız otomatik olarak "efendim" diye hitap edeceğiniz türde insanlardır.*

Her ryu'nun kendi heihô'su vardır. Bazen bunların resmî adları olur ve okulun müfredat programında duyulur. Diğer durumlarda, stratejinin yalnızca bahsi geçer. Sistem ne olursa olsun, heihô her ryu'nun temel bölümüdür. Heihô, ryu'ya yaşam ve durmadan değişen dünyada yüzyıllar boyunca hayatta kalma dayanıklılığı verir.

Eğitiminizin başlangıcında, giho, yani ryu'nuzun çeşitli tekniklerini çalışırsınız. Basitten başlayarak, hem zihninizi, hem de bedeninizi kendi sınırlarınızın ötesine ulaştırarak olan gelişmiş tekniklere doğru ilerlersiniz. Yalnızca yeterli sayıda teknikte ustalaştıktan sonra strateji çalışmaya başlayabilirsiniz; bütün stratejiler tekniklerin kullanımıyla ilgilidir.

Pek çok stratejide ustalaştıktan ve Strateji Yolu'nu elde etme uğraşısına başladıktan sonra bile eğitiminiz fiziksel olarak devam etmelidir. Bu nedenle, sözcükler asla Yol'u

* Bu tür insanlara iki örnek verebiliriz: Bunlardan ilki Franck Dux'tür. Dux uzun süren eğitiminin ardından, ustasının layık görmesiyle bu ryu'nun hidden tekniklerini öğrenmiş ve varisi olmayan ustasının ölümü üzerine, sistemi geliştirip Dux ryu ismini vermiştir. İkinci örnek ise Aikidô ustası olan Koichi Tohei'dir. Bu usta, Aikidô'nun kurucusu olan büyük usta Morihei Ueshiba'nın en iyi öğrencilerinden bir tanesidir. Usta'nın ölümünün ardından, Aikidô birliğiyle anlaşmazlığa düşmüş ve birlikten ayrılarak kendi ryu'sunu kurmuştur. (Ç.N.)

açıklayamaz; bu, anlaşılacak bir şey değil, hissedilecek bir şeydir. Şüphe yok ki, ilk cinsel deneyiminizi, son derece canlı bir şekilde ilk anki haliyle yeniden anımsayabilirsiniz. Bu anınızı, çarpım tablosuyla ilk karşılaşma anınızla karşılaştırın. Fiziksel eğitim, fiziksel anılar üretir. Doğru bir şekilde çalıştığınızda, öğrendikleriniz bilgi yerine içgüdü olacaktır. Eğer yalnızca strateji konusunda bilgisi olan bir insan olmak yerine stratejiyi kullanan bir insan olmak istiyorsanız, bu durum zorunludur.

“Birden iki doğar ve ikiden on bin...”* Bu, eğitimin amacını belirten eski bir deyiştir. Strateji Yolu, kendinden on bin şeyin doğduğu bir'dir. Yeterli eğitimle biri görecektir ve onun yardımıyla değişeceksiniz.

Bir asker, her bir savaşı eşsiz olarak görür; fakat stratejist için savaş, savaştır. Bir stratejist, şirket toplantısı, bar kavgası ve iki ülkenin savaşı arasında hiçbir fark görmez. Bu tür bir insan için eşsiz bir olay yoktur; yalnızca temel stratejinin çeşitlenmiş uygulamaları vardır. Bir deniz savaşına ya da bir reklam kampanyasına aynı duyguyla yaklaşır. Strateji her iki durumda da aynıdır; yalnızca kullanılan araçlar farklıdır.

Bu basit gerçek, tıpkı tekniğin aletin üstünde olması gibi, stratejinin de tekniğin ötesinde olması gerektiği gerçeğini yeterince iyi vurgulayamaz. Bir makinecinin alet kutusunda pek çok farklı alet vardır; fakat bu aletlerin kullanımı için gerekli olan fiziksel eylemler birkaç tanedir. Basit bir devrim, pek çok farklı aletle çalışılırken kullanılabilir; oysa basit bir strateji, bu eylemlerin çok daha geniş alanlarda kullanılabilmesini sağlar.

* Japoncada “on bin” sonsuzluğu ifade eder. (Ç.N.)

– MICHİ: YOL

Bir düşman ile çok sayıda düşman aynı şeydir. Rakibiniz bir birey, bir şirket ya da bir ordu olabilir; bu, fark etmez. Heihō no Michi, Kazanma Yolu olduğu için, Strateji Yolu bunların tümüne de aynı şekilde yaklaşır.

Üçüncü Bölüm

Ki: Yaşam Gücü

Hem geleneksel, hem de teknik nedenlerle, Batılı bir bujutsu öğrencisi, eğitimi sırasında pek çok Japonca sözcük kullanır. Japonca, bujutsu'nun resmi dili olarak hizmet görmesi dışında, Batı dillerine doğrudan çevrilemeyecek olan pek çok terimi içerir. Bu sözcüklerin ve terimlerin arasında, belki de en hatalı kullanılan ve en az anlaşılanı *ki*'dir.

Gizemli bir "ki gücü" üzerine yapılan pek çok tartışma ve gülünç olan pek çok garip iddia vardır. Bu tür ifadelerin büyük bir çoğunluğunun nedeni, sözcüğü kullanan kişinin zayıf bir teknik Japoncaya sahip olmasıdır. Bu zayıflık sık sık, belli bir teknik ya da stratejinin kanunları konusundaki anlayış eksikliği nedeniyle daha da artmaktadır. Bu nedenle ki, savaş ile ilgili açıklaması güç olan hemen her durumu tanımlamak için kullanılmaktadır.

Gerçekte 'ki', her canlının sahip olduğu yaşam gücünden başka bir şey değildir. Yaşayan bir şey ile yaşamayan bir şey arasındaki temel farkı yaratan şey budur. Amipten insana, yaşayan her organizma ki'ye sahiptir.

Ki hakkında yapılan bir tartışma son derece felsefi bir durum olabilir. Bu nedenle ki, fiziksel anlamda keşfedile-

mez; yalnızca var olur. Bazıları onu ruh diye adlandırmayı tercih ettiklerinde, dinsel bir anlam kazanır. Bu nedenle ki sözcüğü tercih edilmektedir. Ki, bir madde değildir; bir varoluş durumudur ve fiziksel bir varoluştan çok manyetik bir alandır.¹

Japon dilinde oldukça sık kullanılan bir sözcüktür. Pek çok bileşik sözcüğü oluşturmakta kullanılır. Örneğin hasta olmak, “zayıf ki”ye sahip olmak, şimşek de “göğün ki”si olarak adlandırılır. Bu tür yüzlerce bileşik sözcük örneği vardır ve bunlar, en azından Japoncada hiçbir mistik çağrışım taşımamaktadırlar. Bu sözcük yalnızca Batı’da, yani araya dil engeli girdiğinde, birdenbire gerçekte sahip olduğundan daha fazla değer kazanmaktadır. Bir sorun, dōjō’da bazı sözcüklerin bir tür sözlü steno olarak, sözlük anlamlarının dışında kullanılmasıyla daha da karışık bir durum olmaktadır. Bu tür sözcüklerin arasında en çok kullanılanlardan bir tanesi “ki yayın” emridir. Ki’yi yaymak, psikolojik, felsefi ve fiziksel eylemlerin karmaşık bir bileşimidir. Bir eğitmen bu emri verdiğinde, birbiri ile ilişkili bir grup şeyin bir arada çalışması gerektiği anlamına gelir. Öğrenci *bir şeyi yayıyormuş* gibi hissetse de, gerçekte, anlaşılmayan gizemli bir enerjinin akışı filan yoktur.

Ki, tıpkı manyetik alan gibi, farklı yoğunluk derecelerine sahiptir. İnsan, yapraktan ve sağlıklı bir insan da hasta bir insandan daha fazla ki’ye sahiptir. Yaşayan bir varlıktaki ki düzeyi iki etkene bağlıdır: Varlığın karmaşıklık derecesi ve organizma (ya da düzenlenme) seviyesi.

Ki, yaşam gücüdür. Yaşam gücünüzü artırmanız demek, en basit anlamda daha canlı duruma gelmeniz demektir. Bu

¹ Alan, bir bölge üzerine yayılmış olan etkiyi ifade eden matematiksel bir soyutlamadır. Etkiyi ölçebilirsiniz, fakat alanın kendisini ölçemezsiniz.

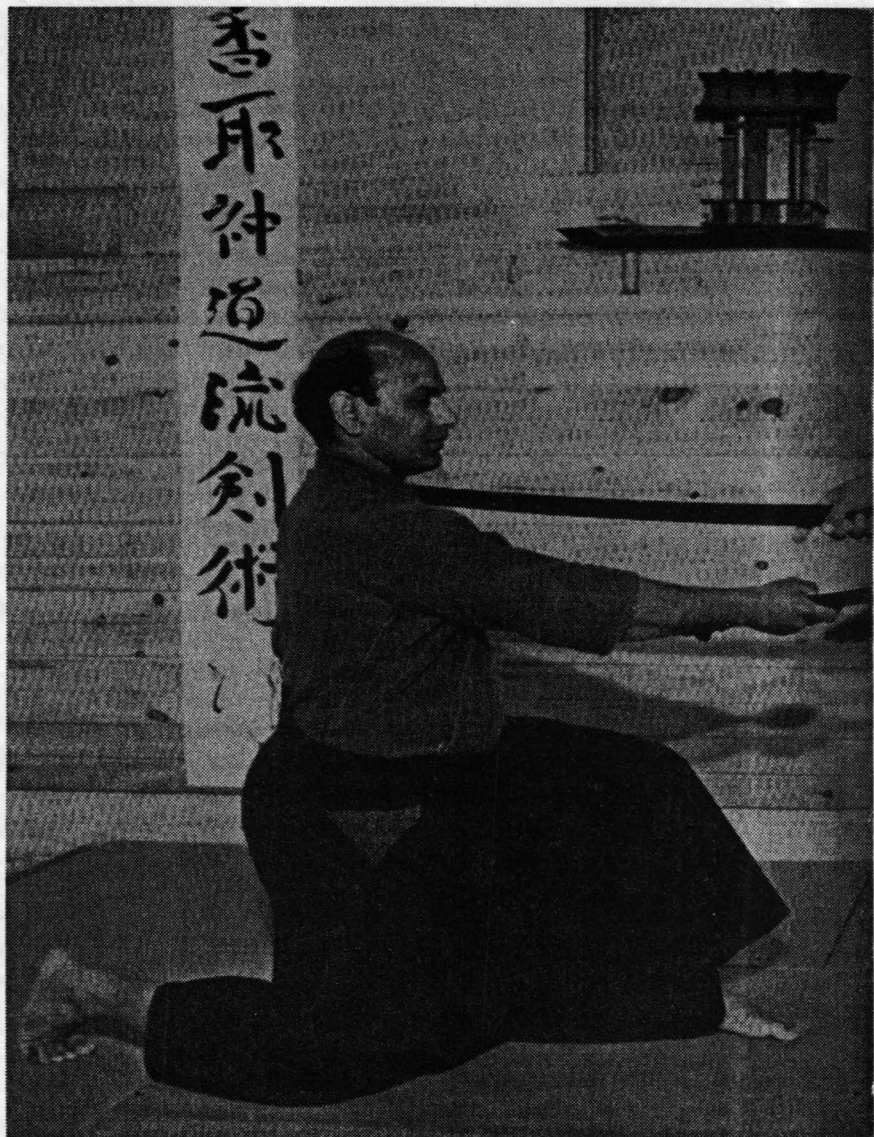
oldukça arzu duyulan bir durumdur; çünkü daha canlı olduğunuzda ölmeniz de daha güçleşir. Bedeninizin karmaşıklık derecesini artırmak için yapabileceğiniz hiçbir şey olmasına karşın, organizmanızı (düzenlenişinizi) güçlendirebilirsiniz.* Bir şeyi düzenlemek demek, ona uyumlu bir biçim kazandırmak demektir; başka sözcüklerle ifade edersek, onu ahenkli bir duruma getirmektir. Uyumlu duruma gelmek, bedeninin her bölümünün bir amaç doğrultusunda bir arada çalışmasıdır. Bu durum, sıradan bir insanda pek ender görülür; bedeninizin en azından bir bölümü, diğer bir bölüme karşı savaşıyor. (Bu tür bir uyumsuzluk hücre düzeyinde meydana geldiğinde buna hastalık deriz; bu durum tüm bedeni etkilediğinde hantallık olarak adlandırılır. Bunların ikisi de temelde aynı şeydir. Aradaki fark derecelerdir.)

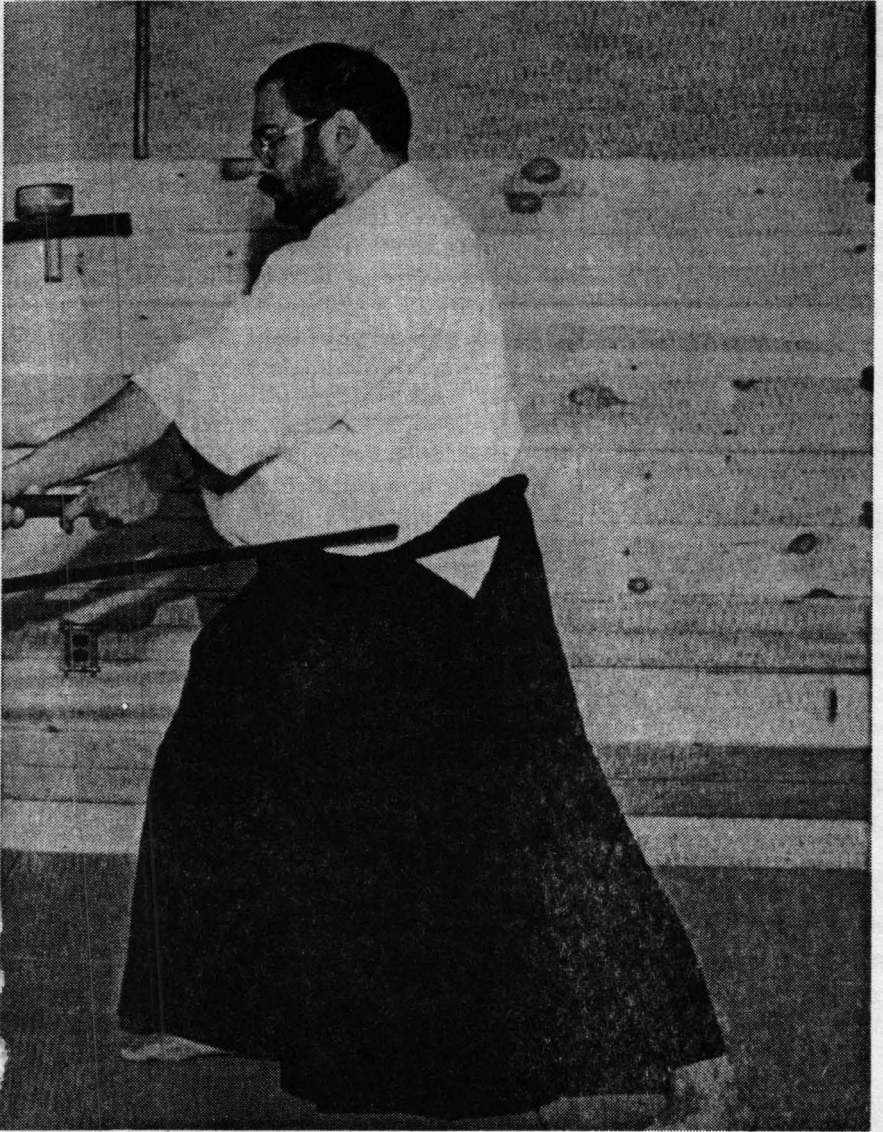
Ki, ya da onun geliştirilişi ile ilgili gizli (ezoterik) bir şey yoktur. Ki'yi geliştirmek yalnızca, bedeninizin ve zihninizin daha uyumlu çalışmasını sağlayacak daha iyi bir fiziksel ve zihinsel sağlık gerektirir.

Uyumunuzu artırmakta kullanabileceğiniz çok sayıda çalışma vardır. Seçtiğiniz çalışmanın doğası, görelisi olarak önemsizdir. Beden devinimlerinizin tümüyle ilişkili olan farklı çalışmalar seçtiğiniz sürece gelişim meydana gelecektir. Bedeniniz doğru bir şekilde çalışmayı öğrendikçe, yaşam gücünüz de artacaktır; var olmaya çabalamak yerine yaşamdan zevk almaya başlayacaksınız.

Belli bir bujutsu türünün, benzeri Batılı sporlara oranla en büyük üstünlüğü, *kata* olarak bilinen benzersiz bir eğitim çalışması kullanmasıdır. *Kata*, *seitei* yani "standart form" a uy-

* Bu konuda, yayınevimizden çıkan *Taocu Sevişme Sırları* adlı kitapta açıklanan, ki (chi) geliştirici çalışmaları incelemenizi tavsiye ederiz. - Yayıncının Notu.





Kenjutsu öğrencileri, savaş gerçekliğinden çok teknik mükemmelliğin üzerinde durulan bir kata çalışması yapıyor.

gun olarak yapılan bir dizi harekettir. Bazı kata'lar iki ya da daha fazla sayıda insanın birlikte uygulayacağı şekilde, bazıları da tek kişinin uygulayacağı şekilde hazırlanmıştır. Temel eğitim yöntemi olarak kata'nın kullanılması, tüm geleneksel ryu'ların tanıtıcı özelliklerinden bir tanesidir.

Bir eğitim yöntemi olarak kata'nın güzelliği, daha başlangıç aşamasında, zihninizi içinize yönlendirmeye zorlamasıdır. Bu, dıştaki bir amaca yönelmiş olan Batı sporlarının hemen hepsinden oldukça farklıdır. Kata farklıdır; herhangi bir kazanma amacı yoktur. Bir eş ile birlikte uygulansa bile sonuç aynıdır. Tek amaç, uygulanan kata'yı mükemmelleştirmektir. Her devinim seitei'ye uygun olarak yapılmalı ve mükemmel olmalıdır.

Kata'yı çalışırken, eğitmeniniz sık sık duruşunuzdaki ya da uygulayışınızdaki hataları size gösterecektir. Bu durum, sizi daima kendiniz hakkında düşünmeye zorlar. Sonuç, devinduyumsal duygularınızda hızlı bir gelişme olacaktır; bedeninizdeki her bir kasın ne yapmakta olduğunun bilincinde olacaksınız. Karşılık olarak bu farkındalık, fiziksel ve zihinsel uyumunuzdaki artışla sonuçlanacaktır. *

Kendinizi böylesine ayrıntılı bir şekilde incelediğiniz için, kısa sürede hatalarınızın farkına varacak ve onları düzeltmeye başlayacaksınız. Eğer bir kasınız zayıfsa onu güçlendirici çalışmalar yaparsınız. Eğer bir eklem çok sertse, gevşetmek için bu eklemi esnetirsiniz. Eğer duruşunuz yanlışsa düzeltir ve güçlendirirsiniz. Gittikçe, daha uyumlu duruma gelmeye başlarsınız. Bu son derece kolay bir şeydir. O kadar

* Eğer savaş sanatlarıyla uğraşmıyorsanız ya da uğraşmayı düşünmüyorsanız, aynı amaç için bir Çin sanatı olan T'ai Chi Ch'uan'ı kullanabilirsiniz. Bu sanat son derece yumuşak olduğu için, her yaştaki insan tarafından kolayca uygulanabilir. (Ç.N.)

kolaydır ki, insanların çoğu bununla canlarını sıkmazlar. Ardından aynı insanlar olaylara atılır ve yere düşerler.

Bu gelişimdeki en büyük engel nasıl gevşeneceğini bilmektir. Sıradan bir insan, özellikle masa başı görevi varsa, her zaman inanılmaz derece gergindir. Bu durumu kendinize kanıtlamanın, aynı zamanda sorunu ortadan kaldırmaya başlamanın kolay bir yolu vardır.

İlk olarak yere uzanın. Sağ kolunuzu yerde, bedeninizin önünde rahat bir açıda tutarak sağ yanınıza yatın. Sağ bacağınızı düz uzatın ve sol dizinizi kırarak, sol ayağınızı sağ diz kapağınızın üzerine yerleştirin. Sol dizinizi güçlü bir şekilde yere doğru itin. Şimdi sol kolunuzu, avuç içiniz yukarıya bakar durumda, sırtınızla dik bir açı oluşturacak şekilde arka tarafınıza uzatın. Tümüyle gevşeyin.

Büyük bir olasılıkla, sol elinizin yerden birkaç santimetre yukarıda kaldığını fark edeceksiniz. Bunun nedeni, sol omzunuzdaki gerilimdir. Bu durumu düzeltmek için derin bir soluk alın ve ardından ağır ağır soluk verin. Soluğunuzu mümkün olduğunca uzun bir sürede verin ve bir yandan da zihninizi, omzunuzu gevşetmek üzerinde yoğunlaştırın. Ağır ağır soluk verirken dikkatinizin tümünü sol omzunuza yoğunlaştırmanız, bu bölgeyi gevşetecektir. Bu arada sol dizinizin yerden kalkmamasına dikkat edin. Çalışmayı tekrar ederken, sol elinizin gittikçe sarktığını ve yere yaklaştığını fark edeceksiniz. Elinizi yere değmeye zorlamayın ya da elinizin yere değmesi için konumunuza değiştirmeyin. Yalnızca uzun ve yavaş bir şekilde soluk vermeye dikkat edin ve omzunuzun gevşemesi üzerinde yoğunlaşarak, elinizin kendi ağırlığıyla yavaş yavaş yere değmesine izin verin. Pek çok insanın elinin yere değmesi on ya da on beş dakikayı alır. Bazı aşırı durumlarda ise, elin yere değmesi günler sürecek olan çok sayıda çalışmayı gerektirebilir.

Bir kez gerekli olan gevşeme durumuna ulaştığınızda ve sol elinizin sırtı rahatça yere değdiğinde, yavaşça ayağa kalkın ve aynada kendinize bakın. Şimdi, büyük bir olasılıkla sol omzunuzun sağ omzunuzdan altı yedi santimetre aşağıda olduğunu göreceksiniz! Her iki omzunuzun da aynı dercede gevşemiş olduğunu düşünebilirsiniz, fakat gözlerinizin önünde bu görüşünüze zıt bir görüntü olacaktır. Bu çalışmayı her iki omzunuz için de, gerçekten gevşemiş bir duruma ulaşıncaya dek tekrarlamalısınız.

Bedeninizin geri kalanı üzerinde de aynı şekilde çalışın. Gevşek, esnek ve güçlü olduğuna emin oluncaya dek bedeninizdeki her bölgeye bakın. Bu sürece, duruşunuzda ve dengenizde meydana gelen köklü bir gelişimin eşlik ettiğini göreceksiniz. (Eğer bir dōjō'yu ziyaret ederseniz, tüm usta öğrencilerin mükemmel bir duruşa sahip olduğunu görürsünüz. Bu, fiziksel ve zihinsel uyumun ilk şartıdır.)

Fiziksel eğitiminiz yolunda gitmeye başladığında, ki gelişimi için gerekli olan zihinsel çalışmalara başlayabilirsiniz. Hayır! Fiziksel eğitimi atlayamazsınız. Bu, ilk büyük güçlüktür; yeni başlayan öğrencilerin yürümeyi öğrenmeden önce koşmaya çalışma hatası yaptıkları yer burasıdır. Eğitimciler daima, ki'yi geliştirme dersleri ile ilgili isteklere boğulurlar. Bununla birlikte, bu dersleri almak için yalvaran öğrenciler daima, birdenbire büyük güçleri serbest bırakacak bir tür sihirli sözcük bekliyor gibidirler. Üzgünüm, hiçbir sihir yok. Yalnızca zorlu bir çalışma vardır ve bu çalışmanın fiziksel bölümü de en kolay olanıdır.

Zihniniz bir tür kastan başka bir şey değildir ve ona karşı bu duruma uygun olarak yaklaşmalısınız. Zorlu ve bazen de acı verici çalışmalarla bedeninizi güçlü, esnek ve gevşek bir duruma getirirsiniz. Şimdi zihninize de aynı şeyi yapmalısınız.

nız. Bu yaklaşım, ryu'ya özgü eşsiz bir niteliktir. Bir okul, zihinsel çalışmalara fiziksel çalışmalardan oldukça farklı bir şey olarak yaklaşırken, ryu bunların ikisini de aynı şey olarak görür. Bu felsefeyi kabul etmek ve bedeniniz üzerine yoğunlaştırdığınız katı disiplinin aynısını zihninize de uygulamayı öğrenmek, ki gelişimi için atmanız gereken temel adımdır.

Zihinsel güç kazanmak en kolay iştir, onun için önce buradan başlayın. Bu konuda sürekli olarak yapmanız gereken basit ve oldukça yararlı bir çalışma, çevrenizi anlamanızdan oluşur. Bir an durun ve çevrenize bakın. Gördüklerinizin ne kadarını gerçekten anlıyorsunuz? Mutlaka, şu an bulunduğunuz odada bir elektrik prizi vardır. Bu prizin gerçekte nasıl çalıştığınızı biliyor musunuz? Bir kulombu (amper-saniye), bir voltu ya da bir amperi açıklayabilir misiniz? Eğer açıklayamıyorsanız öğrenin. Şu an elinizde tuttuğunuz kitap nasıl basıldı ve herhangi bir yayının sayfa sayıları niçin sekizin katlarından oluşur? AM ve FM radyo arasındaki fark nedir? Daima bu tür küçük zihinsel problemler bulun ve ardından onları çözün. Zihninizi güçlendirmesine ek olarak, bu işlem uzamsal (spatial) farkındalığınızı geliştirmenize de yararlı olur. Bu farkındalığın, savaşın herhangi bir türünde, özellikle çok sayıda düşmanla karşılaştığınızda çok büyük değeri vardır.

Zihni geliştirmek için nesnelere ve olaylar üzerinde düşünmek gerekir; zihinsel esneklik kazanmak için ise farklı nesnelere ve olaylar üzerinde düşünmek gerekir. En iyi başlangıç yöntemlerinden bir tanesi bir ansiklopedi okumaktır; her şeyi okuyun. Bunun etkisini, ülkenizin ve dünyanın farklı yerlerinden gelen dergileri okuyarak artırabilirsiniz. Bu tür çalışmalar, sizi farklı görüşlerden kaynaklanan farklı konuları göz önünde bulundurmaya zorlayacaktır.

Bu ve benzeri zihinsel çalışmalar, zihninizin gücünde ve esnekliğinde belirgin bir artışla sonuçlanacaktır. Bunun sınamasını en iyi şekilde tartışma sanatında yapabilirsiniz. Üzerinde tartışılan konu ne olursa olsun, tartışmayı belirgin bir üstünlükle kazanmalısınız. Savunmakta olduğunuz görüşe katılıp katılmamanız önemli değildir. Eğer yeterince iyiy-seniz, konuştuğunuz şeyi anlamanız bile gerekmez. Fakat mantıklı ve özlü düşünce yoluyla diğerlerini, savunduğunuz konunun doğruluğuna inandırmalısınız.

Şimdi, gündeme zihinsel gevşeme sorunu geliyor. Bu, öğrencilerin büyük bir çoğunluğunun karşılaştıkları en güç görevdir. Hatta yıllar boyunca pek çok insan, bu tür bir durumun varlığından bile şüphe duydular. Bununla birlikte, artık günümüzde EEG gibi elektronik aletlerin kullanımıyla bu tür zihinsel durumlar kanıtlanabilmektedir.

Zihinsel gevşemenin amacı iki yönlüdür. İlk olarak, fiziksel açıdan bakıldığında, sportif yeteneklerinizde inanılmaz artışlar olmaktadır. Beyninizin mantıklı düşünce bölümünü iptal ederek içgüdüsel olarak çalışmaya başlarsınız. Bu durum, farklı spor dallarında belirgin bir şekilde kanıtlanmaktadır; büyük sporcuların tümü, yarışmalarda yaptıkları şeyi otomatik olarak yapmaktadırlar.

Zihinsel gevşemenin ikinci sonucu, stratejist için yaşamsal öneme sahiptir. Zihinsel olarak gevşediğinizde, bir düşünceden diğerine kolayca geçebilirsiniz. Bu durum, bir stratejist olarak hızla ve birbiri ardına strateji değiştirmenize olanak tanır. Modern biofeedback aletleri yavaş yavaş eski yöntemlerin modasının geçmesine neden oluyorsa da, zihinsel dinginliği elde etmek için kullanılan klasik çalışma *za-zen* ya da "oturma meditasyonu" dur. Yaptığınız şey teknik olarak, beynin ürettiği alfa dalgalarını artırarak zihnin man-

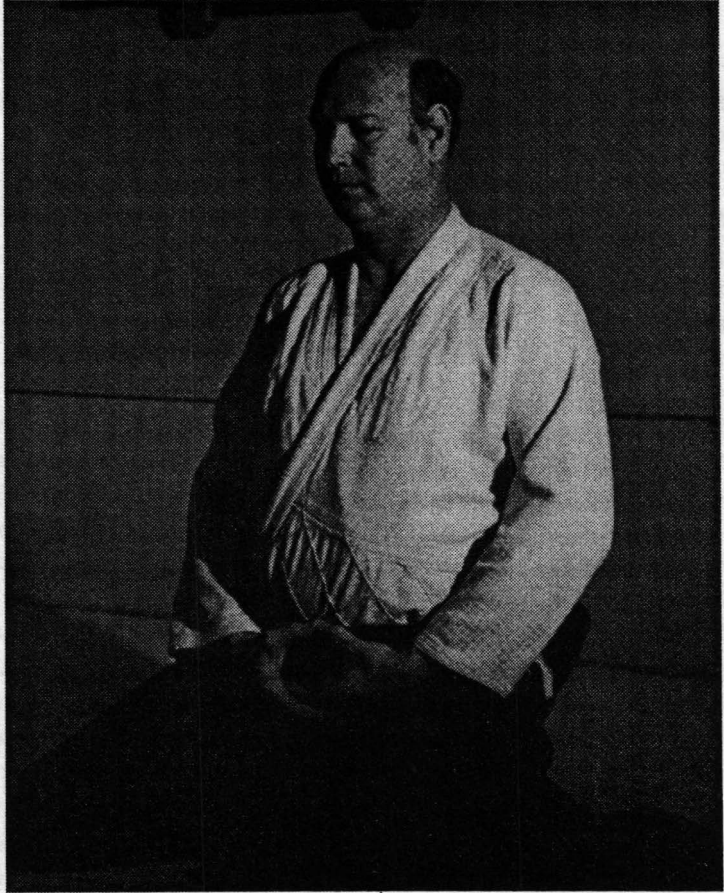
tıklı yanını, düşünen yanını bastırmaktır. Bu çaba *mushin* ya da “zihnin yokluğu” olarak bilinen durumla sonuçlanır.

ZAZEN

Zazen'i, beyin için bir tür şnavl (push-up) çalışması olarak görebilirsiniz. Bu, oldukça basit bir çalışmadır, fakat bu basit çalışmada ustalaşmak yıllar alır.

Zazen çalışmak için yalnızca oturursunuz; bir şey yapmadan oturursunuz. Bunu başarmak insanların çoğu için olanaksız olduğundan, yeni başlayanlara genellikle zihnini meşgul edecek bir şey verilir. Örneğin öğrenciye soluğunu sayması ya da gözünü bir noktaya dikmesi söylenir. Bunu yaparak, bir yerde uzun bir süre boyunca hareketsiz olarak oturma yeteneği geliştirir. Zazen çalışırken, üzerinde yoğunlaştığınız şeyin önemi yoktur. Aynı şekilde, oturma yönteminizin de önemi yoktur; duruşunuz iyi olduğu sürece her pozisyon işe yarayacaktır. Dōjō'da genellikle *seiza* olarak bilinen pozisyonda, ayaklarınızı altına alır ve yere diz çökecek oturursunuz. Bu pozisyon dōjō'da pek çok çalışmada kullanıldığı için, sensei bu oturuşu zazen oturuşu olarak kullanmakla, bir taşla iki kuş vurmuş olur. *Seiza* pozisyonu, doğru bir şekilde meditasyon yapmanıza olanak tanır; ilk başlardaki ufak tefek acılar öğrenci için iyidir. (Yeni başlayan bir insan, bu oturuşu biraz acı verici bulacaktır; fakat birkaç yıl sonra kendini oldukça rahat hissedecektir.) *Seiza*'nın kullanılmasının nedeni, uygun oturuş pozisyonunda, kalçalarınızın dizlerinizin biraz üstünde kalmasının gerekmesidir. Bu durum, sırtınızın hafif bir iç bükey konum almasını sağlar. Çoğu okulda moda olduğu gibi bacaklarınızı,

bedeninizin önünde birbirinin üzerinde çaprazlayarak oturmayın. Böyle bir oturuşta, sırtınızın dışarıya doğru kavislenmesini ve bu nedenle oturuşunuzun bozulmasını engellemek neredeyse olanaksızdır. Oturuşunuz kötü olduğunda tümüyle gevşeyemezsiniz. (Zen manastırlarında, rahiplerin



Zazen

“lotus pozisyonu” olarak bilinen ve bacakları birbirinin üzerine çaprazlayarak yapılan oturuşun çeşitlemelerini kullandıkları doğrudur. Fakat bu rahipler, kalçalarını uygun bir yükseklikte tutmak için özel bir yastığın üzerine otururlar.)

Bu pozisyonda oturma ve hareketsiz kalma yeteneği kazandığınızda, bu durum yalnızca bir dakika bile sürse, zihinsel koltuk değneklerinizi atmalısınız. Belli bir şey üzerinde, gerektiğinden daha uzun bir süre boyunca yoğunlaşmaya çalışmayın. Yalnızca oturun. Bir süre sonra ve bu kez öğrenciden öğrenciye değişiklik gösterecek bir şekilde, düşüncelerinizin rasgele akışının gittikçe yavaşladığını ve sonunda damla damla aktığını göreceksiniz. En sonunda, zamanın olmadığı bir yerde, zihniniz bütün düşüncelerden arınmış durumda yalnızca oturacaksınız. Zazen, oturarak düşünceye dalmak (meditasyon) olarak adlandırılrsa da, gerçekte düşünceye dalmadan oturmaktır. Gerçek zazen yalnızca oturmaktan, hiçbir şey yapmaktan ve hiçbir şey düşünmemekten ibarettir.

Otururken doğru zihinsel durumu yakalamayı başardığınızda, yavaşça ve sakin bir şekilde ayakta durma pozisyonuna geçin. Bunu ağır bir yürüyüşle izleyin ve ardından fiziksel teknikler deneyin. Ortalama bir insan, bu tür bir başarı düzeyine ulaşmak için yıllar süren bir çalışmaya ihtiyaç duyar. Yalnızca birkaç dakika çalıştıktan sonra bile kendinizde farklılık hissetseniz de, bunu yaşamınızın içindeki durumlara uyarlayabilmeniz daha güçtür. Düşünür Lao Tzu'nun dediği gibi, “Eylemsizliğin içindeki eylemsizlik, gerçek eylemsizlik değildir. Gerçek eylemsizlik, eylemin içindeki eylemsizliktir.” Nihai amacınız, şiddet dolu fiziksel eylemlerle, mushin'i ya da zihnin yokluğunu koruyarak uğraşmaktır.

MUSHİN

Mushin denilen zihinsel durum, pek çok kullanım alanı olan bir araçtır. En yüksek verimle çalışabilmek için, çalışma süresi boyunca bir tek şey yapmanın ve enerjinin yüzde 100'ünün bu işe harcanmasının gerektiği, kabul edilmiş bir gerçektir. Buna karşın çoğu insan, hiçbir şey yapmama yeteneği kazanılmadıkça bir tek şey üzerinde yoğunlaşma yeteneğinin kazanılamayacağını göz önünde bulundurmamaktadır. Bu yeteneği geliştirmedikçe, yaptığı iş üzerinde ne kadar büyük bir çabayla yoğunlaşmaya çalışırsa çalışsın, zihninin küçük bir bölümü daima başka bir şeyle ilgilenecektir.

Mushin, yalnızca savaş sanatlarına ait bir özellik değildir, tüm Japon sanatlarında görülür. Çay töreni uygulayıcıları, çiçek düzenleme ustaları ve kaligraficiler bu özelliğe sahiptirler. Japon ustaların, Batılı öğrencileri eğitimin ileri aşamalarına pek ender olarak kabul etmelerinin bir nedeni de budur. O öğrencinin fiziksel yeteneklerini takdir edebilirler, ama daima bir şeylerin eksik olduğunu hissederler. Burada kayıp olan şey hiçliktir.

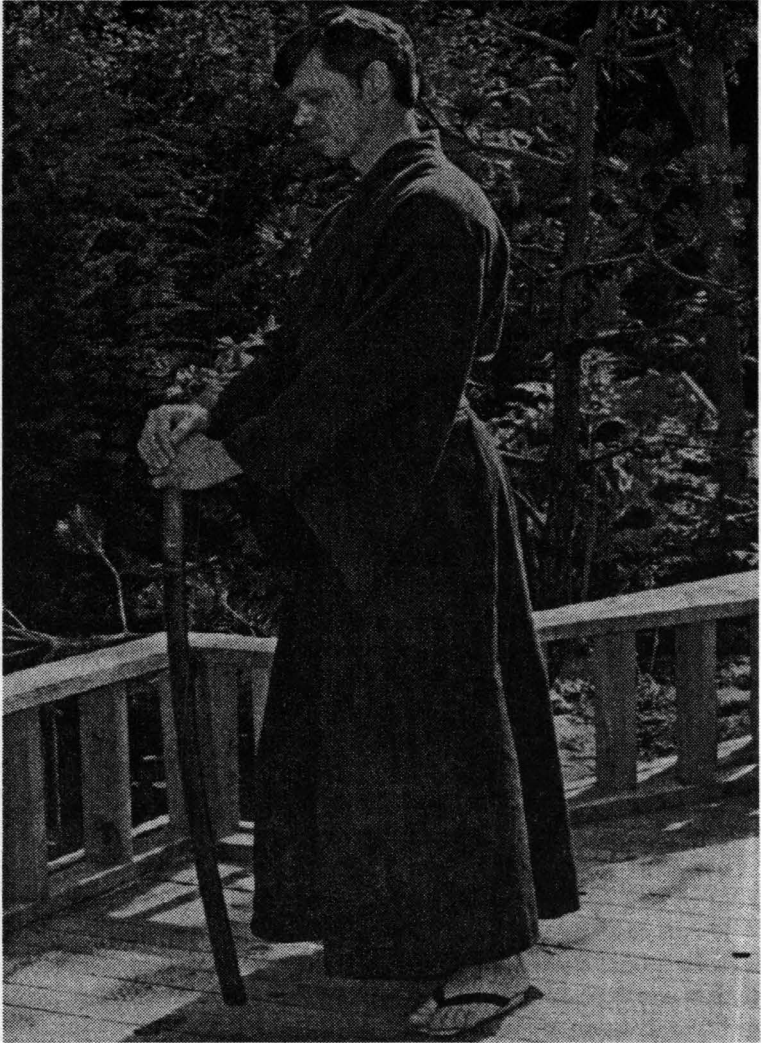
Batı ile Doğu arasında göze çarpan ufak tefek herhangi bir farklılık varsa, o *mushin*'dir. Eğer yıllar boyunca zaten çalışmış Doğulu bir öğrenciyi seyrederseniz, onda büyük bir içsel durağanlığın olduğunu görürsünüz. Bir teknik yapar ve durur; tümüyle zamansız ve devinimsiz olarak. Diğer yandan pek az Batılı öğrenci, uzun süreli zaten çalışması için gereken sabrı gösterir. Dikkatini çalıştığı sanatın fiziksel yönü üzerinde yoğunlaştırır ve çalışmasında bu durumun etkisi açıkça görülür. Bir tekniğin ardından durmasına karşın, asla ölümcül bir eylemsizlik duygusu hissedilmez. Daima karışık bir bakış açısına sahiptir; hiçbir şey yapmamaya ça-

lıştırken bile (büyük bir olasılıkla, yeniden harekete başlayınca dek geçen zaman boyunca saniyeleri saymaktadır). Bu bir talihsizliktir, çünkü mushin olmadan asla güçlü bir ki geliştirilemeyecektir.

Doğru bir şekilde geliştirmek için uzun bir zamana ve büyük bir çabaya gerek olsa da, mushin gerçekte tümüyle doğru bir durumdur. Hemen hemen herkes, bu durumu yaşamı boyunca en az bir kere deneyimlemiştir. Sorun, eğitim olmadıkça bu tür bir durumun tümüyle kaza eseri olarak meydana gelmesidir. Güçlü bir ki'ye sahip olmak için, kendinizi mushin'i istediğiniz zaman elde edecek şekilde eğitmelisiniz. Yıllar süren eğitimin ardından, bu yeteneğe sahip olmamanın neye benzediğini anımsamakta güçlük çektiğinizi fark edeceksiniz. Yaşamın içinde düşünerek değil, tepki göstererek ilerleyeceksiniz.

Bu tür bir duruma gösterilen tepki hemen hemen şu şekilde olur: "Eğer kendimi tümüyle boşaltırsam, belli bir şeyi nasıl yapabilirim? Bütün fiziksel eylemler beyin tarafından yönlendirilir ve bir şeyi yapmadan önce düşünmeniz gerekir!" Bu, yeni başlayanlara özgü tipik bir yanlış kavrayıştır. Sıcak bir şeye dokunduğunuzda elinizi çekmek için düşünüyor musunuz? Hayır. Yalnızca elinizi hızla çekiyorsunuz. İşte mushin'in amacı budur. Düşünmeyin, bir duruma karşı içgüdüsel olarak tepki gösterin. Çünkü savaş sırasında düşünmek demek, ölmek demektir. İçinizde belli bir tepki oluştuğunda, geriye kalan diğer şeyler kendiliğinden oluşmak zorunda kalır. Bu nedenle fiziksel eğitim, zihinsel çalışmalarla bir arada yürümelidir.

Mushin'in savaştaki değerini size gösterecek olan, herkesin yapabileceği kadar basit bir çalışma vardır. Gerekli olan tek şey ortalama bir gevşeme ve yoğunlaşma yeteneğidir.



Samurai, zihnini sakinleştirmeyi öğrenir ve bu sayede stratejilerini tereddütsüz bir şekilde uygular.

Sol ayağınızı biraz ileride ve sol önkolunuzu göğsünüzün seviyesinde tutarak ayakta durun. Dizlerinizi hafifçe kırın ve son derece hızlı bir şekilde harekete geçmek için hazırlanın. Çalışma arkadaşınız sağ elini, alnınızdan elli altmış santimetre uzakta hazır tutsun. Amacı, mümkün olduğunca hızlı hareket ederek başınızın üzerine dokunmaktır. Siz, sol elinizi mümkün olduğunca hızlı bir şekilde hareket ettirip, arkadaşınızın darbesini engellemeye çalışacaksınız. Bunun oldukça güç bir şey olduğunu göreceksiniz.

Şimdi, mushin'i görmek için çalışmayı tekrarlayın. Bu kez darbeyi engellemek için elinizi hazır tutmak yerine, rahatça yan tarafınızda sarkmasına izin vererek doğal bir pozisyonda ayakta durun. Tümüyle gevşeyin ve uzağa bakın. Şimdi, çalışma arkadaşınızın eli harekete geçtiğinde, kolunuzu yukarıya kaldırıp darbesini engellemek size daha kolay gelecektir. İşin ilginç yanı, eliniz daha uzun bir mesafe kaydetmesine karşın daha az çaba gösterirsiniz. İşin sırrı fiziksel ve zihinsel olarak tümüyle gevşemektir. Eğer hafif bir gerilim ya da ufacık bir hazırlanma düşünceniz varsa başarılı olamazsınız.

Güçlü ve kullanılabilir bir mushin durumu kazanmak, ki gelişiminin içsel bir bölümüdür. Mushin'i elde etmek için çalışırken, bu durumu gizemli bir şeye dönüştüren kişilerin yanlış yönlendirmelerine karşı dikkatli olun. Mushin yalnızca bir araçtır ve güçlü kaslar ile esnek eklemlerden daha çok (ya da daha az) önemli değildir.

Kİ NO NAGASHİ

Doğru eğitilmiş bir zihne ve bedene sahip olduğunuzda, bu durum sizi, *ki no nagashi*, yani "ki akışı" olarak adlandı-

rılan düzeye ulaştırır. Hayır, ki gerçekte akmaz. Bu yalnızca, belli bir duyguyu tanımlamak için kullanılan bir ifadedir.

Ki no nagashi, bir esrime durumudur. Adeta, bedeninizdeki her bir hücrenin güçlü bir şekilde yaşadığınızı hissedersiniz. (Kıdemli bir bujutsu öğrencisinin uyarıcı kullandığını asla göremezsiniz. Çünkü böyle şeylere ihtiyaç duymaz.) Bir otomobil motorunun tasarlanması benzetmesi, belki de bu duyguyu belli bir ölçüde anlamana yardımcı olabilir; motorun tasarımı gizlenir ve her parça bu tasarıma göre hazırlanır. Ki no nagashi durumuna ulaştığınızda, bedeninizi tıpkı bir motor gibi hissedersiniz. Bu mekanizma, tam kendinden beklendiği şekilde çalışmaya başlar. Siz, yaşamın kendisini gizemli bir şey olarak adlandırmadıkça, bu durumda herhangi bir derin ve gizemli güç yoktur. Son derece verimli bir şekilde çalıştığınız için, boşa giden bir tek hareket ya da düşünce olmaz. Bedeniniz zarif ve yumuşak bir şekilde hareket eder. Zihniniz de öyle... Bu durum işte bu nedenle “ki akışı” olarak adlandırılır; yaşamın içinde bir durumdan diğerine sıçramak yerine, akıyormuşsunuz gibi hissedersiniz.

Son derece yaşam dolu (canlı) olarak, öldürülmesi çok, ama çok güç bir insan olursunuz. Pürüssüzce ve güçlü bir şekilde hareket edersiniz, çünkü bedeniniz çok iyi ayarlanmış bir makineye dönüşür. Hızla hareket edersiniz, çünkü düşünerek zaman kaybetmek yerine içgüdüsel olarak harekete geçersiniz. Bu durum toptan ve düzenli bir güçle sonuçlanır. Hiçbir şey yapmıyor olsanız bile her an orada, her an kullanılmaya hazır durumdadır. Ki'nin hem gelişmesine, hem de akmasına olanak tanıyan şey zihnin ve bedenin bu düzenidir. Bir deli de büyük bir güç yayabilmesine karşın, onun yaydığı bu enerji denetim dışı ve süreksizdir. Yaşam gücünüz, yalnızca büyük bir nehir gibi güçlü, derin ve rahat bir duruma geldiğinde ki no nagashi olarak adlandırılır.

Ki'yi, elde ettiğiniz bir şey olarak düşünmeyin; o fark ettiğiniz bir şeydir. Doğru eğitimle onu artırabilirsiniz, ama asla yaratamazsınız. Ki olağandır ve onu geliştirmek için kullanılan eğitim yöntemi de olağandır. Ne süreçle, ne de sonuçla ilgili gizemli bir şey yoktur. Aynı zamanda ki'yi sağlıklı ya da güçle birbirine karıştırmayın. Ki'yi geliştirmek için bu ikisi de çok önemli olmasına karşın, bunlar yalnızca birer basamaktırlar. Güçlü ki'nin nasıl bir duygu olduğunu anladığınızda, bu duygu, sürekli geri beslemeler aracılığıyla kendi kendini idame ettirir. Güçlü ki'ye sahip yaşlı, zayıf bir insanı ve zayıf ki'ye sahip genç, güçlü bir insanı görmeyiz nedeni budur.

Ki hakkındaki gizemli tartışmaları filozoflara bırakın. Bir stratejist, zamanını ki hakkında konuşarak harcamaz; onu kullanır. İnsanlar, yaşamın gerçekte ne olduğu sorusunu uzun süre tartışır ve şu an yanıtı, on bin yıl önce olduğundan biraz daha yakınlar. Bir stratejist olarak, yaşamın tanımını üzerinde endişeye kapılmamalısınız; yalnızca onu denetlemek üzerine düşünmelisiniz.

KİME

Ki no nagashi'yi geliştirdiğinizde, savaş sırasında bir hedeften diğerine akabilirsiniz. Bu hedeflere tekniğinizi uygularken, tüm çabanızı en büyük yıkımı gerçekleştirecek olan bir tek küçük nokta üzerinde yoğunlaştırırsınız. Bu, anlık yoğunlaşma *kime* ya da “ruhsal odaklanma” olarak adlandırılır. Kime'nin amacı saf ve basittir. Tüm gücünüzü tek noktada yoğunlaştırarak, etkin gücü inanılmaz şekilde artırırınız. Geniş bir alana yayılmış olan bir kiloluk basınç önemli

değildir, fakat bir kiloluk güçle saplanan bir iğne son derece derine girer.

Tüm varlığınızı bir tek iş üzerinde yoğunlaştırdığınızda, hiçbir çelişki olmamalıdır. Bedeninizin ve zihninizin her bölümü, aynı amaca yönelik olarak çalışmalıdır. Bu, görüldüğünden daha zordur. Bu durumu, basit bir şekilde görmek için parmaklarınızı bir masanın altına yerleştirin ve masayı kaldırmaya çalışın. Güç uyguladığınızda, diğer elinizle, güç uyguladığınız kolunuzun triseps kaslarını yoklayın. Bu durumda, kullanılan kas biceps ve kullanılmayan kas ise triseps'tir; yani kolunuzun arkasındaki bu kasın tümüyle gevşek olması gerekir. Buna karşın büyük bir olasılıkla triseps kasınızın hafifçe gergin olduğunu göreceksiniz. Başka sözcüklerle ifade edersek, bu kas, kaldırma eylemine karşı savaşmaktadır. Kime'yi geliştirmek için bu tür fiziksel ve benzeri zihinsel çatışmaları ortadan kaldırmanız gerekir. Bunu başarmak zor değildir, yalnızca biraz zaman harcamayı gerektirir.

Fiziksel kime'yi elde etmek için, tıpkı Çin *t'ai chi ch'uan* sanatında olduğu gibi, her tekniği son derece yavaş bir şekilde çalışmalısınız. Bunu yaparken bedeninizdeki her kası, eylemi engellemediğini, tersine eyleme yardımcı olduğunu görünceye dek incelemelisiniz. Yavaş bir şekilde kendinizi inceleme, yoğunlaşma ve çalışma süreciyle, mükemmele yakın bir fiziksel verimlilik düzeyi elde edeceksiniz. Çalışmayan kaslarınızın tümü, çalışan kaslarınıza engel olmayacak şekilde gevşek kalacaktır. Buna ek olarak, eklemleriniz en yüksek manivela gücünü kullanabilmek için gereken doğru açıda olacaktır.

Bu durum, fiziksel gücünüzde artışa neden olmaz; yalnızca mümkün olanı en yüksek verimle kullanırsınız. Kasların yalnızca çektikleri gerçeğini zihninizde bulundurarak



Savaşta ve iş dünyasında, stratejisini zihinsel ve fiziksel olarak etkili bir şekilde geliştirmek için bol miktarda derin düşünmeye ihtiyaç duyar.

(güç, kasların yayılmasından değil büzülmesinden doğar), eğitim sürecinizi farklı yollarla sinayabilirsiniz. Bunu yaparken, bir doğallık ve akıcılık duygusu kazanmaya çalışın. Özel bir şey yapmaya çalışmıyorsunuz, yalnızca hareketi en olağan ve verimli şekilde yapmaya çalışıyorsunuz.

Fiziksel kime'ye ek olarak, bir de göz önünde bulundurmanız gereken zihinsel kime vardır. Bu, mushin ile başlar. Önce zihninizdeki tüm düşünceleri boşaltır ve ardından onu tümüyle hedefinizle doldurursunuz. Dōjō'da sık sık anlatılan ve bu durumu açıklayan eski bir öykü vardır.

Bir zamanlar Japonya'da bir okçuluk yarışması yapılır ve hedef olarak kâğıttan bir *ko²* kullanılır. Balığın gözünün bulunduğu yere, bir boğanın gözü konur. Koi, rüzgârda savrulduğu için hedefi vurmak neredeyse olanaksızlaşır. Yarışmanın ardından okçulara hedefe atış yaparken ne gördükleri sorulur. Hepsinin verdiği yanıt aşağı yukarı, “berrak mavi gökyüzüne doğru rüzgârda savrulan parlak bir koi”, şeklindedir. Oysa, boğanın gözünü vuran ve yarışmayı kazanan okçu, bu soruya “bir göz!” diye yanıt verir.

Bir göz; kazanan okçunun gördüğü tek şey buydu. Balığın geri kalanını, hatta gökyüzünü bile görmemişi. Yalnızca hedefi görmüştü. Bir Japon düşünür, kazanan okçu yalnızca gözü gördüğünden, onun için tüm evrende var olan tek şeyin bu göz olduğunu söyleyecektir. Böyle olunca hedefi nasıl kaçırabilir?

Japon dilinde, hedefi bu şekilde vurmak *atari* olarak adlandırılır. Diğer şeylerin de farkında olarak vurmak *uchi*'dir.

2 Koi, Erkek Çocuklar Günü'nde, Japon evinin üstündeki uzun bir direkte rüzgârla savrulan, parlak renkli kâğıttan yapılmış bir balıktır. Evdeki her erkek çocuk için uygun boyda bir balık olur.

Bu durum, Doğu düşüncesi ile Batı düşüncesi arasında dikkat çekici bir farklılığı ortaya koyar. Batı'da, bir okçu hedefi ıskaladığında bunun nedenini birtakım fiziksel etkenlerde arayacaktır. Oysa Japonya'da hedefi ıskalamak daha çok zihinsel bir sorun olarak görülür. Bir antrenör belki de "sağ dirseğini çok yukarıda tutun" diyecekken, bir sensei, uyarıyı öğrencinin içine yönelterek "daha iyi yoğunlaş" diyecektir.

Tam kime, fiziksel verimin ve zihinsel disiplinin bir bileşimidir. Zihninizi bir süreliğine belli bir iş üzerinde öylesine yoğunlaştırırsınız ki, dış dünya yok olur. Bir süre devam eden bu yoğunlaşmanın zihinsel yarımını elde etmek için hiçbir şey, düzenli olarak süren bir benliği ortadan kaldırma programı kadar işe yaramaz. Eğer susamışsanız, su içmeyi biraz erteleyin. Eğer yorgunsanız bir saat daha uyanık kalın. Zihninize, sanki züppe bir delikanlıymış gibi davranın. Oturmayı, dizinizin dibinden ayrılmamayı ve istediğinizi yapmayı öğreninceye dek, onu sıkı bir disiplinle idare edin. Eğer bunu doğru bir şekilde yaparsanız, ruhunuz zamanla, kolay biçim alan bir köseleye dönüşür.

En üstün kime durumu, tüm varlığınızın belli bir amaca doğru yüzde 100 verimle çalışmasıdır. Bu tür mükemmel bir verime asla ulaşamayacaksınız, fakat elde ettiğiniz şey, sıradan bir insanın yeteneğinin çok üzerinde olacak. Bu, varoluşun bir tür üstün insan durumu değildir; tümüyle olağan bir durumdur. Garip görünür, çünkü insanların büyük bir çoğunluğu gerçek güçlerinin çok küçük bir bölümüyle çalışırlar. Mükemmel kime'ye sahip olmak, yalnızca yapmakta olduğunuz şeyi yapmaktan başka bir şey değildir.

Bir kılıç ustası ile acemi arasındaki tek fark, ustanın usta olmaktan başka hiçbir şey yapmamasıdır. Buna karşın ace-

mi, kendini unutamaz. Dikkatinin tümünü yaptığı iş üzerinde yoğunlaştırmak yerine, zihninin bir bölümü daima güvenliği konusunda endişe duyar. Diğer yandan usta ise basit bir şekilde gereken şeyi yapar; ne daha fazlasını, ne de daha azını. Usta, çabalamaz (tekniklerine kendine özgü yapısını kazandıran şey, onun çabasız yaklaşımıdır). Öyle bir verimlilik düzeyinde çalışır ki, çabaya gerek kalmaz.

Kime, ki'nin ifade edilışıdır. Ancak tek ifade bu değildir, çünkü nokta yerine bir çizgiye ya da bir yüzeye de güç uygulamak gerekebilir. Buna karşın, dikkatinizin temel olarak nokta yerine çizgilerde yoğunlaştığı jujutsu ve aikidô gibi sanatlarda bile, kime'nin pek çok kullanımı vardır.

Kime'nin fiziksel uygulaması, en anlaşılır olanıdır. Bu, özellikle kime'nin karate sanatındaki uygulaması için doğrudur. Bu sanattaki usta bir öğrenci, zihnini ve bedenini doğru bir şekilde odaklayarak inanılmaz bir güç üretebilir. Buna karşın bu tür eğitimler yalnızca belli durumlar için değil, varlığınızın her noktasına uygulamanız için verilirler. Örneğin, şu anki oturuş biçiminizi gözden geçirin. İyi bir şekilde oturmak, kötü bir şekilde oturmaktan çok daha kolay ve etkilidir. Duruşunuz ne kadar iyi olursa, hareketleriniz de o kadar iyi olur. Miyamoto Musashi,³ “Normal duruşunuzu savaş duruşunuz, savaş duruşunuzu normal duruşunuz yapın”, demiştir. Bunu söylerken hem zihinsel durumunuzu, hem de fiziksel hareketlerinizi kastetmişti. Her günün her dakikasında, yaşamınıza bir odak ve bir akış kazandırmaya çalışmalısınız. Kime'nin gerçek anlamı budur.

3 Shinmen Musashi no Kami Fujiwara no Genshin, genellikle Miyamoto Musashi (1584-1645) adıyla bilinir. Ünlü bir strateji kitabı olan *Go Rin No Sho*'nun (Beş Halka Kitabı) yazarı olan ünlü bir kılıç ustasıdır.

– Kİ: YAŞAM GÜCÜ

Bir zamanlar, evlenme çağına gelen genç kızlar özel okullara gönderilirdi. Burada genç kız, elindeki bir bardak suyu dengede tutarak bir merdiveni nasıl inip çıkacağı gibi şeyleri öğrenirdi. Bu genç hanımlar, her duruma karşı bir stil, denge ve huzur duygusuyla nasıl yaklaşacaklarını öğrenirlerdi. Feodal Japonya'daki bir kılıç ustası, evinde tam olarak bu tür eğitimlerin varlığını hissederdi. Aynı sözcükleri kullanmasalar da, bu tür okulların gerçek amacı ki'nin ve kime'nin geliştirilmesiydi.

Dördüncü Bölüm

KOKYÛ CHİKARA: Soluk Gücü

İki tür fizik güç vardır: *Tai chikara* ve *kokyû chikara*.¹ Genellikle dışsal gücü ifade eden *tai chikara*, olağan fiziksel güçtür. Bu güç, ağırlık kaldırmak gibi standart çalışmalarla geliştirilir. Bu güçle kıyaslandığında, *kokyû chikara* genellikle içsel güç olarak adlandırılır ve yeni başlayan bir insan için oldukça farklı bir şeydir. Bu farklılık, *kokyû chikara*'dan kaynaklanan pek çok abartılı yenilmezlik öyküsünün doğmasına neden olmuştur. Bunun, genellikle ki olarak adlandırılan gizemli bir güçten doğduğu söylenir. Eğer böyle bir şey doğru olsaydı, pek çok olimpik atletin bunu kullandığını görürdünüz. Gerçekte *tai chikara* ile *kokyû chikara* arasındaki tek fark kaslarla ilgilidir.

Tai chikara kullandığınızda, buna bir sıkışım duygusu eşlik eder. Başınızın üzerine ağırlık kaldırırken bile bedeninizde bir sıkışım duygusu olur. Buna karşın, *kokyû chikara* kullanımına bir yayılma duygusu eşlik eder. Bu konuda sık sık kullanılan bir benzetme balon benzetmesidir; içsel güç uyguladığınızda, tüm bedeniniz genişliyormuş gibi hissedersiniz. İçsel güç ile dışsal güç arasındaki temel fark budur. *Tai chikara*'yı kullanırken yalnızca tek kas grubunuzu kullanır, bedeninizin geri kalanını gevşek bırakırsınız. *Kokyû chikara*'yı kullanırken ise, bedeninizin her bölümü eşit olarak çalışır.

¹ *Chikara* için kullanılan yazı karakteri, bazen *ryoku* olarak da telaffuz edilir.

Fiziksel eylemlerin çoğu, “hazır ol... koş!” komutuyla yapılır. Hazırlanırken soluk alır, güç uygularken soluk verirsiniz. Kokyû chikara'nın amacı, size güç ile birlikte hazır bir durum kazandırmaktır. Bu teknik, kılıcı tutan eli düşmanı tarafından kavrandığında, aleyhine olan bu durumdan kurtulmanın yolunu arayan bir kılıç ustası tarafından bulunmuştur.² Bu durumda, kılıcınızı yukarıya doğru kaldırmaya çalışırken tıpkı ağırlık kaldırırken yaptığınız gibi soluk verirsiniz, kesme anı geldiğinde ciğerlerinizde hiç hava kalmaz. Kokyû chikara, soluğunuzun her iki aşamasında da güç uygulamanıza olanak tanır. Kılıcınızı kaldırırken, içinize güç çekiymişsiniz gibi bir duyguyla soluk alır ve rakibinizin kavrayışından kurtulursunuz. Böylece, kesme işlemi için ciğerlerinize bol miktarda hava depolanmış olur.

Sizin de görebileceğiniz gibi içsel ve dışsal gücün bileşimini kullanarak, teknik için gerekli olan süreyi yarıya indirirsiniz. Normalde dört sayılı bir kesme işlemi yaparsınız: bir, soluk alır ve hazırlanırsınız; iki, soluk verir ve kılıcınızı kaldırırınız; üç, soluk alır ve hazırlanırsınız; dört, soluk verir ve kesersiniz. Oysa tai chikara ile kokyû chikara'yı bir arada kullandığınızda, bu süreyi iki sayıya indirirsiniz: Bir, soluk alır ve kılıcınızı kaldırırınız; iki, soluk verir ve kesersiniz.

Kokyû chikara'nın fiziksel yararları, bir buz dağının yalnızca suyun üstünde görülen bölümü kadardır. Bu yöntem, doğru bir şekilde uygulandığında alışılmadık bir psikolojik durum yaratır.

Dışsal güç uyguladığınızda zihniniz, bedeninizdeki sıkışma uygun olarak içe dönme eğilimindedir. Bu durumda, da-

² Efsanelere göre bu kılıç ustası, İmparator Seiwa'nın altınca oğlu Prens Teijun'dur (9. yüzyıl civarında).

ima fiziksel gücünüzün sınırlarının bilincinde olursunuz. Oysa kokyū chikara kullandığınızda, zihniniz dışarıya döner. Zihniniz, bedeninizin üzerine yoğunlaşmadığında (pek çok durumda bedeninizin farkında bile olmazsınız), çabasız bir güç duygusu hissedersiniz. İşin üzerinde çalışmakta olsanız bile, sanki gerekli alan enerji miktarını, normal şartlarda gerekli olan enerji miktarının çok altındaymış gibi hissedersiniz. Şüphesiz ki, bu olanaksızdır. Fakat bu, son derece yararlı bir tavidir. Gücünüzün, bedeninizdeki kas gücüyle sınırlı olmadığını hissettiğinizde, sanki öyleymiş gibi davranırsınız. Bir şeyi yapabilecek kadar güçlü olduğunuzu hissetmek yerine her şeyi yapabileceğinize inanmaya başlarsınız. Daha ilerilerde de göreceğiniz gibi, bu olumlu ruh halinizin, savaş sanatında pek çok önemli kullanımı vardır.

İçsel güce örnek vermek için en çok kullanılan çalışmalarından bir tanesi, bükülmez kol olarak adlandırılan çalışmadır. Bu çalışmanın normalde öğretiliş biçimi, salon hokkabazlığından biraz farklı bir şeydir. Gönüllü olan kişiden kolunu uzatması ve yumruğunu sıkması istenir. Ardından başka bir gönüllü, onun kolunu bükmeye çalışır ve bunun zor olduğunu görür. Daha sonra, gönüllüye bu kez kolunu uzatması, gevşemesi ve parmaklarından boşluğa doğru fırlayan ki akışına yoğunlaşması söylenir. Bu kez, diğer gönüllü kolunu bükmeye çalıştığında, bir demir kadar sert olduğunu görür. Bu deneme genellikle, ki'nin ne olduğunu anlamayan insanlar tarafından onun varlığını kanıtlamak için kullanılır.

Bükülmez kol gösterisinin ne ki ile, ne de kokyū chikara ile bir ilgisi vardır. Gerçekte olan şey, gönüllünün, denemenin her iki aşamasında da farklı kas grupları kullanmasıdır. Yumruğunu güçlü bir şekilde sıkıldığında, içgüdüsel olarak tüm kaslarını kasmaktadır. Bu da, kolun biceps kaslarının

triseps kaslarına karşı savaşıması demektir. Başka sözcüklerle ifade edersek biceps, kolun bükülmesine yardımcı olmaktır. Buna karşın, iyice gevşeyip kolundaki ki akışını hayal ettiğinde, yalnızca kolun bükülmemesi için gereken kasları kullanmaktadır; biceps gevşek kalmaktadır. Böylece kol gücü belirgin bir şekilde artar; çünkü kendi içindeki savaşı ortadan kaldırır. Aynı sonuç, gönüllünün duvardaki bir noktayı parmağıyla işaret etmesi istenerek de sağlanabilir. Aynı zamanda kendini tümüyle gevşetmesi ve yalnızca triseps kaslarını kasmak üzerinde yoğunlaşması söylenebilir. Bu yöntemlerin ikisi de bükülmez bir kol yaratır, fakat kokyû chikara'nın kullanımını göstermez.

Bükülmez kol gösterisinin gerçek şekli, bunu içsel güç ile yapmaktır. Ayakta durup, kolunuzu bir esneklik ve gevşeme duygusuyla uzatın. Kolunuzu düşünmeyin; tüm bedeninizi genişletmeye çalışmak üzerinde yoğunlaşın. Soluk alırken bile genişliyormuşsunuz gibi hissetmelisiniz! Eğer bunu doğru bir şekilde yapabilirseniz, kolunuzu herhangi bir insanın bükülmesinin hemen hemen olanaksız olduğunu göreceksiniz. Eğer birisi kolunuzu tam uzatmadan sizi yakalasa bile; kolunuzu uzatma işlemi için gerekli olan güçten daha fazla güce sahip olacaksınız. Eğer bu hareketi dikkatle incellerseniz, inanılmaz derecede güçlü olduğunu fark edeceksiniz.

Kokyû Chikara, yukarı ve aşağı harekete sahip olan her teknikte kullanılabilir. Bunu kullanmaya çalıştıklarında yeni başlayanların karşılaşacakları tek sorun, savaşıma sırasında normal solunum için yeterli zamanı bulamamaları olacaktır. Bu nedenle, şu anda buldukları aşamada, düşmanlarını tepki vermeye zorlamak yerine kendileri tepki vermektedirler. Savaşın herhangi bir türünde amaç, düşmanınızı peşinizden koşmaya zorlamaktır; siz ise sakin ve yavaş bir şekilde hare-

ket etmelisiniz. Eğer düşmanınız sizi yakalama telaşı içinde olursa, doğru bir şekilde solumak için bol vakit bulursunuz.

Kokyū chikara'dan doğan *kokyū-ho* ya da "soluk yöntemi", çalışmanın ilk aşamalarında tümüyle fiziksel bir eylemden oluşur. Fiziksel gücü artırmaz, yalnızca uzatır. Güç, soluğun iki yarısında da uygulandığı için acemi öğrenciye gizemli bir şeymiş gibi görünebilir; eylemin işleyişini anlamadığı için, bu fazladan gücü ki ya da başka bir gizemli güç olarak adlandırılabilir. Sonuç olarak, bu yeni gücü, uygun bir eğitimle herkesin geliştirebileceği bir şey olarak görmek yerine, bir tür sihirbazlık olarak görür.

Kokyū chikara sihirbazlık değildir; herkesin geliştirebileceği basit, fiziksel bir eylemdir.

KOKYŪ DŌSA

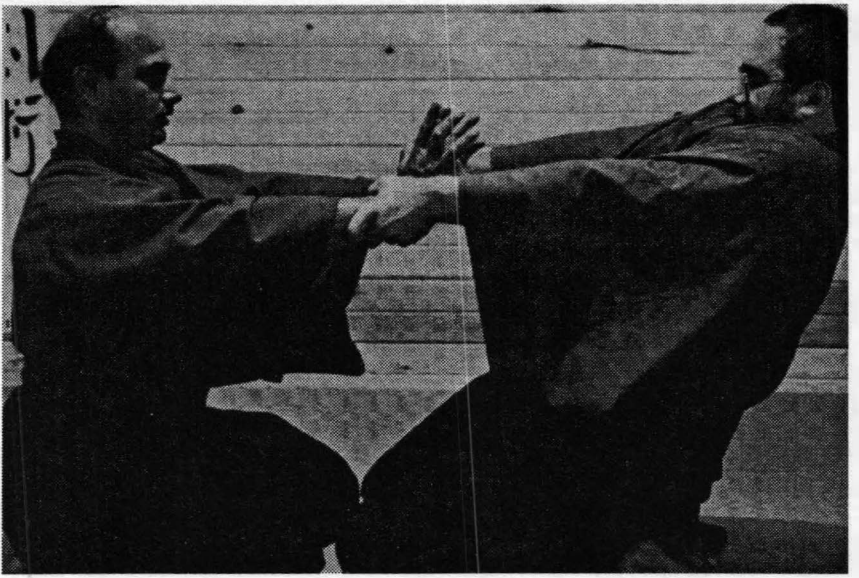
Kokyū chikara'yı geliştirmek için kullanılan klasik çalışma yöntemi *kokyū dōsa* olarak adlandırılır. Çalışmayı uygulamak için çalışma arkadaşınızın karşısına seiza pozisyonunda oturun. Arkadaşınız her iki bileğinizi de kavrayacak ve siz de onu sağa, sola ya da arkaya devirmeye çalışacaksınız. Ellerinizi kaldırırken derin bir soluk alın ve ardından soluk verirken bir tür kesme duygusuyla onu devirin. Bu, aikidō okullarının çoğunda görülebilecek ünlü bir çalışmadır. Buna karşın, öğrencilerin çoğu kokyū chikara'yı anlamadıkları için çalışma her zaman yanlış yapılır.

Eğer yalnızca tai chikara kullanırsanız, sıkı bir biçimde kavrandıkları için ellerinizi yukarıya kaldırmanız hemen hemen olanaksız olur. Bu nedenle pek çok öğrenci jujutsu kul-

lanma eğiliminde olur. Düşmanın gücüne karşı doğrudan bir kesişte bulunmak yerine bu gücün çevresinden dolaşır. Öğrenci el pozisyonunda küçük bir düzenleme yaparak, bir oluk ya da zayıf bir çizgi bulabilir. Oysa rakibiniz elini böyle zayıf bir çizgiye yönlendirdiğinde, bileklerinizi güçlü bir şekilde kavramış olsa da fazla bir güç uygulayamaz. Öğrenci, en az direncin olduğu bu çizgi üzerinde güç uygulayarak rakibini çabasızcı düşürebilir. Bu, jujutsu becerisini geliştirmek için iyi bir çalışma olabilir, ama kokyû dôsa değildir. Bu durumda öğrencinin yaptığı şey, tenchi nage olarak bilinen jujutsu fırlatışını oturarak çalışmaktır. Az bir güce ihtiyaç duyduğu için kokyû chikara çalışılmamış ve bu nedenle de asla geliştirilmemiş olur.

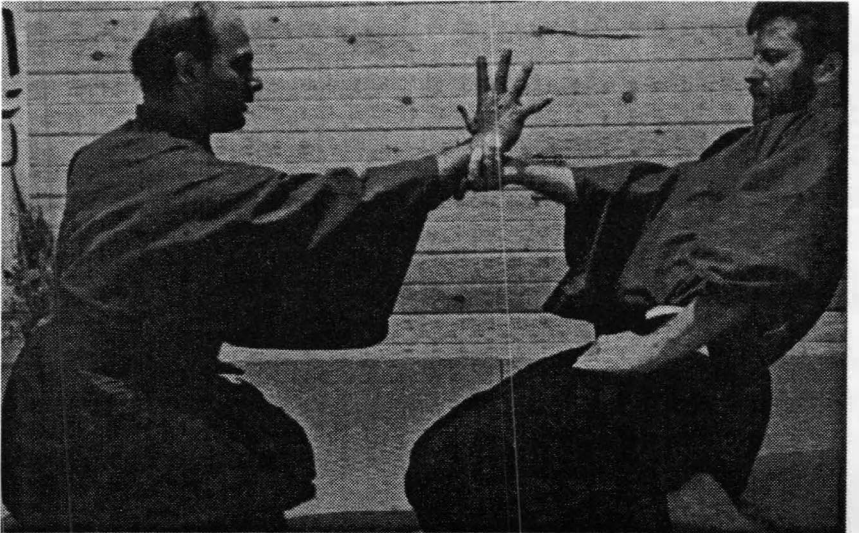
Kokyû dôsa'yı doğru bir şekilde çalışmak için, doğrudan rakibinizin gücüne karşı ilerlemelisiniz. Gücünün *tümüne* karşı gidin. Çalışma arkadaşınız bileklerinizi mümkün olduğunca sıkı kavramalıdır; o kadar sıkı kavramalıdır ki, çalışmanın ertesi günü bilekleriniz berelenmeli ve şişmelidir. Güçlü bir şekilde soluk alın ve açık ellerinizi yukarıya kaldırın. Ardından soluk verip aşağıya doğru kesin ve rakibinizi seçtiğiniz bir yöne doğru devirin. En zayıf noktasını aramak yerine en güçlü noktasını arayın. Onun gücüne doğru küçük bir çabayla ilerleyebildiğinizde, o zaman gerçekten kokyû chikara uygulamış olursunuz.

(Doğru bir şekilde) ilk deneyişinizde, bunu başarmanın olanaksız olduğu yolunda bir duyguya kapılabilirsiniz. Zorluğun ortak nedeni, zihninizin de bileklerinle birlikte kavranmasına izin vermenizdir. Rakibiniz bileklerinizi güçlü bir şekilde kavrar ve zihniniz bu noktaya takılıp kalır; bileklerinize baktığınızda zihniniz hareket edemez. Kokyû dôsa'nın anahtarı, bileklerinizi düşünmemektir. Boşluğa doğru bakın



İdman arkadaşınız bileğini kavradığında, onu yukarıya doğru kokyü dosa ile, sanki bir kılıcı yukarıya kaldırıyormuşsunuz gibi kesin. Bu durumda geriye düşecektir.

Kokyü dosa çalışması tek elle de çalışılabilir.



JAPON GÜCÜ VE STRATEJİSİ –

ve bedeninizin üzerinde yoğunlaşın. Soluk alırken genişlemeyi düşünün. Öylesine büyüdüğünüzü hissedin ki, başınız tavana değsin. Eğer bunu doğru bir şekilde yaparsanız, ağır bir dirence karşı kollarınızı yukarıya kaldırmakta hiç zorlanmadığınızı fark edeceksiniz.

Bu çalışmanın *koden aiki happô nage* olarak adlandırılan eski biçimi, bazı okullarda halen kullanılmaktadır. Bu yorumda, siz otururken rakibiniz ayakta durur. Kollarınızı ileriye ve yukarıya doğru uzatırsınız ve rakibiniz bileklerinizi güçlü bir şekilde kavrar; ardından onu, istediğiniz sekiz yönden birine savurursunuz. Sizi ne kadar güçlü bir şekilde kavarsa, yere de o kadar güçlü bir şekilde çarpacaktır.

Bu yöntemlerden herhangi bir tanesi, ders öncesinde mükemmel bir ısınma çalışması olur. Bu çalışma, her idman döneminizin ayrılmaz bir parçası olmalıdır.

Beşinci Bölüm

KIAI: Yoğun Ki

Herhangi bir sanattaki temel eğitimin sonucunda güçlü, esnek ve gevşemiş bir zihin ile beden elde edilir. Eğer eğitim etkinse, zihin ve beden oldukça sağlıklı; yaşam gücü ise son derece yüksek ve düzenli olacaktır. Eğitilmemiş bir insanın enerjisi dağınık ve parçalara bölünmüş bir özelliğe sahipken, doğru bir şekilde eğitilmiş insanın enerjisinde bir birleşiklik ve derinlik vardır.

Bu duyguyu sözcüklere dökmek güçtür, fakat herkesin hissettiği bir şeydir. Bazen bir salon dolusu insanın arasında birisi dikkatinizi çeker. Yaygaracı ya da gözcü birisi değildir. Güçlü bir ki'ye sahip olan bu insan yanlarda bir yerde sessizce duruyor olabilir; fakat bazı nedenlerle dikkatin odağıdır. Enerjisi kullanmaz, ama yayar.

Daha önceden de belirtildiği gibi ki'ye sahiptir. Bu ki düzeyi, olağanın üstündeymiş gibi algılanacak kadar arttığında, bu durum *kiai*¹ olarak adlandırılır. *Kiai*'ye sahip bir insan yaşamla dopdolu gibidir.

¹ Bu bileşik sözcüğün, *au* fiilinin bir biçimi olan *ai* bölümü, "katılmak" ya da "buluşmak" anlamına gelir. Buna karşın, bileşik sözcüğün ikinci bölümünü oluşturduğunda "olmak, meydana gelmek" anlamına gelir. Bu nedenle *kiai*, sözlük anlamında "yaşam gücünün meydana gelmesi," olarak çevrilebilir.

Kiai'yi yaratmak iki şeyi gerektirir: İlk olarak, ki'nin artmasına olanak tanıyabilecek kadar verimli bir sistem olmasıdır; ikinci olarak, olumlu bir geri besleme (feedback) olmasıdır. Eğer sistemin içinde çok fazla engel varsa ya da yeterince olumlu enerji girişi yoksa, herhangi bir sistemin içindeki enerji asla artmaz. Bir tekniği, onu verimli bir şekilde yapabilmeye kadar çalışarak bedeninizdeki engelleri ortadan kaldırebilirsiniz. Başarı sayesinde olumlu bir enerji girişi sağlarsınız. Bir hamleye niyetlendiğinizde ve tekniğinizdeki tüm etkenlerin başarıya ulaşabilecek kadar mükemmel olduğunu gördüğünüzde, düşmanınız ne yapıyor olursa olsun, bu size iyi bir duygu kazandırır. Tekniğiniz başarıya ulaştıktan sonra ikinci bir olumlu duygu dazanırsınız. Bu duygu üşüşmeleri bizim kiai olarak adlandırdığımız şeydir.

Kiai, acemi eğitimciler tarafından, düşmanın aklını karıştırmak için kullanılan bir çığlık olarak adlandırılır ya da ağır bir şeyi kaldırırken gösterdiğiniz çaba sırasında ağzınızdan çıkan homurtuya benzetilir. Bu doğru değil! Bir tekniği yapma çabasıyla kiai sesi çıkarmaya zorlanabilmenize karşın, bunun kiai sözcüğünün gerçek anlamıyla hiçbir ilgisi yoktur. Evet, kiai belli bir ses çıkarmayı içerir, fakat bu kesinlikle gerekli değildir. Pek ender olarak görülse de, sessiz kiai diye bir şey de vardır.

Eğer kiai'nin nedenlerini bir kez daha incellerseniz, saldırı ve geri çekilme sırasında meydana gelen inanılmaz yoğunluk anları fark edeceksiniz. Sesin açığa çıktığı anlar, bu anlardır.² Bir darbenin vurulma anıyla eşzamanlı bir kiai yoktur. Gerçek kiai esrik bir çığlıktır; kendinizi o kadar iyi his-

² Geleneksel ryu'larda bu anları belirtmek için "ei!" ve "ah!" sesleri kullanılır. Bazı ryu'larda ayrıca, başarıya ulaşamayan bir saldırıdan güvenli bir şekilde uzaklaşmayı ifade etmek için "toh!" sesi kullanılır. Bu sesler tümüyle semboliktirler ve gerçek kiai değildirler.

sedersiniz ki, bir çığlık atmanız gerekir.* Bu, savaş sanatlarına yeni başlayan öğrencilerin zorlamalı çığlıklarından çok farklıdır. Onlar, kiai'nin yalnızca dış biçimini görürler ve özünü anlamadan taklit etmeye kalkışırlar.

Kiai, tıpkı kendini doğuran teknik gibi en yüksek verimle yapıldığı için benzersiz bir sese sahip olur. Sesin tonunda, sanki karnınızdan geliyormuş gibi bir saflık ve derinlik olacaktır. Buna karşın, acemi öğrencinin taklit kiai'si oldukça yüksek bir sesle çıksa da, gırtlaktan geldiğini belli eden bir kabalığı olur. Gerçek kiai, bir opera şarkıcısının eğitilmiş sesine benzer; yüksek olmayan bir tonda olsa da, acemi bir öğrencinin kiai'sinden çok daha etkileyicidir ve daha geniş bir alana yayılır. Gerçek kiai sesi, hafif bir hırıltıdan yüksek bir çığlığa kadar pek çok şekilde olabilir. Bunlardan hangisi olursa olsun, çıkan ses pek ender olarak bir insan sesine benzer. Gerçek kiai'yi ilk kez duyduğunuzda, ensenizdeki saçlar dikilecektir.

Kiai'yi geliştirmek uzun ve zorlu bir süreci gerektirir. İşe basit bir teknik seçerek başlamalı ve bu tekniği günlerce değil yıllarca, onu mükemmel bir şekilde yapınca dek çalışmalısınız. Basit bir teknik için en az on bin tekrar gerekir.

Renshū olarak bilinen bu tekrarlama çalışmaları için, özellikle idmanınızın sonunda en yorgun anlarınızı seçmelisiniz. Yorgun olmadığınız zamanlarda, tekniğe biraz farklı hareketler eklemeniz kolay olur. Buna karşın, yorgun oldu-

* Ki ve mushin'in bir arada yaşandığı bir karşılaşmada, bazen tüm benliğinizi saran inanılmaz bir duygu hissedersiniz. Bu anda, ağzınızdan bir ses çıkarmazsınız; içinizdeki ilkel bir varlık, sizin boğazınızı kullanarak, zaman koridorundan aşır gelen ilkel bir homurtu çıkarır. Başka bir sözcük bulamadığım için ben de, Fredrick Lovret'a katılıp, hissedilen duyguyu coşkulu bir mutluluk anı olarak adlandıracağım. Bu anda, kendinizi o kadar coşku dolu hissedersiniz ki, gırtlığınızdan ilkel bir çığlık kopar. (Ç.N.)



Kiai'ye, saldırı sırasında atılan bir çığlık eşlik etse de çığlık, bir saldırının içsel parçasını oluşturmaz; oysa kiai, saldırının başarıya ulaşması için son derece gereklidir.

ğunuzda bedeniniz içgüdüsel olarak en kolay yolu arayacaktır. Bu, aynı zamanda en etkili yol olacaktır. Tükenme anınıza ve bu anın ötesine dek idman yaptığınızda, bedeniniz gereksiz hareketlerin tümünü ortadan kaldırır. Bunu yaparken tekniği değiştirmemeniz çok önemlidir. Bu nedenle, iyi bir eğitmen eleştirici olur. İyi eğitmenler, sizin sınırlarınızı sizden daha iyi bildikleri için, sizi bu sınırları güvenli olarak geçecek şekilde yönlendirebilir ve aynı zamanda, stilin nice-lik uğruna bozulmamasını sağlarlar.

Fiziksel açıdan bir teknikte ustalaştığınızda, ikinci aşamaya, yani eşli çalışmaya hazır olursunuz. Bu kez, denetlenmiş durumda tekniklerin pratik uygulamalarını çalışırsınız. Yumuşak ve yavaş bir şekilde çalışmaya başlamalısınız; bu çalışmada güç kazandıkça çalışma arkadaşınız direncini yavaş yavaş artırmalıdır. Bu çalışmayı yeterince yaptıңызda, bir gün tekniği en büyük dirence karşı mükemmel bir şekilde uygulayabilecek duruma gelirsiniz. Başka sözcüklerle söyleyecek olursak, teknikleri gerçek durumlarda, yani dōjō'da taklit edebildiği kadarıyla gerçek bir durumda uygulayabileceksiniz. Bunu başardığınızda büyük bir duygu akışı hissedeceksiniz ve tekniğe bir neşe çığılı eşlik edecektir.

Kiai'nin, fiziksel bir olaya karşı gösterilen duygusal bir tepki olduğuna dikkat edin. Kiai'nin yoğunluğunu artırmak için olayın yoğunluğunu artırmalısınız. Yoğunluğunu artırabileceğiniz ilk şey durumun kendisidir. Binlerce insanın izlediği gerçek bir karşılaşma ya da büyük bir turnuva, gerilimi öylesine yüksek bir noktaya ulaştırır ki, bunun sonucunda ortaya çıkan kiai, denetlenmiş dōjō ortamında doğan kiai'den çok daha güçlü olacaktır.

Ayrıca tekniğin niteliği de çok önemlidir. Tekniklerin kazara başarılı olması sonucunda kazanmak kiai değildir. Kiai

yalnızca, tekniğinizin mükemmelliği ve güzelliği karşısında, rakibiniz onu engelleyemeyecek kadar güçsüz kaldığında hissettiğiniz esrimeyle açığa çıkar.

Kiai ile ilgili büyüleyici bir şey, bu duygunun sınırlarınızın, insanların çoğu tarafından normal kabul edilenlerin çok daha ötesinde olmasıdır. Kiai'ye ulaştığınızda, esrime duygusuna ek olarak büyük bir güç duygusu hissedersiniz. Bu durum zincirleme bir tepkime başlatır. Hissettiğiniz güç duygusu nedeniyle biraz gevşersiniz; şimdi o kadar iyisinizdir ki, artık o kadar çaba harcamanıza gerek kalmaz. Bu gevşeme inanılmaz bir verimlilikle sonuçlanır.

Kiai tarafından üretilen gizli güç, ilk bakışta sınırsız gibi görülebilmesine karşın, fiziksel kondüsyonunuzla sınırlanır. Gelişkin bir kiai'ye sahip olan ve şu ya da bu nedenle fiziksel eğitimini bırakmak zorunda kalan bir usta, bedeninin taşıyamayacağı kadar çok enerji üreterek kendini kolayca hastanelik edebilir. Gerçek gücünü hissettiği için, normal insanların kendilerini durdurmalarına neden olan içgüdüsel dürtülerce de engellenemeyecektir.

Kiai'nin bir diğer ilginç özelliği de, bir kez hissedildi mi bir daha asla normal üstü bir şey gibi hissedilmemesidir. Bu duygu birdenbire, bir tekniği yerine getirmenin normal ve doğru yolu olur; yalnızca, onu izleyen insana ilginç görünür. Bu durum, ustanın içinde belirgin bir zihinsel çatışmaya yol açabilir ve genellikle açar da. Kiai bir kez içine yer etti mi, toplumun içinde kalabilmek için bilinçli bir iradeyle kendini toplumsal normlara indirgemesi gerekir. Uçmayı öğrenmiştir, ama uçamayanların arasındayken kanatlarını kapalı tutmalıdır; yalnızca dōjō'da ya da savaş alanında göklerde süzülebilir.

Hafta sonu savařçıları daima savařın ne kadar korku dolu bir deneyim olduđunu konuřurlar. Oysa bir profesyonel iin savař demek yuva demektir. Yalnızca savař alanında toplumun prangalarını fırlatıp atabilir ve sınırlama olmaksızın tm glerini kullanarak, binlerce yıl nce yařayan ataları gibi yařayabilir. Modern bir insan yařamı, toplumun kozasıyla korunarak yařar ve řiddet eylemini asla grmeyebilir. Bu, yalnızca son zamanlarda meydana gelmiř bir durumdur. İnsan, kendi tarihinin byk bir blmnde řiddetin sınırında, ani ve dehřet dolu bir lmn bir an uzađında yařamıřtır. Polis ve profesyonel asker gibi mesleđi řiddet olanlar bunu anlarlar. Onlar, uygarlıđın yalnızca bir kabuk olduđunu bilirler. Bu nedenle de artık pek ender olarak toplumun tařıyıcı stnları oldukları kabul edilir. Daha ok, toplumun iinde garip bir rahatsızlık yaratırlar. Halktaki bu huzursuzluđun kkeni, savařcının kiai'si ile ilgili bilinaltı bir farkındalıktır.

Buna karřın, bir savařcının bakıř aısına gre kendisi normal bir insandır. Bir řeyleri eksik olan, toplumun geri kalanıdır. Savařcu bunu aıklayamayabilir, ama halkta eksik olan řey kiai, insanın nihai gcdr. Bir kez hissedildi mi, bir uyuřturucudan ok daha fazla alışkanlık yapar. Askerler, polisler ve dj'nun yeleri alıřmalarına bu nedenle devam ederler. Yalnızca bu duyguyla iliřki iinde olduklarında gerekten yařadıklarını hissederler. Savařcıdan bu gc bir daha asla yitirmemesini istemek, gnlerinin, bu anlarının dıřında kalan kısmında onu bir tr yařayan l gibi dolařmaya mahkm etmektir. Bu tr bir insan iin kiai, artık yařamın bir parası deđil kendisidir.

ZANSHİN

Mükemmel bir teknik yaptıktan sonra içinizde iyi bir duygu, bir tür tadı damağınızda kalan tat olur. Bu, *zanshin* ya da “devam eden ruh” olarak adlandırılır. Bu dönem boyunca, tekniğin ardından gelen etkiler solmaya yüz tuttuğunda bile, teknik sırasında yaptığınız doğru şeyler artırılmış bir düzeyde halen varlıklarını sürdürürler. Bu duygular, mükemmel denge, yoğun bir farkındalık ve ruhsal odaklanma gibi etkenleri içerirler. Birkaç saniyede bitecek olan bu dönem boyunca, o an bir şey yapmıyor olsanız da, en yüksek verimle harekete geçebilecek durumda olursunuz. Bu, muhteşem bir durağanlık anıdır; tümüyle hareketsiz durursunuz ve sanki tüm evren soluğunu tutmuş gibidir. *Zanshin*, mükemmelliğin anısının tadını çıkarırken hissettiğiniz sessiz bir esrime anıdır.

Samurailer tarafından sık sık kullanılan bir deyiş vardı: “Savaşın ardından miğferinizin kayışlarını sıkın.” Bu deyiş, kazanmış gibi görünseniz de savunmanızı gevşetmemeniz gerektiği anlamına gelir. Ya da Afrika'daki büyük av avcılarının dediği gibi, “Kalkıp sizi yiyecek olan aslan, ölü bir aslandır.” Bu tür deyişler, yeni başlayan bir insanın aklını, *zanshin*'in suni olarak sürdürebilecek olan zihinsel bir durum olduğunu düşündürecek şekilde karıştırabilir.

Eğer, yalnızca teknik mükemmel bir şekilde uygulanırsa *zanshin* açığa çıkar. *Zanshin*, mükemmel bir tekniğin öylesine ayrılmaz bir parçasıdır ki, yüksek bir sesin yansısı gibidir. *Zanshin*, mükemmelliğin yalnızca bir yansıması değil kendisi olduğundan, *zanshin*'i elde etmek için zaferin ya da şanslı bir şekilde kazanmanın ötesine geçmelisiniz.



Zanshin: tekniğin ardından gelen sessizlik ve eylemsizlik hali.

Bu ruhsal durumun mükemmelliği fiziksel olarak anlaşılabilir. Eğer bir insanın büyük bir zafer kazandığına tanık olursanız, o insanın neredeyse neşeden sıçrayacak durumda

olduğunu görürsünüz. Bununla birlikte eğer şans yardımıyla değil de kendi başarısıyla kazandıysa tepkisi daha farklı olacaktır. Tam o an huşu uyandırıcı bir şey yapmış olduğunu fark eder ve bir süre, bu durumun heyecan verici zevkini tatmak için dona kalır. Bu anda her şey mükemmeldir; bedenindeki her bir çizgi bir sanat eseridir. Eğer böyle bir durumu görme şansınız olursa bu, yaşamınızın geri kalanı boyunca anımsayacağınız bir şey olacaktır. Japon film yapımcıları bu tür anları yakalamakta son derece uzadırlar. Tipik bir Batı filminde, dövüş sahnesi bir tükenme görüntüsünden meydana gelir. Dövüş sahnesi, sanatsal bir içerik amacıyla patlayıcı bir şekilde bittiği için, Japon filmlerinde böyle bir durum asla görülmez. Bu, bir ihtişam anıdır ve bu anın zevkini çıkarırken tüm hareket durur. İzlemekte olduğunuz şey bir oyun bile olsa, doğru bir duyguyu ifade eder.

Zanshin, mükemmel tekniği izleyen zihinsel bir durum olarak adlandırılrsa da, aynı zamanda tekniğin öncesinde de zanshin'i elde etmek mümkündür. Tıpkı olası bir av için tetikte bekleyen harika bir kedi gibi, bedeninizdeki her hücre yoğun bir canlılık içinde tümüyle hareketsizce durursunuz. Yeterli deneyimle bu duyguyu anlamaya başlayacaksınız ve istediğiniz zaman bu duyguyu yeniden yaşamanız mümkün olacak. Bu yeteneğin mükemmel bir örneği, Japon *No* oyununun aktörlerinde görülür.

Hatta zanshin durumunu kısmen daimi kılmak da mümkündür. Kıdemli askerler ve polisler buna alışıktır. Buna karşın bu durum, modern dünyada mutlaka arzı duyulacak bir durum değildir. Zanshin, ister kentin içi, isterse Asya ormanları olsun savaş meydanında hayatta kalmak için gerekli olsa da, sıradan insanın ılımlı yaşamına faydası yoktur. Zanshin'e sahip olan bir insanın durumunda olmak, sıradan insanı son derece sinirli duruma getirir.

– KIAI: YOĐUN KI

Zanshin ve bunu elde etme yeteneđi, savařçı için ifte deđer tařır. İlk olarak, farkındalıđı son derece arttıđından zanshin durumundaki insan, son derece tehlikeli bir insan olur. En kk bir tahriđe karřı bile patlayıcı bir gle tepki verebilir. İkinci olarak, geliřim iin belirgin bir olanak ta-nır, nk yalnızca mkemmel tekniđin ardından gelir. Bu olmadıka fiziksel eđitimin nihai sınırına ulařmıř olup olmadıđınızı anlayamazsınız.

Altıncı Bölüm

AİKİ: Hükmedici Ruh

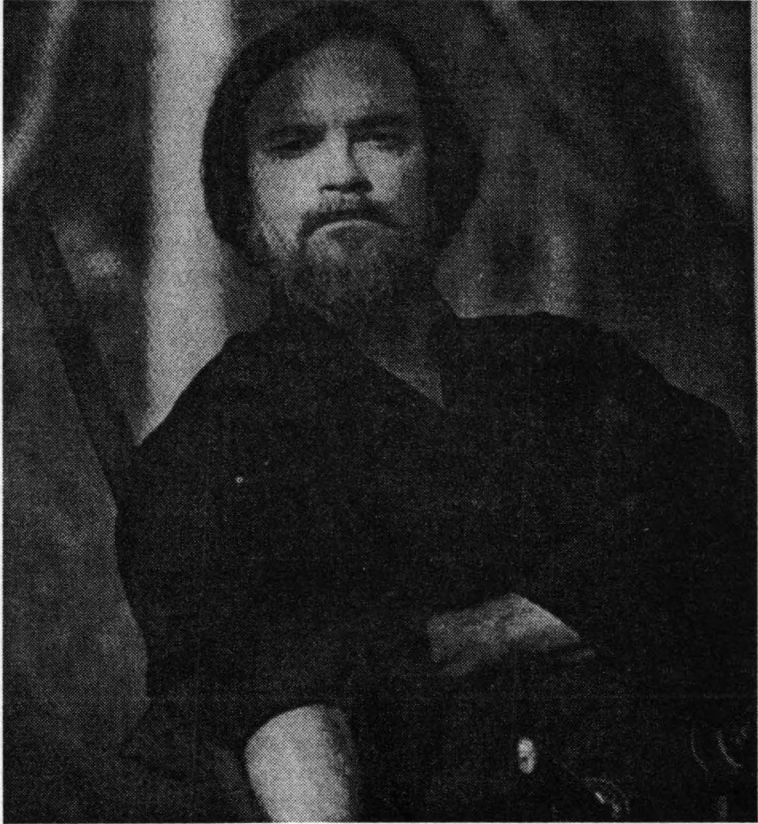
Aiki sözcüğü, *kiai*'yi oluşturan aynı yazı karakterleriyle, fakat karakterlerin yeri değiştirilerek yazılır. Bu sözcük, sözlük anlamında “karıştırıcı (harman edici) ruh” olarak tercüme edilebilse de, bu sözcüğe bir eşitlik duygusu ekleme hatası yapmayın.

Kiai sizin içinizde olan bir şeydir; yalnızken bile bir *kiai* durumu yaratabilirsiniz. Buna karşın *aiki*, *kiai*'nizi düşmanınızın üzerine taşımanızdır. Aşırı derecede güçlü, o kadar güçlü ki, *kiai* olarak tanımlanabilecek bir *ki*'ye sahip olduğunuzda, bu durum düşmanınızı etkiler. Sizin inanılmaz ruhsal gücünüzü hissettiğinde saldırma arzusu zayıflar. Belki de en iyi *aiki* tanımı Takeda Sogaku¹ tarafından yapılmıştır. “*Aiki*, düşmanınızı küçük bir bakışla yenme sanatıdır.”

Aiki'yi kullanılır bir yeteneğe dönüştürmek kademeli bir süreçtir. Kılıç ustaları tarafından yaratılmış olsa da, kılıç sanatı *aiki*'yi öğrenmenin en hızlı yolu değildir. En iyisi bir *jujutsu* sistemi, özellikle *Daitô-ryu*'dan türemiş olan bir *jujutsu* sistemidir. Bunun nedeni, karate gibi diğer savaş sanatla-

¹ Takeda Sogaku Minamoto Masayashi (1857-1943), büyük kılıç ustalarının sonuncusuydu. Japon standartlarına göre bile çok küçük sayılan bu adam (1.50 cm'den az), *Aizukotengu*, yani “Aizu Klanı'nın büyük şeytani” olarak biliniyordu. Kuzey Japonya'nın en ünlü kılıç ustasıydı.

rında teknik yetenek yerine gücü ya da hızı kullanıp başarıya ulaşabilecek olmanızdır. Buna karşın Daitō-ryu *aijijutsu* gibi sistemlerde, büyük dirençlere karşı bile yumuşak ve yavaş bir şekilde çalışmaya yönlendirilirsiniz. Güç ya da hız kullanmanıza izin verilmediği için aiki'niz gelişmeye zorlanır.



Bir rakip ile karşı karşıya geldiğinizde, tavırlarınız aracılığıyla dışarıya kiai yayar, rakibinize kendisini sizin daha gelişmiş yetenekleriniz karşısında güçsüz ve çaresiz hissetmesine neden olursunuz.

Aiki'yi geliştirmenin birinci aşaması, yeni bir teknik öğrenip bu tekniği mükemmel bir duruma getirinceye dek belli bir eş ile çalışmanızdan meydana gelir. Ardından farklı eşler seçer ve tekniği herkese karşı uygulayabileceğinize emin oluncaya dek çalışırsınız.

Üçüncü aşama, sizi ilk çalışma arkadaşınıza geri döndürür. Şimdi, siz tekniği çalışırken o da yavaş yavaş direncini artırır. Bunu ağır bir şekilde, asla başarısızlığa uğramanıza izin vermeden yapar. Tekniği, çalışma arkadaşınızın en büyük direncine karşı bile yapabilir duruma geldikten sonra, bu süreci başka eşlerle tekrarlırsınız.

Sonunda bu tekniği herkese karşı, ne kadar büyük bir direnç uygularsa uygulasin yapabileceğinizi bildiğiniz bir düzeye ulaşırsınız. Bu düzeye ulaştığınızda doğal olarak, tekniği uygulamak için kullandığınız çabanın miktarı da azalmaya başlayacaktır. Çünkü artık, başarıya ulaşacağınızı ve bu nedenle o kadar çaba harcamanıza gerek olmadığını bilirsiniz.

Aiki'niz işte bu noktada gelişmeye başlar. Rakibiniz, sizin kendisiyle yalnızca oynadığınızı, kazanacağınızı bildiğinizi ve kendini ciddi bir tehlike olarak bile düşünmediğinizi hissedecektir. Bu, rakibinizin kendini çaresiz hissetmesine neden olacaktır. Kazanma şansının olmadığını ve bu nedenle denemenin de yararı olmadığını anlayacaktır. Onun cesaretini kıran bu durum, sizin kazanmanızı daha kolaylaştıracaktır; böylece gösterdiğiniz çaba daha bile aza inecektir. Bu süreç, küçük bir bakışınızın bile düşmanınızın teslim olmasına neden olacağı bir noktaya ulaşınca dek devam edebilir.

Kendinize duyduğunuz güvenin bir görüntüsü olarak yaydığınız aura, kiai'dir. Bunun, karşınızdaki insanın savaşma arzusunu yok eden düşmanınız üzerindeki etkisi ise ai-

ki'dir. Siz kiai'yi hissedersiniz, karşınızdaki insan ise aiki'yi hissederek.

Eğer bunun çok gizemli bir şey olduğunu ve savaşın aiki ile kazanılamayacağını düşünüyorsanız, ailelerin, çocuklarına karşı her gün bu yöntemi kullandıkları gerçeğini göz önünde bulundurun. Yöntem aynıdır, aradaki tek fark ikisinin dereceleridir. Feodal general Minamoto Yoshiie'in bu sanatta nihai bir aşamaya ulaştığı söylenir. Yoshiie, Japon tarihindeki en büyük savaşçıydı ve Hachiman Taro, yani "savaş tanrısının en büyük oğlu" olarak bilinirdi. Efsaneye göre, tüm orduya emir vermesi için yalnızca atının eğilmesini emretmesi yeterli oluyordu.

Aiki'ye ilk kez, Japon kılıç okullarının eski parşömen kayıtlarında raslanmaktadır. Bu tümüyle doğal bir şeydir ve yaşamın kendisi kadar eskidir; buna karşın, aiki'yi geliştirmek için kullanılan resmî bir yöntem yalnızca dōjō'da bulunur. Fakat her dōjō'da bulunmaz. Yalnızca, daha eski ve daha geleneksel ryu'ları öğretenlerde bulunur.² Bu tür dōjō'larda savaş teknikleri yalnızca aiki'yi elde etmeye yarayan araçlar olarak görülürler. Daha modern okullarda ise, ya kişinin kendini koruması ya da spor karşılaşmaları nedeniyle teknikler başlı başına öyle bir önem kazanmışlardır ki, bu amaç ortadan kalkmıştır. Ancak bu, aiki'nin modern bir okulda asla görülemeyeceği anlamına gelmez. Buna karşın modern bir okulda görüldüğünde, genellikle eğitimin bir amacı olarak değil kaza ile oluşmuş bir yan ürün olarak ortaya çıkar. Ayrıca bu, modern okulların yaklaşımlarının hatalı olduğu anlamına da gelmemektedir. Aiki'yi elde etmek on yılları ge-

2 1941 yılında, Butokukai, yani dönemin savaş sanatları yönetim kurulu, aiki'yi tüm klasik bujutsu dallarının ayrılmaz bir parçası olarak tanımlamıştır.

rektirir ve bu, pek çok insanın zevkine uygun değildir. Öğrencilerin çoğu için hemen elde edilen sonuçlar, geleceği ait elle tutulamayan birtakım vaatlerden daha değerlidir.

Aiki, yalnızca modern aikidô sanatıyla değil, tüm geleneksel Japon savaş sanatlarıyla ilişkilidir. Modern aikidô'nun aiki öğretisi³ ile tarihî bir bağlantısı olmasına karşın, hem teoride, hem de pratikte öylesine hafifletilmiştir ki, gerçek ile arasında pek az ilişki vardır. Aikidô'nun aiki gücünü geliştirecek şekilde hazırlanmış bir dizi çalışma olduğu düşünülmektedir. Oysa birçok modern aikidô okulunun günümüzde öğrettiği şey Daitô-ryu'dan alınma yumuşatılmış tekniklerin üzerinde yükselen çok yumuşak bir tür jujutsu'dur. Bu durum, sanatı kişisel bir eğlence dışında hemen hemen kullanışsız duruma getiren sahte ruhsal öğretilerin⁴ bol miktarda kullanılmasıyla daha da sulandırılmaktadır. Bu tür durumların nedeni, insanların çoğunun Ueshiba sensei'yi elli yaşlarında bir kaplan gibi değil de, seksen yaşlarında nazik bir adam olarak anımsamalarıdır. Bu insanlar, Ueshiba sensei'nin "aikidô'nun yüzde 99'u vuruştur" sözünü kolayca unutmaktadırlar. Ueshiba sensei, aiki'yi kesin olarak anlamış yegane ustaydı, fakat ne yazık ki eğitimindeki eksikler, bu bilgisini öğrencilerine aktarabilme yeteneğini pek çok açıdan kısıtlardı.

3 Modern aikidô, Morihei Ueshiba (1883-1969) tarafından yaratılmıştır. Ueshiba, Takeda Sogaku'nun öğrencisiydi ve Daitô-ryu öğretisinin üçte ikisini almıştı. Daitô-ryu geleneksel olarak yalnızca kademli ordu mensuplarına öğretilirdi, fakat Ueshiba bu öğretiyi halka açmıştır. Bu durum da, pek çok zorlu tekniğin epeyce sulandırılmasını gerektirmiştir.

4 Ueshiba, Deguchi Ônisaburo'nun Ômoto-kyô dininin ateşli bir izdesiydi. Bu yaşamda ütopya telkin etmesi nedeniyle alt toplumsal sınıflar arasında ünlüydü. Bu din, uzun bir esrime elde edilmesiyle tanınırdı. Deguchi, kendinin Tibet Dalai Lama'sının genedoğumu olduğuna inanıyordu.

JAPON GÜCÜ VE STRATEJİSİ –

Aiki, herhangi bir savaş sanatının en üst aşamasıdır. O, dışsal bir gösteri değildir; düşmanınızı ne tavırlarınızla ne de görünüşünüzle korkutursunuz. Aiki, daha çok dışsal bir gösterinin olmaması durumudur. Bir şey yanmazsınız, çünkü düşmanınız bir şey yapmanızı gerektirecek kadar önemli değildir. Onu yenmek için yalnızca varlığınız yeterlidir.

Yedinci Bölüm

KOKORO: Zihinsel Tutum

Savaşlar, zihinsel tutum nedeniyle kazanılır ya da kaybedilirler. Silahlar ve askerlerin sayısı inkâr edilmeyecek denli önemli olmasına karşın, bunların savaştaki en önemli etkiler olduğunu düşünmek bir hatadır. Savaş alanında hüküm verici etken *kokoro*, “kalp”, yani savaşçının zihinsel tutumudur. Asker ile sivil arasındaki farkı yaratan şey bu zihinsel tutum, yani *kokoro*'dur.

Askerin, düşmanı pek ender gördüğü günümüz elektronik ve füze çağında savaşma ruhunu tartışmak, tarihi geçmiş bir şey olarak görülebilir. Oysa doğru bir savaşma ruhu, günümüzde de bin yıl önce olduğu kadar önemlidir. Tek sorun, bu ruhu elde etmenin günümüzde çok daha zorlaşmış olmasıdır.

Feodal Japonya'da nüfusun yüzde 10'undan daha küçük bir bölümü samurai sınıfına üyeydi. Bu grubun ise yüzde 10'undan daha azı gerçek savaşçıydı. Sonuç olarak, bu küçük seçkin grubun yalnızca binde biri kendi savaşının gerçek ustası olarak kabul edilirdi. Bu oranlama, tüm çağlar ve kültürler için dikkate değer bir biçimde geçerlidir. (Tıpkı eski *Sparta* 'da olduğu gibi bazı istisnalar vardır, ancak bunlar pek ender olarak görülür.) Yani burada, nüfusun yüzde 1'inin

yüzde 1'inden bahsediyoruz. Yurtsever insanlar bunu kabul etmekten hoşlanmasalar da, modern insanların çoğu savaşımaya uygun değildir. Yetiştirilişlerine bağlı olarak modern insanlar genellikle ne şiddeti yaratabilecek ne de ona katlanabilecek durumdadırlar.

Sorun üç bölümde incelenebilir. İlk olarak, modern bir toplum, vatandaşlarını daha doğdukları andan itibaren şiddetin kötülüğünün karşısında olacak şekilde yetiştirir. Ardından, on sekiz yaşından sonra genç adamın arkasına bir üniforma giydirip, yalnızca birkaç haftalık bir eğitimin ardından onun bir katile dönüşmesini bekler.

İkinci olarak toplum, medya aracılığıyla genç insanlara şiddetin gerçekte ne olduğu konusunda yanlış bir görüntü sunar. Modern filmler, özellikle televizyon için sulandırılmış olanları, mermi yaralarını düşmanın gömleği üzerindeki küçük kırmızı noktalar olarak gösterirler. Bu durum, günümüzdeki yüksek süratli bir mermiyle paramparça olan bir kol ya da bacak görüntüsü karşısında, kişileri yanlış bilgilendirir.

Son olarak, savaş araçları, onları kullanan insanlardan daha fazla önem kazanmıştır. Geçmişteki savaşlar, ordunun dayanıklılığıyla sınırlanırlardı; atlar ve kılıçlı bölükler yorulunca, orduların günümüzdeki mekanize birlikler sıcak savaş günler, hatta haftalar boyunca sürdürebilirler. Bu, insan bedeninin dayanımının tümüyle ötesindedir. Sıradan bir asker, modern bir savaşta fiziksel olarak en fazla altı ay tam etkili olabilir. Üç aya kadar en verimli şekilde çalışır ve bu noktadan sonra inişe geçmeye başlar; tabii bu çıkarım, bir askerin sıcak savaş sırasında zamanının küçük bir bölümünü harcadığı varsayılarak yapılmaktadır. Bu tür sınırlamalarla karşılaşmanın savaşçı ruhu üzerinde büyük bir olumsuz etkisi olur. Kendi uzmanlık alanındaki aletleri en üst verim-

lilikle kullanabilecek kadar güçlü olmadığını fark ettiğinde, kendi yeteneklerinden şüphelenmeye başlar.

Bir stratejist olarak, modern uygarlığın bir ürünü olduğunuz ve bu uygarlığın öğretilerinin, benliğinizin fark edemeyeceğiniz kadar derinlerine ulaştığı gerçeğini aklınızda bulundurmalsınız. Şiddet tarafından değil, toplumun ülküleri tarafından şartlandırıldınız. Kokoro'yu elde etmek için, bu ülkücülük maskesinin içinden bakmayı öğrenmeniz gerekir.

Kokoro, katı bir zihinsel tutum değildir; bu, kazanmak için gereksinim duyduğunuz tutumdur. Kokoro'yu kazanmanın en klasik yöntemi, bir savaş meydanında hayatta kalmaktır. Buna karşın, savaşta hayatta kalmayı başarmak büyük oranda bir şans meselesi olduğu için, bu yöntem pek etkili bir yöntem değildir.

Kokoro'yu savaşa gerek kalmadan geliştirmek için hem insanın, hem de toplumun doğasını anlamalısınız. Eğer bunların ikisine de nesnel olarak bakmayı öğrenebilirseniz, savaşa karşı olan sosyal kavramların, ülkülerin ve düşüncelerin bazılarını ortadan kaldırmanız mümkün olabilir. Sosyal şartlandırmalar benliğinizin çok derinlerine işlemiş olabilir, bu nedenle kendinizi bu şartlandırmalardan özgürleştirmeye çalışırken bazı zihinsel tembelliklerle karşılaşmaya hazırlıklı olun.

Savaş üzerinde düşünürken, kendinizi iyi ve kötü, ahlak ve ahlaksızlık gibi kavramlardan arındırmalısınız. İyi savaş ya da kötü savaş gibi şeyler yoktur; yalnızca bir tek savaş vardır ve o da üzücüdür. Ahlak yalnızca savaşın öncesi ya da sonrası için geçerlidir. Etken şiddet dönemi sırasında bu tür düşüncelerin tümü bir yana bırakılmalıdır. Savaşa başlarken aklınızda yalnızca bir tek düşünce olmalıdır: Kazanmak!

Eğer yoğunlaşma yeteneğinden yoksunsa iyi bir tekniğe sahip olan iri bir insan ufak tefek bir düşman tarafından yenilebilir. İri adam kazanmayı istemekte, ama kazanmak için gerekli olan şeyleri yapamamaktadır. Bu durum durmasına ya da gücünün bir kısmını geride tutmasına neden olur ve bu da öldürücüdür. Bu ruhsal zayıflık, kokoro'ya sahip olan insanda görülmez ve onu tehlikeli yapan şey de budur. Tehlikeli bir insanın en basit tanımı, her an vurmaya hazır bir insan şeklindedir. Böyle bir insan her an, her durumda ve herkese vurabilir. Mantıklı bir insanın savaşta yeri olmadığını açık bir şekilde anlayarak, zihninin mantıklı yanıyla olan bağlantısını koparır. Varlığının geri kalanı, savaş için son derece etkili bir makine olur. Hedefinden başka hiçbir şeyi görmez ve ona vurma arzusundan başka hiçbir şey hissetmez.

Bu, size acımasızlık gibi gelebilir, fakat savaş öyledir. Dünya, savaşçılar olmadığına yaşanması daha güzel bir yer olurdu, fakat halen savaşçılara gereksinim duyulmakta. Şiddet zamanları yalnızca şiddet adamları tarafından ortadan kaldırılabilir; toplumun kendisi savaşmayı reddettiği sürece, bu tür insanları yetiştirme yeteneğini asla kaybetmemelidir.

Modern insan, yalnızca iyi savaşlar yapmak istemeye ek olarak, ayrıca sınırlı savaşları tercih etmektedir. Bu durumdan hoşlanır, çünkü ona yalancı bir güvenlik duygusu verir; eğer yalnızca küçük savaşlara katılırsa, yalnızca küçük yenilgi tehlikeleriyle karşılaşır. Sınırlı savaş ifadesi, gerçekte birbirleriyle çelişkili iki sözcüktür. Bu tür olaylar için kullanılacak doğru sözcük spordur. (*Webster's Dictionary*, sporu, "genellikle fiziksel çalışmalarından ve kurallardan oluşan belli bir oyun" olarak tanımlar.) Savaş, bir spor karşılaşması değildir ve bu şekilde savaşmaya çalışarak asla kazanılamaz.

Televizyondaki tipik bir dövüş sahnesini düşünün. İyi adam kötü adamı yere serer ve ardından geriye dönüp gider, onun tekrar ayaklarının üzerine kalkmasına izin verir. Bu durum kötü adam artık daha fazla dayanamayınca dek sürer. *Gülünç!* Düşmanınıza, asla size zarar verebilme şansı tanımamalısınız. Onu yere devirdiğinizde, hareket edemeyecek duruma gelinceye dek başını yere bastırmalısınız. Bu, kokoro'dur. Tehlike, toplumun sizi bu eylemi durdurmanıza neden olacak şekilde şartlandırmış olmasıdır. Bu durumda, yere devirdiğiniz adam silahını çıkarır ve sizi öldürür.

Tarih, bu temel gerçeğe ilişkin örneklerle doludur. İkinci Dünya Savaşı'nın Avrupa aşaması, Alman endüstri kompleksinin kısıtlama olmaksızın bombalanmasıyla kazanılmıştır. Aynı savaşın Pasifik aşaması, birkaç yıl sonra ahlak ve insanlık dışı bir şey olarak kabul edilen, Japonya'ya karşı girişilen sınırsız denizaltı savaşıyla kazanılmıştır. Madalyonun diğer yüzünü görmek için Kore'ye ve Vietnam'a bakın. Batı, savaşan birliklerine kısıtlama getirerek her iki savaşı da kaybetmiştir. Ortadoğu'da Altı Gün Savaşı'nda kokoro'nun iyi bir örneğini görürsünüz; altı günden daha kısa bir zamanda biten her savaş, belirgin bir şekilde aydınlanmış liderliğin göstergesidir.

Siviller bu tür ifadelerden nefret ederler. Sivil, "onurlu bir yenilgi, onursuz bir zaferden daha iyidir", deme eğilimindedir. Bu tamamen deliliktir. Eğer kazanmayı planlamıyorsanız, savaşa girmemelisiniz bile. Savaşlar iyi insanlarla kazanılmaz, en tehlikeli adamlarla kazanılır. Savaş yalnızca kazanan tarafın tarihçileri için şanslı bir maceradır. Doğrudan savaşa girmiş insanlar için ise kanlı ve acı dolu bir deneyimdir. Bununla birlikte, zaman zaman bu tür şeyler engellenememektedir. Tek mantıklı çözüm, hızlı ve güçlü bir şekilde ilerleyip, karmaşayı mümkün olduğunca hızlı bir şekilde bitirmektir.

Ne kadar hız yeterince hızlıdır? Kişiler arasındaki savaşta saniyelerle düşünmelisiniz. Ülkeler arasındaki savaşlarda ise günlerle düşünürsünüz. Kişiler arasında bir dakikadan, ordular arasında ise bir haftadan daha uzun sürede biten savaşlar kötü yönetilmiş demektir.

Bu hızın sırrı kokoro'dur. Bir kez geliştirildi mi, olaylar son derece hızlı gelişir. İlk tehlike belirtisinde, kurallarla ilgili tüm düşünceleri savaştan sonraya bırakarak karşınızdaki insanın gırtlığına saldırırsınız.

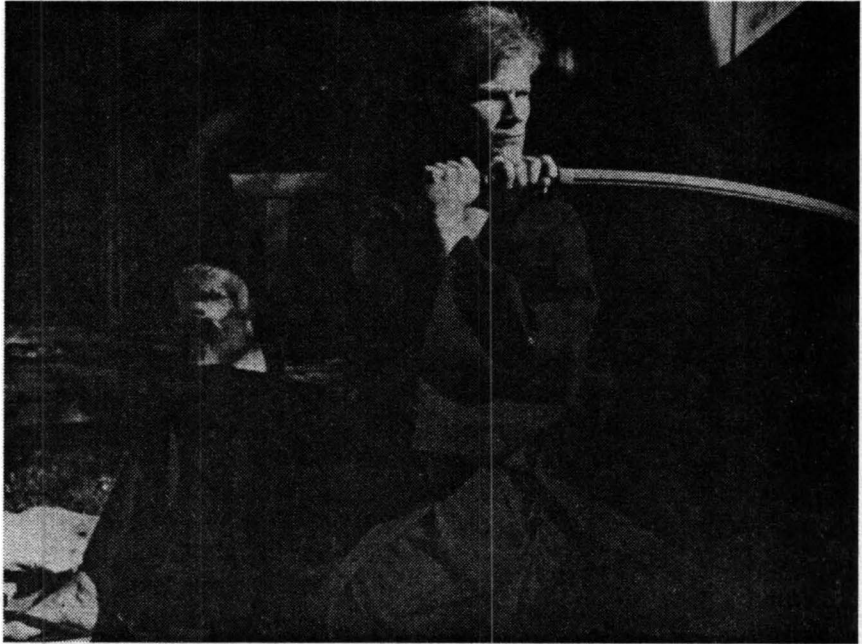
İkibin yıl önce kaleme alınmış olan Sun Tzu'nun yazılarında (Giriş Bölümü'ndeki beşinci nota bakınız), Wu chi şöyle der: "Savaş meydanı yürüyen ölülerin ülkesidir. Burada, yaşamak isteyenler ölürler." Wu chi'nin anlatmaya çalıştığı şey, eğer kendinizi korumayı düşünürseniz kaybedeceğiniz kesinleşir, çünkü her savunma düşüncesi, saldırıya yönelik düşüncelerden bir tanesinin yok olması demektir. Bu nedenle kişisel güvenliğiniz ile ilgili tüm düşünceleri bir yana bırakmalı ve yalnızca düşmanınızı yok etmek üzerinde yoğunlaşmalısınız.

Görebileceğiniz gibi, doğru kokoro pek çok şeyin ürünüdür. Ki'yi, kime'yi ve mushin'i gerektirir. Kokoro temel olarak, eldeki görevle doğrudan ilişkili ve olumlu olmayan yaklaşımların tümünü ortadan kaldırmaktan ibarettir. Evrende var olan tek şey düşmanınızdır ve amacınız onu yok etmektir.

Her ordunun komutanının ana görevi, askerlerinin tümüne kokoro tutumunu aşılaktır. Ne yazık ki bu pek ender olarak başarılıdır. Vatandaş asker yaratmaya çalışan modern yaklaşım, bu ruhun yaratılması için en büyük engeldir. Eğer bir insana, toplumun bir parçası olduğunu anlatırsanız, tehlike zamanında toplumu tarafından korunmak isteyecektir.

Bu, savaşçının Yolu değildir. Savaşçının görevi toplumu korumaktır, toplumu tarafından korunmak değil.

Askerler, toplumdan mümkün olduğunca yalıtılmalıdır. Bu durum, toplumun değil ordunun ahlak kavramlarıyla yaşamalarını (ve ölmelerini) sağlar. İnsanın bir kurallar grubuyla yaşamasını ve ardından başka kurallar grubuyla ölmesini beklemek hem insanlık dışıdır, hem de gerçekçilikten uzaktır. Toplumdan yalıtılan insan kısa sürede askeri felsefeyi benimser. Ordunun üyeleri bir ailedir ve ordunun gelenekleri de tarihtir. Bu şartlar altında kazanılan savaş mantığı hemen hemen otomatik bir duruma gelir.



Bir öğrenci, kendini dış dünyadan yalıtıp, katayı sozsuz bir şekilde tekrarlayarak mükemmelliği arar.

Birey, içgüdüsel olarak belli bir modele uyar. Bu model şiddet olduğunda, sonuç da kokoro'dur. Bu durum, seçkin ordu birlikleri arasında sık sık görülür. Bu insanlar sivillerin arasına yerleştirilmezler ve soyut sosyal ilkeler için savaşmazlar. Bu insanlar yalnızca grupları için savaşır ve hepsi için de önemli olan şey budur. Bu ruh, savaşma ruhları halkın ahlak kavramlarıyla sulandırıldığı için dokuz beş arası çalışan askerlerde asla görülmez.

Kokoro'ya sahip olan bir ordu yalnızca düşmanını yok etmeyi düşünür. Bir ordu, yalnızca askerleri silah sesine doğru içgüdüsel olarak yöneldiklerinde tehlikeli bir ordu olur. Komutanın görevi bu ruhu yaratmaktır, yönetmek değil; yöneticilik yalnızca düzensiz bir insan kalabalığıyla uğraşırken gerekir. Gerçek profesyonellere sahip olan bir komutanın tek görevi onları dizginlemektir. Uygun ana kadar askerleri geride tutar ve zamanı geldiğinde onları salıverir. Geri kalanını kokoro'ları yapar.

Birey için kokoro, dōjō aracılığıyla yaratılır. Dōjō'nun hem fiziksel, hem de ruhsal olarak toplumdan yalıtılmasının nedeni budur. Topluma fazla açık olan bir okul, topluluğun değerleriyle bozular. Aynı şey toplumun alışkanlıklarını kullanan okullar için de geçerlidir. Gerçek bir dōjō, toplumdan uzakta tutulan askerî birliklere benzer. Halka açık değildir ve kendine ait kuralları ile değerleri vardır. Geleneksel dōjō'larda Japon üniformalarının kullanılmasının nedenlerinden bir tanesi de budur. Tokalaşmak yerine eğilmek ve dōjō girişinde ayakkabıların çıkarılması gibi şeyler öğrencileri dışarıdan daha da uzaklaştırır.

İş dünyası da savaşın bir türüdür. İşadamı, mermi yerine kâğıtları kullanır ama ilkeler aynıdır. İyi bir işadamı daima ve herkese karşı rekabete hazır olmalıdır. Eğer servetinin tü-

münü, kazananın her şeyi olacağı bir rekabete koymaya hazırsa, son derece tehlikeli bir rakip olur. Pek az insan böyle bir şey yapmaya hazırdır ve bu tür insanların varlığı daha tutucu olan meslektaşlarını son derece sınırlı bir duruma getirir. Bir işadınının, tıpkı savaşçı akrabası gibi bir tek amacı vardır: Kazanmak.

Stratejist bir işadamı, tıpkı askerlerin bölüklerde ve bireylerin de dōjō'larda çalıştığı gibi çalışır. Kendini işinin içine gömer ve işinin kurallarını kendi kuralları yapar; iş ahlakı, onun kendi ahlakı, iş değerleri kendi değerleri olur. İşadamlarının toplumun içinde etkin bir rol almaları şeklindeki bilindik çalışmalar ortadan kaldırılmalıdır. Bu tür eylemler yalnızca kokoro'nun zayıflamasına hizmet ederler.

Tarihteki büyük komutanlara ya da büyük servetler yapmış insanlara bakarsanız, bu insanların stratejik açıdan asla ılımlı olmadıklarını görürsünüz. En başarılı olanlarının yaşamda yalnızca tek yönleri vardır; büyük bir şevkle yeni savaşlara sıçrayarak daima ileriye doğru hareket ederler. Yaşamın her düzeyinde koyunlar, yalnızca kurtlar tok olduğunda güvendedirler.

Kokoro, değişmez bir şekilde zaferle sonuçlanmaz. Savaş, daha çok bir şans meselesidir. Savaşlar genellikle, son dan bir önceki hatayı yapan tarafça kazanılır. Kokoro'nun yaptığı şey, savaş için esas önemi taşımayan bir şey üzerinde mümkün olduğunca az zaman harcamanızı sağlamaktır. Böylece, zaman kaybetmediğiniz için daha az hata yaparsınız; ve bunun, yapılan son hata olmamasını umarsınız.

Ancak her insan ölür; bu konuda yapılabilecek hiçbir şey yoktur. Bir bireyin ya da ulusun savaşta yapabileceği tek şey, ölüm engellenemez olduğunda, bunun hem pahalıya patlamasına, hem de zarif olmasına karar vermektir. Bu da kokoro'nun bir parçasıdır.

SHİBUMİ

Matematik biliminde, özenli olarak adlandırılabilen bir formül türü vardır. Bu, tam bir formüldür ve hesaplanamamış herhangi bir şeye bağlı değildir. Bu tür formüller gelişmiş ve karışık denklemlerle ilgilidirler. Diğer yanda, zarif olarak adlandırılabilen bir diğer formül türü vardır. Zarif bir formül hem derin, hem de basittir. Bu tür denklemler arasında belki de en yaygın, evrendeki tüm enerji ve madde ilişkisini tanımlayan Einstein'ın $E=MC^2$ formülüdür.

Savaşta da bu tür bir zarafet vardır. Bunun için kullanılan Japonca sözcük *shibumi*'dir.¹ Bu, elde edilmiş bir zarafeti ve stili tanımlar. (Siyah bir Rolls Royce *shibui*'dir; altın kaplama olanı ise zevksizliktir.)

Kokoro ile kaplanmış usta stratejist asla gösterişli ve egzotik tekniklere başvurmaz. Seçtiği strateji, kendine nihai bir güzellik katan hareket sadeliği ve duruş mükemmelliğiyle yapılır. Kokoro'su, onun kazanma üzerinde yoğunlaşmasını ve kaybetme olasılığını kabullenmesini sağlar. Kaybetme konusunda endişelenmez; yalnızca belli bir stille hareket etmeye karar verir.

Kendine saldırıldığında ve savaşa zorlandığında, bir acemi, hayaya sığıyarak atılan gösterişli bir tekmeyle kalkışır ve bunu karışık bir hareket bileşimiyle izler. Kazansa bile, zaferiyle ilgili şanlı bir şey olmaz. Usta, asla bu tür bir savunmaya yeltenmez. Bunun yerine, sade bir hareketle yana kayıp saldırıyı savuşturur. Bu hareketini sade ve kesin bir vuruşla tamamlar. Duruşu, zamanlaması ve mesafesi mü-

1 *Shibumi* isimdir, sıfat hali ise *shibui*'dir.

kemmel olur. Kişiliğinde shibumi'nin şekillendiği bir insan, savaşçı kazanmaz. Yalnızca kazanır.

Kokoro'nun bu görünüşü geleneksel dōjō'lara yansır. Stüdyo ya da spor salonu duvardan duvara halı, müzik ve renkli bir dekorla süslenmesine karşın, dōjō oldukça farklıdır. Bir dōjō'da tercih edilen malzeme, doğal, iyi cilalanmış tahta ve genellikle düz beyaz renge boyanmış duvarlardır. Dekorasyon genellikle, ilginç bir kaya ya da çiçek düzenlemesiyle sınırlanır.

Shibumi, zihinsel bir durumdur, bir taklit değil. Kokoro'nun önemli bir özelliğidir, çünkü fiziksel eylemleri aşırılıktan korur. Sade ve doğal hareket, daima karmaşık hareketlerden daha etkilidir. Bu, savaşçının mümkün olan en doğrudan yolla zaferi elde etmeye çalışması gerektiği anlamına gelir. Bu sade ve doğrudan eylem, yalnızca savaşçı tüm yaşam tarzını shibumi yaptığında otomatik duruma gelir.

Shibumi'nin ilginç bir örneği eski savaş sanatı karşılaşmalarının kurallarında görülür.² Bu karşılaşmalarda hakem, bir puan skorunu belirtmek için "ippon!" diye bağırırdı. Bu, "bir puan" anlamına gelir. İppon yapabilmek için saldırınızı kesin bir kararla başlatmalı, kusursuz bir şekilde vurmali ve ardından berrak bir şekilde düşmanınızdan uzaklaşmalısınız. Bunların tümü mükemmel bir tarzda yapılmalıdır. Hepsi hesaba katıldığında, bu tam bir shibui durumudur.

Buna karşın, ippon yapılması güç olduğu için pek ender görülür. Spor organizasyonları kısa süre sonra halkın baskısına boyun eğip wazaari'yi, yani yarım puanı yarattılar. Bu,

² Bujutsu kavramının spor olarak kullanılışı oldukça yakın zamanlarda başlamış bir şeydir. Günümüzdeki karate karşılaşmaları ise elli yıldan daha az bir süredir vardır.

mükemmel olmayan bir tekniğe verilen puandır. Wazaari'yi kısa süre sonra çeyrek puan izledi.

Bu tür kesirli puanların en kötü yanı, savaş sanatlarının yaratmaya çalıştığı ruhu yok etmesidir. Yarışmacı, birkaç tane kesirli puan toplayarak kazanabileceğini bildiğinden, en büyük puan için kendini zorlamaz. Maçlarda, rakibin tümüyle teslim olması gerekmez, bu nedenle ippon pek görünmez. Ne de kokoro'yu, savaşçı ruhunu görürsünüz.

HARAGEİ

Japon kültüründeki en gizemli ve merak uyandırıcı kavramlardan bir tanesi *haragei*'dir. Bu, Batı dillerine tam olarak çevrilemeyen pek çok Japonca sözcükten bir tanesidir. *Hara*, “göbek” ya da “karın” anlamına gelir; böylece anlamını son derece kaba bir şekilde “karın sanatı” olarak tercüme edebiliriz. Yaklaşık olarak, bir sorunu mantıklı olmayan bir yöntemle çözmek anlamına gelir. Oysa *haragei* ilk bakışta sanıldığı kadar gizemli bir şey değildir.

Batı'da, beyin, mantığın kaynağı ve kalp de duyguların yuvası olarak görülür. Japonlar bu listeye bir de karnı ekler ve burasının ruhun ya da içgüdülerin kaynağı olduğunu düşünürler. Bu, fizyolojik bakımdan doğru olmasa da çok derin anlamları vardır.

Kokoro'nun bir işlevi olarak *haragei* hem ruhsal hem de fiziksel olarak pek çok yüzü olan bir sanattır. *Haragei*'nin ruhsal anlamını ve varlığının nedenlerini anlamak için, Japoncaya çabucak bir göz atmamız gerekmektedir.

Japonca, şairler için yaratılmış bir dildir. İlk bakışta oldukça sade ve doğrudanmış gibi görünse de, çalışıldıkça daha karmaşıklaşır. Bu zorluğun temel kaynağı, neredeyse sonsuz olan fiil çekimleridir; hemen hemen her sosyal durum için ayrı bir çekim vardır. Yani, belli bir olayı açıklarken hem konuşmaya katılanların tümünün kesin ve göreceli sosyal konumlarını, hem de birbirlerine karşı olan yükümlülüklerinin derecesini açıklamalısınız. Bu etkenlerin tümü, tam olarak hangi fiil biçiminin seçilmesi gerektiğini belirlemektedir.³

Bu ululama formlarının kullanımı, günümüzde çok önemli olmasa da, geçmişte bir yaşam-ölüm meselesiydi: Birkaç yüzyıl önce bir samurai, kendine karşı uygun olan saygıyı gösteremeyen herkesi yasal olarak (ve bir ahlak görevi olarak) anında öldürme yetkisine sahipti. Japonların, ululama dilinin olduğu kadar nazik davranışların üzerinde durmalarının da kaynağı bu tür şeylerdir. Tarihin bir momenti vardır ve bu tür yoğun ve sürekli alışkanlıklar kolayca yok edilemez. Günümüzde, doğru olmayan bir fiil çekimini kullanmak artık ölüm cezasına neden olmasa da, mutlaka sosyal olarak dışlanmaya neden olur.

Bir Japon, aynı zamanda gelişmiş sosyal duyarlılık nedeniyle, doğumundan itibaren kesin ifadelerde bulunmayacak şekilde yetiştirilir; bu ifade ne olursa olsun, bu tür bir ifade daima birisini darıltabilir. Bu nedenle bir Japon, hayır demekten nefret eder. Hayır, kesin bir ifadedir ve birisinin darılmasına neden olabilir. Bu konuya yemek kurallarından güzel bir örnek verebiliriz. Terbiyeli bir konuk, kendine tadını sevmeyeceği bir yemek sunulduğunda asla, “ben bu yemeği sevmem” diyecek kadar kabalaşmaz. Eğer yemeye zorlanırsa, “bu yemeği az severim” diyebilir.

³ Aynı şey, daha az ayrıntılı da olsa, isimlerin ve konuşmanın diğer parçalarının seçimi için de geçerlidir.

Aynı tavırla ilgili Batılı işadamlarını sinirlendirebilecek bir başka örnek de, Japon Anonim Şirket yöneticilerinde görülür. Batılı işadamları, bir konu üzerinde hemen kararlara varıp emir vermeye alışık olmalarına karşın, Japon meslektaşları son kararı vermeden önce herkesin onayını almak için bir toplantı yaparlar. Bunun nedeni sorumluluk almaktan korkmak değildir; Japon işadamı yalnızca ekibindeki insanlardan birini gücendirmek istemez, o kadar.

Bütün bunlar, kişisel iletişim sorununa yönelmektedir. İki Japonun konuşmasını dinlemek, bu dili öğrenmeye yeni başlayan bir insanın, Japonca'yı öğrenmek için boşuna çabıyormuş gibi bir duyguya kapılmasına neden olabilir. Bazen konuşmanın tümü sanki homurtulardan ve omuz silkmelerden biraz fazla bir şeylerden meydana geliyormuş gibidir. Temel sorun, Batılıların dili bir bilgi iletme yolu olarak düşünmeleridir. Oysa Japonlar, dili daha çok bir duyguyu nazik bir şekilde nakletme yolu olarak kabul ederler. Dilin tamamı, nesnelere değil duygulardan bahsedecek şekilde yapılanmıştır.

Sözcükler, sosyal bir hata yapma olasılığı yarattıkları için, Japonlar mümkün olduğunca az sözcük kullanmaya çalışırlar. Yüzyıllar süren çalışmaların sonucunda Japonlar özellikle karşıdaki insanın duygularının hissedildiği ve paylaşıldığı durumlarda, iki yönlü sözsüz iletişime alıştılar. Bunun için geliştirdikleri yöntem, benliğin arındırılmasının, ruhun dincleştirilmesinin ve mushin'in süreklileştirilmesinin bir karışımıdır. İnsan, bu yöntem aracılığıyla başkalarının duygularına ve düşüncelerine karşı aşırı duyarlılaşmaktadır. Fakat bu kesinlikle bir tür altınca duyu (ESP) değildir. Kişi, arka planda bulunan kendi düşüncelerinin gürültüsünü susturduğunda, diğer insanların düşüncelerine karşı duyarlılaşmaktadır.

Bunu başaran insan, karşısındakinin zihnini okuyan bir insan değildir. Yalnızca, kişi karşısındaki insanın tavırlarındaki ya da sessindeki belirsiz imalara karşı öyle duyarlı bir duruma gelir ki, bazen dışarıdan bakıldığında karşısındaki insanın zihnini okuduğu sanılabilir.

Haragei mantıki, hatta akılcı bir süreç bile değildir. Genel olarak mideden gelen bir tepki olarak kabul edilir.

Bu, tümüyle Japonlara özgü bir durum değildir. Haragei'nin mükemmel bir örneğini görmek için, elli yıldır birlikte yaşayan bir çifti gözlemleyin. İki insan birbirlerine o kadar alışmışlardır ki, aralarındaki iletişim adeta telepatik duruma gelmiştir. Bu iki insanın arasındaki bir bakış ya da bir omuz silkme, yabancı iki insan arasında dakikalar süren bir konuşmadan daha fazla anlam taşır.

Haragei bir kılıç ustası için sınırsız olasılıkların kapısını açar. Her şeyden önemlisi, çevrenizdeki insanlara karşı öylesine duyarlılaşsınız ki, henüz en küçük bir belirti dahi olmadan, gelecek olan tehlikeyi hissedersiniz. Karşılık olarak bu durum, henüz düşmanınız saldırısına başlamadan, sizin karşı saldırınıza başlamanıza olanak tanır. Bu spektrumun diğer ucunda, ekip olarak saldırıya geçilecek bir durumda, ekip arkadaşlarınız ile birlikte içgüdüsel olarak tepki verirsiniz.

Haragei'yi geliştirmek için her zaman alışık olduğunuz idman programınızda küçük bir değişiklik yapmanız gerekir. Dōjō'da normal olarak, bir tekniği belli bir savaş durumunda yaparsınız. Haragei'yi geliştirmek için aynı teknikleri doğal bir duruşta çalışmanız gerekir. Yalnızca doğal bir şekilde durun ve idman arkadaşınızın saldırmasına izin verin. Karşı saldırınızı, idman arkadaşınızın saldırısıyla aynı anda başlatmaya çalışın.

Bunu başarabilir duruma geldiğinizde, aynı teknikleri idman arkadaşınıza biraz arkanızı dönerek çalışmaya başlayın. Bu konudaki yeteneğiniz arttıkça, yavaş yavaş aranızdaki bu açığı büyütün ve sonunda ona bakmadan çıkışın.

Henüz bir saldırı başlamadan, hatta saldırganı bile görmeden önce, içgüdüsel olarak karşı saldırıya geçtiğinizde, haragei'yi kullanmaya başlamışsınızdır. Bu, sanıldığı kadar güç bir şey değildir. Hatta acemi bir insan bile, eğer mushin durumunu sürdürebiliyorsa, bunu başarabilir.

Son bir not olarak, Gichin Funakoshi'nin bu kavram ile ilgili ve sık sık yanlış aktarılan şöyle bir sözü vardır: "Karatede ilk hamle yoktur." Pek çok Batılı öğrenci bu ifadeyi, ilk yumruğu karşılarındaki düşmanının atmasına izin vermek şeklinde yanlış olarak yorumlamaktadırlar. Funakoshi'nin anlatmaya çalıştığı şey bu değildir. Japon dili üzerine yapılmış olan gelişigüzel bir inceleme bile, bu ifadedeki aldatıcılığı ortaya koyacaktır. Hem geleneksel olarak, hem de linguistik açıdan, Japonlar daima bir saldırıyı, saldırı düşünüldüğü an başlamış bir şey olarak kabul ederler.⁴

Funakoshi asla, ilkönce düşmanınızın vurmasına izin vermeniz gerektiğini ima etmemiştir; anlatmaya çalıştığı şey, saldırgan amaçları olmayan bir insana asla vurmamanız gerektiğidir.

Haragei'nin psikolojik görünüşüne ek olarak, aynı derecede önemli olan bir fiziksel yanı vardır. Haragei çalışırken, dikkatinizin tamamı karnınızın alt kısmında merkezlenir.

⁴ Japoncada "vuracağım" diyemez ya da düşünemezsiniz. Belirgin bir gelecek zaman yoktur; bir fiilin şimdiki zaman hali, gelecek zamana ilişkin öğeler içerir.

Bu yoğunlaşmanın merkezi özellikle, tam olarak *itten*⁵ ya da “tek nokta” olarak bilinen noktadır. Göbek deliğinin yaklaşık olarak 7 santimetre altında bulunun bu nokta, aynı zamanda insan bedeninin ağırlık merkezidir. Bu nokta üzerinde yoğunlaştığınızda, yalnızca düşünce biçiminizi değil, aynı zamanda duruş ve hareket biçiminizi de değiştirirsiniz. Bu işlem genellikle merkezlenme olarak adlandırılır.

Tüm savaş duruşları *itten*'in farkındalığı üzerine kuruludur. Omuzlarınızı hafifçe geriye ve aşağıya çekerek başlayın. Ardından midenizi hafifçe kasın, kalçalarınızı biraz alçaltın ve zihninizi boşaltın. Koltukaltılarınızı kapatın (iki koltukaltınızda mermer taşıdığınızı farz edin) ve göbeğinizi aşağıya doğru yönlendirmeye çalışın. Duruşunuzun tamamı gevşemiş, fakat sağlam olmalıdır. Bu tavır genellikle *fudotai*, yani “yerinden oynatılamaz beden” olarak adlandırılır. Bu duruşa karşılık gelen zihinsel tutum ise *fudoshin*, yani “yerinden oynatılamaz zihin” olarak adlandırılır.

Bu duruşun sürekli olarak çalışılması gerekir. On yıllar boyunca süren yanlış duruşların ardından doğru duruşun otomatik duruma gelmesi biraz zaman alacaktır. Sürekli olarak bu duruşun farkında olmak için sık sık kullanılan yöntem, kemerinizi kalçalarınızın biraz altına takmak ve normalinden biraz daha fazla sıkmaktır. Bu, en azından zihninizin bir bölümünün her zaman doğru bölge üzerinde olmasına yardımcı olacaktır.

Bu duruşun fiziksel yararları kendini hemen gösterir. Zihniniz, merkezinizde yoğunlaştığı için hareketleriniz çok daha akıcı ve dengeli bir duruma gelir. Bedeninizi ayaklarınızla hareket ettirmek yerine, şimdi ayaklarınızı bedeniniz ile hareket ettireceksiniz. Bu konuda, çoğu insanın oldukça aydınlatıcı bulduğu klasik bir gösteri vardır.

5 Bazı okullarda bu nokta, *tanden*, *seika tanden* ya da basitçe *hara* olarak da adlandırılır.

Çalışma arkadaşınız birkaç metre ötede, önünüzde durur. Bir kolunu yürüyüş yönünüzün karşısında olacak şekilde, göğüs seviyesinde ileriye uzatır ve sağlam bir şekilde durur. Şimdi, her zaman yaptığınız gibi normal bir şekilde, arkadaşınıza doğru yürüyün. Göğsünüz, arkadaşınızın koluna çarptığında, durdurulacaksınız. Hatta güçlü bir biçimde iterseniz bile, arkadaşınızın önünüze koyduğu engeli aşp ilerlemeniz çok güç olacak.

Şimdi eski yerinize dönün ve yeniden deneyin. Bu kez, hem zihninizi hem de bedeninizi, daha önce haragei için tanımlanan şekilde düzenleyin. (İlk başlarda, eğer bir avucunuzun altına karnınızın alt kısmına bastırırsanız, nokta üzerindeki konsantrasyonunuzun artmasına yardımcı olacaktır.) Ağır ağır ileriye doğru yürüyün ve hatta çalışma arkadaşınıza bile bakmayın. Gevşeyin, yumuşak bir şekilde soluyun ve merkezinize yoğunlaşın. Eğer bunların tümünü doğru olarak yaparsanız, arkadaşınızın koluyla karşılaştığınızda onun direnci, yürüyüşünüzün yavaşlamasına bile neden olmayacaktır. Rahat bir şekilde dik durarak, onu duvara doğru iteceksiniz. Bu, fiziksel bir işlem olduğu kadar zihinsel bir işlemdir; eğer, zihninizin merkezinizden arkadaşınızın koluna kaymasına izin verirsiniz, bir an için bile olsa, durdurulursunuz.

Küçük bir çabayla yaratabileceğiniz ya da keşfedebileceğiniz benzeri pek çok gösteri ve çalışma vardır. Eğer bir karate kata'sı biliyorsanız, ilginç bir kişisel keşif yapmak için bunu kullanabilirsiniz. İlk olarak kata'yı, her zaman yaptığınız gibi, tekniklerin üzerinde yoğunlaşarak yapın. Fakat bu kez yalnızca merkezinizi düşünün. Herhangi bir öğrenci için bu, hem kata'nın hissedilmesinde hem de görünüşünde belirgin bir değişiklik yaratır. Birdenbire, neden usta bir savaşçının kata'sının açemiden daha değişik göründüğünü fark edebilirsiniz.

Fiziksel güç ve dayanıklılık, haragei'nin yalnızca yan ürünleridir; onun özü değıllerdir. Nihai amacınız, savaşta etken durumda olmanıza olanak tanıyacak bir dayanıklılığa ve zihinsel güce sahip olmaktır. Yani, düşmanınızın niyetini anında anlayabilmeniz ve durumun gerektirdiğı şekilde tepki verebilmeniz gerekir. Buradaki anahtar sözcük *hemen*'dir. Eğer karşı hamleniz mantıklı düşüncelere dayanıyorsa, uyarı ile tepki arasında daima küçük bir aralık olacaktır. Anında tepki verme yoluyla kazanılan zihinsel güç, kokoro'nun temeli olan fudōshin'dir.

Miyamoto Musashi hakkında anlatılan ve sık sık fudōshin'in doğasını tanımlamak için kullanılan eski bir dōjō öyküsü vardır. Bir gün Musashi'nin okuluna bir konuk gelir. Birlikte çay içerlerken konuğı, "Sensei, okulunuzda kayaya benzeyen zihin adıyla öğrettiğiniz şu gizli teknik nedir?" diye sorar. Musashi konuğunun bu sorusunu, öğrencilerden bir tanesini yanına çağırıp, ona karnını yarmasını emredererek yanıtlar. Öğrenci, gözünü kırpmaksızın bıçağını çekip elbisesinin önünü açar ve kendine verilen emri yerine getirmeye hazırlanır. Tam karnını yaracağı an, Musashi öğrencisinin elini yakalar ve emrini geri alır. Yine, öğrenci gözünü kırpmadan elbisesini düzeltir ve çalışmasına devam etmek üzere sakin bir şekilde, dōjō'ya döner. Musashi konuğuna dönerek, "işte kayadan ruh budur" der.

Bu, savaşçının ihtiyaç duyduğu ruhsal katılıktır. Uzun ve acı verici bir ruhsal ilerleme süreciyle, insan zihni tıpkı bir kılıç gibi çalışmaya başlar. Gittikçe güçlü, katı, soğuk, keskin ve iyi cilalanmış bir durum alır.

Tabii bu, size iyi bir savaşçının düşünmeyen, hissetmeyen bir öldürme makinesi olduğu izlenimi verebilir. Evet,

öyledir. Onu böylesine özel yapan şey, bunu gönüllü olarak yapmasıdır. İradesinin bilinçli ve kasti bir eylemiyle, sıradan bir insan için çok önemli olan duyguların ve düşüncelerin geldiği merkezi kapar. Sivillerin son derece aziz tuttuğu değerleri gönüllü olarak feda eder. Bunu yaparak çok şey kaybeder, fakat aynı zamanda da çok şey kazanır. Büyük gücü bilir ve güvenlik içinde yaşayan kuzenleri tarafından asla hayal edilemeyecek bir yoğunlukla yaşar. Yaşamın ve ölümün şiddetli kenarında yaşayan kokoro'ya sahip bir insan, efsanelerin yapıldığı malzemeye dönüşür.

II. Kitap

GÜÇ

Sekizinci Bölüm

MAAİ: Menzil

Acemi stratejist ile usta stratejist arasındaki en büyük fark, usta stratejistin *maai*'yi, yani "savaş menzili"ni (savaşan taraflar arasındaki mesafe) kendi yararına kullanma sanatında ustalaşmış olmasıdır. Acemi, düşmanı ile kendisi arasındaki uzaklığı yalnızca, öylesine var olan bir şey olarak kabul eder. Oysa usta stratejist, aradaki mesafeyi bir silah, belki de silah deposundaki en değerli silah olarak görür ve bu silahı daima kullanır.

Bir usta ile aceminin birlikte yaptıkları çalışmayı izlediğinizde, *maai*'nin doğru kullanımını canlı bir şekilde görürsünüz. Usta saldırdığında, acemi geriye sıçrar ve saldırıyı otuz, kırk santimetre ya da daha uzağa kaçarak geçirir. Diğer yanda, acemi saldırdığında, usta savaşçı bedenini hafifçe yana döndürür ve saldırıyı, darbenin bedeninin yalnızca bir santimetre önünden geçmesine izin vererek geçirir. Bu savunma, ona hızlı bir karşılık için harikulade bir pozisyon ka-

zandırır. Sonuç olarak, acemi öğrenci bir şey elde edememesine karşın kendini öldüresiye zorlarken, usta öğrenci sanki uyukluyor gibidir.

Mesafe bilgisiyle doğmadınız; bu bilgi, deneyim ve yanılığ ile öğrenilir. Çocukluğunuz sırasında, kollarınızın ne kadar uzun olduğunu deneyim aracılığıyla öğrenirsiniz ve yetkinliğinizde, bir nesnenin size olan uzaklığını bir bakışta söyleyebilirsiniz. Pek çok insan için bu kadarı yeterlidir.

Oysa Strateji Yolu, elle kullanılan ve taşınan silahlar dışındaki silahlarla da ilgilenir. Bunun en iyi örneklerinden bir tanesi, karate öğrencisinin kullandığı tekme tekniğidir. Eğitiminin ilk aşamalarında tekmeleri daima hedefin birkaç santimetre gerisine ya da ilerisine ulaştır, çünkü bacaklarının uzunluğunu bilmez. Sıradan herhangi bir insan gibi o da, yalnızca bacaklarının bedeninden yere uzandığını bilir; daha kesin bir ölçüye gereksinim duymaz, çünkü bacaklarını kullandığı tek eylem yürümektir. Fakat bir karate öğrencisi için bu durumun değiştirilmesi gerekir. Ayaklarını, tıpkı sıradan bir insanın ellerini kullandığı kadar ustalıkla ve kesin bir biçimde kullanmayı öğrenmelidir. Bacaklarının herhangi bir yöne doğru tam olarak ne kadar uzandığını bilmelidir. Bu yeteneği geliştirmek için öğrencilerin sık sık kullandığı bir çalışma, evdeki elektrik düğmelerini açıp kapamak için ayakların kullanılmasıdır. Bu çalışma güç, esneklik ve kesinlik kazandırır. Öğrenci, bunu yapmak için elektrik düğmesine tekme atmaz; ayağını yavaşça kaldırır, düğmeye başparmağıyla basar ve ardından ayağını yavaşça aşağıya indirir. Birkaç aylık çalışmanın ardından, tekmedeki maai konusunda kesin bir duygu geliştirir. Bir kılıç öğrencisi de, sık sık yanında bir silah taşıyıp, pek çok işi yaparken sanki kollarının bir uzantısıymış gibi silahını kullanarak aynı çalışmayı benzeri bir şekilde yapar.

Bu, diğere savař sanatlarının tümü için geçerlidir. Öğrencinin, uzun ve yorucu bir eğitim aracılığıyla tüm silahlarının menzili konusunda içgüdüsel bir farkındalık geliřtirmesi gerekir. Aynı zamanda, karşılařabileceđi her silah için de bunu yapmalıdır.

Maai konusundaki farkındalığınızı geliřtirdiđinizde, mesafeyi santimlerle ölçmeyi öğrenirsiniz. Aradaki mesafenin kesin olarak bilinmesi gerektiđi, *dogiri no kumitachi*¹ olarak adlandırılan oldukça sinir bozucu bir kılıç çalışmasında açıkça görülür.

Bu çalışmada, *shitachi* ya da “karřılık veren kılıç” olarak adlandırılan eř, ceketinin ön kısmını sarkıtarak orta seviye duruşuna geçer, *uchitachi*, yani “saldıran kılıç”, kılıcını güçlü bir şekilde yatay olarak savurarak saldırır. Bu hamleye karřılık vermek için *shitachi* kılıcını kaldırır ve hafifçe geriye kaykılır. Saldırıyı yalnızca, çalışma arkadaşının kılıcı, ceketinin gevşek ucunu sıyracak kadar geriye çekilerek savuşturur. Ardından hızla, bir karşı keřiş ile öne eğilir. Eğer bunu doğru bir şekilde yapıyorsa karşı hamlesi, saldırının kılıcı hareketini tamamlamadan önce bitmiř olmalıdır.

İlk bařlarda saldırılar daima aynıdır. Buna karşı, eğitimde ilerledikçe saldırıların hem menzili, hem de hızı deđiřecektir. Bu çalışmada ağır tahta kılıçlar kullanılır ve hatalı bir hesaplama, kaburga kemiklerinizdeki birkaç kırık ile sonuçlanır. Arada bir bazı ustaların *shinken* ya da gerçek kılıç kullandıkları görülse de, bu pek çok insan için biraz daha tehlikeli olur. Bu durumda yapılacak küçük bir hatanın midenin yarılmasına neden olması bir yana, doğru yapılan çalışma sonucunda bile elbiselerin sarkan kısmı paramparça ol-

1 *Kumitachi*, resmi olmayan kata'dır. Teknikler, tıpkı resmi kata'larda olduđu gibi önceden düzenlenir, fakat form üzerinde daha az durulur.

maktadır. İster bir bokken, yani “tahta kılız”, isterse shinken kullanılsın, bu çalışma son derece üstün bir çalışmadır. Dikkatinizi yoğunlaştırma yeteneğinizi hiçbir şey, ölümün ya da ağır bir yaralanmanın bir santim ötesinde bulunmak kadar geliştiremez. Dogiri no kumitachi düşüncesine dayanan pek çok çalışma vardır; eğer çalıştığınız dōjō’da benzeri bir çalışma yoksa, bu tür çalışmalar yaratmak oldukça kolaydır.

Herhangi bir silahın hedef menzilini öğrenmeye ek olarak, savaştaki üç değişmez maai’yi öğrenmelisiniz.

Herhangi bir teknik için doğru vuruş menzili *uchima*, yani “darbe menzili” olarak bilinir. Bu, normal olarak savaşta kullandığınız menzildir. Bu menzilde, tekniği hedefe ulaştırma için bir adım atmanız gerekir. Bu adım, en büyük güçle yüklenmenize ve beden ağırlığınızın darbenin gerisinde kalmasına olanak tanır. Aradaki mesafeyi kapatma eylemi *uchikomi*, yani “darbe adımı” olarak bilinir. Bir tek adımda, saldırı için uzun bir mesafe aşmak ise *toma*, yani “uzun mesafe” olarak bilinir. Vuruş için adım atmaya gerek olmayacak kadar yakında bulunmak ise *chikima*, yani “yakın mesafe” olarak adlandırılır. Chikima’da savaşmak, uchima’da savaşmaktan daha hızlıdır; ancak, ağırlığınızı darbenin gerisinde tutamadığınız için daha zayıftır.

Savaş meydanında her silahın, kendine özgü en uzun menzili vardır. Bir kılıcın, tüfeğin ya da top mermisinin en uzun menzili kolayca belirlenebilmesine karşın, ordunun ya da düşüncenin menzilini anlamak daha derin bir incelemeyi gerektirir. Kullandığınız silah ya da size karşı kullanılan silah ne olursa olsun, bu silahı dikkatli bir şekilde incelemeli ve onun en yüksek güçle etkili olduğu menzili tam olarak bilmelisiniz.

Sık sık göz ardı edilen önemli bir nokta da, en uzun menzillerinin yanı sıra, pek çok silahın en kısa menzillerinin de olduğudur. Bu durumda, en kısa menzilin içinde, en uzun menzilin dışında olduğunuz kadar güvenli (ve çok daha etkili) bir şekilde hareket edebilirsiniz. Bunun mükemmel bir örneği, modern savaşlarda kullanılan uçaksavar mermileridir. Uçaklar sık sık, bu mermileri engellemek için ağaç yükseklğinde uçarlar. Uçaksavarlar, bu kadar kısa bir mesafede, ne mermi ateşleyecek kadar zaman, ne de gidip gelen jetlerden önce manevra yapabilecek kadar mekân bulurlar.

NOBASHİ NO HEİHÔ

Nobashi, düşmanınızı uzatma stratejisidir. Bu strateji, düşmanı uchima'nın biraz daha uzağından saldırmaya zorlayarak uygulanır.

Bu, uygulanması oldukça kolay olan bir stratejidir, çünkü tehlikeden rahatça uzaklaşılabilir. Acemi insan, darbe almaktan korktuğu için genellikle uchima'nın biraz gerisinde durur. Hatta bir usta bile, savaşa kısa bir ara vermek istediğinde, mesafeyi biraz açabilir. Bu durumda her iki taraf da kendini güvende hisseder, çünkü bu kadar uzak bir mesafeden gerçekleştirilen saldırıyı karşılamak kolaydır. Saldırının, uchima'yı geçmek için küçük bir adım atması gerekir ve bu da savunmadaki insan için küçük bir uyarı olur.

Nobashi stratejisinde düşmanın saldırısını uzatmak için, insanın doğal olarak belli bir uzaklıktan savaşma eğilimi kullanılır. Düşmanınızı uchima'nın biraz gerisine çekmek için dikkatli bir manevra yaparsınız. Kendince uygun uzaklık

olarak gördüğü mesafenin yalnızca birkaç santimetre uzağında olduğundan, aralığı kapatmak için fazladan bir adım atmadan saldırarak tuzağa düşebilir. Sonuçta tekniği biraz uzamış olur. Bu durumda da tekniği hem yavaşlayıp hem de zayıfladığı için, karşı saldırıya geçmeniz kolaylaşır.

Düşmanınızı geriye itmenin pek çok yolu vardır. En basit yöntem *zenkutsu*, yani “öne eğilme” duruşuna geçmektir. Bu duruş düşmanınızın, bulunduğunuz noktadan biraz daha ileride olduğunuz izlenimine kapılmasına neden olur. Bunun bir diğer yolu da, son derece saldırgan bir tavır takınmaktır. Bu ruhsal yoğunluk, sanki fiziksel bir yakınlık olmuş izlenimi yaratır. Bir acemi ile savaşırken, onun dikkatini kılıcınıza ya da elinize yöneltebilirsiniz. Eğer onu, *maai*'sini tavırlarınıza göre ayarlayacak şekilde kandırabilirsiniz, tam istediğiniz uzaklıkta durmasını sağlayabilirsiniz.

Kullandığınız yöntem ne olursa olsun (aldatmacaların bir karışımını da kullanabilirsiniz), düşmanınızı mümkün olduğunca uzağa itmeye çalışmayın. Normal mesafenin birkaç santimetre uzağında bulunması yeterlidir. Eğer uygun saldırı menzilin çok uzağında olursa, saldırmaya kandırılmaz.

Savaş sanatlarının *jūdō* ve *aikidō* gibi fırlatmalı türlerinde, ağırlığınızı biraz öne kaydırarak *nobashi* stratejisini kullanabilirsiniz. Ardından, rakibiniz sizi kavramak üzere saldırıya geçtiğinde, hemen dengeli bir duruşa geçin. Dengenizdeki kayma çok küçük olmalıdır; bir iki santimetrelik bir kayma yeterlidir. Bu küçük kayma, düşmanınızın sizi yakalamak üzere öne eğilmesine neden olacaktır. Eğer öne doğru çok eğilirseniz, dengesini yeniden kazanması için küçük bir adım atması yeterli olacaktır. Oysa, doğru bir şekilde hareket ettiyseniz dengesi, kendisinin bile fark edemeyeceği kadar hafif bir şekilde bozulacaktır. Şimdi öne doğru biraz

uzamış durumdadır ve bu durumda onun dengesini bozmanız çok kolay olur.

Nobashi'nin bu çeşitlemesini çalışmak için, çalışma arkadaşınıza peşi peşine ceketinizin yakasını yakalattın. Sağlam bir şekilde yerleştiğine emin olduktan sonra hareket etmeye çalışın. Eğer stratejiyi doğru bir şekilde uygularsanız bunun çok kolay olduğunu göreceksiniz. Sizi sıkıca yakaladığını düşünse de, dengesi hafifçe bozuk olduğu için onu da peşinizde sürükleyerek kolayca yürüyebileceksiniz. Temel yaka kavrama pozisyonunda, yani *katadori*'de ustalaştıktan sonra, çeşitli saldırılarda aynı şeyi çalışabilirsiniz.

Bu çalışma, karate gibi vuruşlu sanatlarda da benzeri bir şekilde uygulanır. Fakat bu kez, yakalanmış bir halde çalışmak yerine bir darbeyi durduracaksınız. Düşmanınız peşi peşine aynı tekniklerle saldırırken, siz de bloğunuzun gücünü mümkün olduğunca onun saldırılarıyla tutarlı duruma getirin. Bu durumda uygulayacağınız strateji, fark ettirmeden birazcık daha fazla geriye hareket etmek ve saldırılarının birkaç santimetre uzamasını sağlamaktan ibarettir. Eğer fazla uzaklaşırsanız, maai'yi ayarlayıncaya dek vurmazdır. Eğer üç aşağı beş yukarı uygun uzaklıkta bulunursanız, saldırısını biraz uzatacaktır. Bunu yaptığınızda, bloğunuzun etkilerini göreceksiniz. Normal bir uzaklıktan yaptığı saldırıda, bloğunuz yalnızca vuruşu yapan kolu yolundan saptıracaktır; fakat bu durumda, yani yumruğu normalinden daha fazla uzadığında, bloğunuzun gücü tüm duruşunu etkileyecektir. Çalışma sırasında, çalışma arkadaşınızın omuzlarının bulunduğu çizgiyi dikkatle inceleyin. Bloğunuzun çarpışıyla doğan etki bu çizgiyi değiştiriyorsa, nobashi'yi doğru bir şekilde uygulamışsınız demektir.

Ordular arasındaki savaşta doğru maai, pek çok etken tarafından belirlenir. Bunların arasında başlıcaları, hazırda bulunan akaryakıt rezervleri ve cephanedir. Yavaş ve sabit hamle, standart malzemeyle yerine getirilebilmesine karşın, hızlı hareket tümüyle farklı bir şeydir. Eğer düşmanınızın malzeme kapasitesi gibi konularda yeterli bilginiz varsa, bu bilgi size başarılı bir karşı saldırı için mükemmel bir şans tanır. Düşmanınızı, kendi menzilin en ileri noktasına kadar uzatıp, karşı saldırınızı bir noktaya kadar uzatıp, karşı saldırınızı birliklerinin henüz bu yeni cepheye uyum sağlayamadıkları bir noktaya kadar beklettiğinizde, nobashi no heihō, düşman güçlerinde büyük bir tahribata yol açacak şekilde uygulanmış olur.

Nobashi'nin iş alanındaki kullanımı biraz daha karışıktır. Eğer rakibinizin reklamını bir silah olarak düşünürseniz, bu silahın menzili de reklam bütçesiyle belirlenecektir. Bu silahı uzatmak için rakibinizi, reklam kampanyalarına ayırdıkları bütçelerini aşmaya zorlamalısınız. Karşı saldırınızı doğru bir zamanlamayla başlatırsanız, rakibinizin sizin ile rekabet etmeye yetecek kadar sermayesi olmayacaktır.

Bu strateji daha küçük bir alanda da, örneğin tartışma sanatında kullanılabilir.

Rakibiniz kendine has bir görüş belirttikçe, kendi karşı önermeniz ile ortaya atılırsanız, size karşı güçlü bir muhalif olarak kalacaktır. Bu durumda, nobashi'yi kullanmak için yalnızca gevşeyin ve dinleyin. Er ya da geç, kendi görüşünü destekleyen her şeyi söyleyecek ve kendi konuşmasından yorulacaktır. Bu durumda birdenbire, sade ve iyi düşünülmüş bir ifadeyle onun görüşlerine müdahale edin. Bu tarz bir ifade, rakibinizin savunmasındaki bir aralık sırasında söylendiğinde yaratacağından çok daha büyük bir etki yaratacaktır.

Nobashi'nin her türlü kullanımındaki en önemli şey hırslı olmamaktır; düşmanınızı gerektiğinden fazla uzatmaya çalışmayın. Bu heihō'yu, anlaşılmasını sağlamak için hafif bir dokunuş ile kullanmalısınız.

TÔKOSHİ NO HEIHÔ

Tôkoshi, “büyük bir mesafeyi aşmak” anlamına gelir. Bu strateji, arada büyük bir mesafe olan savaşlarda ve uygun saldırı menziline ulaşmak için peşi peşine birkaç adım atmaya zorlanılan durumlarda oldukça etkili olur.

Kılıç kullanırken, düşmanınıza yaklaşmak için iki adım atmanız gereken bir durumda, normal olarak önce küçük bir adım, ardından da büyük bir adım atarsınız. Aralığı küçük adımla kapatıp, büyük adımla kendinizi ileriye fırlatarak, kesişinizde kullanacağınız maksimum gücü üretebilirsiniz. Eğer süreci tersine döndürüp önce büyük adım atar ya da iki adımınızı eşitlerseniz, darbenizin gücü azalacaktır. Önce küçük adım atmak size fiziksel bir avantaj kazandırır. Bununla birlikte bu fiziksel avantajın, tôkoshi'nin psikolojik avantajıyla daha da arttığı zamanlar vardır.

Tôkoshi no heihô, büyük bir mesafeyle karşılaşıldığında, onu hemen aşmak gerektiği üzerinde durur. Maai'yi önce sizin kapatmanız, size olumlu bir tutum kazandırır; geride kalmanız ise olumsuz, savunmacı bir tutum yaratır.

Savaştaki eylemlerin sizi düşmanınızdan uzaklaştırdığı durumlar olur. Bu aralık, dinlenme ve güçlerinizi yeniden toplama olanağı bulmanızı sağlar; ve bu durumda düşmanınız ne kadar hızlı saldırırsa saldırınsın, güçlü bir savunmaya

girişmek için bol zamanınız olur. Bu, son derece alışıldık bir tutumdur. Aynı zamanda son derece olumsuz bir düşünce biçimidir ve ortadan kaldırılmalıdır. Mesafeyi kapatan ilk taraf olmak ve böylece düşmanınızı savunmacı bir tutuma zorlamak daha iyidir.

Yeni başlayanlar, tōkoshi no heihō'yu oldukça güç bulurlar. Sorunun kaynağı, temel bir gerçeği unutmalarıdır: Savaşta güvenlik diye bir şey yoktur. Askerî safların en gerisinde bile bulursanız, düşman hücumundan zarar görebilirsiniz. Savaş zamanında gerçek güvenlik, düşmanı tümüyle yok ettikten sonra, onu artık size zarar veremeyecek duruma getirinceye dek ezdikten sonra kazanılır. Bunu başarabilmek için, karşınızdakine zarar vermeye hazırlanmış olmalısınız.

Eğer düşmanınızdan kaçarsanız arkadan vurulabilirsiniz, çünkü bu yönden gelecek olan saldırıları engelleyemezsiniz. Eğer beklerseniz, düşmanınızın kendi istediği hızda saldırmasına izin verirsiniz. İlerlediğinizde de vurulabilirsiniz, ama en azından saldırınızın yönünü ve hızını belli bir ölçüde denetleyebilirsiniz.

Kılıç ustaları arasında sık sık kullanılan bir deyiş vardır: “Korktuğun zaman mideni kas ve ileriye fırlat!” Bu deyişi pek çok öğrenci duymuş olsa da, pek azı onun üzerinde düşünür. Hatta, daha da azı bu yöntemi dener. Bu bir talih-sizliktir, çünkü oldukça işe yarar. Mide kaslarının kasılmasıyla korkunun denetlenmesi arasında bir ilişki vardır. Tıpkı kokyū chikara'da olduğu gibi mideden yapılan derin bir solunum ile birleştirildiğinde, mükemmel sonuçlar doğurur.

İri bir düşman ile ya da yenme şansınızın çok az olduğu bir insanla karşılaştığınızda tōkoshi'yi kullanmanız çok önemlidir. Eğer daima tehlikenin ilk işaretiyle birlikte ileriye

atılırsanız, bu eyleminizin bile yalnız başına, korkuyu henüz başlamadan önce durdurmanıza yeterli olduğunu göreceksiniz. Geri durmayarak hem kendi gözünüzde, hem de düşmanınızın gözünde son derece olumlu bir görüntü yaratırsınız. Bu görüntü düşmanınızın ruhunu zayıflatır, sizinkini güçlendirir. İlk tepkisi büyük bir olasılıkla, maai'yi yeniden düzenlemek için geriye doğru küçük bir adım atmak olacaktır. Bu durumdan hemen yararlanmaya hazır olmalısınız.

Bir müsabakada, ilk hamlenize başlamadan önce, düşmanınızı hissetmek için birkaç saniye beklemeniz normaldir. Başla emrinden sonra, yanıltıcı birkaç küçük saldırınıza nasıl tepki vereceğini görmek için rakibinizin çevresinde dolaşırırsınız. Müsabakada tōkoshi'yi kullanmak için, maç başlar başlamaz ileriye doğru büyük bir adım atmanız gerekir. Bunu hemen o an, bir saniye bile gecikmeden yapın. Sizin hakkınızda düşünen rakibiniz, şimdi maai'yi düşünmeye başlayacaktır. Üzerinde baskıda bulunmaya devam edin, böylece onu kolayca denetleyebilirsiniz.

Pek çok devlet, uluslar arasındaki strateji ile insanlar arasındaki stratejinin aynı olduğunu anlamamaktadır. Pek çok savaşın başlama nedeni, bir ülkenin fazla saldırgan olması değil, diğer ülkenin yeterince saldırgan olmamasıdır. (Eğer ABD İkinci Dünya Savaşı'na 1941 yerine iki yıl önce girseydi, savaşın ne kadar kısa sürede biteceğini ve kaç yaşamın kurtarılacağını bilseydiniz şaşardınız.) Bir ülkenin maai'yi, bir kılıç ustasının kullandığı kadar başarılı bir şekilde kullanmayı öğrenmesi gerekir. Düşmana doğru birdenbire büyük bir adım atarak, önce davranıp bir saldırının başlamasını önleyebilir. Bu adım, askerî bir adım olmak zorunda değildir. Aynı zamanda ekonomide ve politikada da maai vardır.

Tokoshi no heihô, cesarettten başka özel bir yetenek gerektirmez; bu nedenle onu daha iyi bir duruma getirmek için biraz çalışmanız yeterlidir. Bu, bir aceminin de usta kadar iyi uygulayabileceği birkaç stratejiden bir tanesidir. Bu stratejinin en güç yanı, ona gereksinim duyulduğunda kullanmayı anımsamaktır. Tokoshi'yi çalışmak için, olası bir uygulama fırsatına karşı daima tetikte olun. Sık sık, en güç kısmını ilk aşamada yapabileceğiniz şeyler arayın. Eğer bunu, otomatik hale gelmesine yetecek kadar sık yaparsanız, o zaman aynı şeyi tehlike anında içgüdüsel olarak yapacaksınız.

SHİKKOTAI NO HEİHÔ

Bu, Miyamoto Musashi ve onun Nitenichi-ryu'sunun en gözde tekniğidir. *Shikkotai*'yi kullanmak için, düşmanınıza bir vernik tabakası kadar yapışmalısınız. Tekniklerin çoğunun etkili oldukları en kısa mesafe olduğu için, düşmanınıza yapışarak onun hareket alanını kısıtlarsınız.

Bu strateji sık sık kargıya karşı kılıç gibi, etkili alanları farklı olan silahlarla yapılan çarpışmalarda görülür. Eğer kargının menzilinden korkar ve düşmanınızın uzağında savaşmayı seçerseniz, gerçekte yaptığınız şey düşmanınızın pozisyonunu güçlendirmek olur. Oysa düşmanınızın yakınında olduğunuzda onu, uzun silahının sağladığı avantajlardan yoksun bırakmış olursunuz.

Düşmanınızın yakınında hareket ettiğinizi düşündüğünüzde bile, yapmanız gereken şeyi tam olarak yapmıyor olabilirsiniz. Acemi öğrenciler yalnızca güçlü bir şekilde elleri ve ayakları üzerinde yoğunlaşma eğilimindedirler. Ürkeklik-

leri, bedenlerini biraz geride, görünüşe göre güvenli bir uzaklıkta tutmalarına neden olur. Bu duruma karşı, önceden tedbirinizi alın. Daima ilk olarak bedeniniz ile, ardından elleriniz ve ayaklarınızla yüklenin.

Bir kez düşmanınıza yaklaştınız mı, yalnızca onu kesmek üzerinde yoğunlaşın. Üzerinde yoğunlaştığınız tek şey bu olmalı. Düşmanınız büyük bir olasılıkla bedenlerinizin temasından kaçınacak ve uzaklaşmaya çalışacaktır. Eğer hazırsanız düşmanınızı hemen o an kesebilirsiniz. O, “geri çekil ve kes”, diye düşünürken, siz yalnızca “KES!” diye düşüneceksiniz. Bu size büyük bir taktiki avantaj kazandıracaktır.

Shikkotai'yi çalışmak için kendô zırhı² kullanmanız çok yararlı olabilir. Bu, çalışma arkadaşınızı yaralamadan gerçek bir vuruş yapabilmenize olanak tanır. Kılıcınızı hazır tutarken hızla, düşmanınızın mümkün olduğunca içine girmeye çalışın. Ardından, düşmanınız geriye çekilirken güçlü bir şekilde vurun. Aynı şeyi bir karate karşılaşmasında da yapabilirsiniz. Bu stratejinin başarıya ulaşmasını sağlayan anahtar nokta duruşunuzdur. Eğer dengeğiniz mükemmel değilse, düşmanınızın uzaklaşma hareketinden yararlanmanız mümkün olmaz.

Savaşta, hem piyadesi, hem de topçuları olan bir orduyla karşılaştığınızda, önce piyadelere yaklaşın. Bunu yaptığınızda, kendi adamlarını vurmaktan topçularını kullanmaları olanaksız olur; böylece, topçularla karşılaşmak zorunda kalmadan ordularının bir bölümünü devre dışı bırakabilirsiniz.

Bir işadamı olarak, en büyük rakibinizin kapısının dibinde bir mağaza açın. Bu durumda, işini geliştirmek için ya-

2 Kendô zırhı, kendô sporunda kullanılır. Bir yüz maskesi, göğüs koruyucusu, kalça takviyeleri ve içi doldurulmuş eldivenlerden meydana gelir. *Shinai* olarak adlandırılan kılıç, bambudan yapılır. Bu kombinasyon, tam güç ile vuruş yapmaya olanak tanır.

pacağı her şey aynı zamanda size de yararlı olacaktır; yaptığı reklamlar sizin reklamlarınız olacaktır; yaptığı reklamlar sizin reklamlarınız olacaktır. Eğer şehrin öte yakasında olsaydınız, sizi yalnızca arkadaşça bir rakip olarak kabul edebilirdi. Fakat şimdi tam dibindesiniz ve bu, onu oldukça sınırlendirecektir. Bu durum rakip şirketin personeline öyle bir gerilime neden olabilir ki, sizinle rekabet etme yeteneğini yitirir. Kendi şirketinden çok sizinle ilgili endişelere kapılarak, yönetilmesi kolay bir duruma gelir.

Bir karate karşılaşmasında, rakibinizin saldırısını savuşturun ve yakınına kayın. Bunu yaparken bir yumruğunuzu hazırda tutun. Sizden uzaklaşırken, tam adımını ortasında vurun. Sabit bir duruşta olduğunda yumruğunuzu engelleyebilir, fakat geri geri giderken böyle bir savunma yapmakta çok zorlanacaktır.

Shikkotai'yi kullanmak istemeyeceğiniz belli zamanlar vardır. Bu durumlardan bir tanesi, sizin elinizde uzun kılıç varken düşmanınızın elinde kısa kılıç olmasıdır. Bu durumda sık sık, onun yakınına yaklaşmasını engellemeye çalışacaksınız. Bu, küçük bir alanda uzun bir silahı kullanmayı öğrenmeniz gerektiği anlamına gelmektedir. Bunu başarmanın pek çok yolu vardır. Bunlar heihō değil giho olsa da ve bu nedenle bu kitabın ana konusu olmasa da, pek ender olarak öğretildikleri için, bir fikir kazanmanız açısından önemli birkaç tanesini inceleyeceğiz.

Elinizde kılıç tutarak sağ ayağınızla bir adım atın ve belinizi tam karşıya bakacak şekilde döndürün. Elinizde tabanca varken bileğinizi güçlü bir şekilde kalçanıza dayayın ve avucunuzu hafifçe yukarıya çevirin. Bir tekmenin menzili kısıltmak için ise, tekme atan ayağınızı, ağırlığınızı taşıyan bacağınızın diz hizasında tutmak yerine kalçalarınızın

yakınına getirin. Kısa bir mesafeden yumruk atmak için, yumruğunuzu dışarıdan içeriye doğru savurmak yerine içeriden dışarıya doğru savurun. Sıkışık bir alanda dönmek için karate'deki *tekki kata*'sının ayak oyunlarını kullanın. Bunlara benzer yüzlerce diğer olasılıklar vardır. Yukarıda açıklanan giho'ları bir rehber olarak kullanıp, pek çok benzeri tekniği kendiniz düşünmelisiniz.

Düşman mutlaka fiziksel bir şey olmak zorunda değildir. Bir felsefe, bir sanayi ya da bir pazar da olabilir. Düşmanın doğası ne olursa olsun, shikkotai stratejisi onun mümkün olduğunca yakınına girmeyi gerektirir.

NEBARİ NO HEIHÔ

Nebari, düşmanınız kılıcınızı yana süpürdüğünde, kılıcınızı sanki birbirlerine yapışmışlar gibi onun kılıcına yapıştırmanız anlamına gelir. Tai Chi Ch'uan sanatındaki stratejiyle aralarındaki felsefi benzerlik nedeniyle bu stratejinin Çin kökenli olduğunu düşünebilirsiniz. *Nebari no heihô* aynı zamanda *Yamate ryu aikijûjutsu*'da da geniş olarak kullanılır.

Düşmanınız, merkez çizgiyi açmak ve sizi kesmek için kılıcınızı yana süpürdüğünde, kılıcınızı onun kılıcının dibinde tutun ve bağlantıyı koparmayın. Bu, onun savunmaya geçmesine neden olacaktır; sizi kesmek yerine, kesmek için kılıcını serbest duruma getirmeye çalışacaktır. Aradaki bağlantıyı koparmaya çalıştığında onu kolayca kesebilirsiniz.

Bu strateji sık sık shikkotai no heihô ile birbirine karıştırılır. İki stratejinin arasındaki fark, shikkotai'de düşmanınıza bedeninizi yapıştırmanızdır. Burada iş üzerinde yoğunlaşılacak şey silahlardır.

Bu strateji için kullanılan en iyi çalışma *nagashi undô*'dur.³ Zamanınızın bir bölümünü bu çalışmaya ayırarak, hızlı bir şekilde her tür hamlede kılıcınızı düşmanınızın kılıcına yapıştırmayı öğrenebilirsiniz. Bu çalışmayı, gözleriniz bağlı olarak yapacağınız çalışmalarla zenginleştirmelisiniz. Bu çalışma size, kılıcınız ile hissetmeyi ve bakmanıza gerek kalmadan düşmanınızın kılıcının bulunduğu yeri anlamayı öğretecektir.

Nebari'den doğan bir darbe, genellikle güçlü olmayan bir duruşla yapıldığı için güçsüz olacaktır. Bu vuruşu daima ikinci ve güçlü bir vuruşla izleme alışkanlığı geliştirmelisiniz. Düşmanınız sizden uzaklaşmaya teşebbüs ettiğinde, "bir-İKİ!" ritmiyle peşi peşine güçlü kesişler yapmalısınız.

Nebari'nin bir diğer uygulanaşı *tachi no kata, mawashi*'de görülür. Bu klasik çalışmada, düşmanınız kılıcını, sizin kılıcınızın altından dairevi olarak geçirmeye çalıştığında, onu dairevi olarak izlersiniz. Ardından bileklerinizin hafif bir vuruşuyla kılıcını merkezin dışına savurur ve kesersiniz. (Eğer çok güçlüyseniz, bu teknikle düşmanınızın kılıcını elinden düşürebilirsiniz.)

Bir karateka, nebari'yi, rakibinin yumruk atan koluna yapışarak kullanır. Normalde yaptığınız gibi yumruğunu bloğunuz ile engelleyip ardından eski duruşunuza dönmek yerine, kolunuzu gevşetip rakibinizin yumruk atan koluna yapıştırın. Rakibiniz yumruğunu geriye çekerken, hafif bir teması koruyarak kolunu izleyin. Bu eyleminiz, rakibinizin dikkatini koluna kaydıracaktır. Kolunu kolunuzdan ayırma-ya kalktığında ona vurabilirsiniz.

3 Nagashi undô, Onbirinci Bölüm'de anlatılmıştır.

Savaş meydanında da ilke aynıdır. Düşman ordu ileriye bir hücum birliği yolladığında, onlarla çarpışmaya girip, ardından da uzaklaşmaya çalışmayın. Eğer böyle yaparsanız hareket özgürlüğü kazanacak ve büyük bir tahribata neden olacaktır. Buna karşın, onunla olan temasınızı sürdürerek hareketlerini denetleyebilirsiniz. Ardından, düşman ordu bir taktik hatası yaptığında büyük bir güçle saldırabilirsiniz.

Pek çok strateji gibi nebari no heihô da iki alanda işlev görür: Fiziksel ve zihinsel. Fiziksel olarak bu strateji, saldırıyı bağlar ve onun hareketlerini kısıtlar. Zihinsel olarak ise daha da güçlüdür. Düşmanınızın dikkatini kendi üzerinizden uzaklaştırıp silahına yönlendirdiğinizde, çok küçük bir karşı hamle ile saldırıya geçebilirsiniz.

Bazen bir düşman kendiliğinden nebari duruma girebilir. Bu duruma, düşmanınızın, kesişinizi durdurmak için kılıcınızı tutan elinize yapışmasını örnek gösterebiliriz. Bu son derece aptalca ve tehlikeli bir harekettir, çünkü bu durumda bedeninizin geri kalanını onu yok etmek için kullanabilirsiniz. (Bir rakibi hareketsizleştirmeye çalıştığınızda asla onun ellerini yakalamazsınız. Onun kolunu askıya almak için elinizi açıp, bileğinizi bir kanca gibi bükmelisiniz; bu, *tensho* olarak adlandırılır. *Tensho*'yu uygularken dikkatini düşmanınızın bedeni üzerinde yoğunlaştırır ve denetlemeye çalıştığınız kolunu düşünmezsiniz.)

Nebari için kullanılan karşı strateji *hanashi no heihô*⁴, yani “bırakıvermek”tir. Eğer silahınız ya da tekniğiniz hareketsiz duruma getirilirse çabalamayı bırakır ve başka bir şey denersiniz. Fakat savaşın hararetiyle bu sık sık unutulur; bir tekniği tamamlamak için güç uygulamaya çalışmak şeklinde

4 *Hanashi no heihô*, Ondördüncü Bölüm'de anlatılmıştır.

tehlikeli bir eğitim vardır. İşin sırrı, dikkatinizin asla gerçek amacınızdan, yani düşmanınızı yok etme amacınızdan uzaklaşmasına fırsat vermemektir. Eğer daima bu amaca doğru ilerlerseniz, bıraktığınızın farkına bile varmayacaksınız. Ayrıca bunu hemen o an yapabileceksiniz. Göz kırpsın bile ölümcül olabileceği bir savaşta, bu hız zafer ile yenilgi arasındaki farkı yaratabilir.

FUKURAMİ NO HEIHÔ

Fukurami, düşmanı genişletmek anlamına gelir. Bu strateji, normal gücün, yani tai chikara'nın bedenin sıkışımıyla yaratıldığı gerçeğine dayanır. Fukurami no heihô, bir kokyû chikara ustasına karşı kullanılmamalıdır.

Rakibinizi yakın mesafeye çekerek başlayın. Eğer daha saldırgan olmak isterseniz ona doğru ilerleyebilirsiniz. Tepkisi hafifçe eğilmek olacaktır; bu, tehlike yaklaştığında gösterilen içgüdüsel bir tepkidir. Yukarıdan güçlü bir şekilde saldırarak, bu tepkiyi daha belirgin bir duruma getirebilirsiniz. Daima yukarıdan saldırarak, duruşu tümüyle basık bir duruma gelinceye dek rakibinizi kovalayın. Ardından, uzaklaşıp maai'yi açmaya çalıştığında, bunu kolayca yapmasına fırsat verin.

Geriye doğru çekilirken otomatik olarak duruşunu düzeltmeye başlayacaktır. Aynı zamanda, bedenini doğrultup genişletirken soluk alacaktır. Sizin beklediğiniz şey de budur. Soluk alıp doğrulurken, güçlü bir şekilde alt seviyeye saldırın. Yalnızca soluk vererek güçlü bir kesiş yapabileceği için, çekinmenizi gerektirecek fazla bir şey olmaz. Ayrıca, insanların çoğu soluk alırken mide kaslarını gevşetirler. Bu da, alt seviyeye yapılan bir vuruşun yıkıcı olacağı anlamına gelir.

Bu stratejiyi de, tıpkı shikkotai'de olduğu gibi kendô zırhıyla çalışabilirsiniz. Çalışma arkadaşınız, eğer dudaklarını, soluğunu duyabileceğiniz şekilde gererse, bunun size yardımı olur. Çalışma arkadaşınızı istediğiniz anda ve derin bir şekilde soluk almaya zorlayabilir duruma gelinceye dek çalışmalısınız. Aynı zamanda kombine saldırıları çalışmak için belli bir zaman ayırmalısınız; üst seviyeye yapılan saldırıdan alt seviyeye yapılan saldırıya geçmek o kadar kolay bir şey değildir.

Jûdô karşılaşmasında, rakibiniz başarısız bir fırlatışa giriştiğinde, bir durağanlık anı yaşanır. Fırlatışını tamamlamak için güç uygulamaya çalışır, ama direndiğiniz için birkaç saniyelikine tüm hareket durur. Bu durum meydana geldiğinde, elinizi rakibinizin bedenine dayayın ve kendinizi onun soluklarına ayarlayın. Sizi fırlatmak için güç uyguladığında bedeninde bir sıkışım olacak ve bu sırada da soluk verecektir. Üzerinde uğraştığı tekniği bırakıp, başka bir tekniği denemek için pozisyonunu değiştirenken doğrulacak ve soluk alacaktır. Eğer buna hazırsanız, onu fırlatmak sizin için çok kolay olacaktır.

Bir karate karşılaşmasında, olaylar biraz daha hızlı yaşanır. Rakibinizin omuzlarının ve sırtının bulunduğu çizgiyi izlemelesiniz. Eğer sırtının eğildiğini ya da omuzlarının normalde buldukları çizgide olmadığını görürseniz bu, rakibinizin büzüldüğü anlamına gelir. Sırtını ya da omuzlarını yeniden eski durumuna döndürmesi normal olarak soluk alış ile olacaktır. İşte bu an, saldırmanız gereken andır. Bir karate karşılaşmasının hızı nedeniyle bunu yapmakta zorlanabilirsiniz. Mushin'i korumalı ve rakibinizin soluğunu düşünmemelisiniz. Eğer zihninizin karışmasına izin verirseniz, asla rakibiniz soluk alırken vuracak kadar hızlı davranamazsınız.

Savaş alanında saldırı gücü, karşıdan gelen ağır atış ile bir noktaya toparlandığında, askerler otomatik olarak bir sığınak ararlar. Böyle bir durumda daha yoğun ateş etmenizin çok az etkisi olacaktır. Buna karşın, eğer açtığınız ateşin şiddetini azaltırsanız, kötü bir noktaya toplanmış olan düşman birlikleri daha iyi bir sığınak aramaya başlayacaklardır. Ardından, hareket ettiklerinde ateşin şiddetini tahrip edici bir şekilde artırabilirsiniz. Şiddetli ve hafif ateşler arasındaki bu geçiş, şiddetli top atışlarından çok daha öldürücü olacaktır.

Fukurami'ye karşı kullanılacak olan strateji kokyû chikânadır. Bu, bedeninizi en büyük güç ve geri çekilme için mümkün olduğunca genişletip, soluk alırken de vurabilmeniz için olanak tanıyacaktır.

Bu eylemin gücü *sanchin* kullanılarak artırılabilir. Sanchin, bazı geleneksel okullarda öğretilen bir solunum yöntemidir. Bu yöntem, soluk alırken bile mide kaslarınızın sert kalmasını sağlar.

Sanchin'i çalışmak için her iki elinizin parmaklarını da güçlü bir şekilde midenize bastırın ve mide kaslarınızı bu baskıya direnecek şekilde gerginleştirin. Mide kaslarınızı, parmaklarınızın basıncına doğru kasarak soluk alın; midenizi kasarak soluk verin. Bu işlem boyunca, mide kaslarınızı bir an bile gevşetmemeye dikkat edin. Tek başınıza yaptığınız bu çalışmada başarılı olunca, siz soluk alırken çalışma arkadaşınız midenize seri vuruşlar yapsın. Kısa bir çalışma programının ardından, olağan soluk alıp verme döngünüzü sürdürürken, çalışma arkadaşınızın en güçlü vuruşlarına dayanabilir duruma gelirsiniz. Sanchin, gerçekte yalnızca mideyi değil, tüm bedeni güçlendirme sürecidir. Bir

usta, tam güçle gırtlığına vurulan bir darbeyi bile yaralanmadan atlatabilir.*

Kokyu chikara ile sanchin'in bileşimi, fukurami no heihô ile yapılan bir vuruştan kaçmanızı sağlamaz. Geriye çekilirken kesseniz bile, normal olarak gene de darbe alırsınız. Bununla birlikte sanchin, kazanan kişi olarak size, darbeler arasındaki değişimden etkilenmeme şansı verir.

Bujutsu'da eski bir deyiş vardır: "Bir boşluk olduğunda, onu bir teknik dolduracaktır." Fukurami, bu sözün uygulamalarından bir tanesidir. Bu stratejiyi uygularken, düşmanınızın soluk alışının bir vakum etkisi yarattığını ve bu vakumun tekniğinizi çektiğini hayal etmelisiniz. Saldırı için ileriye atılmayı düşünmemelisiniz; düşmanınızın bir vakum etkisi yaratarak sizi ileriye çektiğini hayal edin.

SHUKOTAİ NO HEİHÔ

Shukotai stratejisi size, kısaltılmış kollarla, silahınızı bedeninize normalinden biraz daha yaklaştırarak savaşmayı öğretir.

Kılıç çarpışmasında, kollarınızı çok fazla uzatma alışkanlığınızı yenmelisiniz. Bu, acemi öğrencilerin çok sık yaptık-

* Sanchin'in Çin kökenli bir çalışma olduğunu sanıyorum; bu çalışmanın çok daha gelişmiş biçimi, Taoculukta ve ona bağlı olan savaş sanatlarında Demir Gömlek Chi Kung ve Nei Kung adlı gizli çalışmalarda görülebilir. Bu çalışmalarda temel olarak, organları çevreleyen zarlar ile organlar arasında bir tür *ki basıncı* yaratılır. Bu basınç dışarıdan gelen her tür darbeye karşı adeta bir hava yastığı görevi görerek organları korur. Daha da gizli bir yöntem olan Nei Kung'da ise, ki enerjisi iliklere, kaslara ve kırılgan depolanır. Bu çalışmaların sonucunda, normal bir insanı kolayca öldürebilecek kadar güçlü darbelerle dayanmak için kaslarınızı zenginleştirmeniz bile gerekmez. (Ç.N.)

ları bir hatadır. Ürkek oldukları için düşmanlarını mümkün olduğunca uzakta tutma çabasıyla kollarını fazla uzatırlar.

Dirseklerinizi normalden biraz daha kırık tutarak, maai'yi hafifçe kaparsınız. Ardından, eğer düşmanınız aradaki mesafeyi ayarlamak için geriye çekilerek bir saniyeyi bile boşa harcarsa, hemen o an onu kesebilirsiniz. Yaptığınız şey, tepki sürenizi bir saniyecik kısaltmak için aradaki mesafeyi birkaç santimetre kapatmaktır. Bir saniyelik bir avantaj büyük bir avantaj değildir, ama savaşta elde edebileceğiniz her şeyi elde etmeye çalışmalısınız.

Shukotai'nin uygulanaşı sürekli olmak zorunda değildir. Örneğin, kılıç karşılaşması sırasında, düşmanınızın zamanlamasını tahrip etmek için bu stratejiyi bir anlığına kullanabilirsiniz. Düşmanınızın saldırmaya hazırlandığını hissettiğinizde kollarınızı bükün ve öne doğru eğilin; kılıcınız bulunduğu yerde kalsın ve bedeniniz ileriye doğru gelsin. Bunu yaptığınızda maai'yi kısaltır, düşmanınızı, saldırısında değişiklik yapmaya zorlarsınız. Bir an durduğunda, ileriye doğru uzanır ve hızla vurursunuz. Bu düşünce, savaş sanatlarının pek çok dalında kullanılabilir.

Savaş taktiklerinde uç bölüğün, ordunun ana bedeninden belli bir uzaklıkta ileriye yerleştirilmesi alışıldık bir şeydir. Fakat bu durum ordu için bir tehlike yaratır, çünkü tepki süresini artırır. İyi eğitilmiş bir orduda, uç birliğin ana gövdeye olan uzaklığı azaltılmalıdır. Savaşa hazır olmak için zamana ihtiyaç duymadıklarından, birlikler arasındaki uzaklığın azaltılması, ordunun ana gövdesinin daha hızlı eyleme geçmesini sağlayacaktır.

Böyle bir ordunun eğitimi, bireylerin eğitimiyle aynı şekilde olmalıdır. Düşman gücüyle çatışmaya geçildiği anda



Yoko gamae, sık sık shukotai ile birlikte kullanılan bir duruştur.

tam olarak ne yapmaları gerektiği konusunda eğitilmelidirler. Bu birliğin her bir üyesi nereye gideceğini ve herhangi bir durumda kendi ateş alanının neresi olacağını bilmelidir.

Bu durumda, düşman gücüyle temasa geçilir geçilmez, ordu tüm gücüyle hücumla başlar ve henüz düşman gücü hazırlanmaya fırsat bulamadan önce kesin bir saldırıya geçer.

Bir karate karşılaşmasında, vuruşlarınızın mesafesini yüzde 10 kısaltarak kısaltılmış kollarla savaşırınız. Bir süre boyunca yumruklarınızı ve tekmelerinizi tümüyle uzatmadan savaşın. Rakibiniz, maai'sini yavaş yavaş bu mesafeye göre ayarlayacaktır. Ardından, rakibinizi içeriye çekmeyi başardığınızda vuruşlarınızı, tekniklerinizi tümüyle uzatarak yapın. Birdenbire, o ana kadar savurduğunuz tüm yumruklarınız ve tekmeleriniz hedefe ulaşacaktır. (Eğer rakibiniz yetenekli biriye, büyük bir olasılıkla kısaltılmış saldırılarınızı engellemeyecektir bile; saldırılarınızdan korunmak için yalnızca bedenini biraz geriye doğru yatıracaktır.)

Tepki süresi iki etkene bağlıdır: Uzaklık ve hız. Bu heihō'yu kullanırken bunu aklınızda bulundurun. Eğer bir süre yavaş tepkilerle savaşın ardından birdenbire son derece hızlı saldırılarla ilerlerseniz bu, fiziksel olarak yakın olmakla aynı şeydir. Bunu başarmak olağanüstü bir kişisel denetim gerektirir, fakat mükemmel bir şekilde işler.

Ordu, standart bir piyade birliğini mekanize piyade birliğine dönüştürerek, zaman unsurunu kendi yararına kullanabilir. Bir birlik, normalinden daha hızlı ve daha uzağa ilerleyebilecek şekilde eğitilebilir. Kullanılan yöntem ne olursa olsun, bir birlik, düşman gücüne normalde beklenenden daha kısa bir sürede yaklaşabilir.

Bir firma, acil durumda mağazaları için kullanılacak telif edici bir yöntem yaratarak aynı şeyi yapar. Ardından, belli bir mal için alışılmadık derecede talep olduğunda, mağa-

zalarını çok hızlı bir şekilde yeniden malla doldurabilir. Bu durum, şirketin, kendi rakibi karşısında bir adım öne geçmesini sağlar.

Shukotai no heihô, tartışma kadar sade bir konuda bile oldukça etkili bir şekilde kullanılabilir. Rakibiniz kendi görüşünü savunurken, tartışmanın nereye yöneldiğini belirlemeye çalışın ve onun görüşlerini çürütecek olan delillerinizi önceden hazırlayın. Konuşmasına ara verdiği anda hemen kendi görüşünüz ile ileriye atılın; bunu bir saniye dahi geciktirmeyin. Yapmaya çalıştığınız şey, rakibiniz zihinsel olarak saldırıdan savunmaya geçme fırsatını bulamadan onu yakalamaktır.

Rakibinizin, kendi uyarısı ile sizin tepkiniz arasında belli bir zamanın geçmesini beklemesi normaldir. Shukotai bu zamanı, beklenenden biraz daha kısaltma yoludur. Çoğu zaman, zaferinizi garantilemek için ihtiyaç duyduğunuz tek şey bu olacaktır.

Dokuzuncu Bölüm

HYÔSHÎ: Zamanlama

Evrenin bir ritmi vardır. Yaşamın bir ritmi ve ölümün bir ritmi vardır. Her canlı kendine özgü bir ritm ile yaşar. Eğer bunu anlarsanız daima zafer kazanırsınız.

Ritm, pek çok şey ile belirlenir. İri bir insan, küçük bir insandan daha ağır bir ritm ile savaşı. Aynı şey büyük bir silah ya da büyük bir ordu için de geçerlidir. Güç ve fiziksel dayanıklılık da önemli birer etkidir. Zorlu bir şekilde eğitilmiş olan insan, fazla zorlu bir şekilde eğitilmemiş olan insandan daha hızlı eylemlerde bulunacaktır. Ritm aynı zamanda ruh ile belirlenir. Usta bir düşman gerçek ruhunu gizlemeye çalışabileceği için, bu son nokta yalnızca dikkatli bir incelemeyle açığa çıkarılabilir.

Her tür ilişkide, düşmanınızın doğal ritmini öğrenmeye çalışırsınız. Ardından, bunu düşmanınıza karşı kullanmak için *hyôshi*'yi yani "zamanlama"yı kullanırsınız.

Zamanlamayı içeren stratejiler sık sık gerilla güçleri tarafından kullanılır. Bu küçük birlikler, son derece hızlı bir ritm ile hareket etmeye uygun olarak donanmışlardır. Yüksek hareket yeteneklerine güvenerek bir dizi hızlı saldırı ve geri çekiliş kullanırlar. Büyük bir ordu, ağır piyade ve topçu birlikleriyle yavaşlatıldığında, bu tür komanda birlikleri-

le savaşmaya çalışır. Gerillalar belli bir bölgede asla, büyük bir ordunun ağır ateş gücünü taşımasına yetecek kadar uzun süre kalmazlar.

Böyle bir durumda seçilebilecek yalnızca iki olasılık vardır. Ordu, eğer büyük bir alanı denetimi altında tutması gerekmiyorsa tümüyle savunma durumuna geçebilir. Güçlü bir savunma kurup, gerillaların bu savunmaya saldırmalarını bekleyebilir. Bu, yalnızca değerli malzemeler belli bir alana saçılmazsa işe yarar. Ordu için ikinci seçenek ağır malzemelerini bırakmak ve küçük birliklere bölünmektir. Ardından komando birliklerini kullanarak gerilla taktikleriyle savaşabilir. Büyük ordunun sağlam bir destek gücü olduğu için, bu güç savaş meydanına taşınmasa bile, ordunun düşman komando birliklerinden daha hızlı hareket etmesi ve bunu uzun bir zaman boyunca sürdürebilmesi gerekir.

Her durumda, ordu ile komando birlikleri arasındaki savaş yalnızca bir ritm meselesidir. Büyük bir ordu, eğer kazanmak istiyorsa, savaşı hem hızlandırabilmeli, hem de yavaşlatabilmelidir. Karşıt güçlerin farklı yapıları olduğunda, saldırganların istedikleri hızda eyleme geçmelerine asla izin verilmemelidir. Bu son cümle, büyük bir olasılıkla bu kitaptaki en önemli yalın cümledir! Bunu derin bir şekilde inceleyin.

İş dünyasının da bir ritmi vardır. Kendini, hızlı ve etkili kararlar verebilecek şekilde eğiten bir anonim şirket yönetim kurulu, zamanı bolca kullanan ve zorlandığında karar veren bir yönetim kurulundan çok daha tehlikelidir. Ordular, barış zamanında emir yapılarını savaş düzeninde tutabilmek için savaş oyunları oynarlar. Şirketler de aynı örneği izlemelidirler. Eğer idare ekibi, çözecek bir sorunları yoksa, kendilerini idmanlı tutmak için küçük bir sorun yaratmalıdır.

Yönetim kurulu yapısı, idarenin bölümlerine ve şubelere ayrılmasıyla yavaşlatılmış olan bir şirket, yalnızca temel bölümlerden meydana gelen bir şirketten daha ağır hareket edecektir. Aynı şey bir ordu ya da birey için de geçerlidir. Savaş tarihini incelediğinizde, savaşların hız ve hareket yeteneği sayesinde kazanıldıklarını görürsünüz. Zafer, güçlerini tek noktada toplayabilen ilk ordu tarafından kazanılır. Belki de bunun en büyük örneği Cengiz Han'ın Altınordu'suydu. Bu orduda herkes at sürdü ve herkes savaştı.

Burada, dikkatli bir inceleme gerekir. Uzun kılıç derin bir şekilde keser de, kısa kılıç hızlı bir şekilde keser. Aynı şey savaş gemileri, ordular ve şirketler için de geçerlidir. Daima savaş meydanını incelemeli ve en uygun silahları seçmelisiniz. Samurai çift kılıç kuşanırdı. Uzun kılıç *katana*, savaş meydanının temel silahıydı. Kısa kılıç *wakizashi* ise kısıtlı alanlardaki göğüs göğüse çarpışmalar için kullanılırdı. Bu, iyi bir sistemdi; o nedenle bu sistemi taklit etmelisiniz.

Ağır gemilerden oluşan bir deniz filosuna bir grup hızlı destroyer eşlik eder. Bir ordu aynı şeyi, hafif piyade akıncı gücüyle yapar. Birey olarak büyük ve güçlü teknikler konusundaki bilgilerinizin küçük ve hızlı teknikleri kullanabilme yeteneğinizle dengelendiğine emin olmalısınız. Yalnızca tercih ettiğiniz belli bir hızla değil, her hızda savaşabilmeniz gerektiği için, eğer zamanlama konusunda ustalaşmak istiyorsanız hızın ve gücün uyumunun çok önemli olduğunu bilmelisiniz.

Hyōshi, strateji alanının en cezbedici ve en gelişmiş bölümüdür ve asla sonu gelmeyen bir süreçtir. Bunun için rakibinizin duygularının büyük bir bölümünü anlayabilme yeteneği kazanmalısınız. Kendinizi unutun ve düşmanınızın kalp atışlarını hissetmek için onun içine girmeye çalışın. Ve

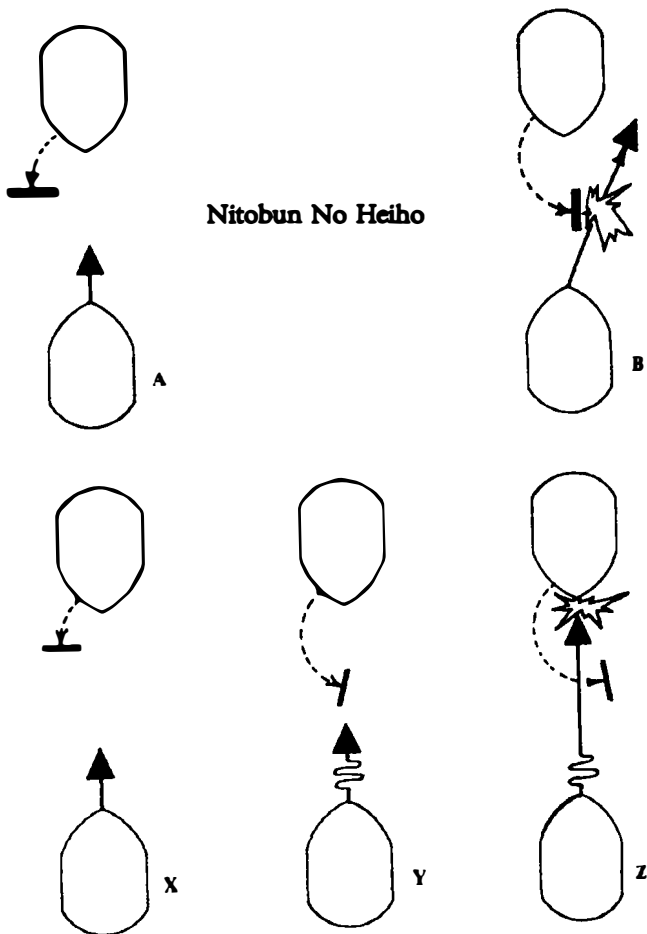
bunu yaparken de, düşmanınızın ritmini yok etmek için önce bu ritme uymanız gerektiğini asla unutmayın.

HAN'ON NO HEIHÔ

Han'on, yarım adım demektir. Bu stratejiyi kullanmak için düşmanınızın ritmini anlamalı ve bu ritmin tam ortasında vurmalsınız. Saldırısının sonunu, bir sonraki saldırısının başlangıcına dönüştürmekle ilgilendiği için kolayca kazanacaksınız.

Bu heihô'yu çalışmak için uzun bir idman salonu kullanmak çok yararlı olacaktır. Çalışmaya salonun bir ucundan başlayın ve çalışma arkadaşınız sürekli olarak bir dizi kesiş ile saldırın. Geriye çekilirken arkadaşınızın kesişlerini sayın: "Bir... İki .. Üç". Onun ritmini saptadığınızda, "bir... iki... ÜÇ!" ritmiyle karşı kesişlere başlayın. İlk başlarda yüksek sesle saymalısınız. Sesinizin birdenbire "ÜÇ!" diye yükselmesi, tüm bedeninizi eyleme geçirecektir. Eğer bunu mükemmel bir şekilde yaparsanız, sanki rakibinize doğru adım atmanız ve onu kesmeniz tesadüfen olmuş gibi görünecektir; kesinlikle acele etmeniz gerekmediğini göreceksiniz. Buna karşılık, rakibiniz kendisini tümüyle çaresiz hissedecektir. Ne kadar hızlı hareket ederse etsin kesişinizi karşılayamayacaktır.

Bu çalışma yöntemi pek çok sanatta kullanılabilir. Hamleler ne olursa olsun, yalnızca hamle serisiyle uyumlu duruma gelin, darbeleri sayın ve kendi ritminizi hızlandırın. Yeni başlayan bir insanın tempoyu yakalaması biraz zaman alacaktır; bu nedenle ritmi yakalamak için pek çok hamleyi saymak zorunda kalacaktır. Buna karşın, vuruşların sayısı-



Saldırı (A) başlar ve rakibiniz (B) saldırınıza durdurmak için hemen bloğa geçer. Siz saldırıya başlarsınız (X), rakibiniz bloğa başlar. Rakibiniz bloğunu ya da savunmasını başlattığında (Y), siz bir anlığına duraklar ve ardından saldırınıza devam edip (Z), onun savunmasının ardına geçersiniz.

nın çalışmayla azaltılması gerekir. Bu stratejide mükemmelleşmiş bir usta, daha düşmanı harekete geçmeden önce hamlesinin ritmini bilir.¹

Ritm, entropi'nin * etkisi altındadır. Bu, hızlı ve çok iyi organize edilmiş olan bir saldırının sonsuza dek sürdürülemediği anlamına gelir. Bu durum karşısında uyanık olun. Eğer düşmanınızın ritmindeki değişimi izleyebilirsiniz, bu değişimin tam ortasında ona vurabilirsiniz. Aslında, bu anda siz halen eski tempoya bağlısınızdır ve ritmi değiştirip bir açıklık yaratan düşmanınız olur. Bu, son derece hızlı teknik kombinasyonlarla saldıran bir düşmanın karşısında oldukça etkili olur. Saldırmanın hızı nedeniyle ritme uymak için pek az şansınız vardır; bu ritmi aşmak için ise hiç şansınız yoktur. Bu nedenle izleyin ve bekleyin. Şiddetli saldırılarında küçük bir duraksama olduğunda, içeriye doğru bir adım atın ve vurun.

Han'on, düşmanınızın gücünün nabız gibi attığı bir saldırı karşısında da kullanılabilir. (Saymaya başlayacağınız belli bir ritm olmadıkça, bu ritmin ortasında vuramazsınız.) Örneğin birinin kolunuzu yakaladığını ve sizi odanın diğer köşesine doğru ittiğini düşünün. Bunu yaparken normal bir şekilde yürüyecektir: Sol-sağ-sol-sağ. Dengeniz bozulmuş olduğu için bu durumda ona karşı direnemezsiniz. Han'on'u kullanmak için bir adım sektirin. Ayaklarınızı şu şekilde hareket ettirin: Sol-sağ-sol/sol-sağ. Bunu yapar yapmaz, yönetilmek yerine şu an kendinizin yönettiğinizi göreceksiniz.

1 Düşmanınıza, harekete başlamadan önceki zamanın tam ortasında vurunuz *sensente*, yani "önceliği yeniden kazanmak" olarak adlandırılır.
 * *Entropi*: 1850 yılında Alman fizikçi Rudolph Clausius tarafından ortaya atılan entropi kavramı, bazen termodinamiğin ikinci yasası olarak da tanımlanır. Bu yaşaya göre, evrendeki herhangi bir sistem, evren ile birlikte tesirsizliğe ve düzensizliğe doğru ilerler. (Ç.N.)

Han'on için kullanılacak olan karşı strateji, sabit bir ritm ile savaşmamaktır. Bununla biklikte, bedeninizin belli bir kütlesi olduğu için belli bir hızda ilerlemeye meyletmesi doğaldır. Bu alışkanlığa karşı kendinizi daima korumalısınız.

KATSURÎ NO HEIHÔ

Katsuri, hızı deęiştirerek kazanmak anlamına gelir. Düşmanınızı, onun için doğal olmayan bir ritimde savaşmaya zorlarsınız. Eđer bunu yapabilirsiniz zaferi garantilersiniz.

Her şeyin bir ritmi olduğu için, savunmanın ve saldırının da bir ritmi olduğu için, belli bir savaş temposuyla tuzağa düşürölmek çok kolaydır. Bu nedenle bekleyin ve düşmanınızın belli bir hızda savaşmaya alıştığını hissettiğinizde aniden bu hızı deęiştirin. Han'on no heihô, bunu başarmanın yollarından bir tanesidir.

Pek çok durumda, hızı birdenbire yavaşlatmak, birdenbire hızlandırmak kadar işe yarayacaktır. Eđer bir dizi hızlı teknikle saldırırsanız, düşmanınız da buna uygun olarak tepki verecektir. Ardından birdenbire yavaşladığınızda, aşırı tepki verecektir. Ardından birdenbire yavaşladığınızda, aşırı tepki vererek, saldırınızı karşılayacak kadar yavaş hareket edemeyecektir.

Yamate-ryu'dan alınan bir dizi kılıç teknięi, hız deęişimi stratejisine verilebilecek çok güzel bir örnektir. Bu katalardan her birinde, saldırgan bir dizi dört adımla yaklaşır. Bu adımlardan her biri, bir önceki adımdan iki kat uzun ve iki kat hızlıdır; yani ilk adım en kısa ve en yavaş olanıdır. Dördüncü adım ile birlikte saldıran kişi kendini ileriye fırlatır.

Bu tür bir sürekli hızlanmayla başa çıkmak, durağan bir hızla başa çıkmaktan çok daha güçtür.

Benzeri bir strateji, Tenshin-ryu'nun *kōryū no ken* katasında da görülür. Bu kılıç katasında saldırı, “bir...bir...bir, iki...bir, iki, üç!” ritmiyle yapılır. Böyle bozuk bir ritm ile ilerlemek, düşman için son derece akıl karıştırıcı olur.

Aynı stratejiyi iş dünyasında, giriştiğiniz rekabete sürekli olarak farklı ağırlıklarda yüklenerek uygulayabilirsiniz. Rakibiniz, karşılaşacağı sürekli bir baskıya, bu baskı ne kadar ağır olursa olsun uyum sağlamayı öğrenebilir. Oysa durmadan değişiklik gösteren bir baskıya uyum sağlaması çok güç olacaktır. Tıpkı, sizin durmadan farklı uçlarındaki ağırlıkları azaltıp arttırdığınız bir halteri kaldırmaya çalışıyor gibi olacaktır. Bir sonraki hamlenin ne olacağını yalnızca siz bileceğiniz için, rakibiniz düzenli bir reklam, üretim ya da rekabetin herhangi bir bölümünü oluşturamayacaktır. Bu, tahrip edici bir durumdur.

Katsuri, gerilla savaşlarının önemli özelliklerinden bir tanesidir. Hücum ekibi durmadan düzensiz vur-kaçlar yapar. Bu vur-kaçların etkisini artırmak için, her saldırıda gücün miktarı değiştirilmelidir. Ayrıca saldırı stiline değiştirilmesi de tavsiye edilir. Savunmada kalan ordu, sürekli olarak değişiklik gösteren çarpışmalara uyum sağlamaya çalışmakla öylesine meşgul olur ki, kısa sürede etkili savaş birliklerinin etkinliği azalır.

Tıpkı Birinci Dünya Savaşı'nda olduğu gibi, hızı ve gücü sabit olan savaşlara zorlanan bir ordu, katsuri'yi uygulamak için iyi bir fırsat yakalamış olur. Eğer düşman ordunun direnişlerinde bir eşitlik olduğunu fark ederseniz, aynı zamanda düşman güçlerinin, uyguladığınız baskının her aşaması-

na karşı direnebileceğini de farz edebilirsiniz; ne kadar şiddetli saldırırsanız saldırın, gerekli olan besini ve cephaneyi tedarik edebileceklerdir. Bu süreci karıştırmak için katsuri no heihô'yu kullanın.

Takım gücünde küçük akınlara başlayın ve her yeni akının şiddetini artırın. Bu durum düşmanınızı, artan gereksinimlerini karşılamak için durmadan yedekteki birliklerini kullanmaya zorlar. Bu durumda komutanlar bile görevlerinin üzerinde yeterince yoğunlaşamazlar; daima, ertesi gün gelmesi beklenen daha şiddetli bir hücumla karşı koymak için gerekli olan malzemeyi sağlayıp sağlayamayacakları konusunda endişeleneceklerdir.

Düşmanınızın duruma uyum sağlamakta zorlandığını hissettiğinizde, derhal tümen düzeyinde hızlı bir saldırıya geçin. Eğer düşmanınız saldırınıza karşı koyabiliyorsa, bu durum onun için daha bile kötü olabilir. Eğer böyle bir şey olursa, alayla yapılan saldırının ardından tümenle yapılan saldırıya geçmeyin. Bunun yerine, takım gücüne dönün. Bu durum, savunmada bekleyen düşman ordusunun önünü tonlarca ağırlığında kullanılamayacak olan malzemeyle tıka-yacak ve hızlı hareket etmesini engelleyecektir. Düşmanınızın bu durumda iki seçeneği olur: Ya bu malzemeyi saldırıda kullanacak ve bu nedenle güçlü savunma durumunu terk etmesi gerekecek ya da malzemeyi geri gönderecektir. Bu kadar malzemeyi daha sonradan kullanılmak üzere siperlerde bırakması olanaksızdır, çünkü bunun için yeterli yeri yoktur. (Bir ordu, savaş sırasında inanılmayacak derecede çok malzeme kullanır. Asla meydana gelmeyecek olan bir savaş için malzemeyi cepheye yolladıktan birkaç saat sonra, hareket edecek yer kalmayacaktır.)

Kişiler arasındaki savaşlarda, kesişlerinizi zayıflatacak hız değişimleriyle fazla ilgilenmemeye dikkat edin. Bu, çok sık meydana gelen bir durumdur. Bu sorundan kurtulmanın basit bir yolu solunumun üzerinde yoğunlaşmaktır. Kılıcınızın ritmini soluğunuzun ritmine uydurun ve ardından kılıcınızı unutup, farklı hızlarda devam eden solunumunuzun üzerinde güçlü bir şekilde yoğunlaşın. Farklı hızlarda, güçlü bir şekilde solumanın sırrı soluğun sesinde yatar. Normal soluk alış-veriş döngüsünün “ah-ha” şeklinde bir sesi vardır. Bu sesi “ah-he” şeklinde ya da farklı bir ses tonu kombinasyonu şeklinde değiştirerek ritm esaslı bir şekilde değiştirebilir. Kısa sürede işinize yarayacak pek çok ritm geliştirebilirsiniz.

Aynı zamanda solunum döngüsünün bir yarısını iki ya da daha fazla parçaya bölmeye çalışmalısınız. Örneğin, “ha” sesiyle soluk vermek yerine “ee-ya” sesiyle soluk vermeye çalışın. Bu halen bir tek kesintisiz soluk veriştir, fakat iki farklı bölüme ayrılır. (Doğru soluk denetimi için midenizi kullanmayı unutmayın; eğer göğsünüzden solursanız, bunu başarabilmeniz neredeyse olanaksız olur.) Bu solunum biçimi, bir tek sayıda iki teknik yapmanıza olanak tanır. Yine aynı şekilde, biraz çalışmayla bu tür solunumun pek çok çeşitlemesini yapabilirsiniz.

Katsuri no heihō'yu, han'on'un genişletilmiş bir çeşitlemesi olarak düşünebilirsiniz. Han'on bir savunma eylemi olarak kullanılır; katsuri ise hem saldırı, hem de savunma için kullanılabilir. Han'on gibi katsuri de düşmanınızın stratejisini bozacaktır.

HÎTOTSU NO TACHÎ NO HEÎHÔ

Hitotsu no tachi, “tek kılıç” anlamına gelir ve pek çok kılıç ustası tarafından stratejilerin kralı olarak kabul edilir. Bu heihô, İtto-ryu'nun² kurucusu Ito İttôsai tarafından yaratılmıştır. Hitotsu no tachi'nin yaratılış hikâyesi herkesçe bilinmesine karşın, burada bir kez daha anlatılmasının yararlı olacağını düşünüyorum.

İttôsai, bir gece tapınakta meditasyon yapıyordu. Derin bir meditasyona daldığı sırada birdenbire bilinmeyen bir tehlike hissetti ve olduğu yerde dönerken bir yandan da kılıcını çekip, kestti. Arkasında, kılıcını başına doğru indirirken, bu hareketinin ortasında İttôsai'nin kılıcıyla kesilmiş bir adam vardı; bilinmeyen saldırgan hemen öldü. İttôsai, o olayın etkisiyle o anda aydınlandı ve ardından bu olayı temel alan yeni okulunu biçimledi.

Bu stratejinin temelinde hem savunma hem de saldırı görevi gören bir tek kılıç darbesi vardır ve “tek kılıç” adı da buradan kaynaklanmaktadır. Hitotsu no tachi büyük bir hız ve sağlam sinirler gerektirir. Düşmanınız kılıcını başınıza indirdiği anda, içeriye doğru bir adım atın ve güçlü bir şekilde kesin. Kılıcınız, düşmanınızın kılıcını sıyırırken bir kama (takoz) görevi görür ve onu yana savurur. Düşmanınızın hamlesi zararsız bir şekilde yoldan saptırılırken, kılıcınız yukarıdan aşağıya doğru yoluna devam eder ve düşmanınızın başını keser.

2 Ito Kagehisa, kılıcın tüm hareketlerinin kiri oroshi, yani “yukarıdan aşağıya kesmek” olarak adlandırılan tek tekniğe dayandığı kuramını ortaya koymuştur. İsmi İttôsai'ye dönüştürmüş ve İttô-ryu heihô'yu kurmuştur. İto Kagehisa (1560-1653), en büyük kılıç ustası olarak kabul edilir.

Bu hareket asla, düşmanın kılıcını yana süpürmeye çalışarak yapılmamalıdır; düşmanınızın kılıcını, uzunlamasına ortadan ikiye kesmeye çalışıyor olmalısınız. Görebileceğiniz gibi, fiziksel eylem son derece basittir. Bununla birlikte olağanüstü bir zihinsel disiplin gerektirir; bu nedenle acemi bir öğrencinin bu stratejiyi başarılı bir şekilde uyguladığı pek ender görülür.

Karşı kesişinizi yaparken, zihninizi düşmanınızı öldürmek üzerinde yoğunlaşmalıdır. Eğer rakibinizin kılıcını yana savurmaya çalışmak yönünde küçücük bir düşünceniz varsa, kesme arzunuz büyük ölçüde zayıflar. Kılıcınız aşağıya doğru mükemmel bir düz çizgi izleyerek kaymalı, saldırıyı keserek geçmeli ve hedefe doğru ilerlemelidir. Eğer düşmanınızın kılıcına bakar ya da onu düşünürseniz, kaçınılamayacak bir şekilde düşmanınıza vurmak yerine onun kılıcına vurursunuz ve kılıcınız, doğru kesme çizgisinin dışına çıkar. Onun saldırısını başarılı bir şekilde engelleseniz bile, ki hamlenizin ortasında hedefleri değiştirdiğiniz için bu son derece şüphelidir, kesişiniz hedefin dışındaki bir noktaya ulaşacaktır. Aynı zamanda, düşmanınızın saldırısını geçiştirmek için yaptığınız hamlede büyük bir enerji harcadığınız için kılıcınız derin bir şekilde kesemeyecektir.

Hitotsu no tachi, ya hep ya da hiç tarzında bir stratejidir. Bu stratejiyi başarılı bir şekilde uygulamak için, onun işe yaramayacağına dair en küçük bir düşünceniz dahi olmamalıdır. Eğer işe yaramayacağına inanırsanız, içgüdüsel olarak savunmacı bir tutum takınırsınız. Böylece kesişiniz işe yaramayacak kadar zayıf ya da yavaş olur.

Kesişiniz belirgin bir şekilde düşmanınızınkinden daha güçlü ve daha hızlı olmalıdır. Bu nedenle İtto-ryu'da, kesişlerin peşi peşine tekrarlanması çalışması üzerinde büyük bir

önemle durulur. (Bazı okullarda derslerin yüzde 90'ı kiri oroshi, yani temel kesiş çalışmasından oluşur.) Bu stratejiye hazırlanmak için hız ve güç elde etmek amacıyla ağır bir kılıçla sayılamayacak kadar çok sayıda kiri oroshi çalışması yapmalısınız. Aynı zamanda mushin'inizin de son derece gelişmiş olması gerekir; mushin olmaksızın, gerekli hızda tepki verebilmeniz olanaksızdır.

Eşli çalışma yaparken kendô eldivenleri kullanmanız çok yararlı olacaktır. Bu, parmak eklemlerini mahvedici bir teknik olarak bilinir. Eğer sizin darbeniz çalışma arkadaşınızın darbesinden birkaç salise yavaş olursa, kılıcı elinize çarpar; eğer ondan birkaç salise hızlı olursanız kılıcınızı onun yumruğuna vurursunuz. Yalnızca zamanlama mükemmel olduğunda iki kılıç arasında berrak bir temas olur.³

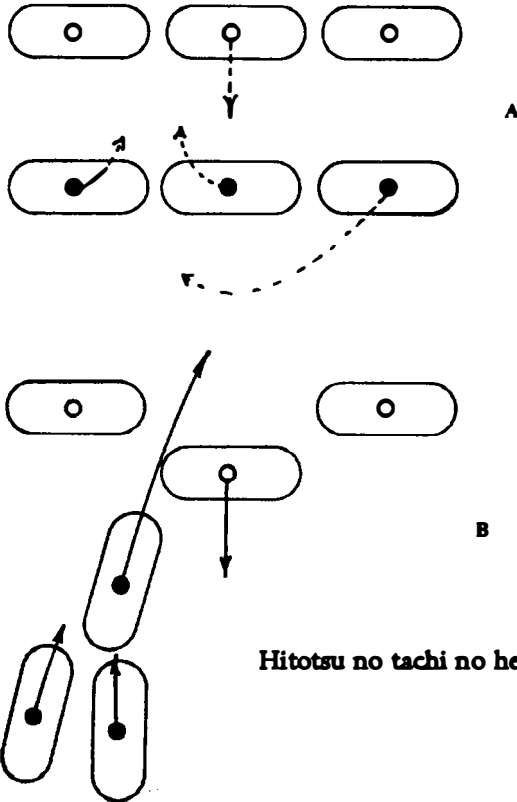
Çalışmanın ilk dönemlerinde çalışma arkadaşınız yavaş ve yumuşak bir şekilde kesmelidir. Kılıcını oldukça gevşek tutmalı ve kolayca yana kaymasına izin vermelidir; çünkü kılıçlar yavaşlatılmış bir hızla çarpıştığı için, eğer direnirse onun kılıcını yana itmeye yetecek kadar enerji üretemezsiniz. Çarpışma açısı çok küçük olsa da, kılıcı rahatça yana savurmaya yetecek kadar güç üretilir.

Denetlenmiş şartlarda ve azaltılmış hızda bu tekniği uygulamak çok kolay olsa da, gerçek bir uygulama çok daha zordur. Eğer bu teknikte ustalaşmak istiyorsanız, yıllar süren zorlu bir çalışmaya hazırlanın.

Karate sanatında *nagashi-zuki*, yani "akan yumruk" olarak bilinen teknik, bu heihô'nun uygulamalarından bir ta-

3 Kendô eldivenleri yalnızca shinai'ye karşı el eklemlerini koruyacak şekilde tasarlanmıştır. İttô-ryu'da bokken kullanımına olanak tanıyan bir dizi ağır eldiven geliştirilmiştir, ancak bu eldivenler hem pahalıdır, hem de bu eldivenleri edinmek çok güçtür.

nesidir. Düşmanınız yumruğunu yüzünüze doğru savurduğunda, bu hareketi yansıtın; eğer sol eliyle yumruk atıyorsa siz sağ elinizle yumruk atın. Yumruğunuzu savururken kalçalarınızı alçaltın ve sağ yumruğunuzun aşağıya bakacak şekilde dönmesini sağlayın. Yumruğunuz normalinden doksan derece daha fazla döneceğinden (klasik karate yumruğunda, yumruğunuzu yalnızca avuç içiniz yere bakacak duruma gelineye dek döndürürsünüz) sağ kolunuz yukarıya doğru ka-



vislenecek ve omzunuz yükselecektir. Kalçalarınızı biraz alçaltmanız yumruğunuzun, rakibinizin yumruk atan kolunun altından geçmesini sağlayacaktır. Bu durumda kolunuzun kavisi, rakibinizin yumruğunu yukarıya ve dışarıya doğru savuracaktır. İdeal durumda, yumruğunuz berrak bir şekilde rakibinizin yüzüne inerken, rakibinizin yumruğu başınızın bir santimetre yanından geçecektir.

Tıpkı kılıçlarla olduğu gibi burada da, eğer rakibinizin saldırısını engellemeye çalışırsanız bu strateji işe yaramayacaktır. Yalnızca rakibinizin suratu üzerinde yoğunlaşmalısınız. Eğer ruhunuz dalgalanır ve üzerinize doğru gelen yumruğu düşünürseniz, içgüdüsel olarak bu yumruğu durdurmaya çalışırsınız. Eğer böyle bir şey olursa, hedefin yakınına bile ulaşsanız, yumruğunuzda zarar verecek kadar enerji kalmaz.

Bir ordu da, karşı saldırısını doğrudan doğruya gelmekte olan saldırı gücünün üzerine yönelerek hitotsu no tachi'yi kullanabilir. Bu, önce saldırıyı engellemeye çalışmak ve ardından da düşmanın en zayıf bölgesine saldırmak şeklinde uygulanan alışıldık hareket tarzının tersidir. Hitotsu no tachi'yi kullanmak için, ilerleyen düşman gücüne karşı tam güçle saldırıya geçin. Karşı ordunun diğer birlikleri, güçlü bir savunma konumu almak için geride kalacaklardır ve bu nedenle de saldırı birliğine saldırmak sanıldığı kadar tehlikeli bir şey olmayacaktır.

Savaş alanındaki ilk durumun, iki düşman alayın karşı karşıya gelmesi olduğunu kabul edersek, savaşın gelişimi şu şekilde olur: Düşman taburlarından bir tanesi ilerlemeye başladığında, hemen düz bir sütun biçimini alırsınız. Önden giden taburunuz düşman gücünün yönetici köşesine saldırır ve bu sütunun arkasına doğru ilerler. İkinci ve üçüncü taburlarınız, hem ilerleyen, hem de sabit duran düşman taburlarıyla karşılaşarak bu hareketi yakından izler. Birlikleri-

niz ilerlerken, her iki düşman taburunun arasında kalabilecek kadar güçlü bir yapıya bürünmelidir. Bu durum, ateş gücünü üçte iki oranında kendi yararınıza kullanmanızı sağlar. Fakat karşılık olarak, eğer alayınız çok fazla uzarsa, düşman taburu, ilerleyen taburunuz üzerinde ikiye bir oranında atış üstünlüğü kazanır.

Bu stratejinin işe yaraması için hızlı ve güçlü bir şekilde darbe indirilmelidir. Örneğin, eğer piyade birliği kullanıyorsanız saldırınız koşu hızında olmalıdır. Eğer birlikler yürüme hızında hareket ediyorsa, bu durum sizin için bir felaket olur. Eğer alayınızın tümüyle birlikte vahşice saldırabilerseniz, bu durumun etkisi tıpkı pencere camına bir tuğla fırlatmaya benzeyecektir; düşmanınızın savaş düzeni paramparça olacaktır.

Bir kez düşman hattına yayıldınız mı, artık büyük bir karmaşa bölgesinde hareket etmeye başlarsınız; saldırı gücünün arka kademesi hiçbir zaman savunma ordusundaki kadar dayanıklı ve iyi korunur durumda değildir. Eğer hareketli bir gücünüz varsa, bir süre büyük bir dirençle karşılaşmadan koşunuza devam edebilirsiniz.

Bu tür bir karşılaşmada düşman bölüklerini, düşmanınızın kılıcı olarak kabul edebilirsiniz. Gerçek hedefiniz olan düşmanın başı ise, ön hattın gerisindeki emir ve komuta yapısıdır. Daima bu hedef üzerinde yoğunlaşmalı ve bölgesel çarpışmalara takılıp kalmamalısınız.

Hitotsu no tachi no heihô, ustaların en gözde stratejilerinden bir tanesidir. Bu stratejinin daima işe yaraması için gerekli olan güce ve yeteneğe sahiplerdir. Bu, stratejinin en iyi örneklerinden bir tanesidir. Hem düşmanınızın saldırısını, hem de düşmanınızı yok etmek için mükemmel bir zamanlama ve kesin bir kararla bir tek teknik uygularsınız. Tekniğiniz sade, zarif ve yok edici olur.

Onuncu Bölüm

SUDORİ: Geçiş

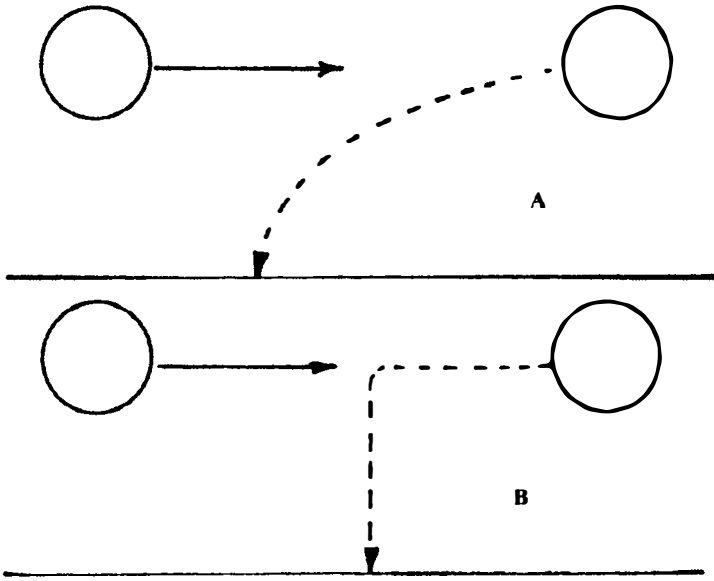
Hareket eden her şeyin bir momenti vardır. Kişilerin, orduların ve hatta düşüncelerin bile bir momenti olduğu için bir stratejist bu durumu kendi yararına kullanabilir ve bir *sudori* durumu yaratabilir.

Eğer düşmanınızın son derece dengeli bir savunması varsa, çok küçük bir başarı şansıyla defalarca saldırabilirsiniz. Buna karşın, eğer rakibinizi hareket etmeye zorlarsanız, hareket yönünü, saldırınızı karşılayabilecek kadar hızlı değiştiremeyebilir. İnsanın, hareket sırasında hareket yönünü değiştirmesinin çok güç olduğu gerçeği bu heihô'nun özünü meydana getirir.

SUDORİ NO HEIHÔ

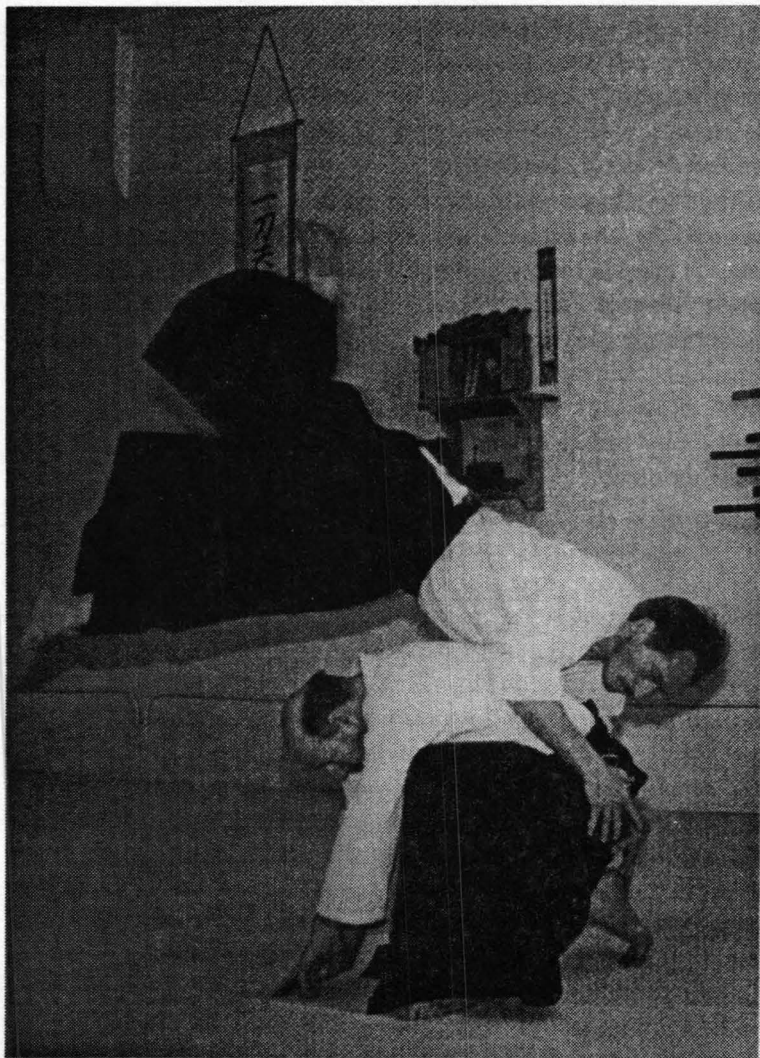
Güçlü bir savunma durumunda olan bir düşmanla karşılaştığınızda, onun hareket etmesini sağlayın. Ardından, hareketinin momenti onu düz bir çizgi üzerinde tutarken, çapraz açıyla karşı saldırıya geçin.

Bu stratejinin mükemmel bir örneği, *sudori nage* olarak bilinen bir dizi jûjutsu fırlatışında görülür. Bu fırlatışlardan



Uygun olmayan bir sudori nage'de (A) kademeli bir düşüş, saldırganın durması için ona zaman tanır; ama uygun bir sudori'de (B), savunmanın yönündeki hızlı değişim, saldırganın yavaşlamasını engeller.

bir tanesi, saldırmak için size doğru ilerleyen düşmana karşı kullanılır. Bu tür bir saldırı karşısında son ana kadar bekleyin ve ardından ileriye doğru adım atıp yere eğilin. Düşmanın zamanında durması mümkün olmayacağından size takılıp üzerinizden kayacak ve kafa üstü yere çaracaktır. Bunu başarmak için hareketiniz kusursuz olmalıdır. Birazcık erken hareket ederseniz düşmanınız tam zamanında durur ve ayakları yardımıyla sizi umutsuz bir duruma düşürür. Buna karşılık olarak, eğer hareketinizi geciktirirseniz, o zaman da size çarpar. Bu fırlatış, yalnızca zamanlamayı mükemmel bir şekilde ayarlayarak eyleme geçtiğinizde işe yarar.



· İyi zamanlanmış bir momentle fırlatma örneği.

Öne adım atıp yere çömelirken, hareketinizi asla kademe kademe başlatmamalısınız; bu, tekniği kesintili duruma getirmek olarak adlandırılır. Son ana kadar hareketsiz kalıp, ardından hızla hareket etmelisiniz. Bu tekniğin uygulanışı sırasında öğrenciler tarafından en sık yapılan hata, kendilerini yere doğru alçaltmalarıdır. Bu tür bir hareket çok yavaştır. Öne adım atmalı, ayaklarınızı yerden kesmeli ve tıpkı bir taş gibi yere düşmelisiniz. Bu fırlatışın pek çok çeşitlenmesi olmasına karşın, klasik bitirme pozisyonu, düşmanın ilerleme çizgisine dik açıda yapılan bir tür *zareı*, yani dizüstünde selamlama pozisyonudur. Yere düşerken havada döner, incik kemiğinizin ve ön kollarınızın üzerine, sanki seiza pozisyonunda yere eğilerek selam veriyormuşsunuz gibi yere inersiniz.

Ordular momentum ile yakından ilişki içindedirler. Düşman ordu kendini bir kez belli bir saldırı hattına yerleştirdi mi, artık yönünü değiştirmesi çok zor olur. Bu durum, yan taraftan yapacağınız saldırı için en uygun zamandır. Eğer düşman halen mevzilenmiş durumdayken böyle bir saldırıya kalkışırsanız bozguna uğrayabilirsiniz. Oysa düşmanınız büyük bir saldırı hazırlığı içindeyken böyle bir saldırıya kalkışırsanız bozguna uğrayabilirsiniz. Oysa düşmanınız büyük bir saldırı hazırlığı içindeyken böyle bir saldırıya girişerseniz, bu durumda düşmanınız, savunma için yeterli sayıda birliği uygun doğrultuya yönlendiremeyecektir.

Kişiler arasındaki bir savaşta, *sochin dachi*'de olduğu gibi çapraz bir duruşa geçin. Bu duruşta, ayaklarınız saldırı çizgisine kırk beş derece açıda durur. Rakibiniz ileriye doğru harekete geçtiğinde, yalnızca bir ayağınızı diğerinin yanına getirin. Bu hareketiniz sizi, düşmanınızın saldırı hattının dışına taşıyacaktır; düşmanınızın saldırı hattına çapraz ola-

cak şekilde ileriye ya da arkasına geçebilirsiniz. Hangi yönü seçeceğiniz, kullanmayı düşündüğünüz tekniğe bağlıdır. Örneğin karate karşılaşmasında, eğer rakibiniz tekmeyle saldırıyorsa, arkadaki ayağınızı öndeki ayağınızın yakınına getirin. Saldırısının momenti, rakibinizin yanınızdan geçmesine ve başına doğru kolayca vuruş yapabilmenize neden olacaktır. Bu eylem sırasında, herhangi bir şekilde rakibinizin saldırısını engellemeye çalışmayın, yalnızca ayaklarınızı yan yana getirin ve tek bir hareketle vuruş yapın. Darbeniz, henüz rakibiniz dengesini toparlayamadan önce inmelidir.

Bu strateji belki de hiçbir yerde, modern hava savaşlarında olduğu kadar çok kullanılmamaktadır. Kendine roketle saldırılan bir pilot, momentumdan fazlasıyla yararlanır. Eğer çok erken kaçarsa, roket geri dönüp kovalamaya devam edecektir; eğer geç kalırsa vurulacaktır. Buna karşın, eğer kaçışının zamanlamasını mükemmel bir şekilde ayarlırsa, roket, hızı nedeniyle rotasında gerekli olan değişimi çabucak yapamayacağından ondan kurtulacaktır. Sudori no heihō sağlam sınırlar ve iyi bir mesafe ayarı gerektirir.

Bir tartışmada, rakibinizin belli mantığı izleyerek kazanmış gibi görünmesine izin vererek momenti kullanabilirsiniz. Ardından, rakibiniz bir kez kendi mantığı nedeniyle tuzağa düştü mü, taktiğinizi değiştirir ve tümüyle yeni düşüncelerle onu yenersiniz. Bunu başarmak için kendini, güçlü bir moment yaratacak kadar başarılı hissetmesine izin verin. Eğer bir önceki düşüncesini çürütürseniz, son derece savunmacı bir duruma geçecektir.

Son bir örnek olarak, karşı karşıya geçmiş iki tüfekli eri düşünün. Eğer düşmanınızın sizinle aynı yetenekte olduğunu düşünürseniz yüzde 50 başarı şansınız var demektir. Sudori'yi kullanmak için çabucak düşmanınızın atış menziline

dışına çıkın. Aradaki bağlantıyı korumak için peşinizden gelmek zorunda kalacaktır. Bu sırada siz yeniden ateş etme konumuna geçmelisiniz. Böylece, rakibiniz henüz hareket halindeyken en az bir atış şansı yakalamış olursunuz. Düşmanınız ise, ateşinize karşılık vermek için ya en azından bir süreliğine durup rahat ateş edebileceği bir pozisyona geçmek ya da hareket halindeyken iyi nişan alamadan ateş etmek zorunda kalacaktır.

Sudori no heihô, Newton'un birinci devinim yasasının¹ savaşa uyarlanmış biçimidir. Bir maddenin momenti, o maddenin kütlesine ve hızına bağlı olduğu için, bir geçiş durumu yaratırken bu etkenlerin ikisini de göz önünde bulundurmayı unutmayın. Eğer rakibiniz küçük yapılysa, onu iri bir insandan daha hızlı hareket etmeye zorlamalısınız. Aynı şey bir ordu ya da bir düşünce için de geçerlidir.

SUIGETSU NO HEIHÔ

Suigetsu, "suyun içindeki ay" anlamına gelir. Bu stratejiyi kullanmak için rakibinize bir hedef sunar ve ardından, saldırıya geçtiğinde bir tek hareketle kaçar ve karşılık verirsiniz.

Bu stratejiyi, az önce anlatılan sudori no heihô'ya benzebilirsiniz. Gerçekte bu strateji, sudori'nin bir türüdür. Aradaki fark, sudori no heihô'nun bir tekniğin sonucuyla ilişkili olmasıdır. Diğer yanda suigetsu, tekniğin başlangıcıyla ilişkilidir. Bu yöntem, düşmanınızı harekete geçmeye kandırma ve ardından kendi momentini ona karşı kullanma yöntemidir.

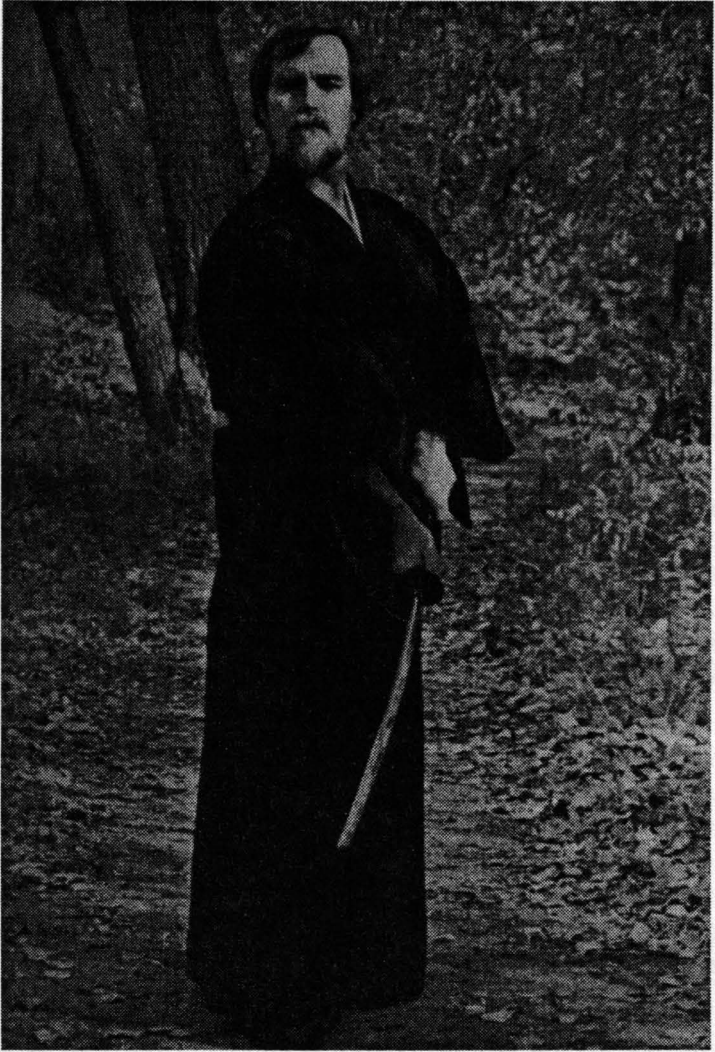
1 Hareket halindeki bir nesne, herhangi bir dış güç tarafından etkilenmedikçe düz bir çizgide hareketine devam eder.

Kenjutsu'da bu stratejiyi kullanmak için kılıcınızı düşmanın yüzüne doğru uzatırsınız. Ardından, kılıcınızı yana savurmaya teşebbüs ettiğinde, kılıcınıza onunkinin altından daira çizdirir ve bileğini kesersiniz. Bu strateji, uygulanışı kolay olduğu için yeni başlayanların gözde stratejilerinden bir tanesidir. Bununla birlikte, suigetsu'yu yalnızca acemilerin kullandığı bir strateji sanma hatasını yapmayın. Bu strateji, her aşamadaki stratejistler için son derece değerlidir.

Bu hiehô'yu çalışmak için hareketlerin incelenmesi üzerinde yoğunlaşılır. Çalışma arkadaşınız belli bir teknik uygular ve siz de bu teknikten yararlanarak kullanacağınız bir kaçıışı tasarlıyorsunuz. Yalnızca saldırıdan kaçmak yeterli değildir. Saldırıdan öyle bir şekilde kaçmalısınız ki, bu kaçış size avantajlı bir durum kazandırmalıdır. Bir kez bu tür bir kaçıışı başardınız mı, ardından bu kaçışa bir kesme tekniği ekler ve bu bileşimi bir tek harekette yapabilir duruma gelinceye dek çalışırsınız. Bu son derece önemlidir. Kaçışınız ve karşı kesişiniz daima tek sayıda olmalı, asla "bir-iki" şeklinde olmamalıdır. Eğer saldırıyı engeller ve ardından keserseniz, tekniğiniz başarılı olsa da yaptığınız şey suigetsu olmaz.

Suigetsu'nun oldukça basit bir uygulamasını yapmak için, kılıcınızı sağ tarafınızda alçak seviyede tutarak çalışma arkadaşınızın karşısında durun. Yaklaşırken hareketsiz kalın. Ardından, kılıcını başınıza doğru indirirken sol tarafa doğru ileriye kayın. Yanından geçerken bedenini aşağıdan yukarıya doğru boydan boya kesin. Bu teknikte, tıpkı ayın su üzerindeki yansıması gibi olursunuz. Görülebilir ve erişilebilir, fakat asla yakalanamazsınız.

Suigetsu, gelişmiş bir mushin'i gerektirir. Düşmanınız saldırıya geçtiğinde mushin durumunu korumalı ve onun saldırısıyla ilgilenmeden durmalısınız. Ruhunuz, gölün için-



Gedan gamae, alçak seviye duruş, genellikle bir suigetsu durumu yaratmak için kullanılır.

deki durgun su gibi olduğunda, kaçışınız ve karşı saldırınız, rakibinizin saldırısının yansıması olacaktır. Onun saldırısına karşılık vermeyeceksiniz; onun saldırısıyla karşılık vereceksiniz. Suigetsu'nun zihinsel yanı, farklı derecelerden kılıç savaşçıları bu stratejiyi uygularken izlediğinizde belirgin duruma gelir. Suigetsu'yu yalnızca fiziksel düzeyde uygulayan bir kılıç ustası genellikle başarılı olmasına karşın, daima sanki acelesi varmış gibi görünür. Diğer yanda, durgun bir ruhu koruyan kılıç ustası, sanki yavaş hareketlerle eylemde bulunuyormuş gibi görülecektir; fakat rakibi ne kadar büyük bir çabayla onu yakalamaya çalışırsa çalışsın, daima bir adım geride kalmış gibi olacaktır.

Suigetsu'yu kullanırken yalnızca düşmanınıza bir hedef sunmakla kalmamalısınız, bu hedefi son derece cezbedici bir duruma getirmelisiniz. Bunu başarmanın yollarından bir tanesi düşmanınızı tehdit etmektir.

Eğer yalnızca bir hedef sunarsanız, usta düşman bunun bir suigetsu girişimi olduğunu anlayabilir ve buna uygun olarak tepki verir. Bu girişiminize karşı büyük bir olasılıkla *nagashi giri*, yani kaçışınızı izleyen akıcı kesiş kullanacaktır. Ayrıca, daha önceden görmediğiniz bir tarzda saldırıp, böylece tasarladığınız kaçışı bozabilir. Oysa ona karşı bir tehditte bulunursanız, ilkönce tehdidi ortadan kaldırıp, ardından saldırarak şekilde tuzağa düşebilir. Bu durum, onun iki farklı eylemde bulunmasına neden olur. Kaçışınız ve karşı saldırınız tek sayıda gerçekleşeceği için onu eyleminin ortasında, stratejisinin ikinci aşamasına girmeden önce vurursunuz.

Suigetsu'nun, düşmana yalnızca bir hedef sunmak yerine onu tehdit etmek özelliği ordular için çok önemlidir. Eğer yalnızca bir hedef sunarsanız düşmanınızın ilerleyişi düzenli olur. Bu durum karşı saldırıyı güçleştirir. Savaş hi-

lesi olarak, şiddetli ve hasar verici bir akının ardından yavaş bir şekilde düşman menzilin ucuna doğru çekilmek çok daha iyidir. Bu durum, düşman birliklerin olayın heyecanıyla yapmaları gerekenden daha hızlı ve daha uzun mesafeli bir takibe girişmelerine neden olabilir. Bu düzensiz durumda karşı saldırıya açık duruma gelirler. George Armstrong Custer, belki de bu stratejinin en ünlü kurbanıdır.

Bir karate karşılaşmasında, yumruğunuzu rakibinizin yürüne doğru uzatın. Yumruğunuzu yana itmeye kalktığında, bir yuvarlanma hareketiyle elinizi hızla uzaklaştırın ve rakibinizin yüzüne vurun. Rakibinizin bloğundan mümkün olan en kısa mesafede kaçmalısınız; eğer dairevi kaçışınızın çapı çok büyük olursa, darbeniz, rakibinizin kolunu tekrar geri getirip sizi engellemesine neden olacak kadar gecikmiş olur. Bu hareketi ilkönce yavaş bir şekilde çalışın. Yumruğunuzu ileriye doğru uzatın ve ardından eylem boyunca bağlantıyı koruyarak rakibinizin blok alan kolunun çevresinden dolaştırın. Eğer hareketi doğru bir şekilde yaparsanız, rakibinizin blok alan kolu henüz ilk hareketini tamamlayamadan onun suratına vurabilirsiniz.

Jūdō'da, kendinizi bir kalça fırlatışına uygun olacak şekilde havaya yükseltin. Rakibiniz adım atarak fırlatışa kalkıştığında, onun dönüş yönünde hareket ederek rakibinizin yanına adım atın ve tek dizinizin üzerine düşün. Rakibiniz, dönüşünün hızıyla yere çarpacaktır. Onu fırlatmak için ellerinizi kullanmak ya da fazladan çaba sarf etmek zorunda kalmazsınız; rakibiniz her şeyi kendi başına yapar. (Bu zor bir düşüştür, o nedenle ilk başlarda dikkatli çalışın.)

Bir işadamı, şirketini genişletmek için suigetsu'yu kullanabilir. İlk olarak, piyasaya iyi bir ürün sürün. Ardından diğer şirketin benzeri bir ürünü imal etmek için harekete geç-

mesini bekleyin. Bunu yapar yapmaz, fakat bu yatırımdan kâr etmeye başlamadan önce, bir ele geçirme girişiminde bulunun. Piyasadaki iyi bir ürün ile şirketiniz maddi açıdan güçlü olacağı için, iyi bir başarı şansı yakalarsınız. Oysa diğer şirket, sermayesinin çoğunu bu yeni ürüne harcamış olacaktır. Bir şirketi bu şekilde ele geçirmek size, ürününüzü imal etmek için hazırlanmış olan yeni bir fabrikanın sahibi olma avantajı verir.

Suigetsu gelişmiş bir stratejidir ve her türlü karşılaşmada kullanılabilir. Hareket üzerinde durduğu için, aynı zamanda diğer teknikler için de mükemmel bir çalışma yöntemi olur. Kullanım alanları çok geniş ve altında yatan kuram son derece derin olduğu için bu stratejiyi dikkatli bir şekilde çalışın.

İRİMİ NO HEİHÔ

İrimi, yani “giren beden”, momenti mükemmel bir şekilde kullanan eski bir kılıç stratejisidir. Düşmanınız saldırı-
ğında, onu kesmenizi çok kolaylaştıracak ve saldırınızı engellemesini neredeyse olanaksız duruma getirecek şekilde onun arka köşesine doğru hareket edersiniz.

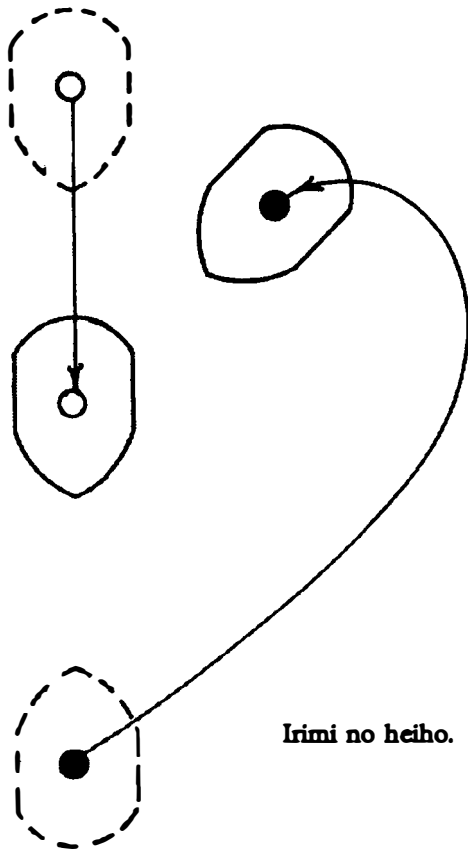
Bu stratejinin temel biçimini çalışmak için kılıcınızı sağ elinizde ve alçak seviyede tutarak çalışma arkadaşınızın karşısında durun. Sol ayağınız ileride olsun. Arkadaşınız saldırı-
duğunda, kalçalarınızı saat yönünün tersinde güçlü bir şekilde döndürerek, hafifçe sağınıza doğru ileriye kayın. Kaya-
rak yaptığınız dönüşte, rakibinizin sol tarafının yakınından geçecek ve hedeflediğiniz noktaya ulaşırken sırtını keseceksiniz. Bu hareketi, sağ ayağınız önde ve onun sol omzuna dönecek şekilde, rakibinizin sol arka köşesinde bitireceksiniz.

Düşman çok hızlı saldırdığında, bu hareketin bir çeşitlemesi kullanılır. Böyle bir durumda, eğer ileriye kayarsanız, hız nedeniyle aranız fazla açılır ve rakibinizi kesemeyecek kadar geride kalırsınız. Bu nedenle sol ayağınızı yerden kesip ileriye sıçramak yerine, sağ ayağınızın üzerinde geriye dönün. Ayaklarınızı hareket ettirmeden yalnızca öne doğru eğilerek son durumunuzu gözden geçirin. Elinizle rakibinizin omzuna dokunabilecek durumda olmalısınız. Eğer omzuna bir adım atmadan dokunamıyorsanız fazla uzaklaşmışsınız demektir; eğer öne eğilmeden omzuna dokunabiliyorsanız, bu kez de ona fazla yaklaşmışsınız demektir.

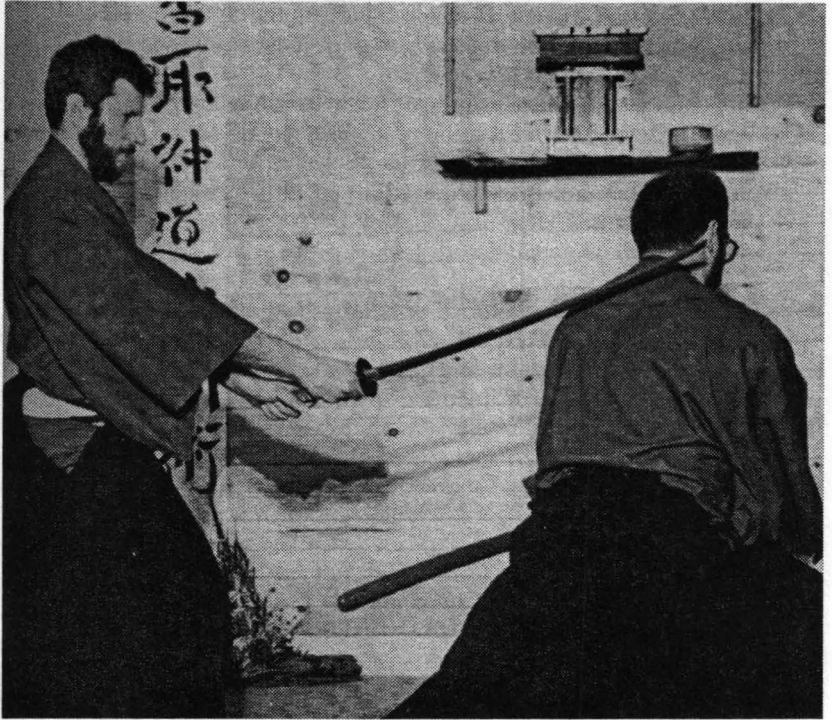
İrimi, yana kaçmak *değildir*. Rakibinizin mümkün olduğunca yakınından, geçişiniz sırasında ona sürtünecek kadar yakınından geçmelisiniz. Eğer bu yana kayma eylemi sırasında rakibinizin fazla uzağından geçerseniz, adımının ortasında geri dönüp sizi kesebilir. Fakat, eğer çok yakınından geçerseniz, geçiş açınız sizi izleyemeyeceği kadar keskin olur.

Hangi yöne hareket edeceğiniz tümüyle hareketin başlangıcındaki göreceli durumunuza bağlı olmasına karşın, rakibinizin ölü yanına ulaşmaya çaba göstermelisiniz. Bu alan, onun öndeki ayağının arkasındaki alandır. Örneğin, eğer sağ ayağıyla ileriye doğru adım atarsa, onun sağ arka köşesine ulaşmaya çalışın. Bu yana kayma nedeniniz, rakibinizin bu yöne dönmesinin çok güç olmasıdır. Diğer yandan, eğer onun sol arka köşesine geçerseniz, hızla olduğu yerde dönüp, sizinle yüz yüze gelebilir.

Onun öne doğru uzattığı ayağının tersindeki ölü alana ulaşma sorunu, *gyaku irimi* olarak bilinen stratejinin bir çeşitlemesiyle çözülebilir. İrimi stratejisinin temel biçiminde olduğu gibi ilerleyin, ancak bu kez sağ köşeye ilerlemek ye-



rine güçlü bir kalça dönüşüyle hafifçe sola kayın. Bu durumda, rakibinizin sağ arka köşesi yerine sol arkasına geçmiş olursunuz. Geçerken yüzünüz ona dönük olmak yerine, bu kez sırtınız ona dönecektir. Eğer aranızdaki mesafe mükemmel olursa, geçerken rakibinizin sağ omzu sırtınızı süpürür. Tıpkı temel irimi tekniğinde olduğu gibi hareketinizi, yere inerken keserek bitirirsiniz.



İrimi için uygun bir bitiriş duruşu.

Gyaku irimi, temel irimi'den çok daha güçtür. Ayrıca geçiş sırasında düşmana sırt dönüldüğü için, yüreksiz bir insanın uygulayabileceği bir strateji değildir. (Eğer bu stratejiye kılıcınız kınındayken başlar ve dönüş esnasında kılıcınızı kınından çekerseniz, bu teknik *yamabiki no ken* olarak adlandırılır. Bu isim, düşmanınız saldırdığında onun kiai'sini duymadığınız gerçeğinden doğmuştur. Düşmanınızın arkasına öylesine hızlı bir şekilde kayarsınız ki, yalnızca kiai'sinin yansısını duyarsınız.)

İrimi no heihō'nun en etkileyici gösterisi bir düşman çemberinin içinden kaçmaktır. Çevreniz sarıldığında, saldırıyı bekleyin ve ardından irimi'yi kullanarak saldırı çizgisi üzerinden dışarıya kaçın. Eğer dairevi dönüşünüzün zamanlamasını doğru ayarlıyorsanız, son derece dar bir aralıktan kaçabilirsiniz. Dönerken, yanından geçtiğiniz insanı omuzundan itin. Bu, merkezin içine savrulmasına ve sizin için amaçlanan saldırının hedefi olmasına neden olur. Eğer bu teknik enerji ve ruhla yapılırsa, neredeyse sihirbazlık gibi görünür. Pek çok insan tarafından çevrelenmiş durumdasınızdır, düşmanlarınız güçlü bir şekilde saldırır ve siz birdenbire, onların kendilerinden birine vurduklarını izleyerek bu çemberin dışında kalırsınız. Bu, yıllar boyunca Takeda ailesinin gizli tekniği olarak kalmış ve yalnızca yüksek rütbeli ordu mensuplarına öğretilmiştir.

Felsefi olarak bu strateji, sankaku tobi yani “üçgen sıçrayış”ın sürekli olarak farkındalığına bağlıdır. Normal olarak savaş sırasında insan yalnızca kendinin ve düşmanının farkında olur. Sankaku, savaşı bir üçgen olarak düşünmek anlamına gelir. Siz birinci noktasınızdır, düşmanınız ikinci noktadır ve üçüncü nokta da boşluktur. İrimi ile sıçradığınızda*, bunu bir tür kaçış duygusuyla yapmazsınız. Bu hareketi daha çok, savaş alanındaki bir diğer uygun noktaya doğru çekiliyormuşsunuz gibi bir duyguyla yaparsınız. Tehlike alanının *dışına* doğru değil, sizin için yararlı bir noktaya *doğru* hareket edersiniz. Bu şekilde düşünerek olumsuz bir kaçış ruhu yerine, olumlu bir saldırı ruhunu korursunuz.

* Metinde sık sık irimi sözcüğü sıçrayış sözcüğüyle bir arada kullanılmasına karşın, irimi teknikleri genellikle kayma hareketiyle yapılır. Bu tekniği izlediğinizde uygulayan insan adeta belinden bağlı bir ip ile ileriye doğru çekiliyormuş gibi bir duyguya kapılırsınız. (Ç.N.)

Büyük bir insan topluluğunu döndürebilmek çok güç olduğu için, geçmişte ordular irimi ilkesini pek ender olarak kullanırlardı. Oysa, günümüzdeki haberleşme cihazları bu durumu değiştirmiştir. Bu cihazlar, bir birliğin biçiminin ve düzeninin yalnızca komutanın hayal gücüyle sınırlanmasına olanak tanımaktadırlar. Yani, herhangi bir ön tarafa ihtiyaç yoktur. Günümüzde bir ordu, komutan merkezde kalacak şekilde bir disk biçimini alabilir ve her yön ön taraf olabilir. Böyle bir ordu ileriye atılabilir ve keskin bir dönüşle irimi uygulayabilir. (Deniz filoları bu tür şekillenmeleri asırlardır kullanmaktadırlar.)

Disk biçimini almanın belirgin yararı, hızlı bir dönüşü olası kılmasıdır. Bir ordu, belli bir açıyla ilerleyerek ve dönerek bir insanı taklit edebilir. Ordunun yaptığı bu tür bir dönüş, bir birliğin kendi ekseninde yapmak zorunda kalacağı bir dönüşten çok daha hızlıdır.

Burada bahsedilen teknik *irimi nage*, yani "giriş fırlatışı"dır. Bu fırlatış, Daitō-ryu'nun ve tıpkı modern aikidō gibi bu sanatın yan kollarının uzmanlık alanlarından bir tanesidir. Teknik, saldırganın ölü tarafına doğru bir giriş hareketinden ve rakibi fırlatmak için hareket yönünün tersine yapılan bir dönüşten oluşur. Saldırı yönüne doğru döner ve ardından rakibinizin saldırıda kullandığı enerjiyi bir daire şeklinde yönlendirirsiniz. Yönlendirdiğiniz tarafa doğru hareket etmeye başladığında ters yöne döner ve onu geriye doğru fırlatırsınız.

Bu fırlatışta kullanılan temel strateji itto-ryu'dan alınmıştır. Bu strateji, hem düşmanın kesişlerini engellemek, hem de düşmanı, hamlesinin ortasında kesmek için saldırı hattının peşi peşine kesilmesi üzerinde yükselir. Bununla birlikte, bu teknik günümüzde kılıçla pek ender olarak çalışıldığı için, fırlatış nadiren doğru olarak yapılır.

Öğrencilerin çoğu, irimi nage uygularken, rakipleriyle birlikte çok fazla hareket ederler. Oysa irimi nage doğru bir şekilde uygulandığında minimum hareketle ve maksimum zamanlamayla yapılır. Ayrıca öğrencilerin çoğu bu fırlatışı, rakipleriyle kendileri arasına fazla mesafe koyarak yapmaya çalışırlar. Giriş (irimi) sanatı, düşmanınızı keskin bir dönüşle zorlayarak mümkün olduğunca yakından geçmenizi gerektirir. İrimi nage'de, bedenleriniz birbirine sıkıca yapışmalıdır.

Aikidō öğrencilerinin çoğu için, bu tekniği eski biçimiyle, kılıçla çalışmak çok yararlı olacaktır. Rakibiniz sizi kesmeye çalışırken sola kayın ve kılıcını yukarıdan aşağıya doğru kesin. Ardından, size doğru dönüp yeniden kesmek için kılıcını kaldırırken sağa kayın ve bileğini kesin. Bu eylem, *myō-ken*, “anlaşılmaz kılıç” ve *zetsumyō-ken*, “keskin kılıç” olarak adlandırılan eski itto-ryu tekniklerini temel alır. Bu ryu'nun pek çok tekniğinde olduğu gibi, eylem sade olsa da, kuram derindir.

İster bir insanla, isterse bir orduyla uğraşıyor olun, savaşın ilk kuralını asla gözden kaçırmayın: Saldır! İrimi no heihō, son derece güzel ve son derece etkili bir stratejidir. Bununla birlikte, doğası nedeniyle, biçiminin bir kaçış hareketi şeklinde bozulması çok kolaydır. Bu duruma karşı dikkatli olun. Asla saldırıyı geçiştirmeyi düşünmeyin; yalnızca düşmanınızın sırtını kesmek üzerinde yoğunlaşın. Bu yoğunlaşmanın sonucu, hem görüntüsü güzel, hem de uygulaması ölümcül bir strateji olacaktır.

HİTO E Mİ NO HEİHÔ

Hito e mi, düşmanınızı ve kendinizi “bir bedende” kaynıştırmak anlamına gelir. Bazı okullarda bu eylem karışım olarak adlandırılır.

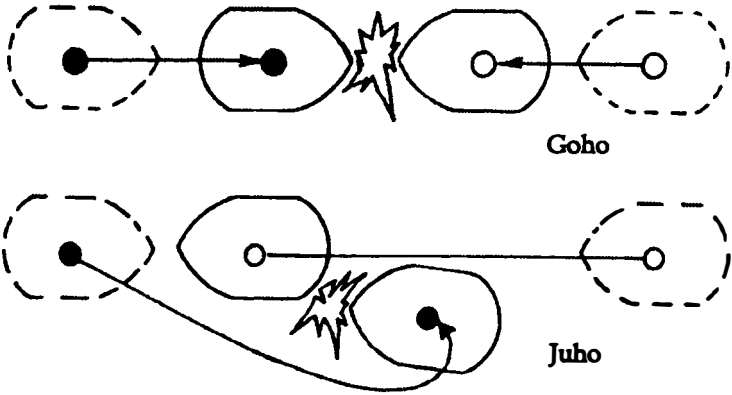
Bir saldırıyla karşılaştığınızda, içgüdüsel olarak tehlikeye kurtulmaya çalışırsınız. Bu içgüdüye iptal emri vererek saldırıyla kaynaştığınızda, belli durumlarda taktiki avantajlar yakalayabilirsiniz. Bir saldırıya karışmanın iki yolu vardır: Bir yansıma görüntüsü ya da özdeş görüntü yaratabilirsiniz. Yansıma görüntüsü *yo no tachi*'dir ve "olumlu kılıç" anlamına gelir, özdeş görüntü ise *in no tachi*, yani "olumsuz kılıç" anlamına gelir. Bu iki savaş stili ayrıca *gôhō*, "sert yol" ve *jûhō*, "yumuşak yol" olarak adlandırılır.²

Olumlu ve olumsuz yöntemle arasındaki farklılık, gücün görelî yönüdür. Eğer saldırı ve savunma aynı yönde hareket ederse, bu yumuşak stildir; eğer farklı yönlerde hareket ederlerse sert stildir. Yumuşak tarzdaki bir savunma, teknik olarak sert tarzdaki daha karışiktır. Bu nedenle yumuşak yöntemler genellikle son derece karmaşık yöntemler olarak düşünülür. Diğer yanda sert tarzdaki teknikler genellikle basit olsa da, aynı zamanda hızlı ve kesindir.

Hito e mi'nin *yô no tachi* tarzındaki uygulamasına bir örnek olması için, rakibinizin kılıcıyla yukarıdan aşağıya doğru bir kesiş yaparak saldırdığını düşünün. İleriye doğru kayın ve hafifçe sola dönün; kılıcından kaçmaya çalışmayın, yalnızca sola dönün. Bunu yaparken kılıcınızın ucunu aşağıya indirin ve sağ bileğinizi sıkıca kalçanıza dayayın. Kılıcınız rakibinize saptırırken, onun kılıcı da bir iki santimetre yakınından geçmelidir.

Aynı eylemi, silahsız olarak sağ elinizi kalçanıza dayayarak da kullanabilirsiniz. Bu durumda, rakibiniz solarpleksüsünü elinize çarpacaktır. Her iki durumda da hissedilen duygu, teknikler aracılığıyla birbirinize kaynaşmak olacak-

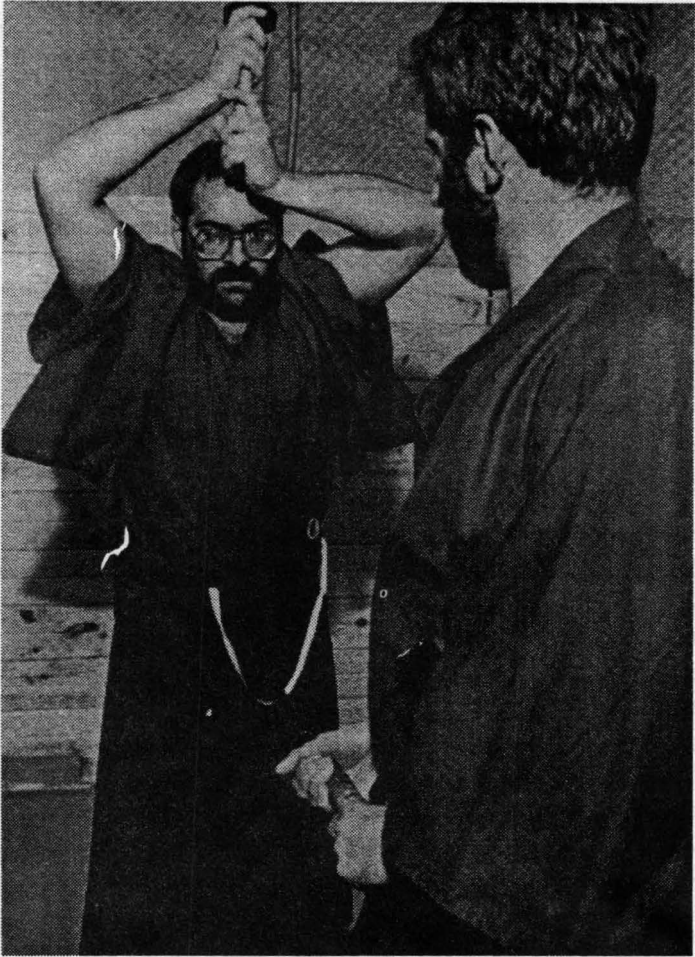
2 Bazı ryu'lar, bu yöntemlerden bir tanesini tercih etmeleriyle tanınırlar. Bununla birlikte hiçbir ryu, bu iki stilden yalnızca bir tanesini kullanmaz.



tır. Bu, gôhō'dur; saldırı gücünün hattı, savunma hattınızın tam ters yönündedir.

Acemi öğrenciler bu tekniği denerken, kesinlikle saldırıdan kaçarlar. Doğrudan ileriye adım atmak yerine yana doğru hareket ederler. Bunu düzeltmek için yere düz bir şerit yapıştırın ve bu şeridi saldırı çizgisi olarak kullanın. Sağ ayağınızın iç kısmı yerdeki şeridin üzerinde olacak şekilde başlayın, tekniği uygulayın ve ardından yeniden ayağınıza bakın. Ayağınızın iç kısmı halen yerdeki şeridin üzerinde olmalıdır. Yapacağınız şey, bedeninizin sol yanını sağ yanıla aynı çizgi üzerinde kaydırarak ileriye doğru adım atmaktır. Rakibinizin kılıcı çok yakınızdır. İdeal olarak, rakibinizin kılıcı sol elinizin üzerindeki tüyleri traş etmelidir.

Eğer düşmanınızın enerjisiyle çarpışmak yerine onunla karışsanız bu, in no tachi olarak adlandırılır. Örneğin bir önceki çalışmada dönme eylemine rakibinizle aynı yöne bakıncaya dek devam edin. Şimdi, onun sağ elini kolayca yakalayabilirsiniz. Sırtınız rakibinizin göğsüne değer durumda, onunla özdeş pozisyonda olmalısınız. Eğer bu hareketi



Hito e mi: eğer uchiuchi (yüzü bize dönük olan kişi) saldırısını sürdürürse, kendini rakibinin kılıcının üzerine atmış olacaktır.

hızla yapar ve ardından rakibinizi keserseniz, onu kalçanızın üzerinden fırlatabilirsiniz. Eğer direnir ve geri çekilme-

ye çalışırsa, onun çekildiği yöne dönün. Bu durumda kendini bir bilek kilidine zorlayarak sağ elini döndürmek zorunda kalacaktır. Bu çeşitlemelerin ikisinde de minimum güç kullanılır. Eğer zamanlamanız doğru olursa onu fırlatmak ya da bilek kilidi oluşturmak için yarım kilogramdan daha az bir baskı yetecektir.

Ayrıca bir irimi hareketi kullanıp onun sağ yanına da kayabilirsiniz. Onun pozisyonunu kopye edip çok yakınında durarak, sağ bileğini sağ elinizle yakalayın ve sol elinizi rakibinizin ensesine yerleştirin. Eğer öne doğru bir hareketle devam ederseniz onu öne doğru fırlatırsınız. Eğer direnir ve geriye çekilirse, sola dönüp irimi nage ile onu geriye fırlatabilirsiniz.

Bu stratejide son derece derin bir ruhsal özellik vardır. Heihō'nun hangi çeşitlemesini uyguluyor olursanız olun, asla "ona bunu yapacağım" şeklinde düşünmemelisiniz. Tavrınız daima, "birlikte bunu yapıyoruz", şeklinde olmalıdır. Edinmeye çalışmanız gereken bu düşünce biçiminin etkileyiyle ilgili mükemmel bir deneme yapabilirsiniz.

Çalışma arkadaşınız, sağ ayağını önde tutarak *zenkutsu dachi*'ye ya da öne bakar duruşa geçsin. Kalçalarını alçaltmalı ve kendini sağlamlaştırmalıdır. Şimdi onu tutun ve hareket ettirmeye çalışın. Bunu başarmanın olanaksız ya da çok zor olduğunu göreceksiniz. Bu çabanın yararı olmayacağını anladığınızda, onun sağ yanına geçin ve onunkine benzer bir duruş alın. Ancak ayaklarınızı onunkiler kadar açmayın ve kaslarınızı onunkiler kadar gerginleştirmeyin; yalnızca normal ve gevşemiş bir şekilde durun. Sol kolunuzla yumuşak bir şekilde onun omuzlarını örtün ve sağ elinizle hafifçe sağ bileğini kavrayın. Şimdi ikinizin de sıcak parafinden yapıldığınızı ve birlikte eridiğinizi hayal edin. Derin bir soluk alın, ağır ağır soluk verin, gevşeyin ve onu ileriye doğru yönlendirin.

“Biz biriz” diye düşündüğünüz sürece, bu çalışma son derece kolay olacaktır. Bununla birlikte, birbirinizi iki ayrı birey olarak düşünmeye başlar başlamaz, hareketlerin tümü durur. Bu konudaki anahtar nokta, kendiniz ile arkadaşınızı hareket ettirmek için, kendinizi hareket ettirmeniz için, gerekli olandan daha fazla güç kullanmamanızdır; onu bir tüy kadar hafif tutmalısınız. Bu çalışma, jūdō'nun temel ilkesini açıkça ortaya koyar: Ne kadar zorlanırsanız, sonuç o kadar kötü olur.

Eğer vuruşlu bir sanatta eğitim gördüyseniz, karışımın sert yanını gösteren bir diğer çalışmayı denemek isteyebilirsiniz. Bu çalışma için bir *makiwara* 'ya³ ya da büyük bir kum torbasına gereksinim vardır. (Ancak, nasıl yumruk atılacağı ile ilgili ciddi bir eğitim almadıysanız buna kalkışmayın, aksi taktirde elinizdeki kemiklerin tümünü kırabilirsiniz.)

Hedefin karşısında iyi bir duruşa geçin ve mümkün olduğunca güçlü bir şekilde hedefe vurun. Vuruş sesine dikkat ederek, yumruğunuzun etkisini gözlemleyin. Şimdi bir kez daha deneyin. Bu kez, vururken yoğun bir şekilde hedefe bakın ve “biz...BİRİZ!” diye düşünün. Temas anında, sizin ve hedefinizin teknik aracılığıyla birbirinize kaynadığınızı hayal edin. Bu denemenizin sonucunun, ilkinde oranla çok daha etkili olduğunu göreceksiniz. Bu, son derece güç bir çalışmadır ve bu çalışmada yalnızca ustaların şansları vardır. Acemi öğrencilerden pek azı, bir hedefe birazcık geri çekilmeden vurabilecek kadar yeteneklidirler.

Kaynaşma için kullanılacak son bir çalışma, saldırıyla birlikte *katatedori*, yani bilek kavrama tekniği kullanmaktır.

3 *Makiwara*: Vuruş tahtası. Eni gittikçe daralan uzun bir tahtanın, dar ucu yukarıda kalacak şekilde toprağa gömülmesiyle yapılır. Yukarıda kalan dar ucu kaba bir ipe sarılır ve hedef tahtası olarak kullanılır.

Sağ ayağınızı birazcık önde tutup, sağ elinizi uzatarak doğal bir duruşa geçin. Çalışma arkadaşınız da sizin ile aynı duruşa geçip, sağ eliyle bileğinizi kavrayacaktır. Şimdi, ayrı bir birey olma duygunuzu yavaş yavaş eritip, ikinizin bedenlerinizin bir olduğunu hayal edin. Eğer bunu doğru bir şekilde yaparsanız, yapacağınız herhangi bir hareket, çalışma arkadaşınızı da aynı hareketi yapmaya zorlayacaktır. Bununla birlikte, eğer kaynaşmazsanız, siz rahatça hareket edebilirsiniz ama çalışma arkadaşınız hareketsiz kalır.

Jûjutsu sanatında, bu ilke bol miktarda kullanılır. Ayrıca, insanların çoğu *aikidô*'daki *ai* sözcüğünün bu kaynaşma eylemini ifade ettiğini düşünür.⁴ Bu tümüyle doğru değildir. *Ai*, iki şeyin buluşması anlamına gelir, fakat *hito e mi* ifadesi, gerçek duyguyu çok daha iyi bir şekilde açıklar. *Hito e mi*, sözlük anlamında, "birleştirici eylem" olarak tercüme edilebilir. Bazı aikidô okulları, *ai*, yani "buluşma" sözcüğünün, bir diğer *ai*, yani "sevgi" sözcüğüyle eşesli oldukları gerçeği üzerinde gereksiz yere durarak, bu sorunu daha da güçleştirirler. Bu durum, *kaynaşmanın* gerçek anlamının yitirilmesine neden olur. Oysa kaynaşma, gerçekte tümüyle bir diğer insanı hüküm altına alma yöntemidir.

Hito e mi'nin uygulamaları günlük yaşamdan, çok hassas konulara kadar çeşitlilik gösterir. Bazen, bir bisikleti yokuş yukarı çıkarırken onunla mücadeleyi bıraktığınızda durumun kolaylaşması kadar basit bir şeydir. Yalnızca bisikletin yanında doğal bir şekilde durur, ellerinizi hafifçe koltuğa ve gidona koyup gevşeyerek yokuş yukarı yürürsünüz. Eğitimciler ya da en azından büyük eğitimciler bu stratejiyi eğitim sırasında sık sık kullanırlar. Kendi sözcüklerini bir eğitimci olarak dinlemek yerine, öğrencilerinin bakış açısından

4 *Ai*, *au* fiilinin birleşik formudur.

dinlemeyi öğrenirler. Bu, başkalarının duygularını anlayabilmek olarak adlandırılır.

İş dünyasındaki bir yönetici olarak, aynı şeyi yapabilirsiniz. Yanınızda çalışanlara yapacakları şeyi anlatıp, patron olduğunuz için bunu yapmalarında ısrar etmek yerine onlarla karışın. Bu durumda, artık yönetmez, yönlendirirsiniz. Yönetilenler, içgüdüsel olarak yetkeye karşı tepki gösterme alışkanlıklarını bırakacaklardır. Olumsuz yanı ise yöntemin yavaşlığıdır. Zamanın önemli olduğu durumlarda, şartlı refleksler yaratmaya dayalı klasik yöntemler üzerinde durmalısınız; yani katı bir disiplin ve zorlu bir eğitim.

Hito e mi no heihō'nun herhangi bir uygulamasında, temel düşünceniz, çatışma gücünün hatlarıdır. Nesnel bir tavır takınmalısınız. Düşmanınızın yapmakta olduğu şeyi düşünmeyin; yalnızca boşluktaki devinimleri üzerinde durun. Ardından, onunla birlikte ya da ona karşı hareket ederek kendi tekniğinizi onun güç çizgisine uydurun. Her iki durumda da, kendinizi düşmanınıza kaynaştırın ve onunla birlikte tek bir insan gibi hareket edin.

HAPPÔ BİRAKİ NO HEİHÔ

Happô biraki durumunda olmak, "sekiz yöne açık" olmak anlamına gelir. Doğal bir duruşta durarak, herhangi bir yönden gelecek olan saldırıya açılmış gibi görünürsünüz.

Gerçekte, dengeli ve saldırıya hazırsınızdır. Bu, oldukça gelişmiş bir stratejidir ve işe yarayabilmesi için yeterli miktarda zanshin'i gerektirir. Bu tür bir duruşta başarılı olabilmek için, haragei'niz öylesine yüksek bir düzeyde olmalıdır

ki, herhangi bir yönden gelen saldırıyı hissetmeniz ve aynı anda tepki göstermeniz gerekir.

Bir kılıç ustası, kılıcı elinde sarkmış şekilde doğal bir şekilde durarak happô biraki duruşuna geçer. Kılıç belli bir pozisyonda değildir ve kılıcı saklamak için hiçbir çaba harcanmaz. Eğer sol ayağınız hafifçe önde olacak şekilde duruyorsanız, kılıcınız sağ ayağınızın biraz gerisinde yere sarkacaktır, fakat kılıcınızı bizzat bu pozisyonda tutmaya çalışmayın.

Happô biraki duruşunda yapacağınız ilk hareketi biraz zor ve büyük bir olasılıkla teknik açıdan karmaşık bulacaksınız. Bu çalışmada genel olarak *tsubame gaeshi*'nin⁵ bir formu kullanılacaktır. Bu, hızlı, kamçı gibi, derin bir kesiktir ve bu teknikte hız kazanmak için çalışmak gerekir. İşin sırrı, tıpkı bir kamçıyı şaklatıyormuşsunuz gibi yuvarlanan gevşek bir vuruş yapmaktır. Kılıcınız, hareketini sol omzunuzun önünde, dikey pozisyonda bitirmelidir.

Happô biraki, zanshin'in uygulamalı biçimidir. Düşmanınız, sizin hakkınızda ilk olarak, "saldırıya tümüyle açık" şeklinde düşünecektir. Bununla birlikte, ikinci bir bakış, "saldırıya açık olduğunu biliyor ve bunu bekliyor", şeklinde düşünmesine neden olabilir. Bu kararsızlık anı, *suki* olarak adlandırılan zihinsel bir süre-durum (atalet) anıdır. Suki, düşmanınızın konsantrasyonundaki bir açıklıktır. Bu, saldırabileceğiniz andır ve bu anda zaferi garantilersiniz. Suki anında duraksamamalısınız; bir saniyelik bir gecikme bile rakibinizin kendini toparlamasına ve saldırınızı durdurmasına olanak tanır. Ayrıca, zihninizde meydana gelen herhan-

5 *Tsubame gaeshi*: "Kırlangıç kuyruğu karşı saldırısı." İsmi, havada uçan kırlangıç kuşunun, kuyruğunun bir yandan diğer yana hafif vuruşlarından almıştır. Bu teknik, Sasaki Kojiri tarafından 1612 yılında Miyamoto Musashi ile yaptığı düelloda ünlendirilmiştir.

gi bir duraksama, bu kez sizin zarar görmeye izin veren bir diğer suki olur.

Bu strateji için özellikle iyi bir çalışma yöntemi vardır. Öğrenciler, yüzlerini duvara dönerek bir duvarın önüne sıralanırlar ve öğretmen de onların arkasında, birkaç metre geride durur. Elinde, uzun bir ipin ucuna bağlı büyük bir kauçuk top tutar. İpin diğer ucunu bileğine bağlar. Rasgele bir hedef seçerek, haber vermeden, elindeki topu öğrencilerden birine fırlatır. Öğrencinin görevi, topu önceden hissedip geriye dönmek ve kendine çarpmadan önce durdurmaştır.

Bu çalışma ile ilgili şaşırtıcı şey, öğrencilerin bunu başarabilmesi değil, kolayca başarabilmesidir. Acemi öğrencilerin bile birkaç saat sonra bu çalışmaya alışmaları, sık sık karşılaşılan bir durumdur. İşin sırrı, şüphesiz ki iyice gevşektir. Geriye dönmek ve blok olmak için hissettiğiniz sinyal öylesine hafif olacaktır ki, ufacık bir fiziksel ya da zihinsel gerilim bile bu sinyali gizleyecektir. Bu, ESP (Extrasensory perception: Duyular ötesi algılama) değildir. Öğretmen, elindeki topu son derece sessiz bir şekilde fırlatsa da, top, havanın içinde süzülürken ses çıkaracaktır. Aynı zamanda önündeki havayı da sıkıştıracaktır. Eğer gevşerseniz bu sinyalleri işitebilir ve hissedebilirsiniz.

İster askeri, isterse iş alanındaki bir organizasyonda olsun, bir yönetici atayarak happō biraki'yi kullanabilirsiniz. Yöneticinin yaptığı iş, sözlük anlamında olmalıdır. Bu yöneticinin günlük organizasyonla herhangi bir ilgisi yoktur; onun tek görevi, iş dünyasında meydana gelen olayları hissetmek ve diğerlerini uyarmaktır. Bu, size biraz mistik bir şey gibi görünse de, son derece kullanışlıdır. Organizasyonun yürümesi ile ilgilenen yöneticiler, sık sık yönetim ile ilgili sorumluluklarına öylesine dalarlar ki, küçük tehlike sin-

yallerini alamayacak duruma gelirler. Eğer happô biraki durumundaki insan çalışkan değilse, bu bir kayıptır. Buna karşın, işini bir kez yapması bile grubu kurtarabilir. Pek çok büyük organizasyon, daha az önemli olan kumarlarda daha büyük paralar kaybetmişlerdir.

Bu stratejinin en belirgin örneği askeri nöbetçilerdir; fakat sizin gördüğünüz tören nöbetçileri değil, görmediğiniz gerçek nöbetçiler. Bir asker, yalnızca göze güzel görünmek için ileri geri yürür. Gerçek bir nöbetçi ise tümüyle hareketsizdir; hiç hareket etmez, yalnızca çevresinde olup bitenleri hisseder.

Bu strateji de, bu bölümdeki diğer stratejiler gibi momenti kullanır. Ya rakibinizi saldırmaya zorlarsınız (böyle yaparsanız, *suigetsu no heihô*'nun bir türü olur) ya da bir kararsızlık anında donmasına neden olursunuz. Her iki durumda da bu süredurum, size düşmanınızı kesmeniz için ihtiyaç duyduğunuz zamanı sağlayacaktır.

ENGETSU NO HEIHÔ

Engetsu, “dolunay” tekniğidir. Çok acemi olmayan bir rakibe karşı kullanıldığında, fiziksel uygulanışı son derece tiyatral görünse de, ruhsal ilkeleri çalışılmaya değerdir. Bu nedenle *engetsu* stratejisi, bir savaş tekniğinden çok eğitim yöntemi olarak kullanılır.

Tekniğin uygulanışı genellikle, kişinin kılıcını dairesel bir şekilde hareket ettirirken heybetli bir tavır takınmasından meydana gelir. Ardından, herhangi bir uyarıda bulunmadan, çizdiği daire üzerinde rasgele bir pozisyonda aniden saldırır.

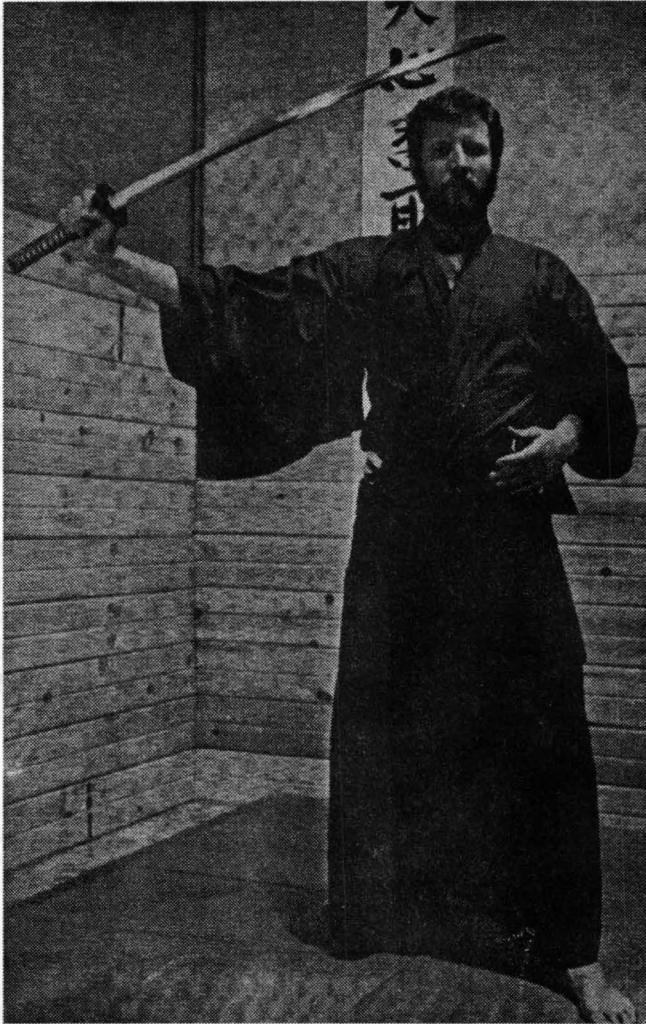
Bu strateji, saldırıdan önceki geniş hareketler nedeniyle iyi düşünülmemiştir. Acemi bir öğrenci bu hareketleri gördüğünde hem şaşırıp hem de etkilense de, usta bir öğrenci, rakibinin kılıcı merkez çizginin dışına çıkar çıkmaz saldırır. Bununla birlikte, herhangi bir pozisyonda güçlü bir şekilde saldırmayı öğrenmenizi sağlayacak bir yöntem olarak oldukça yararlı olabilir.

Büyük bir 17. yüzyıl stratejisti olan Miyamoto Musashi, “Savaş duruşunuzu her günkü duruşunuz, her günkü duruşunuzu savaş duruşunuz yapın”, demiştir. Bu, engetsu'nun özüdür.

Bu stratejiyi uygulamaya çalışan acemi öğrenciler tarafından genellikle yapılan hata, kılıçlarına geniş bir daire çizdirirken, gerçekte standart bir pozisyondan saldırmalarıdır. Acemi öğrenci, yalnızca birkaç klasik duruşu kullanmayı öğrendiği için eğitimiyle sınırlanır, fakat engetsu'da ustalaşmış bir insan bu tür sınırlamalardan özgürleşmiştir. Yalnızca *happô kamae* olarak bilinen sekiz standart pozisyonda durarak kesmeyi öğrenmek yerine, her yönden dilediği gibi kesiş yapabilir.

Engetsu'da ustalaşmak uzun bir eğitimi gerektirir. Yalnızca sekiz kesiş yerine, üçyüz altmış kesişte ustalaşmalısınız. Bu üçyüz altmış kesişten herhangi bir tanesi, çember üzerinde kendine yakın olan sekiz temel kesişten bir tanesinin çeşitlemesi olarak düşünülebilecek olmasına karşın, her birinin yoğun bir şekilde çalışılması gerekir.

Felsefi olarak bu çok önemlidir. Bir acemi, kendine saldırıldığında otomatik olarak standart bir savaş duruşuna geçer ve ardından kendi saldırısını başlatır. İşte bunu ortadan kaldırmayı öğrenmelisiniz. “Gör-hazırlan-saldır” şeklindeki



Taikyoku No Ken katadan alınan asahsi tekniđi. Bu teknihte, kılıç ustası, bileđini gevşeterek kılıcından yansıyan ışığın rakibinin gözünü almasını sağlamaya çalışır.

normal süreci kullanmak yerine, tek bir sayıda hareketinizi bitirmelisiniz. Hangi tavır içinde olursanız olun, bir saldırıyı gördüğünüz anda, eşzamanlı olarak karşı saldırıya geçmelisiniz. Bu, size temel bir zaman avantajı kazandırır.

Engetsu'nun açılış aşaması *asahi*, yani “doğan güneş” olarak adlandırılır. Bu hareket, pek çok kata'da görülür. Kılıcınızı yavaşça kaldırırken, dikkatli bir şekilde döndürün. Bazı noktalarda kılıç, güneş süzmelerini kesecek ve rakibinizin gözlerine yansıtacaktır. Ardından, gözlerini kırıştırdığında, güçlü bir şekilde saldırın.

Asahi, engetsu no heilô'nun özünü belirtir. Herhangi bir pozisyonda, bir göz kırpışı süresinde saldırıya geçebilmelisiniz. Eğer standart bir pozisyona geçmek için duraklarsanız, bu önemli an yitirilecektir.

Ruhsal olarak, kendinizi son derece tehlikeli bir insan olarak kabullenmeye başlamalısınız. Ayakta dururken, otururken ya da yatarken, ne şekilde olursa olsun her yönden saldırabilmelisiniz. Yukarı, aşağı, sağa, sola, öne ya da arkaya, bunların tümü sizin için aynı olmalıdır. Bu yetenek kılıç kullanırken *iaijutsu** olarak adlandırılır.

* Bu sanatın büyük ustaları tarafından iaijutsu şöyle açıklanmıştır: “İai, kının içinde bulunur, kılıç bir kez çekildi mi geriye kalanı kendô'dur.” İaijutsu, kısa ve uzun kılıçları bazen tek, bazen de çok sayıda düşmana karşı kınından çekme tekniklerini, ayrıca, zanshin durumunu yitirmeden kılıcı hızla kınına sokma sanatını içerir. Bu teknikler hem savunma, hem de saldırı amacıyla kullanılır. 19. yüzyılda yaşamış olan büyük bir kılıç ustası, iaijutsu için şunları söylemiştir: “Yalnızca öğrenmek ve çalışmak yeterli değildir. Zorlu bir çalışma ve teknikleri kendinizin bir parçası yapmadıkça (yani, zihniniz ve elleriniz bir bütün olarak çalışmadıkça; bilinçsiz ve otomatik olarak düşünür duruma gelmedikçe) kılıç ustası olamazsınız. Yüksek bir amaç vardır; bu amaç, ruhun ve tekniğin birleştiği düzeye ulaşmaktır.” İaijutsu ustası, teknikleri ruhuna öyle bir kaynaştırmıştır ki, düşmanı henüz gözünü kırpmadan, kılıcını kınından çıkarıp onu kesebilir. (Ç.N.)

Savaş gemileri sık sık engetsu'yu çalışırlar. Normal olarak, bir savaş gemisi, silahlarını “savaş merkezi” olarak bilinen bir duruşta ateşleyecektir. Bununla birlikte, bu uzun bir zaman alır; büyük bir gemi için dakikalarca sürer. Bu açıklığı doldurmak için savaş gemisi, kış kısmından atış yapma çalışmaları yapar: Normal seyrüsefer duruşunda bir füze ateşler ya da torpido yollar. Bu atış, iyi nişan alınamamış bir atış olsa da, hızlı bir atış olacaktır. Eğer bir gemi, düşmanı ilk fark ettiği andan itibaren on saniye içinde bir saldırıda bulunabilirse, sonuçtaki karmaşa uygun savaş konumuna geçmesine fırsat tanımaya yeter.

Bir piyade birliği, üyelerinden her birini bir saldırıya anında karşılık verebilecek şekilde programlayarak engetsu'yu kullanır. Birliğe, herhangi bir yönden gelecek olan düşman atışının, otomatik olarak düzgün bir konuma döndürülmesi öğretilir. Bu konumda, her bir adamın kendine ait bir görevi vardır. Askerler gerçekte hiçbir şey vuramalarında, uçan mermiler düşmanı saklanmaya zorlayacaktır. Bu durum da, birlik komutanına, daha uygun bir karşı saldırı tasarlaması için yeterli zaman sağlayacaktır.

Görünüşte öyle olmasa da, engetsu bir diğer moment tekniğidir. Gerçekte, happô biraki'nin genişletilmiş bir uyarlamasıdır. Happô biraki gibi bu strateji de, sizin süredurumunuzla, düşmanınızın momentinden daha fazla ilgilidir. Herhangi bir pozisyondan saldırıyı öğrenerek, düşmanınızdan gelen saldırının momentini ve başlama anını kavrarsınız.

Onbirinci Bölüm

CHÛSHİN: Merkez

Savaşın her türünde ortak olan önemli bir etken merkezin denetimidir. Silahsız savaştan satranç oyununa kadar, bu etken asli önemdedir.

Merkezi denetlediğinizde, tekniğinizin, düşmanınızın yaşamsal bölgelerine ulaşması için kısa bir mesafe aşması yeterli olacaktır. Karşılık olarak, rakibinizin tekniğinin size ulaşması için bu merkezi bölgenin çevresinden dolaşması gerekir. Uzun vadeli kazançlar için daima çatışmanın başında merkezi ele geçirmeye çalışmalısınız. İlk baştaki bedeller, daha sonraki kazançlarla rahatça ödenebilecektir. Bunu yapmadan kazanmanın tek emin yolu, savaşı çok kısa sürede bitirmektir.

Merkezi ele geçirmeden önce, onu belirlemelisiniz. *Chûshin*, tıpkı iki rakibin arasındaki mesafenin tam ortası gibi fiziksel bir mekân olabilir. Aynı zamanda, satranç tahtası üzerindeki merkezi karelere benzer alanlar da olabilir. Hatta bir düşünce bile olabilir. Örneğin, eğer bir şirket, temel bir makinenin patentini alırsa, bu durumda tüm rakipleri benzeri amaçlara ulaşabilmek için daha uzun ve daha zorlu bir yol kat etmek zorunda kalırlar.



Naginata chudan gamae, merkezin kontrol edilmesi.

Bu kavramı yavaş yavaş öğretmekte kullanılan çeşitli yöntemler vardır. Bu eğitim yöntemlerinin çoğu, uzun zaman ve çaba gerektirir. Bununla birlikte, hem kısa, hem de etkili bir eğitim yöntemi vardır. Bu yöntem, Temshin-ryu'ya ait *nagashi undō*'dur. Bu "akış çalışması" acemi bir öğrenciye merkezi nasıl denetleyeceğini öğretmektedir.

Nagashi undō, bokken kullanılarak yapılan iki kişili bir çalışmadır. Çalışma arkadaşınızın karşısına herhangi bir şekilde, istediğiniz tekniği kullanarak geçer ve kendinize do-

kundurmadan onu kesmeye çalışırsınız. Çalışmanın kuralı, yalnızca bokken'inizin kendi uzunluğunu kullanarak, mümkün olduğunca yavaş ve yumuşak kesmenizdir. Başarıya ulaşmak için hız kullanmak ya da bir saldırıya karşı direnmek için güç kullanmak kesinlikle yasaktır. Bu kısıtlamalar iki insanı da hem saldırı, hem de savunma için yalnızca bedensel hareketleri kullanmaya zorlar.

Kılıcınızı yalnızca parmak uçlarınızla hafifçe kavrayarak, rahatça kesiş ve savunma yapabilirsiniz. Amaç, kılıcınızı düşmanınızın bedenine doğru kabzadan uca kadar yavaşça ve yumuşak bir şekilde çekmektir. Bunu, düşmanınızın hiçbir şekilde engelleyemeyeceği bir hamle yaparak başarabilirsiniz.

Bu çalışmayı yalnızca birkaç dakika yaptıktan sonra, her iki insan da merkezin denetimini kaybettiği anda kesileceğini anlayacaktır. Karşılık olarak, temiz bir kesiş yapabilmenin tek yolunun bu alanın denetimini kazanmak olduğunu fark edecektir. Öğrenciler, yavaş ve yumuşak bir şekilde kestikleri için, bu çalışmayı en aza indirgenmiş bir denetimle yapabilirler. Öğretmenin tek görevi, öğrencilerin yarışmacı içgüdülerinin ön plana çıkmasını önlemektir; öğrenciler çalışmanın amacını unutup, başarıya ulaşmak için strateji kullanmak yerine güç ve hız kullanmaya başlayabilirler.

Usta öğrenciler arasındaki bir nagashi undō karşılaşması, taraflardan hiçbiri bir tek puan bile kazanmadan çok uzun bir süre devam edebilir. Böyle bir durumda, yapabileceğiniz tek şey, sabırla, rakibinizin sizden önce bir hata yapmasını beklemek olacaktır. Bu tür bir karşılaşma, ustalar arasındaki çoğu karşılaşmada olduğu gibi, ilk sıkılan ve sınırlenen kişi tarafından kaybedilir.

CHÛSHİN DORİ NO HEIHÔ

Bu stratejinin, yani “merkezi ele geçirme” stratejisinin neredeyse sınırsız çeşitlemesi vardır. Bir ordu, savaş meydanında merkezin hâkimiyetini askerlerin gücüyle kazanırken, diğer arenalarda yapılan eylem fiziksel olmaktan çok psikolojiktir.

Acemi strateji öğrencileri, alışkanlık olarak chûshin’i kendileri ile rakipleri arasındaki mesafenin tam orta noktasına yerleştirirler. Eğer böyle davranan bir acemi ile karşı karşıya gelerseniz, daha fazla ruhsal enerji yayararak merkezin denetimini ele geçirebilirsiniz. Aniden kiai kullanarak, ruhsal varlığınızla merkeze sıçrarsınız. Rakibiniz içgüdüsel olarak geriye kaçılırken, onu acımasızca kovalayın; acemi, geri çekilişini durdurmayı neredeyse olanaksız bulacaktır.

Her birey, kişisel alan olarak adlandırılan bir şeye sahiptir. Bu alan, bedeninizin çevresinde doksan santimetre kalınlığında titreşmektedir. (Bu alanın tam boyutları, kendinize güveninizin işleviyle belirlenir.) Eğer bu alana bir yabancı girerse, kendinizi huzursuz hissetmeye başlarsınız.

Sizin ve rakibinizin kişisel alanınızın tam olarak doksan santimetre yarıçapında olduğunu kabul edebilirsiniz; bu durumda rakibiniz ile aramızdaki mesafe bir metre seksen santimetre olacaktır. Öne doğru yapacağınız birkaç santimetrelilik bir hareketle, chûshin’inizi kişisel alanınızla üst üste getirirsiniz. Eğer ruhunuz, rakibinizin ruhundan daha güçlüyse, şimdi merkezi ele geçirmiş olursunuz. Bu durumda rakibiniz dikkatini merkezin denetimi üzerinde yoğunlaştırmak yerine, sizi kendi alanından çıkarma amacı üzerinde yoğunlaşacaktır. Bunu da büyük bir olasılıkla geriye doğru küçük bir adım atarak yapacaktır. Eğer bu harekete hazırsanız, onu kolayca kesebilirsiniz.

Chūshin dori, tartışmada kazanmak için de mükemmel bir yöntemdir. Eğer rakibiniz sağlam ve mantıklı bir fikir sunarsa, onun yanına yaklaşın. Dikkati yavaş yavaş mantıklı tartışmasından, kendi alanına yapılan istila ile ilgili duygusal soruna kayacaktır. Bir kez mantıksal alandan duygusal alana geçiş yaptı mı, artık ikinci sınıf bir tartışmanın bile kurbanı olacaktır.

İş dünyasında merkezi denetlemek için ilk olarak, müşterinin ne istediğini belirleyecek şekilde piyasa araştırması yaparsınız. Ardından neler sağlayabileceğinizi görmek için kendinizi incellersiniz. Bu noktalar arasında merkezi saptarsınız. Müşterinizin, ürününüzü almak için bazı özverilerde bulunması gerekecektir; sizin de, müşterinizin parasını almak için diğer özverilerde bulunmanız gerekecektir. Ardından chūshin dori no heihō'yu uygularsınız.

Normal bir ilişkide müşteri, ürünün değerini ve kendi maddi olanaklarının ne olduğunu tümüyle bilecektir. Chūshin dori'yi kullanmak için, müşterinizi bu konudaki düşüncelerinden ikisinin de doğru olmadığına ikna etmeniz gerekir. Bunu başarmanın pek çok yolu vardır. Kullandığınız yöntem ne olursa olsun, merkezi, “satın almak” ile “satın almamak” arasındaki en iyi çizgiyi denetlemelisiniz. Eğer bunu zarif bir biçimde yaparsanız, müşteri cebindeki parayı daha çok harcayacak ama mutlu olacaktır. Eğer çok yavaşsanız müşteri kaçırabilirsiniz.

İki taraf da henüz belirginleşmeden önce merkezin saptanması gereken pek çok durum vardır. Bunun iyi bir örneği liderlik sanatında görülür. İyi bir idareci, geldiği anda, lider ve onu izleyenler, saygı ve serbest davranma arasındaki merkez noktayı güçlü bir şekilde belirleyecektir. Ardından bu noktayı tümüyle hükmü altına alacaktır. Bir kez bunu

yaptı mı, liderlik oldukça kolaylaşır. İşine, küçücük bir merhamet bile göstermeden son derece sert bir şekilde başlayacaktır. Böyle davranmasının nedeni, maai'yi kapamanın açmaktan daha kolay olmasıdır. Eğer işine samimi ve gevşek bir tavırla başlarsa, daha sonradan yapacağı herhangi bir değişiklik geriye çekilme olarak anlaşılacaktır. (İyi bir liderden daima ilk günlerde nefret edilir, son günlerdeyse ona sevgi duyulur. İşine, yanında çalışanlara karşı bir arkadaş tavrıyla başlayan bir yöneticiye ise ilk günlerinde güven ve son günlerinde saygı duyulmaz.)

İyi bir lider aynı zamanda durumun gerektirdiklerine uygun olarak chūshin'i değiştirebilmelidir; bir iş toplantısının merkezi, yönetim kurulu toplantısının merkezinden farklıdır. Fakat durum ne olursa olsun, asla merkezi gözünden kaçırmaz ya da merkezin denetiminin ellerinden kaymasına izin vermez.

Rakibinizin merkezini denetiminiz altına almak için kendi merkezinizi ortaya koymanız gerektiğinden, merkezin denetim altına alınması az bir cesaretle başarılamaz. Bu yeteneğin eksikliği pek çok karate karşılaşmasında görülür.

Bu karşılaşmaları izlediğinizde, insanların sık sık göğüslerini hafifçe yana döndürerek, meyilli bir duruşta savaşmayı tercih ettiklerini fark edeceksiniz. Yaşamsal alanların çoğu insan bedeninin merkez çizgisinde bulunduğu için, bu şekilde durduklarında kendilerini güvende hissederler; bu durum, rakiplerinin önemli bir noktaya saldırma çabalarını daha da güçleştirir.

Bu tür bir duruşta kazanılabilese de, zafer asla kesin olmayacaktır. Kenjutsu'dan alınan ve göğsünüz tam rakibinize bakacak şekilde durduğunuz klasik karate duruşunu kul-



Elinizi, rakibinizin kalçasına dayayıp dirseğinizi kilitleyerek, sizi fırlatmasını engelleyebilirsiniz.

lanmak daha iyidir. Böylece bedeninizin yalnızca yöneten tarafını değil, tüm silahlarını hem saldırı hem de savunma durumuna yerleştirirsiniz. Bu duruşun aynı zamanda büyük psikolojik avantajları vardır. Yana dönerek tehlikeden uzak durmak negatiftir; tehlikeye yüzünüzü dönmeniz ise pozitifdir. Merkezi asla olumsuz bir ruhla denetleyemezsiniz.

Klasik karate duruşu, artık pek ender olarak öğretilmektedir. Modern karatede daha çok, yüksek tekmeler ve buna uygun olarak küçük değişiklikler yapılmış olan duruşlar kullanılır. Biraz eski boks duruşunu andıran klasik karate duruşunda, yönetici kolunuz, yumruğunuzun arkası rakibinize bakar durumda ileride tutulur. Buradaki önemli nokta, hem dirseğinizin hem de yumruğunuzun tam merkezde bulunmasıdır. (Bu konuda sık sık yapılan hata, dirseğin merkez çizgisinin dışına kaymasına izin vermektir.) Ön kolunuzu merkez çizgisinde tutarak bu hatayı ortadan kaldırabilirsiniz. Bu durumda, rakibinizin yapacağı herhangi bir tekniğin bedeninize ulaşması için ön kolunuzun çevresinden dolması gerekecektir.

Chūshin dori, jūdō fırlatışına karşı mükemmel bir karşı saldırı olanağı tanır. Rakibiniz sizi fırlatmak için olduğu yerde döndüğünde, ona direnmeye çalışmayın. Sizi kalçasının üzerinden savurabilmesi için itten'ini sizin merkezimize doğru hareket ettirmesi gerekir. Yalnızca bu nokta üzerinde yoğunlaşmalısınız. Merkezinize doğru döndüğünde kolunuzu uzatın ve avuç içinizi bu hayali noktaya dayayın. Beli avucunuza çarpacak ve itten'ini merkeze ulaştıramadığı için tüm hareket duracaktır. Kendi maksimum çabasına karşı sizin yalnızca bir dokunuşla karşı koyabileceğinizi fark edecektir.

Altıncı Bölüm'deki haragei konusunda açıklandığı gibi, itten üzerinde yoğunlaşmak fiziksel bir sağlamlık ve denge ya-

rattır. Chûshin dori'nin bu tür bir sağlamlık üzerindeki psikolojik etkilerini açıklayan küçük, ilginç bir çalışma vardır.

Çalışma arkadaşınız doğal bir duruşa geçip, itten'i üzerinde yoğunlaşsın. Şimdi parmak uçlarınızla çalışma arkadaşınızın göğsünü itin. Sizin itişinizi görmezden gelir; onu daha güçlü bir şekilde ittikçe, daha güçlü bir şekilde itten'i üzerinde yoğunlaşır. Onu yerinden kımıldatmak size çok zor gelecektir. Kendini gevşemiş, fakat sağlam hissedecektir. (Eğer yalnızca kaslarını gerginleştirirse onu geriye devirmek çok kolay olacaktır.) Bu kez, yumuşak bir şekilde göbeğine dokunun ve parmaklarınızı göğsüne, oradan da omuzlarına doğru hareket ettirin. Ardından, çalışma arkadaşınızı aniden ittiğinizde, bu itişinize direnemeyecektir. Bunun nedeni, zihninin itten'inde kalmak yerine, parmaklarınızı izleyerek omuzlarına çıkmasıdır. Bu ilkeyi her tür fırlatma sanatında kullanabilirsiniz.

Rakibinizin merkezini kaydırma işlemi, arkadan yapıldığında çok etkili olur. Çalışma arkadaşınız bir önceki denemede olduğu gibi dursun, ancak bu kez bedeni size dönük olmasın. Merkezini kaydırmak için, elinizi sırtından yukarıya doğru hareket ettirin, yalnızca itten'inin nerede olmasını istiyorsanız oraya yoğunlaşın. Eğer çalışma arkadaşınızın denge merkezinin başında olduğunu hayal ederseniz, onu yalnızca parmak uçlarınızla bile itebilirsiniz.

Chûshin dori'nin pek çok çeşitlemesi vardır. Unutmayın, üzerinde çalıştığınız üç merkez vardır: Kişisel merkeziniz, rakibinizin merkezi ve ikinizin arasındaki savaşın merkezi. Chûshin dori no heihô, bu noktaları kendi yararınıza kullanma sanatıdır.

HARAI NO HEIHÔ

Merkez çizginiz tehdit edildiğinde, düşmanınızın kılıcını yana süpürmek için *harai* kullanabilirsiniz. Böylece kendi saldırınız için merkez çizginizi temizlemiş olursunuz.

Düşmanınızın kılıcını süpürmek için, kılıcınız küçük bir çember çizerek hareket etmelidir. Eğer kılıcınızın ucu, rakibinizin kılıcının sağında olacak şekilde onun kılıcına değerse, kılıcınızın ucunu saat yönünde döndürün. Rakibinizin kılıcını yukarı ve sola doğru iterek sağda kalabilir ya da rakibinizin kılıcının altından daire çizip, kılıcını yukarı ve sağa doğru itebilirsiniz. (Eğer kılıcınız düşmanınızın kılıcının solunda kalacak şekilde başladıysanız, hareketinizin yönünü değiştirin.)

Gerçek süpürme hareketi yalnızca bileğinizin hafif vuruşuyla yapılır. Eğer fazladan güç kullanırsanız, kılıcınızın ucu merkez çizgisinin dışına çıkar ve böylece hiçbir avantaj sağlayamazsınız. Rakibinizin kılıcını küçük bir hareketle santimetrelerce öteye itebilecek duruma gelinceye dek çalışın.

Aşırı güç kullanımı, acemi öğrenciler tarafından yapılan ilk temel hatadır. Rakibinizin kılıcının, adım atarken bedeninizin önünü açık bırakacak kadar yana itilmiş olması yerlidir. İdeal olarak, elbisenizin kolunu sıyırmalı ama kolunuza dokunmamalıdır. Eğer rakibinizin kılıcını fazla yana iterseniz, boşuna zaman ve enerji yitirmiş olursunuz.

Kılıcınızın ucuyla, rakibinizin kılıcını yana itecek ve merkez çizgiyi açacak olan çemberi tamamladığınızda, çemberi çizmeye devam edin ve rakibinizi kesin. Bu amaçla asla iki doğrusal hareket kullanmayın; kesişiniz daima *harai*'nin



Harai'den sonraki an.

uzantısıdır. Kılıcınızın ucu bir sarmal eğri izlemelidir. Eğer ikinci halka küçükse ve ileriye küçük bir adım attıysanız rakibinizin bileğini kesersiniz. Eğer çemberi genişletir ve büyük bir adım atarsanız, rakibinizin başını kesersiniz. Bu, bileği kesmekten daha güçlüdür, fakat daha yavaştır. Eğer hedef olarak rakibinizin bileğini belirlediyseniz, bunu hemen başına ya da bedenine incek olan ikinci bir kesişle izleyin. Bileğine, meşin bir topa vurma duygusuyla vurun ve ardından hızlı kesiş için sıçrayın. Tek solukla kesin, “ta-TAH!”

Saldırı adımınıza harai ile başlamalısınız, daha sonra değil. Yani, eğer sağ ayağınız önde olacak şekilde normal orta seviye pozisyonunda duruyorsanız, kılıcınızın ucunun hareketiyle birlikte adım atmaya başlamalısınız. Kılıcınız, rakibinizin kılıcını yan yana savururken, sağ ayağınız maai'yi kapatmak için halen güçlü bir şekilde hareket halinde olmalıdır. Ayağınız yere değerken kesişiniz gerçekleşmelidir. İlk hareket sağ ayağınızın hareketi olmalıdır ve ayağınız yere değmeden önce strateji tamamlanmalıdır.

Bu eylemi çalışmak için sağlam bir hedef kullanın. Harai'yi hayali bir kılıca karşı uygulayın ve kendinizi yüz yirmi santimetre ileriye doğru fırlatırken hedefe güçlü bir şekilde vurun. (Bu uzaklığı katedebildiğinize emin olmak için yere bir başlangıç, bir de bitiş çizgisi çizin.) Kılıcınızın hedefe vuruş sesi ile ayağınızın yere çarpış sesi eşzamanlı olmalıdır.

Burada, acemi öğrencilerin yaptığı ikinci bir hata ortaya çıkar. Acemi öğrenciler stratejinin işe yarayacağına güven duymadıkları için (güven yalnızca uzun bir eğitimle kazanılır) heyecanlanırlar. Rakiplerinin kılıcı, güvenli bir girişe izin verecek kadar yana savrulmadıkça saldırı adımına kalkışmazlar. Tabii ki bu durumda çok geç kalınır. Saldırıya geçinceye dek harcadığı zamanda, rakibi kendini harai'den kurtaracak kadar zaman bulur. Bunun alışıldık bir sonucu olarak, acemi öğrenci ileriye doğru adım attığında, o an merkez çizgiye geri dönmüş olan rakibinin kılıcı bedenine saplanır. Bu gecikmiş saldırının başarısızlığı, acemi öğrenciyi bir dahaki sefere daha güçlü bir harai kullanmaya zorlar. Bu durum da gerisin geriye kendisine ilk hatası olarak geri döner.

Harai sırasında çok fazla güç kullanmak hatanın nedenini değil etkisini düzeltme çabasıdır. Eğer ayak oyunlarınızın zamanlaması doğruysa, çok küçük bir adımla bile düşmanı-

nızın kılıcının ucunu güvenli bir şekilde geçebilirsiniz. Ana saldırıyı geciktirme hatası ise, daha bilgili olması gereken usta öğrenciler tarafından yapılır. Açma hamlesinin işe yaradığına emin olmak için bir saniyecik bir bekleme bile, ana saldırının başarısızlığa uğramasına neden olur. Her durumda, harai inanılmaz bir cesaret gerektirir.

Harai'nin iyi bir ordu kullanım örneği şiddetli top atışlarında görülür. Top atışı, piyade birliklerinin ön tarafına yapılır; topçular her seferinde menzili biraz daha artırırlar, böylece top mermileri ilerleyen piyadelerin biraz önüne düşer. Bu durum, top atışı sona ermeden yaya birliklerin düşman ile temasa geçmesini sağlar.

Bu stratejiyi, parlamentoya ait işlemler sırasında, rakibinizin delillerini çürüttükten hemen sonra kendi programınız üzerinde bir oylama isteyerek kullanabilirsiniz. Grubun üyeleri arasında, rakibinizin pozisyonunun hatalı olduğunu kanıtladığınız için sizin pozisyonunuzun doğru olduğu yolunda içgüdüsel bir tepki oluşur. Eğer yeterince hızlı davranırsanız, ikinizin de hatalı olabileceğinizi düşünme fırsatı bulamayacaklardır.

Bir karate karşılaşmasında, tıpkı kılıç karşılaşması yapıyor muysunuz gibi harai'yi kullanabilirsiniz. Sağ ayağınızla ileriye atılıp yumruk atın. Bunu yaparken, saldırınızı engelleyebilecek herhangi bir darbeyi yana savurmak için sol elinizi kullanın.

Bu tür bir stratejide başarı, diğerlerinin çoğunda da olduğu gibi, sizin kendinize ne kadar derinden inandığınıza bağlıdır; kişisel şüpheler, tekniğinizin etkisini ortadan kaldıran tereddütlere yol açarlar. Bu heihō'da gerekli olan güveni açıklamak için sık sık kullanılan eski bir dōjō hikâyesi vardır.

Birkaç yüzyıl önce bir kasabaya yeni bir kılıç ustası gelmişti ve öğrenciler bu usta hakkında konuşuyorlardı. Yeni kılıç ustasının özellikleri bilinmediği için, öğrenciler onu düelloya davet etmeden önce, yaptığı bir karşılaşmayı izlemek istiyorlardı. (O günlerde kılıç karşılaşmaları sık sık ölümle ya da ağır yaralanmalarla sonuçlanırdı.)

Bu konuşmayı duyan dōjō'nun baş ustası öfkeyle bağırarak öğrencilerine şöyle dedi: "Hadi bakalım, çabuk bana şu kılıç ustasını gösterin. Onu denemek istiyorum." Öğrenciler hemen, "lütfen onu ilk olarak siz denemeyin sensei", diye çıktılar. "Bırakın önce başkası denesin, böylece tekniklerinin ne derece iyi olduğunu görebilirsiniz." Sensei, "onun tekniklerinin ne kadar iyi olduğu umurumda bile değil", diye yanıtladı. "Çünkü kendi tekniklerimin ne kadar iyi olduğunu *biliyorum*."

(Usta bu karşılaşmayı rakibinin mızrağını yalnızca elindeki yelpazeye önleyerek kazandı.)

Eğer harai no heihō'yu doğru bir şekilde kullanmak istiyorsanız, bu düzeyde kendinize güvene ihtiyacınız vardır. Süpürme hareketinizin işe yarayacağını *bilerek*, ana saldırınız için ileriye atılmalısınız. Harai normal olarak iki kılıcın uç uca değdiği bir mesafeden başladığı için *kissaki waza* ya da "üç teknikler" olarak bilinen bir teknik grubunun içinde yer alır. Bu mesafede en küçük bir tereddüte bile zaman yoktur.

HİJİKİ NO HEİHÔ

Hijiki de *kissaki waza* grubuna giren bir stratejidir. Bu strateji, merkezin hâkimiyetini kazanmaya çalışan çok güç-

lü bir kılıççıya karşı kullanılacak şekilde hazırlanmıştır. (Güçlü olmayan bir kılıççıya karşı bu teknik işe yaramaz.)

Kılıcınızın ucuyla, düşmanınızın kılıcının yan tarafına gittikçe artan bir baskı uygulayın. Sanki kılıcını merkezin dışına kaydırıp ardından kılıcınızı saptamak üzere içeriye kayacakmışsınız gibi davranın. Merkezin denetimini elinde tutma çabasıyla içgüdüsel olarak bu baskınıza direnecektir.

Yeterli baskı meydana geldiğinde, kılıcınızın ucunu aniden iki-üç santimetre kadar aşağıya düşürün. Baskının birdenbire ortadan kalkması düşmanınızın kılıcının ucunun yana savrulmasına ve saldırınız için merkezin açılmasına neden olacaktır.

Harai'de olduğu gibi, keşişiniz göz açıp kapayıncaya dek bitmiş olmalıdır. Yani, kılıcınızın ucunu aşağıya indirirken saldırınıza başlamalısınız. Eğer rakibinizin kılıcının ne kadar yana savrulduğunu görmek için beklerseniz siz onu kesmeden önce kendini toparlayacak zamanı bulacaktır.

Bu stratejiyi orduda kullanmak için düşman hattının bir bölümüne baskı uygulayın. Ardından, düşman ordusu gücünü bu noktada yoğunlaştırdığında, aniden baskıyı kesin ve geri çekilin. Düşman gücü, birlik ile hattın geri kalanı arasında bir çatlak yaratarak ileriye doğru dalgalanacaktır. Bu kez, meydana gelen yarıktan gerçek saldırınıza geçin. Tıpkı kişiler arasındaki karşılaşmalarda olduğu gibi, bu teknik yalnızca güçlü ve saldırgan bir orduya karşı işe yarar.

Rakibiniz sizi duvara itmeye çalışırken, ona güçlü bir şekilde direnin. Ardından birdenbire gevşeyin ve yana kayın. Rakibiniz kendi gücüyle duvara çarpacak ve konumlarınız yer değiştirecektir; şimdi onu siz duvara dayarsınız.

Eğer rakibiniz iki yakanızı ya da elbisenizin kollarını yakalayıp sizi öne doğru çekmeye çalışırsa, ona direnin. Ardından hızla öne doğru çapraz bir şekilde ilerleyin ve kalçalarınızı alçaltın. Aniden geriye doğru savrulması, sizin eğilme hareketiniz ile birleşince rakibiniz yere çarpacaktır.

Bir kılıç karşılaşmasında, eğer kılıçlarınız *tsuba zeriai* olarak bilinen bir pozisyonda, yani çapraz olarak karşı karşıya gelirlerse, mümkün olduğunca güçlü bir şekilde ileriye doğru itin. Yeterli baskı meydana geldiğinde, aniden yana adım atın ve rakibiniz öne doğru sendelediğinde onu kesin.

Bu stratejinin daha birçok uyarlaması vardır. Bunların tümü de, bol miktarda potansiyel enerji yaratıp, ardından aniden direncinizi ortadan kaldırma ilkesine dayanır. Bu stratejinin işe yaramasının sırrı, baskıyı artırmaktır. Eğer sabit bir baskı uygularsanız, rakibiniz bu baskıya uyum sağlamayı öğrenebilir ve olmakta olan şey hakkında düşünmek için yeterli zaman bulabilir. Baskıyı giderek artırmak, onu böyle bir incelemeden yoksun bırakır.

MOMİJİ NO HEİHÔ

Momiji, akça ağacın kırmızı yaprağıdır. Bir tür momiji duygusuyla kesmek demek, merkezi açmak için düşmanın kılıcına yukarıdan aşağıya doğru yumuşak bir şekilde, tıpkı bir yaprağın düşüşü gibi vurmak demektir. Kolay gibi görünür ve gerçekten de kolaydır. Anımsamanız gereken tek şey fazla sert olmamaktır. İşte bu kolay *değildir*. Momiji no heihô en iyi şekilde, kılıcı bir tüy gibi tasarlayarak uygulanır; yani nazik bir şekilde vurulur.

Kısa bir çalışma, bunun nasıl işe yaradığını gösterecektir. Çalışma arkadaşınız kolunu yere paralel uzatsın ve kaslarını gerginleştirsın. Şimdi kolunu aşağıya doğru itmeye çalışın. Arkadaşınızın kolunu aşağıya doğru savurmak için ön kolunuzla vursanız da, bunun zor bir şey olduğunu göreceksiniz. Buna karşın, eğer koluna tıpkı bir tüymüşçesine hafif bir şekilde dokunursanız, aşağıya itmeniz çok kolay olacaktır. Çalışma arkadaşınızın koluna bakmayın ve kolunu düşünmeyin. Yalnızca parmak uçlarınızla, son derece yumuşak bir şekilde vurun. Pürüzsüzce soluk alın ve yeni doğmuş bir bebeğe karşı kullanacağınızdan daha fazla güç kullanmayın.

Bu öğretinin özü şudur: Eğer rakibinize direnebileceği bir şey vermezseniz, size karşı direnemez. Eğer çalışmada bir güçlkle karşılaşırırsanız bunu anımsayın ve gösterdiğiniz çabayı azaltın.

Kenjutsu'da bu stratejiyi bir saldırıya karşılık vermek için kullanırsınız. Rakibinizin kesişini geçitirir ve ardından yumuşak bir şekilde kılıcını kesersiniz. Bu hareketle rakibinizin kılıcı, normalde gitmesi gereken noktadan çok daha ileriye giderek, karşı saldırınız için merkezin açılmasına neden olur.

İş dünyasında ya da ordular arasındaki bir savaşta, mimi'nin pek çok kullanımı vardır. Bir düşmana karşı son derece yumuşak bir direnç uyguladığınızda, onu daha kolay hareket ettirdiğinizi göreceksiniz. Eğer dokunuşunuz yeterince yumuşak olursa, artıncaya dek yönetilmekte olduğunu fark etmeyecektir bile.

Bu stratejiyi, bir tartışma sırasında rakibinize fazla karşı çıkmadan kullanabilirsiniz; onun düşüncelerine ne kadar karşı çıkarsanız, size o kadar fazla direnecektir. "Evet haklısın, fakat..." şeklindeki bir tavırla tartışın; bu durumda si-

ze direnecek hiçbir şey bulamaz. Bu tutumu, sizinle aynı görüşte oluncaya dek sürdürün.

Jūdō'da, bir fırlatışın başlangıç aşaması *kuzushi* olarak adlandırılır. Bu, rakibin dengesini bozmak için kullanılan bir harekettir. Bu hareket genellikle bir itişle, çekişle ya da dönüşle yapılır. Acemi öğrencilerin çoğu, bu hareket için gerekenden fazla güç kullanırlar. Bu da rakiplerinin içgüdüsel olarak direnmesine ve fırlatışın güçleşmesine neden olur. Kuzushi için az güç kullanmak çok daha iyidir. Ardından, rakibiniz fark etmeden onun dengesini bozarsınız.

(Hileli davranmak istiyorsanız, kandırıcı bir hareket olarak, anlaşılacak bir kuzushi kullanabilirsiniz. Sanki onu öne doğru fırlatmak istiyormuşsunuz gibi aniden güçlü bir şekilde kendinize doğru çekin. Bu hareketinize karşı geriye çekildiğinde onu arkaya fırlatın: Bu, hijiki no heihō olacaktır.)

Momiji, tuğlayı bir tüyle kınıyormuşsunuz gibi bir duygu ile uygulanmalıdır; bedeniniz son derece hafif bir şekilde kalsa da, ruhunuz son derece ağırdır. Bu, büyük bir zihinsel disiplin gerektirir. Bir dirençle karşılaştığınızda içgüdüsel olarak daha güçlü baskı uygularsınız; momiji, bu çabanızı azaltmanızı gerektirir.

SURIAGE NO HEIHŌ

Suriage, kılıcınız rakibinizin kılıcıyla çapraz bir şekilde karşılaşır, pozisyonun donduğu anda kullanılmak üzere hazırlanmıştır; bu durumda ikiniz de kesilme riskine girmeden ayrılmazsınız.

Kılıçlarınız çaprazlandığında, kollarınızı gevşeterek hızla içeriye adım atın. Bunu yaparken kalçalarınızı alçaltın. Öne

doğru eğilmeyin; dizlerinizi kırarak kalçalarınızı alçaltın ve sırtınızı tümüyle dik tutun. Şimdi, biraz yavaş bir şekilde yükselirken kılıcınızı yukarıya doğru saplayın. Kaldırma eyleminin kollarınızla değil bacaklarınızla meydana gelmesine özen gösterin. Kaldırma eylemi, rakibinizin kılıcının bıçak kısmına değil kabzasına uygulanır.

Rakibinizin kılıcı, saldırınız için merkezi açacak şekilde yukarıya doğru kalkmaya zorlandığından, denetimi yeniden kazanmak için geriye adım atmak zorunda kalacaktır. Bunu yapmadan sizi kesemez, çünkü çok yakınındasınızdır. Geriye doğru adım atarken, tümüyle uzanmış bir üst seviye durumunda olmalısınız. Rakibinizin kılıcı sizin kılıcınızdan ayrılıp aşağıya doğru inişe başlarken onu izleyin ve başını kesin..

Suriage, kendô sporunda sık sık kullanılır, fakat bu sanatta öğrenim gören öğrencilerin pek azı sanatlarının kuramını, onu uygulayacak kadar iyi anlarlar. En sık yapılan hata, stratejiyi çok uzak bir mesafeden uygulamaya çalışmaktır. Bu durum, stratejinin gücünü ciddi bir şekilde azaltır. Ayrıca, bu uzaklıktan rakibinizin kılıcını yukarıya kaldırmayı başarsanız bile, onu kesemeyecek kadar uzakta kalırsınız. Suriage, kılıcınızın kabzası yukarıya doğru kalkarken rakibinizin göğsüne degecek kadar yakından uygulanmalıdır.

Jüjutsu sanatında, *tenchi nage*, yani “yer ve gök fırlatışı” olarak adlandırılan bir teknik vardır. Bu, suriage'nin çıplak elle uygulanış biçimlerinden bir tanesidir. Tenchi nage'yi çalışmak için, çalışma arkadaşınız iki bileğinizi de güçlü bir şekilde kavramalıdır. Sol elinizi aşağıya indirip sağ elinizle suriage uygulayın. Çalışma arkadaşınıza o kadar yakın olmalısınız ki, sağ eliniz yukarıya doğru kalkarken arkadaşınızın göğsünü sıyırmalıdır.

Ellerinizin zıt hareketi, yani bir tanesi aşağıya doğru inerken diğerinin yukarıya kalkması, çalışma arkadaşınızın sırtını büküp omuzlarını döndürecektir. Böylece kolayca fırlatılacaktır. Daha eski stillerde, fırlatış bir vuruşla yapılırdı; modern okullar ise bir itiş kullanır. Gerçekte bu yöntemlerin ikisi de yanlıştır. Eğer suriage'yi mükemmel bir şekilde uygularsanız, rakibinizin dengesi öylesine bozulur ki, onu ayakta tutan tek şey, kavradığı bileğiniz olur; eğer bileğinizi bırakırsa düşer. Buradaki gerçek fırlatma süreci, daha çok bir silkinme hareketi olmalıdır.

Öğrencilerin çoğu suriage'yi kokyû chikara ile birbirine karıştırır. Tenchi nage, kokyû dôsa'ya oldukça benzese de, iki tekniğin ardında yatan felsefe ve kuram tümüyle farklıdır. Kokyû chikara, düşmanın fiziksel gücüne karşı soluk gücünü kullanmaktır. Rakibinizin gücüne karşı kollarınızın gücünü kullanmak yerine, kollarınızı serbest bırakırsınız. Bir adımda rakibinizin yakınına girerek saldırı açısını değiştirir ve kollarınız yerine bacaklarınızı kullanırsınız. Bunun etkisini artırmak için kokyû chikara kullanabilirsiniz, fakat bunu dikey bir hareketi olan her teknikte kullanabilirsiniz.

Sınırlı sayıdaki uygulamalarına bağlı olarak suriage, giho ile heihô arasındaki sınır çizgide bulunmaktadır. Bu stratejinin temel öğretisi, onu böylesine önemli yapan madde, herkesin bir güç alanı olduğunu öğretmesidir. Bu, göbeğin çevresindeki küresel bir alandır; bu alanın içinde rakibiniz büyük bir güç üretebilir. Suriage, eğer bu güç küresi ile düşmanınızın arasına girerseniz, küçük bir güç ile çalışabileceğinizi öğretir.

Onikinci Bölüm

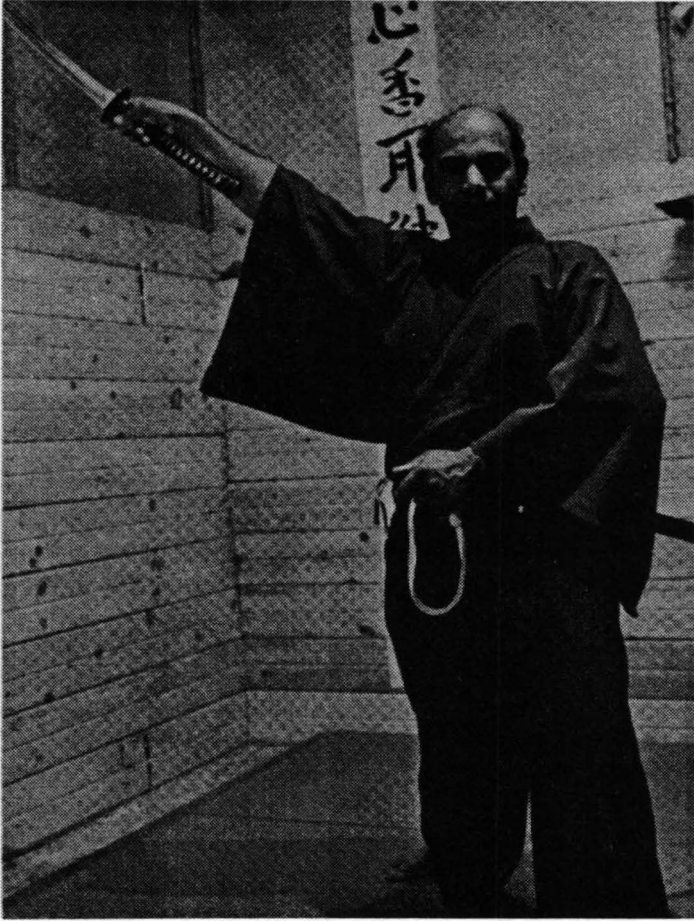
MİNARİ: Görünüş

Bir stratejistin, görünüşü taktiki bir avantaj kazanmak için kullanmasının pek çok yolu vardır. Bunlar, düşmanın durmasına neden olacak şekilde olduğunuzdan daha güçlü görünmekten, düşmanın maksimum gücünden daha az güçle saldırmamasına neden olacak zayıf görünüş aldatmacasına kadar farklılıklar gösterirler.

Bu bölümde sıralanan örneklerin büyük bir çoğunluğu görünüşün güçlendirilmesiyle ilgilidir. İlk ve en önemli nokta, görünüşünüzün ruhunuz üzerinde, olayların zincirleme tepkimesine neden olacak kadar etkili olmasıdır. Güçlü bir şekilde görünürseniz güçlü bir şekilde düşünmeye başlarsınız. Bu durum, karşılık olarak, güçlü bir şekilde eylemde bulunmanızı sağlar. Sonuç olarak, gerçekte olduğunuzdan daha güçlü görünerek, genellikle normale oranla daha başarılı olursunuz.

Görünüşünüzü güçlendirmenin ikinci temel yararı, düşmanınızın üzerindeki etkisidir. Güçlü bir etki, düşmanınızın saldırı planını ertelemesine, hatta iptal etmesine neden olabilir; en iyi zaferler, daima, savaşmadan kazanılan zaferlerdir.

Sonuç olarak güçlü bir görünüş, gerçek bir stratejiste mutlaka var olması gereken bir özelliktir. Bu, kişisel disipli-



Güçlü bir duruş güçlü bir zihni yansıtır ve rakip üzerinde yıkıcı bir etkisi olur.

nin göstergesidir ve disiplin, ustaların bol miktarda sahip oldukları bir şeydir.

Üzerinde durmanız gereken nokta güçlü bir görünüş olmasına karşın, tam tersini uygulamak isteyeceğiniz zamanlar da olabilir. Örneğin *suigetsu no heihô* uygulayabilmek için düşmanınızı saldırıya kandırmak istiyorsanız, normalde olduğunuzdan daha güçsüz görünebilirsiniz. Bu bölümdeki stratejilerin çoğunu güçsüz bir görünüş için değiştirerek kullanabilirsiniz.

MİNARİ NO HEİHÔ

Minari'yi çalışırken gerçek yüzünüzü, gerçek siz'i göz önünde bulundurmamalısınız; bunun yerine düşmanınızın size baktığında gördüğü şeyi göz önünde bulundurmalısınız. Sizin uygun görünüş olarak kabul ettiğiniz şey, rakibinizin uygun bir görünüş olarak kabul ettiği şey kadar önemlidir.

Görünüş ile ilgili pek çok etken vardır. Bunların içinde en önemlileri, kıyafetler, görünüşünüzün düzeni ve silahlarıdır. Bunlara ek olarak, bunlardan da önemli olan etken duruşunuzdur. Güçlü bir duruşun, güçlü bir beden ve ruhun göstergesi olduğu evrensel olarak kabullenilir. Örneğin, soyguncuların, kurbanlarını genellikle yürüyüş biçimlerine bakarak seçtikleri bilinmektedir. Bir insanın kolayca av olduğu bir bölgede, bir diğer insan güvenli bir şekilde yürüyebilir. Bunun tek nedeni basitçe, o insanın bir av gibi yürümemesidir. Asla kendine saldırılamayacakmış gibi davranarak, büyük bir olasılıkla asla saldırıyla karşılaşmaz. Bu, *minari no heihô*'nun her günkü yaşamda uygulanabilecek mükemmel bir örneğidir.

Duruşu düzeltmek için kullanılan klasik çalışma, başın üzerinde bir kitabı dengede tutarak yürümektir. Bu çalışma, bir zamanlar genç hanımefendiler tarafından kullanılırdı ve günümüzde de en az diğer çalışmalar kadar işe yarar. Dik, askeri bir duruş yaratmaya çalışın. Omuzlarınızı daima geride ve aşağıda tutun, çenenizi içeriye çekin, göğsünüzü dışarıya verin ve sırtınızı dik tutun. Koltukaltlarınıza birer parça mermer sıkıştırarak temel çalışmanın etkisini artırabilirsiniz. (Kenjutsu'da bu hafif gerilim “koltukoltlarını kapamak” olarak adlandırılır. Bu, pek çok savaş duruşunda kullanılır.)

Psikolojik avantajlarına ek olarak (iyi bir duruş sizin kendinizi güçlü hissetmenizi, düşmanınızın ise kendini zayıf hissetmesini sağlar), iyi bir duruşun savaş sırasında fiziksel avantajları da vardır. Dik bir sırt ile, sarkık bir duruşta olduğundan daha hızlı dönebilirsiniz. Kavislenmiş bir omurga, motordaki eğilmiş şafta benzer.

Giyim, genel görünüş ve silahlar konusunda fazla bir şey söylemeye gerek yoktur. İyi bir görünüş ve uygun elbiseler başarılı bir insanın göstergesidir; temiz, özen gösterilen silahlar ise iyi bir savaşçının göstergesidir.

İşadamları, minari'nin en iyi uygulayıcılarıdır. İş insanları deneyimleri aracılığıyla, uygun bir görünüşün net kazanç kadar önemli olduğunu bilirler. Bir şirketin hayatta kalmasının başlıca nedeni başarılı olması değil, başarılı görünmesidir. Herhangi bir işkolunda, eğer şirketinizin o alanda en başarılı şirket olduğu şeklinde tavır alır ve bu şekilde davranırsanız, halk bunun doğru olup olmadığını incelemeyi bile düşünmeden kabullenecektir.

İş dünyasında, resmî giyinmek her zaman iyidir. Bu durumda, eğer resmî bir buluşmaya giderseniz, bu buluşmaya

hazır olursunuz. Diğer yandan, eğer samimi bir ortama giderseniz, “şu sıkıcı ceket ve kravatı çıkarmanın sizin için bir sakıncası var mı?” diye sorabilirsiniz. Bu, sizi oradaki insanlardan biri, patronu tarafından resmî giyinmeye zorlanan birisi yapacaktır. Başka sözcüklerle söylersek, her duruma kolayca uyum sağlarsınız. Buna karşın, eğer güne sıradan bir şeyler giyerek başlarsanız ve resmî bir ortama girmek zorunda kalırsanız, bu durumda yapabileceğiniz hiçbir şey olmaz.

İş dünyasında uygun görünüş demek, uygun bir elbise giyinmek demektir. Bu elbise, tıpkı askerin üniforması gibi iş adamının üniformasıdır. Bu üniforma olmadan, bir profesyonel gibi davranıp öyle konuşsanız da, daima bir şeyler eksikmiş gibi görülecektir. İşinizde çok iyi olabilirsiniz, fakat çevrenizdeki insanların, sizin gerçek yetenekleriniz konusunda daima bilinçaltı şüpheleri olacaktır. Bu durum, sizi olumsuz bir konuma yerleştirir. Oysa, çevrenizdeki insanların bir profesyonelden bekledikleri şekilde giyinirseniz, insanlar sizin yetkinizi daha kolay kabullenme eğiliminde olurlar. Bu olumlu psikolojik konumu, sahip olabileceğiniz herhangi bir zayıflığı dengelemek için kullanabilirsiniz.

Resmî kıyafetin rolü konusunda bazı istisnalar olsa da (eğlence dünyasında olduğu gibi) bunlar pek az ve konumuzdan uzaktır. Diğer aktörler haricinde hiç kimse aktörleri ciddiye almaz. Aynı durum, elbise yerine kostüm giyen diğer altkültürler için de geçerlidir.

Herhangi bir çatışmada ilk olarak, savaş meydanı için kabul edilen standartların neler olduğunu belirlemelisiniz. Rakiplerinizi gözlemleyin ve onların giyim, duruş ve tavırlarını belirleyin. Ardından bu standartların üzerinde yeni standartlar belirleyerek onları aşın. Bu sizi, yönetme konumuna

getirir. Bilinçaltında, kendisinin sizin denginiz olmadığını düşünen bir insanın sizinle rekabete kalkışması çok güçtür.

(Pek çok savaş sanatı öğretmeni bu özelliğe dikkat etme hatasına düşmektedir. Bir eğitmen, kendi konusunda ustalaşmak için on yıllarını harcayıp, ardından neden diğer profesyoneller gibi saygı görmediğini merak edebilir. Bu sorununun yanıtı için yalnızca aynaya bakması yeterli olacaktır. Otuz yıllık bir deneyime sahip ve sözcüğün tam anlamıyla bir profesyonel olsa da, halk tarafından böyle görülmez. Strateji Yolu'nu gerçekten anlayan bir sensei, her zaman resmî giyinir ve resmî davranır. Dôjô'daki hareketlerini yönetecek bazı kurallar geliştirir ve aynı kuralları günlük yaşamında da uygular.)

Olumlu ve güçlü bir görünüşün pek çok durumda yararları vardır. Olumsuz bir görünüş kanser gibidir. Alelade giyinip alelade davranan bir insan, zamanla alelade durmaya, daha da kötüsü alelade düşünmeye başlar. Bu durum, bir stratejist için intihardır. Mükemmel bir stratejist asla gevşemez; her durumda resmîdir. Hatta uyuyuşuna bile dikkat eder. (Bu, abartılı davranmak anlamına gelmez. Sabah kalktığınızda yatağınızı gözden geçirin. Çarşaflarınızın kırış kırış olmaması gerekir.)

Minari'nin etkilerine karşı, *omote* 'yi geçip *oku* 'ya bakmayı, gizli olanı görmek için yüzeye bakmayı öğrenmelisiniz.

Samurai'ler, "Düşmanınızın zırhının renginden etkilenmeyin", derlerdi. Feodal Japonya'da üst düzey askerî yöneticiler, sıradan askerlerden daha renkli zırhlar kuşanırlardı. Bir samurai, bu tür şık bir zırh giyinmiş olan düşmanla karşılaştığında, düşmanın savaş yeteneğinin kendininkinden daha iyi olduğunu düşünme hatasına düşebilirdi. Bunun sonucunda meydana gelen duraksama ise ölümcül olabilirdi.

Bir rakibi incelerken, görünüşteki gücünden çok gerçek yeteneklerini görmelisiniz. Askeri alanda ya da iş dünyasında, bu tür bilgiler çeşitli haberalma servislerince sağlanır. İki kişilik bir savaşta kendi haberalma servisiniz olmalısınız; kurrallar aynıdır.

İlk bakışta, sizden daha iri bir düşman oldukça tehlike-
liymiş gibi görünebilir. Bir kez daha bakın. Duruşunu ve yürüyüşünü gözlemleyin. Bunlar size, düşmanınızın dengesi hakkında değerli ipuçları verecektir. Eğer dengesi kötüyse, ne kadar güçlü olursa olsun, gücünü etkili bir şekilde kullanamayacaktır. (Bu konuda yapabileceğiniz eğlenceli bir çalışma, arabanızın içinde oturup yolda yürüyen insanları gözlemlemektir. Bu insanların çoğunun sanki düşecekmiş gibi görünmesi oldukça şaşırtıcıdır. Her adımlarında bedenlerini devirir ve kendilerini son anda tutarlar.)

Ardından rakibinizin giyim kuşamına bakın. Temizlik ve düzgünlük, kesinlikle zihinsel disiplinin göstergesidir. Stili, onun bir lider mi, yoksa izdeş mi olduğunu belli edecektir. Liderler ılımlı bir şekilde giyinirler; izdeşler ise daha gösterişli giyinirler. İzdeşler, kıyafetlerinin yeni moda (evangard) olduğunu düşünürler. Oysa gerçekte, yalnızca daha küçük bir insan grubunu taklit etmektedirler. Bunu, kendilerini özel hissetmek için yaparlar ki, bu da ruhsal zayıflığın ilk göstergesidir.

Son olarak, rakibinizin kas yapısına bakın. Bu, onun hızının, gücünün ve dayanıklılığının göstergesi olacaktır. Eğer kas yapısı sıradan bir insanınkinden daha iyiye, bu aynı zamanda iyi bir disiplinin de göstergesidir.

Bütün bu özellikler bir araya toplandığında, ortaya çıkan görüntü size ilk anki izleniminizden tümüyle farklı bir izle-

nim verebilir. Bir kedi hasta olduğunda, bu durumun ilk göstergesi kendini eskiye oranla daha az temizlemesidir. Bu, insanlar için de geçerlidir. Tehlikeli insanların görünüşleri, teknikleri kadar cilalanmıştır. Karşılık olarak, nasıl görüldüğü hakkında hiç düşünmeyen insanın ruhunda bir kusur vardır. Bir stratejist olarak bu tür açıkları arayın ve onları kendi yararınıza kullanın.

OBİYAKASHİ NO HEİHÔ

Obiyakashi, düşmana gözdağı vermek anlamına gelir. Bu minari'nin ve/ya da maai'nin özelleştirilmiş biçimidir.

Normal olarak, düşmana gözdağı vermek hem tehlikelidir, hem de zamanı tüketir; ve ender olarak da yararlıdır. Bu strateji yalnızca acemilere karşı ve belli sınırlı durumlarda kullanılır. Asla bir ustaya gözdağı vermeye kalkışmamalısınız. Tehdit ile harcanan zaman, vuruş zamanından harcanır. Eğer ustaya gözdağı verecek bir şeyler yapmakla meşgulseniz, o, düşünmekte olduğunuz şeyi size yapmakla meşgul olacaktır.

Bununla birlikte, bir acemiye karşı gözdağı işe yarayabilir. Bu noktada genellikle şu soru sorulur: “Yalnızca bir aceminin karşısında işe yarayacak olan bir strateji ile uğraşmanın ne anlamı var?” Bu sorunun yanıtı en iyi şekilde bir Japon atasözünde verilmektedir: “Maymunlar bile ağaçtan düşebilir.”* Bu söz, ne kadar iyi olursanız olun hata yapabileceğiniz anlamına gelir. Bu nedenle bir acemi bile hafife alınmamalıdır. (Öğrencilerin çoğu bunu, dōjō'da zorlu bir

*Saru mo kikara ochiru. (Ç.N.)

yoldan öğrenirler. Usta öğrencilerin yaralanmasına genellikle acemi öğrenciler neden olur. Bir usta, eğer isterse sizi öldürür; bir acemi ise tekniğini nasıl kontrol edeceğini bilmediği için sizi öldürebilir.) Daima, zaferinizi garantilemenizi sağlayan her stratejiyi kullanın. Daha güçlü bir kılıççıya, eğer başarabilirsiniz asla şans tanımayın; aynı şekilde kendinizden güçsüz bir rakibe de şans tanımamalısınız.

Gözdağı vermek için hem görünüşünüzü hem de duruşunuzu kullansanız da, ikisi de gerçekte aynı şeydir. Eğer olduğunuzdan daha iriymişsiniz gibi izlenim yaratacak olan bir görünüş kullanıyorsanız, bu aynı zamanda düşmanınıza gerçekte olduğunuzdan daha yakınmışsınız gibi görünmenize neden olacaktır.

Duruş ile gözdağı vermenin standart yöntemi, maai'yi değiştirerek düşmanın kişisel alanına girmektir. Şüphesiz ki, düşmanınızın zihninde belli bir amaç ve belli bir strateji vardır. Onun kişisel alanına girdiğinizde bunların tümünü tahrip edersiniz. Şimdi, yalnızca saldırıyı düşünmek yerine olası bir savunmayı düşünmeye zorlanacaktır. Bu geçiş anı, yani zihinsel olarak bir düşünceden diğerine geçiş anı, sizin saldırmanız gereken andır. Bu anda, düşmanınızın zihni hareket halindedir ve belli bir hareket planı yapamamıştır.

Bu strateji en kolay şekilde, karate ve kendô'da çalışılır. Oldukça açık bir maai kullanarak rakibinizin peşi peşine saldırmasına izin verin. Ardından, bir kez oldukça saldırgan bir zihinsel yapıya büründüğünde, ileriye doğru büyük bir adım atın ve güçlü bir duruşa geçin. Bu duruşu yalnızca bir saniyelikliğine koruyun ve ardından saldırın. İleriye doğru atılırken, rakibinizin saldırıdan savunmaya geçişi sırasında yaşadığı kararsızlık anına dikkat edin. Saldırmanız gereken an, işte bu andır.

Obiyakashi, aynı zamanda ülkeler arasında da kullanılabilir. (Bir ülkenin de, tıpkı insanların olduğu gibi kişisel alanı vardır. Yalnızca bu alan daha büyüktür.) Eğer düşman ülkenin sınırına doğru ilerlerseniz, savaş durumuna geçmeye başlayacaktır. Bu, sizin saldırıya geçeceğiniz zamandır. İlerleyin, karşı ülke seferberliğe başlayınca dek durun ve ardından tekrar ilerleyin. Görüşleri zıt olsa da, bir ülke geçiş döneminde en zayıf durumdadır. Bir ülke, yalnızca iyi organize olduğunda huzurlu olur. Aynı şey savaştaki bir ülke için de geçerlidir. Barış zamanında ordu küçük olabilir, ama güçlü ve bilindik bir komuta yapısı olmalıdır. Bununla birlikte, barış zamanı organizasyonundan savaş zamanı organizasyonuna geçiş sırasında, yeni birliklerin ani akını her şeyi değiştirir. Komutanlar henüz duruma uyum sağlayamamışlardır ve hem hızlı hem de birleştirilmiş bir harekâta geçebilecek durumda değildirler. Hiç kimse, verilen bir operasyon göreviyle kimin ilgileneceğine emin olamaz ve yenilgi için uygun duruma gelirler.

Eğer bir şirket, belli bir süre boyunca belli bir alanı tekeli altına almışsa, ona karşı kolayca obiyakashi'yi kullanabilirsiniz. Bunu yapmak için basitçe, kendi şirketinizi de aynı alana yöneltin. Bu şirketin yönetim kurulu kendilerini güçlü ve rahat hissedebilir, fakat siz bir sonraki kapıya hareket eder etmez bu uyumları bozular. Kısa bir süreliğine, bu duruma karşı gösterecekleri tepki konusunda berrak bir düşünceleri olmadan bocalayacaklardır; henüz kendi müşterilerine hizmet etmekten sizin ile rekabet etme durumuna geçişi sağlayamayacaklardır. Bu dönemde, etkili bir şey yapamayacaklardır. Oysa sizin amaçlarınız güçlü bir şekilde belirlenmiş olacaktır. Bu, size belirgin bir avantaj sağlayacaktır.

(Not: İş dünyasında “aynı alan”, hem fiziksel bir alanı, hem de bir ürünü tanımlamak için kullanılır. Şehirde ya da

o bölgede tek olan bir mağazanın yanına kendi mağazanızı açmak ile daha önceden yalnızca belli bir şirket tarafından üretilmiş olan ürüne benzer bir ürün üretmek aynı şeydir.)

Obiyakashi'yi kullanırken sağlam bir amacınız olmalıdır. Eğer kesin hatlarıyla belirlenmiş olan bir amaca doğru ilerlerseniz, rakibiniz kararsızlık anında size karşı çok küçük bir dirençte bulunabilecektir. Gözdağı vermeli, durmalı ve saldırmalısınız. Eğer ilerleme hedefinizi belirlemediyseniz, bunu asla yeterince hızlı bir şekilde yapamazsınız.

Bu durumda bile dikkatli ilerleyin. Asla savaşmayacağınız bir adamı tehdit etmemelisiniz. Eğer savaşa siz karar verdiyseniz, en iyisi bu duruma uyum sağlamaktır.

UTSURAKASHİ NO HEİHÔ

Duygular bulaşıcıdır; belli bir duyguyu hissediyormuş gibi davranarak düşmanınızın da aynı şeyi hissetmesine neden olabilirsiniz. Bir stratejist olarak, bunu kendi yararınıza kullanabilirsiniz.

Örneğin son derece gergin bir tavır takınabilirsiniz. Derin ve güçlü bir duruşa geçin ve yavaş yavaş kaslarınızı gerginleştirin. Zapt edilen enerjiyle tüm bedeniniz titreyinceye dek kaslarınızı gerginleştirmeyi sürdürün. Bundan birkaç saniye sonra, rakibiniz de aynı tehlike sinyallerini vermeye başladığında aniden gevşeyin ve kolay bir darbe için ileriye kayın. Eğer bunu çabucak yaparsanız, rakibiniz saldırınızı engelleyemeyecek kadar gergin olur. Bu, rakibinizi potansiyel enerjiniz ile tehdit etme durumudur.

Utsurakashi'yi kullanmanın bir diğer yöntemi, sanki olacak olan şey hiç önemli değilmiş gibi ilgisiz bir tavır takınmaktır. Ardından, rakibiniz gevşediğinde vahşice saldırın.

Bir turnuvaya katıldıysanız, karşılaşacağınız rakibinizle ringin dışında tanışın. Bunu yalnızca bir oyun olarak kabul ediyormuşsunuz gibi ona gülümseyin ve onunla tokalaşın. Ardından, ringde karşı karşıya geçtiğinizde sanki onu parparça edip öldürmeyi planlıyormuşsunuz gibi davranın. Bir spor karşılaşmasından gerçek bir savaşa geçmeye çalışırken yaşayacağı karmaşa anında, saldırılarınıza karşılık vermeyecektir.

Bir yönetim kurulu toplantısında, toplantının açılışından sonra tavırlarınızı değiştirerek benzeri bir yöntem kullanabilirsiniz. Bu ani değişim, diğer üyeleri zihinsel bir hareketsizliğe sokacak kadar şaşkınlığa neden olabilir.

Utsurakashi no heihō, kişiler arası ilişkilerden uluslararası ilişkilere kadar her alanda kullanılabilir. Bu strateji bir ülkenin diğer ülkeye gösterdiği yüzün gerçek yüzüyle pek az ilişkili olduğu uluslararası diplomaside sık sık görülür. Ayrıca iş dünyasında da, "bizler rakip değiliz; her ikimiz için de yeterince büyük bir pazar var," ifadesiyle diğer şirket üzerinde hatalı bir güvenlik duygusu yaratılarak aynı strateji kullanılır. Her iki durumda da, sonuçlar genellikle öldürücü olur.

Zihin, bir süreduruma (atalete) sahiptir. Bir duyguyu karşınızdakine iletme için *utsurakashi*'yi kullanarak, rakibinizin zihnini belli bir kanala yönlendirirsiniz. Rakibiniz bu düşünce yapısına kilitlendiğinde, aniden tavrınızı değiştirir ve saldırırsınız.

RYÔTE NO HEİHÔ

Ryôte, “çift el” anlamına gelir. Dar anlamda, savaş sırasında ellerinizin ikisini de eş düzeyde kullanabileceğinizi anlatır. Bu, değerli bir yetenektir, fakat stratejinin gerçek anlamı bu değildir.

Daha önceden de belirtildiği gibi, iki temel mücadele stili vardır: Jûho ve goho. Jûho, düşmanınıza doğrudan direnç göstermemeniz anlamına gelir; savaş staliniz hareketlilik ve teknik çeşitlemeleri üzerinde durur. Rakibiniz sizi ittiğinde, siz onu çekersiniz. Vurduğunda, darbeden sıyrılırsınız. Goho, Jûho'nun tam tersidir. Goho kullanarak, doğrudan doğruya güç ve kime kullanıp çarpışsınız.

Ryôte, en derin anlamıyla bu iki yöntemi de eş düzeyde kullanabilmeniz gerektiği anlamına gelir. Savaşa başlarken bu stillerden birini kullanacak ve savaşı diğer stille bitireceksiniz.

Örneğin bir karate karşılaşmasında, sağlam bir duruşa geçip yalnızca temel teknikleri kullanarak başlayabilirsiniz. Rakibinize, tüm gücünüz ile savaşmaya devam edeceğiniz izlenimini vererek onun stratejisini etkileyebilirsiniz. Hafif bir saldırının sizin üzerinizde pek az etkisi olacağını anlayacak ve böylece o da temel teknikler üzerinde yoğunlaşacaktır.

Bir kez bu tarza alıştı mı, aniden stilinizi değiştirin. Daha yüksek bir duruşa geçip, hız ve hareketlilik üzerinde duran bir seri teknikle saldırın. Böyle davranarak, rakibinize tümüyle farklı bir görünüş sunarsınız; sanki tümüyle başka bir rakiple karşılaşmış gibi bir duyguya kapılır. Eğer rakibiniz bu yeni stile uyum sağlarsa, daima ilk stilinize geri dönebilirsiniz.

Savaş tarzınızı bu şekilde değiştirerek daima saldırı durumunda kalabilirsiniz. Karşılık olarak rakibiniz, saldırıya geçmeden önce ne yaptığınızı anlamaya çalışarak daima savunma durumunda kalacaktır.

Bu heihō'nun en iyi örneği, eskiden süvari olarak atlı piyadelerin kullanılmasıydı. Bir süvari birliği, son derece hareketli olsa da, at sırtında atış yapamazdı. Bunu bilen düşman ordusu da, bu duruma uygun plan yapabiliyordu. Bununla birlikte, "attan in ve yerde savaş!" emriyle bir süvari komutanı her iki alanda da en iyisine sahip olurdu. O zaman düşman gücü, birkaç saniye içinde hem görünüşünü, hem de savaş stilini değiştiren bir rakiple karşı karşıya kalırdı. Pek çok durumda böylesi, sürekli olarak hareket halinde olan bir süvari birliğine ya da siperde savaşan süvari koluna sahip olmaktan çok daha etkili olurdu.

Ryōte no heihō, aynı anda hem sağlam hem de hareket halinde olmanın olanaksız olduğu gerçeği üzerinde yükselir. Kaslarınızı gerginleştirdiğinizde rahatça hareket edemezsiniz; hareket halindeyken büyük bir güç kullanamazsınız. Bu durum bir insan için de, bir ordu için de aynıdır. Her iki tarzda da savaşmayı öğrenerek, rakibinize savaşıcağı iki düşman verirsiniz.

Onüçüncü Bölüm

SENTE: Başlatmak

Sente, "yol gösteren el"dir. Bu, önce vuran insanı belir- tir. Bu, çok önemli bir stratejidir, çünkü savaşın kabul edil- miş bir gerçeği olarak, ilk sağlam vuruşu yapan kişi genel- likle savaşçı kazanır.

Batılılar bu konuda oldukça saçma sloganlar ve kuramlar geliştirmişlerdir. Bunların arasında, şunlar oldukça dikkat çekicidir: İyiiler daima kazanır; adil dövüş; ve karşısındaki- ne bir fırsat daha tanı. Bunların hiçbirinin gerçek temelleri yoktur.

İyi bir insan, iyi olduğu için kazanmaz; yalnızca zihinsel ve/veya bedensel olarak güçlü olan kişi daima kazanır. Adil dövüşmek demek, başkasının kurallarını izlemek demektir. Bu, bir spor karşılaşması için doğrudur, fakat savaş sırasın- da yalnızca çılgınlıktır. Gerçek bir savaşta daima düşmanı- nızın bir dizi kurala göre savaşmasını istersiniz. Ardından, kendiniz kurallara aldırmadan savaşsınız. Düşmana ikinci bir fırsat tanıma konusuna gelince, bu konu üzerinde ko- nuşmaya bile gerek yoktur.

Savaş kuralları, savaşmak istemeyen insanlar tarafından yaratılır. Savaş çirkin bir şeydir ve bu gerçeği değiştirmek için yapılabilecek hiçbir şey yoktur. Bu nedenle, savaş ge-

rekli olduğunda onu mümkün olduğunca çabuk bitirmelisiniz. Bunu başarmanın en iyi yolu, ilkönce vurmak ve düşmanı tek vuruşta yok etmektir.

İCHI NO HYÔSHI NO HEIHO

İchi no hyôshi, “birin ritmi”dir ve bir *ikiuchi*, yani “tek solukta vurma” duygusuyla yapılır. Yani doğrudan içeriye girer ve düşmanınızı kılıcınızın tek vuruşuyla kesersiniz. Burada hazırlan, harekete geç, KES gibi bir düşünce yoktur. Yalnızca şu vardır: KES! Bu strateji, tüm Japon savaş sanatlarının ayırt edici bir özelliğidir.

İchi no hyôshi, Batı zihnine yabancı bir kavramdır. Çocukluğunuzdan beri bir hazırlanma kavramıyla yetiştirildiniz: Okuldaki bir imtihan için hazırlanırsınız, bir koşuya hazırlanırsınız ve savaş için hazırlanırsınız. Bütün bu hazırlanmalar, kaybeden insanın işaretleridir.

Daha önceden de bahsedildiği gibi, savaşta suki, yani düşmanınızın konsantrasyonundaki anlık bir aralık diye tanımlanan bir şeyden söz edilir. Genel olarak bir suki, yalnızca bir saniye sürer. Suki'ye sezinleyerek ve düşmanınızın zihni henüz dalgalanırken saldırarak bu fırsatı hemen değerlendirmelisiniz. Doğu'da, “bir boşluk bulduğunda, onu bir teknik ile doldur”, denir. Batı'da buna benzer bir deyiş, “demir henüz sıcakken vur”, şeklindedir. Her iki ifade de aynı kavrama dayanır: Sente.

Sıradan bir insanın tepki süresi, saniyenin onda biri kadardır. Duruma bağlı olarak, bu an bir göz kırpması gibi ya da sonsuzluk gibi algılanır. Birin ritmi, bu anın avantajını ya-

kalama stratejisidir. Size bir fırsat yakalamayı ve ve düşmanın henüz tepki süresiyle tuzağa düştüğü anda saldırmayı öğretir. Bu, şartlı refleksler yaratılarak yapılır.

Usta bir daktilo yazıcısı, çalışırken tuşlara bakmaz. Usta-laşmış düzeyde, görsel bir uyarıcı bilinçli bir irade kullanılmadan doğru parmağın hareket etmesini sağlar. Bunun sonucu olarak kişi, parmakları çok hızlı olduğu için değil, düşünmekle zaman kaybetmediği için böylesine hızlı yazar. İchi no hyōshi, bu ilkenin savaş uyarlamasıdır. Bir suki yakaladığınızda, eğer uygun şartlı refleksler geliştirdiyseniz hemen o an kesersiniz; bu, sıcak bir sobaya dokunduğunuzda elinizin kendine özgü bir iradeyle geriye çekilmesi gibidir.

Yeni bir öğrenciyi Kılıcın Yolu ile tanıştırdığınızda, bu kavramı açıklamanın pek çok yolu vardır. Bunların içinde en kolay olanlardan bir tanesi, keserken kılıcının ucunu seyretmektir.

Öğrenciye üst seviye duruşu aldırarak başlayın. Ardından, ona komut verdiğinizde mümkün olduğunca hızlı kesmesini söyleyin. “Şimdi!” diye bağırdığınızda, dikkatli bir şekilde kılıcının ucunu izleyin. Genellikle, kesiş için ileriye doğru gitmeden önce birkaç santimetre geriye hareket edecektir. Bu, yalnızca kesmeyi düşünmek yerine, “hazırlan-kes!” şeklinde düşündüğünün göstergesidir.

Eğer geriye doğru olan hareketi fazla genişse, kılıcının arka kısmına yatay bir engel koyun. Böylece, kılıcını ne zaman geriye doğru hareket ettirse engele çarpacaktır. İyi bir ayarlama yapmak için öğrenciyi daima gevşemeye ve mushin'i korumaya yönlendirin. Ayrıca öğrencinize, kılıcının hedefe doğru çekildiğini hayal etmesini söyleyin. Her kesişinin niteliği hakkında görüşlerinizi belirtin.

Daha gelişmiş bir eğitim yöntemi, öğrenciyi seiza pozisyonunda oturarak çalıştırmaktır. Arkasında dikilin ve uyarıda bulunmadan kâğıttan bir topu omzunun üzerinden ileriye fırlatın. Topu, öğrencinizin bir buçuk metre önünde yere düşecek şekilde fırlatın. Öğrenci, kâğıt topu gördüğünde kılıcını çeker ve yatay bir vuruş ile onu keser. (Acemi öğrenciler shinken yerine bokken kullanmalıdırlar. Eğer gerçek kılıç kullanırken fazla aceleci davranırlarsa, kılıcın kınını kesip, beraberinde birkaç parmaklarını da kopartabilirler.)

Acemi öğrenci, bu çalışmada başarılı olmayı neredeyse olanaksız bulacaktır; daha harekete bile başlayamadan top yere çarpacaktır. Bununla birlikte, bir kez doğru zihinsel tutumu öğrendiğinde çalışma oldukça kolaylaşır. Gerçekte, hedefi vurmak için yavaşlaması gerektiğini fark edeceği bir noktaya ulaşacaktır; tam hızla hareket ettiğinde, kılıcı fazla hızlı gidip topun altından geçecektir. Ayakta yapılan çalışmada olduğu gibi burada da işin sırrı gevşemek ve mushin'i korumaktır.

Bu, ilk bakışta sanıldığı kadar zor değildir. Öğrenci başarısız olduğunda, ona hemen gevşeyip zihnini boşaltması gerektiğini anımsatın. Genellikle, yeni başlayan bir öğrenci bir çalışmada on ya da yirmi kez başarısız olacaktır. Ardından kazara, doğru zihinsel tutumu yakalayacak ve her seferinde başarılı olmaya başlayacaktır.

Bu stratejide fiziksel bir şey olmadığını anımsamanız çok önemlidir; bu, tümüyle zihinseldir. Kılıcınızı daha hızlı hareket ettirmeyeceksiniz. Gerçekte, sık sık yavaşlamanız gerekecek. Bununla birlikte, hazırlanma ile ilgili tüm düşünceleri ayıklayarak, inanılmaz bir zaman avantajı kazanmaya başlayacaksınız. Bu, Miyamoto Musashi'nin sözlerinin ardında yatan sırdır: "Hızlı kesen kılıç hiçbir şey kesemez." İchi no hyôshi no heihô, rakibinizden daha yavaş kesmek, ama ilkönce oraya ulaşmak stratejisidir.

Bu stratejiyi savaş alanında kullanmak için kapsamlı bir teknikler serisi geliştirmelisiniz. Ardından bu teknikleri, her-biri şartlı refleksler haline gelinceye dek çalışmalısınız. Bu eğitim *renshū* olarak adlandırılır ve hem bedeni hem de zihni bir silaha dönüştürme ruhuyla yapılır. İşin sırrı sürekli tekrardır, tükenme anına ve bunun ötesine dek çalışmaktır. Bu, eğlenceli bir şey değildir, o nedenle başarı için yüksek düzeyde bir öz disiplin ya da katı bir eğitmen gerekir.

Renshū'nun iyi bir örneği, savaş gemisi mürettebatının yaptığı acil durum eğitimleridir. Denizciler, kendilerine verilen görevi otomatik bir şekilde yapabilir duruma gelinceye dek, farklı acil durumlara başa çıkabilecek şekilde eğitilirler; gemi mürettebatı, iyi ayarlanmış bir makine gibi oluncaya dek her ihtimal hesaplanır ve prova edilir. Mürettebat iyi eğitilmiş olduğunda, derin uykudan uyanıp tam görev yerinde olabilir ve henüz tam uyanmamış haldeyken bile kendine verilen görevi eksiksiz olarak yerine getirebilir. Bu yeteneği geliştirme süreci eğlenceli değildir, fakat savaşta kazanmayı sağlar.

Bir askerî karakol aynı stratejiyi, her askeri herhangi bir duruma otomatik olarak karşılık verebilecek şekilde eğiterek kullanır. İlerideki askerler düşmanla sıcak çatışmaya girdiğinde, askerî devriyenin tüm üyeleri belli noktalara dağılıp yere yatarak daha önceden belirlenmiş şekilde karşı ateşe başlarlar. Bu durumu, eğitilmemiş bir birliğin tepkisiyle karşılaştırın. Eğitilmemiş askerler korunmak için yere yatacaklar ve kendilerine verilecek olan emirleri bekleyeceklerdir. Bu durumda kendilerini daha güvendemiş gibi hissetseler de gerçekte yaptıkları tek şey, düşman gücüne, örgütlenmeleri için zaman tanımak olacaktır.

İş dünyasında İchi no hyōshi'nin kullanımı, rakibiniz için mahvedici olacaktır. İş dünyasındaki savaşlarda, göğüs gö-

ğüse yapılan çarpışmalarla kıyaslandığında çok daha yavaş hareket edildiği için günler yerine saniyelerle tepki verirseniz, rakibiniz ayakta durma şansı bulamaz. Bunun için, tıpkı kılıç ustasının yaptığı gibi sizin de işiniz ile ilgili şartlı refleksler geliştirmeniz gerekir. Örneğin, reklam bölümünüzün her tür duruma karşı kullanılmaya hazır olan reklam kampanyaları olmalı. Bu bölüm, rakiplerinizden gelebilecek olan etkilere karşı hazır olmalarının yanı sıra, aynı zamanda kendi şirketinizin yapacağı hatalara karşı da hazır olmalıdır; bu hatanın etkisi, olumsuz haber ulaştığı anda olumlu bir reklamın yapılmasıyla önemli ölçüde azaltılır.

Sportif karate karşılaşmalarında en yüksek dereceli yarışmacılar bu heihô'nun ustalarıdır. Hızın temel olduğu bu tür karşılaşmalarda, vuruşlar hedefin bir santimetre önünde durdurulur. Kazanmak için bir açıklık yakalamalı ve göz açıp kapayıncaya kadar geçen bir sürede saldırınızı başlatmalısınız; uyarıcı ile tepki arasındaki en küçük gecikme, kazanma şansınızı ortadan kaldıracaktır.

İchi no hyôshi no heihô çok basit bir stratejidir ve herkes bu stratejide ustalaşabilir. Gereken tek şey, birkaç yıl süren sıkı bir çalışmadır. Tekniklerinizin sayısını sınırlayın ve bunları tıpkı soluk almak kadar otomatik bir duruma gelinceye dek defalarca tekrarlayın. Ardından hazırlanma düşüncesini unutun. Yalnızca sakın bir şekilde durun ve bekleyin. Bir açıklık belirdiğinde, tekniğiniz otomatik bir şekilde meydana gelecektir. Eğer bunu doğru bir şekilde yaparsanız, ne olduğunu anlamak için bile zaman bulamazsınız.

MUNENMUSÔ NO HEIHÔ

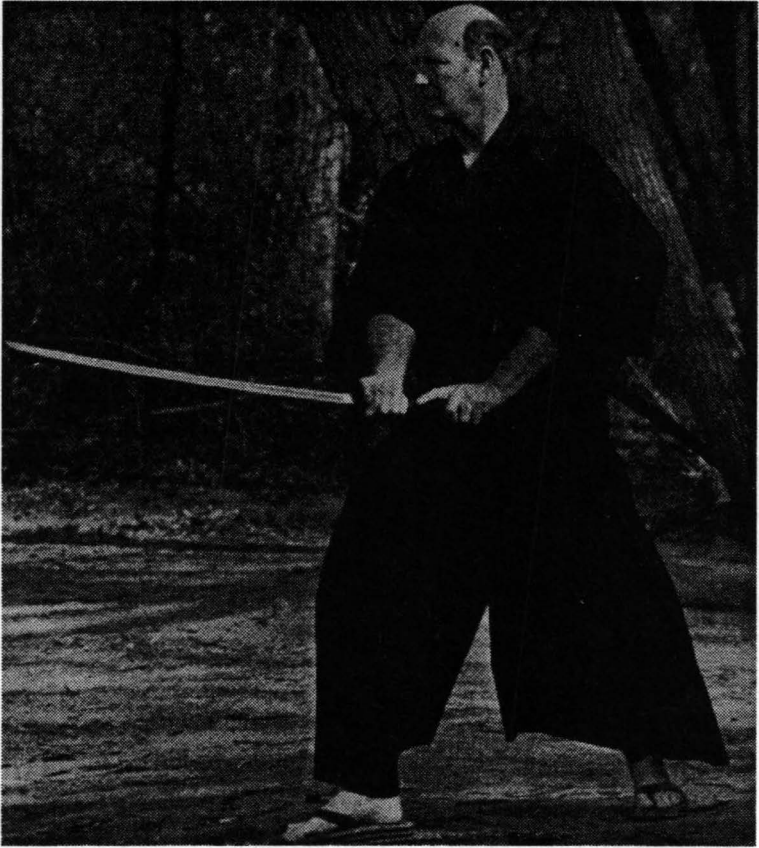
Munenmusô, tüm düşüncelerden ve planlardan arınmak demektir; zihninizle olan bağlantıyı kesip, bedeninize kendi başına çalışma izni vermektir. Bu, ustalaşılması güç bir kavramdır.

Yeni başlayan birisi daima, zihninde bir hedef ve kesme duygusu olmadan kesmenin nasıl mümkün olabileceğini merak eder. Kendi mantığına göre, fiziksel bir eylem bir tür zihinsel eylemi gerektirir. *Munenmusô*, bu mantığın hatalı olduğunu gösterir; fiziksel eylemlerinizi zihninizle yönlendirmek zorunda değilsiniz.

Eğitiminizin başlangıcında, elinde kılıç tutan bir insansınız. Ardından, yıllar süren bir eğitimin ardından bir kılıç adamı (kılıç ustası) olursunuz. Bu iki aşama arasındaki fiziksel ve zihinsel farkları görmek ve anlamak kolaydır. Bununla birlikte üçüncü bir aşama vardır. Üçüncü aşamada, artık bir kılıç adamı değil, kılıç olursunuz. * Artık kesişlerinizi yönlendirmezsiniz, çünkü yönlendirecek bir "siz" yoktur. Ego'nuz bir silaha dönüşmüştür. Siz olan şey kılıcınıza kaynamıştır; siz, kılıcınız *olursunuz*. Bu aşamada Kılıcın Yolu'nu gerçek bir şekilde izlersiniz ve artık sözcükler, iletişim için uygun bir araç olmazlar.¹

* Bu, son derece ilginç bir düzeydir. Düşmanım, ben, uyguladığım teknik ve stratejim gibi şeyler ortadan kalkar ve hepsi bir bütünün içinde erir. Ayrıca korku, öfke, tereddüt gibi duygular da ortadan kalkar ve kendinizi büyük bir ekrana bilinçsiz bir bilinçlilik içinde bakıyor bulursunuz. Bu durumda, genellikle savaşın başından sonuna dek zaman kavramı yitirilir; "bir şey yapıyorum" duygusu da. Yalnızca olan vardır ve siz ensenizdeki tüyler bir tür esrimeyle diken diken olarak olanı seyredersiniz. (Ç.N.)

1 İkinci Bölüm'e bakın.



Hiç bir niyet ve düşünce olmadan hazır durumda olmak.

Munenmusō'nun küçük (çok küçük) bir örneği genellikle araba kullanırken deneyimlenir. Birdenbire, son fark ettiğiniz andan bu yana kilometrelerce ilerlemiş olduğunuzu fark edersiniz; sanki geçen bu birkaç dakika yaşanmamış gibidir. Bu zaman boyunca arabayı kim kullanmıştır? O. Arabayı

kullandığının bilincinde değilsinizdir ve çevrenizdekilere dikkat etmezsiniz, yalnızca sürersiniz. Bu durumu yalnızca deneyimli sürücüler, tanıdıkları yollarda yaşarlar; acemi sürücüler bu şekilde hareket etmek için fazla gergindirler.

Aynı şey savaş için de geçerlidir. Yalnızca uzun yıllar süren deneyimin ardından, her şeyi görüp her şeyi yaptıktan sonra munenmusô meydana gelir.

Dôjô'da bu stratejiyi geliştirmek için harika bir yöntem keşfedeceksiniz: Kata. Bu yöntemi böylesine değerli kulan şey, kata'da asla eğitmeninizi tatmin edecek kadar iyi olamamanızdır. Bir dizi hareketi on yıllar boyunca tekrarladıktan sonra bile, daima uygulamanızda bir kusur bulacaktır. Birkaç yıl sonra bu kusurlar fark edilemeyecek kadar küçük, örneğin kolunuzun açısındaki bir santimetrelik ya da birkaç derecelik bir sapma olacaktır. Amacınız iyiye, hatta harikuladeye bile ulaşmak olmadığı için, hâlâ hatalarınızı düzeltmek üzere izlenirsiniz. Amacınız nihai olana, tam mükemmelliğe ulaşmaktır. Bu amaca asla ulaşamayacağınız açıktır. Bununla birlikte, bu durumda yolculuk, ulaşılacak yerden daha önemlidir.

Munenmusô için bir eğitim aracı olarak kata'nın kullanılmasının güzelliği, sizi kendi üzerinizde düşünmek yerine kata üzerinde düşünmeye zorlamasıdır. Bu, kata'ya dönüşmek olarak adlandırılır. Her bir aşamanın farklı bir amacı vardır. Yeterli bir zamanın ardından kendinizin farkında olmayı bırakacak ve yalnızca aynada bir görüntü göreceksiniz. Artık siz diye bir şey yoktur; yalnızca teknik vardır. Tıpkı Harikalar Diyarı'ndaki Alice gibi, hiçbir düşüncenin ve planın olmadığı bir dünyaya girersiniz.

Ustalar bu tür bir şeyi severler. Düşünme gereksiniminin arındıklarından, teknik için kullanabilecekleri daha faz-



Shitachi, Ten No Kata'dan bir sıçrayışla havaya yükselir. Rakibi ilki hızlı kesiş yaptığıında yerde dizüstü yakalanmıştır, havaya sıçrar, iki kez blok alır, ayaklarının pozisyonunu değiştirir ve yere avantajlı bir pozisyonda iner.

la zamanları olur. Bu, karşılık olarak, çok daha yavaş davranabilecekleri ve yine de kazanabilecekleri anlamına gelir.

Dôjô'nun içinde yavaşça süzülen ve istedikleri anda vurabilen yaşlı kılıç ustaları görmek alışılmadık bir durum değildir. Bu ustalar, sanki ölüme çok yaklaşmış gibi görünecek kadar yaşlı olabilirler. Yaşlarının getirdiği bir şey olarak bazen kılıçları titrer, ama kesişleri daima başarıya ulaşır. Ve son derece yavaş hareket etseler de onlara kimse, asla dokunamaz. Yeni başlayanlar çılginca başarılı bir kesiş yapmaya uğraşırken, yaşlı adam sanki sıradan bir yürüyüşe çıkmış gibi hareket eder. Öğrenciler ne kadar sıkı çalışırlarsa çalışsınlar, gösterdikleri en iyi çaba, yaşlı ustaların ihtiyarlara has gülüşleriyle kıyaslanabilir.

Değişmez bir şekilde, öğrenciler daima işin içinde gizli bir şeyler olduğu mantığını yürütürler. Başka türlü, yaşlı, zayıf bir adamın genç ve güçlü bir adamı daima yenmesi nasıl mümkün olabilir? Bu sorularına daha yaşlı olanlar yalnızca, "kata" diye yanıt verir ve yeniden kıkırdarlar.

Munenmusô'nun bir anahtar noktası vardır, fakat bu bir sır değildir. Bu anahtar nokta, çalışmak, çalışmak ve daha çok çalışmaktır. Bunu zaman ile, uzun bir zaman ile birleştirirsiniz ve sonuç, insanı kuşanan kılıç olur.

SEKKA NO HEIHÔ

Sekka, çakmak taşından çıkan kıvılcımdır. Bu, sente'nin özel bir biçimidir; tekniğiniz, düşmanınızın saldırısı tarafından yaratılan bir kıvılcım olur.

Bu stratejiyi kılıç kullanmak için, kesişinizi, kalçalarınızın ani bir çekişle yapın. Kılıcınızın ucunu birazcık bile kal-

dırmayın; yalnızca dümdüz ileriye gidin. Kılıcınızın ucundan hedefinize uzanan bir çizginin var olduğunu hayal edin. Kalçalarınızı, bacaklarınızı ve omuzlarınızı güçlü bir şekilde kullanıp ileriye doğru ilerlerken, kılıcınız da bu çizgi üzerinde ilerler.

Bu stratejinin klasik bir örneği *musubi no tachi* olarak bilinen resmi kılıç kata'sında görülür. Bu kata'ya, rakibinizle, kılıçlarınızın ucu birbirine değerek durumda karşı karşıya durarak başlarsınız. Rakibiniz sizi kesmek için kılıcını yukarıya kaldırırken, dümdüz ileriye doğru ilerleyin ve bileğini kesin. Bu tekniği öğretmek için kullanılan geleneksel yöntem, öğrenciye, rakibinin kılıcına kendi kuşağına bağlı olan bir ipin tutturulduğunu hayal etmesini tavsiye etmektedir; rakibinin kılıcı hareket eder etmez içeriye doğru çekileceği için, merkeze doğru ilerlemelidir. Eğer bunu doğru bir ruhla yaparsanız, kesme eylemine başladıktan sonra değil, henüz elleri yukarıya doğru kalkarken rakibinizin bileğini kesersiniz.

Bu tekniği, modern kendō'da sık sık görüldüğü gibi, bir dokunuş şeklinde bozmak çok kolaydır. Ancak doğrusu, bu teknikle rakibinizin bileğini tümüyle kesmenizdir. Bu da, Uzun Kılıcın Yolu'nu mükemmel bir şekilde anlamayı gerektirir. Özellikle kesme kuramını ve *sori*'nin, yani kılıcın eğiminin bu eylemde oynadığı rolü anlamalısınız. Yalnızca kollarıyla kesen bir insan asla sekka ile derin bir şekilde kesemeyecektir.²

İchi no hyōshi stratejisi her zaman kullanılabilmesine karşın, sekka genellikle bir saldırıya karşılık vermek için ku-

2 Japon kılıcıyla keserken kollar ikinci derece rol oynar; için çoğu kalçalarla yapılır. Kılıcın geniş eksenile, hedefe kırk beş derece açıyla vurmasına izin vererek ileriye doğru atırsınız. Sori, kılıcın hedefe saplanmasını sağlar.

lanılır. Sakin bir şekilde durarak, rakibinizin açılış hareketini beklersiniz. Ardından bir anlık bir gecikme bile olmaksızın ileriye atılır ve kesersiniz. Bu durumda rakibiniz tıpkı bir çeliğe, siz çakmaktaşına ve tekniğiniz de kıvılcıma benzer.

Bu stratejinin temel özelliği, daima merkezinden gelen güç ile uygulanmasıdır. Bu durum hem kişiler için, hem de ordular için geçerlidir. Bireyler arasındaki savaşlarda, eğer yalnızca elleriniz ile keserseniz kesişiniz kolayca yana itilebilir. Bu durumda, örneğin *kotegiri*, yani bileğe yapılan hızlı vuruş gibi bir karşı kesiş için hazır duruma gelirsiniz. Bu nedenle, eğer yalnızca elleriniz ile vurursanız ellerinizi kaybedebilirsiniz. Aynı şey askerî birlikler için de geçerlidir. Eğer düşman ile ilk çatışmaya giren grup, ordunun ana yapısı tarafından desteklenmiyorsa, o çatışma kaybedilir.

Bu stratejiyi kullanmak isteyen bir askerî güç, herhangi bir pozisyondan düz bir çizgi halinde saldıramaz. Öğrenmelidir. Bu durumda takviye ya da organizasyonla zaman kaybedilmez; birlikler doğrudan doğruya düşmanın üzerine ilerlerler. Başarı için gerekli olan anahtar nokta, alt kademe-deki subayların doğru eğitilmesidir. Bu subayların her biri, deniz kuvvetlerine ait şu sözle yaşamalı: “Kaptan, eğer gemisini düşman gemisinin yanında tutarsa çok az hata yapar.” Subaylar ve erler, düşmanın herhangi bir hareketine karşı anında ve şiddetli bir tepki verebilecek şekilde eğitilmelidirler. (Not: Bu şekilde eğitilen birlikler için bir bekçi gerekecektir.)

Bu heihō ile ilgili değerli bir şey, rakibinizi saldırısının tam ortasında yakalamasıdır. Bu durumda, fiziksel olarak teslim olur ve saldırınızı karşılayamaz.

Bu stratejiyi arada sırada bir tartışmada da kullanabilirsiniz. Eğer rakibinizin tartışmayı nereye vardıracağını önce-

den anladıysanız, o noktaya ulaşmadan önce karşı saldırıya geçin. Başka sözcüklerle ifade edersek, eğer “A, B’den daha küçüktür; B, C’den daha küçüktür; C, D’den daha küçüktür; bu nedenle D, A’dan büyüktür” diyorsa, kolayca sekka ile karşı saldırıya geçebilirsiniz. “B, C’den daha küçüktür” der demez, D’nin gerçekte ne kadar küçük olduğunu kanıtlayan bir ifadeyle atılır. Henüz D’den bahsetmediği için bu, onun tüm düşünce zincirini kıracaktır. D’nin gerçekten de A’dan büyük olması önemli değildir. Yaşayacağı karmaşa, tartışmadaki yönetici rolünü ele geçirmeniz için size yeterli zaman kazandıracaktır.

Sekka no heihô’nun tüm uyarlamaları, iki nokta arasındaki en kısa yolun düz bir çizgi olduğu basit gerçeğine dayanır. Daha ileri düzeyde inceleme için, bunun yalnızca düz bir yüzeyde geçerli olduğu gerçeğini dikkatli bir şekilde göz önünde bulundurmalısınız. Bir kürenin üzerinde, iki nokta arasındaki en kısa mesafe geniş bir yaydır; diğer yüzeylerde daha karmaşık çizgiler gerekli olur. Örneğin düşmanınız ile aranızda metrelerce mesafe olduğunda ve ikiniz de küçük bir tepenin yamacında durduğunuzda, saldırı çizginizin ne olması gerektiğini düşünün. Eğer bunu bozuk bir arazide deneyimler ve pek çok farklı yolu dikkatle incelerseniz, sonuçlar şaşırtıcı olabilir.

Ondördüncü Bölüm

KAWARİ: Değişim

Maddelerin süredurumu vardır; düşüncelerin de öyle. Eğer bu süredurumu anlarsanız, stratejinizi değiştirip, düşmanınız henüz hareket yönünü değiştirmeden önce ona saldırabilirsiniz.

Düşmanınızın fiziksel süredurumunu ona karşı kullanmanız kolaydır. Bunu başarmak için, saldırınızın menzilini ve gücünü artırmanız gerekir. Eğer düşmanınızı belli bir uzaklıktan hızlı bir şekilde gelmeye zorlarsanız, büyük bir moment yaratacaktır. Son derece saldırgan bir tavır takınarak, onu bu tür bir saldırıya geçmeye zorlayabilirsiniz. Ardından, içgüdüsel olarak açık bir maai'den savaşımaya başlar. Ayrıca, zayıf bir saldırının size karşı işe yaramayacağını fark ederek güçlü bir şekilde saldıracaktır.

Zihinsel bir süredurum kazanmak için rakibinizin belli bir stratejide başarılı olmasına izin verin. Strateji daha çok işe yaradıkça, rakibiniz onu değiştirmekte daha da zorlanacaktır. Stratejinizi, rakibiniz belli bir başarıya kilitlendikten sonra aniden değiştirmeniz, rakibinizin birkaç başarısız saldırısından sonra denemenizden daha etkili olacaktır.

SANKAIKAWARİ NO HEİHÔ

Kılıç karşılaşması yaparken bazen defalarca saldırır ve rakibinizin güçlü savunmasını aşamayabilirsiniz. Bu durumda sankaikawari'yi, yani “dağ-deniz değişimi”ni kullanmalısınız.

Stratejide büyük değişiklikler ve küçük değişiklikler vardır. Bu heihô'da, değişimin çok geniş olması gerekir. Eski stratejiniz ile yeni stratejiniz arasındaki fark, dağ ile deniz arasındaki kadar büyük olmalıdır.

Örneğin saldırıdan savunmaya geçebilirsiniz. Düşmanınızın savunması, aşamayacağınız kadar güçlüdür; öyleyse bırakırsınız. Birdenbire savunmacı bir tutuma geçin ve birkaç adım gerileyin. Bu, onu saldırıya geçmeye kandırabilir. Ardından, kendi savunması üzerinde yoğunlaşmak yerine sizi kovalamakla meşgulken yeniden saldırın. Şimdi saldırınız oldukça zayıflamış bir savunmaya karşı olacaktır.

Sankaikawari'yi uygulamanın bir diğer yolu da, hedefinizde ve saldırı stilinizde kesin bir değişim yaratmak olacaktır. Düşmanınızın başına doğru bir dizi geniş kesiş yaptıktan sonra aniden alçalın ve bedenine doğru kısa saplamalarla saldırın.

Bu iki örnek, fiziksel süredurum ile zihinsel süredurum arasındaki farkları göstermektedir. İlk örnekte, düşmanın savunma yeteneğini zayıflatmak için ileriye doğru hareketi kullanılır. İkinci örnekte, düşman üst seviye savunmasında başarılıdır. Bir kez bu ritme yerleştiğinde, daha aşağı seviyedeki bir savunmaya geçmesi zihinsel olarak onun için güç olur.

Seçtiğiniz değişim ne olursa olsun, hızlı bir şekilde yapılmalıdır; kademeli bir değişiklik, düşmanınızın bu değişime uyum sağlamasına izin verir. Stratejinizi, bir elektrik düğ-

mesine basar gibi hızlı değiştirmeli, bir anda aydınlıktan karanlığa geçmelisiniz.

Bu stratejiyi kullanmaya hazır olmak için, bildiğiniz tekniklerin tümünü birbirlerine olan benzerliklerine göre bölümlere ayırın. Ardından, rahatça kullanabilir duruma gelinceye dek bu bölümlerin her birini çalışın. Örneğin bir karate öğrencisi, bir dizi tekme tekniğini bir grup altında toplayıp, bunları dik bir duruşta çalışabilir. Ardından, alçak seviyede, sağlam bir duruşta kullanacağı bir seri güçlü yumruk grubu oluşturabilir. Üçüncü bölüm, hareketli bir duruşta uygulanabilecek hızlı tekniklerden oluşabilir.

Tipik bir karate karşılaşmasında rakibiniz ilk saniyeleri, stilinizi anlamak için kullanır. Birkaç aldatmaca saldırısına karşı nasıl tepki verdiğinizi gördükten sonra, gerçek saldırısına geçer. Ancak karışık bir stilde savaşarak aklının karışmasına neden olabilirsiniz. Belli bir stilde dövüşerek başlayın; rakibinizin durumu ne kadar ayartıcı olursa olsun diğer bölümlerden teknikler kullanmayın. Ardından, rakibinizin stilinizi belirlediğini fark ettiğinizde (bu durumda saldırgan olmaya başlayacaktır), büyük bir değişiklik yapın. Bu durumda, sanki bambaşka bir insanla savaşıyormuş gibi olacaktır. Kişiliğiniz bile değişmelidir.

Büyük bir değişiklik yapmanın sonucunda, saldırganlığını zapt edip, yeni sahte saldırılarına yeni tekniğinizle nasıl tepki vereceğinizi görmek için dikkatli bir şekilde hareket ederek, her şeye en başından başlamak zorunda kalacaktır. Eğer bu durumu korursanız, siz daima saldırı durumunda olursanız, o daima savunma durumunda kalmak zorunda olacaktır. Eğer belli bir stil etkili oluyorsa, bu stili kullanmaya devam edin. Fakat rakibiniz bu tür saldırılarına karşı iyi savunma yapmaya başlar başlamaz, hemen yeni bir stile geçin.

Bu strateji, bir sanatta seçilebilecek bol miktarda teknik olduğu zaman en iyi şekilde kullanılır. Buna karşın, boks gibi kısıtlı bir sporda bile etkili bir şekilde kullanılabilir. Örneğin hareketlilik ve uzun mesafeli direkt vuruşlar gerektiren, sol elinizin ağırlıkta olduğu bir stili çalışabilirsiniz. Bu teknik setini tamamlamak için, bedeninin dönüşüyle yapılan güçlü dairesel vuruşlar üzerinde yoğunlaşarak sağ elinizin ağırlıkta olduğu stili çalışırsınız. Maça, bu stillerden birisiyle başlar ve aniden diğerine geçersiniz. Rakibinizin değişime uyum göstermeye çalışırken yaşayacağı şaşkınlık anında çok iyi puanlar toplayabilirsiniz.

Sankaikawari aynı zamanda reklamda da oldukça etkilidir. Bir üretici olarak, ürününüzün ucuzluğu üzerinde durur ve aynı şeyi öne süren bir diğer şirket ile kafa kafaya rekabet edebilirsiniz. Eğer aniden ürününüzün dayanıklılığı üzerinde durmaya başlarsanız, diğer şirket yeni bir reklam kampanyası başlatıncaya dek herhangi bir rekabetle karşı karşıya kalmazsınız. Rakibiniz de reklamını dayanıklılık üzerinde yoğunlaşacak şekilde değiştirdiğinde, yeniden bir başka konuya kayabilirsiniz. Bu kez ürününüzün kalitesi üzerinde durmaya başlayabilirsiniz. Her değişiminizde rakip şirket, süredurum tarafından tuzağa düşecektir; yeni reklamınızı inceleyip, ona karşılık vermek için zamana gereksinim duyacaktır.

Sankaikawari'ye karşı kullanılacak en iyi karşı strateji, bir diğer karşı sankaikawari'dir; karşınızdaki stratejinin büyük değişimine, kendi stratejinizdeki aynı derecede büyük bir değişim ile karşılık verirsiniz. Normal olarak bu tür durumları ortadan kaldırmaya çalışırsınız, çünkü rakibiniz belli bir stratejiyi kullanarak onu bildiğini göstermiştir. Genellikle en

iyisi, rakibinizin bilmediği bir strateji seçmektir. Bununla birlikte bu durumda, ateşe ateş ile karşılık verin. Rakibiniz sankaikawari kullandığında, onun yeni stiline uyum göstermeye çalışmayın. Üçüncü bir yol seçin. Biraz önce anlatılan iş hayatındaki durumu bir örnek olarak ele alıp, rakibiniz ürününün ucuzluğu üzerinde durmayı bırakıp dayanıklılığı üzerinde durmaya başladığında, siz de ürününüzün kalitesi-ne ya da başka bir özelliğine geçmelisiniz.

Bir ordu, savaş tarzını değiştirerek bu heihō'yu kullanabilir. Zırhlı birliklerinizi piyade birliklerinizle birleştirip, düzenli olarak düşmanınızın bir güçlü noktasından diğerine doğru ilerleyin. Bir süre sonra düşmanınız yalnızca sizin ilerleme hattınıza yoğunlaşacak ve savunmasını gittikçe güçlendirecektir. Bu durum meydana geldiğinde, zırhlı birliklerinizi ayıran ve düşman bölgesine ağır saldırılar yapıp, güçlü noktalarını tahrip edecek şekilde ayrı bir birlik olarak savaşmalarını sağlayın. Düşman komutanları, değişen stratejinize uyum sağlamak için tartışırken piyade birliklerinizle saldırın.

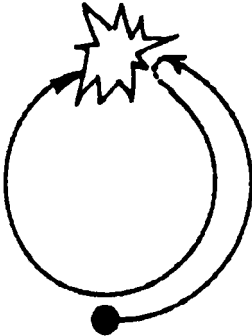
Sankaikawari no heihō'nun etkili bir şekilde kullanılmasının sırrı, stratejinizdeki değişimi mümkün olduğunca büyük tutmanızdır; değişim daha büyük olduğunda, düşmanın yaşayacağı karışıklık da daha büyük olur. Aynı zamanda değişiminiz ani ve hızlı olmalıdır. Eğer bu avantajı iyi kullanırsanız, düşmanınızı yenilgiye uğratmak için yalnızca bir değişiklik yapmanız yeterli olacaktır. Eğer savaş sırasında stratejinizde çok sayıda değişiklik yapmak zorunda kalıyorsanız, bu sorunun nedeni değişiminizi çok yavaş yaparak, düşmanınıza yeni stratejiye uyum sağlamak için yeterli zaman tanıyor olmanızdır.

RYÛCHÔ NO HEİHÔ

Ryûchô, yani “akış ya da sıçrayış”, sankaikawarinin bir çeşitlemesidir. Dağ-deniz değişimi stratejisinin kuralları aynı şekilde bu stratejide de uygulanır.

Savaşta pek çok tekniği bir kombinasyon altında toplamının iki temel yöntemi vardır: Bir teknik, diğer tekniğe doğru akar ya da bir teknikten diğerine sıçrarsınız. Karate sanatındaki teknik bileşimler bu konuda mükemmel örnekler sergilerler.

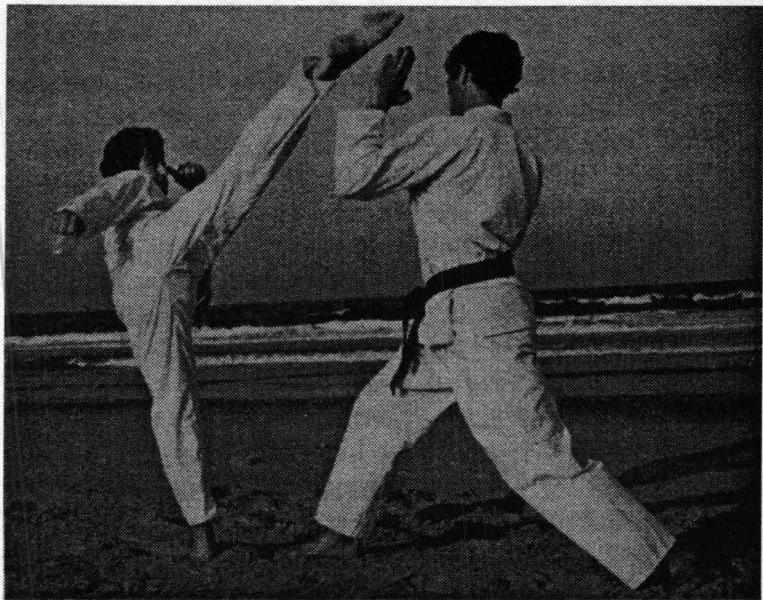
Eğer bir *mawashigeri*, yani yatay dairevi tekme atar ve hedefi kaçırsanız, kime'niz tekmenizi bir noktada durduracaktır. (Bir tekniğin tamamlanışında, maksimum güç iletimini sağlamak için tüm kaslarınızı bir saniyeliğine kasarsınız.) *Ryûchô*'nun sırrı, uyguladığınız kime miktarının altında yatar.



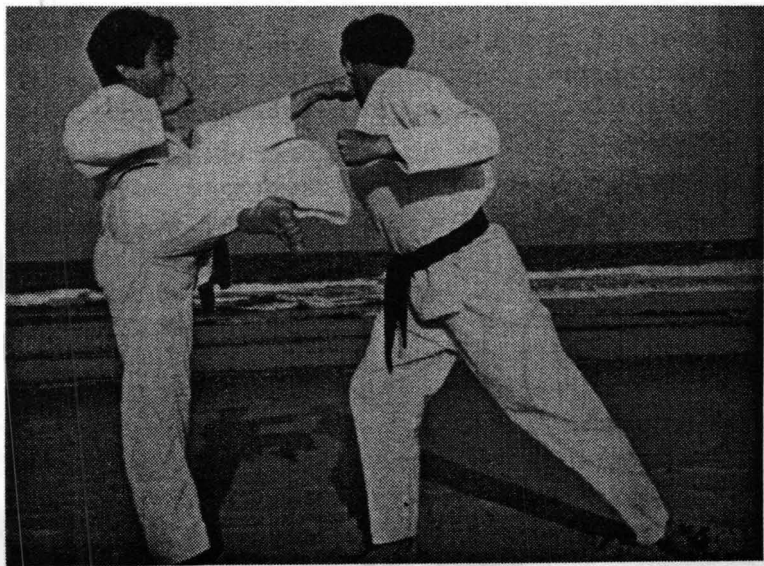
Sıçrayış yöntemi



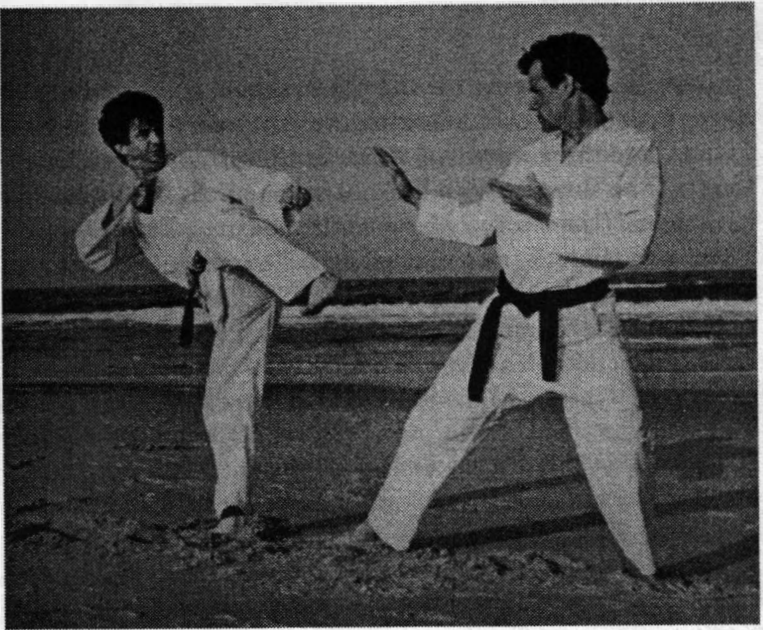
Akış yöntemi



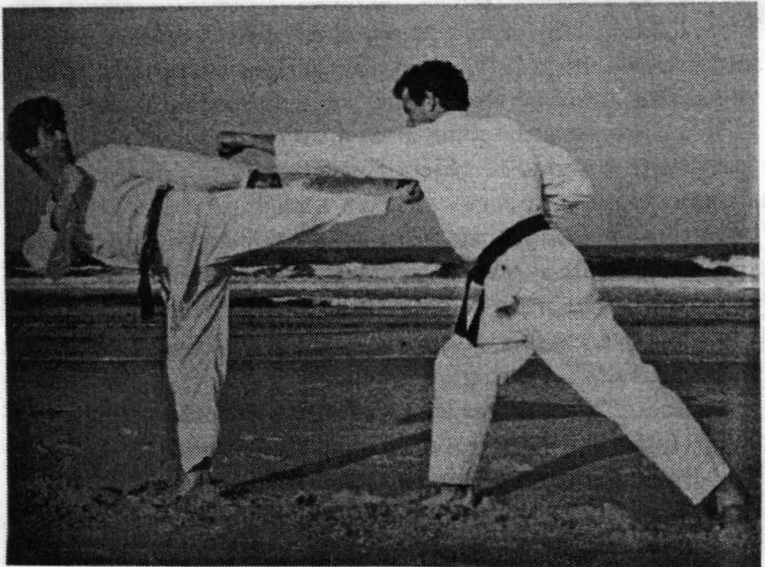
Rakibiniz tekmenizi engeller ve aradaki mesafeyi kapatır...



...ama yumruğunuzla karşılaşır.



Ya da dönmeye devam ederek bacak değiştirir



Ve darbenizin rakibinize ulaşmasını sağlarsınız.

Eğer tekmenizin sonunda kaslarınızı son derece güçlü bir şekilde kasarsanız, tekmeniz başlangıç durumuna sıçrayacaktır. Bu durumda, ayağınızı bedeniniz ile birlikte geriye çekmeniz doğaldır. Ardından, mawashigeri'nizi ters taraftaki elinizle yapacağınız bir vuruşla izlemeniz de aynı derecede kolay olur; sağ ayağınız ile tekme atarsınız ve bu ayağınız geriye sıçradığında sol eliniz ile vurursunuz. Bu bir kombinasyon yaratmanın sıçrama yöntemidir. İlk tekniğin geri çekilmesi, ikinci tekniğin ilk hareketini oluşturur.

Nagashi waza olarak adlandırılan bir akış kombinasyonu yaratmak için bu kadar fazla kime kullanmayın. Biraz önceki örnekte, eğer tekmenizin sonundaki kime'nizin miktarını azaltırsanız, ayağınız yavaşlayacak ama durmayacaktır. Tekmeniz, ilk rotasında yoluna devam ederken, bedeninizi de tekmeniz ile birlikte döndürün. Ardından, dönüşünüzü tamamladığınızda ilk tekmenizi kolayca mawashi ushirogeri, yani geri döner tekme ile izleyebilirsiniz. İlk tekniğin ikinci tekniğe doğru ne kadar doğal bir şekilde aktığına dikkat edin.

Bu işlem, sanatların çoğunda teknik serisi yaratmak için kullanılabilir. Bu teknik kombinasyonlarını çalıştıktan sonra, onları tıpkı sankaikawari'de olduğu gibi uygulayın.

Akış teknikleriyle başlayarak, düşmanınızı bu tekniklere alıştırsın. Bu kombinasyonlardan birkaçını gördükten sonra stilinizi anlayacak ve gelecek olan tekniği önceden anlayabilecektir. Karşı saldırıya hazırlandığını hissettiğinizde, aniden sıçrama stiline geçin. Beklenmedik bir yönden geldiği için ikinci tekniğiniz başarıya ulaşacaktır. Gene bir önceki örneği kullanırsak, sol tarafına gelen bir mawashigeri'yi yine sol tarafına gelen bir mawashi ushirogeri'nin izlemesini bekleyecektir. Buna karşın siz, ilk tekmenizi hızla geri çekerken sol yumruğunuzu vurursunuz. Önceden beklediği

tekmenizden kaçmak için sağ yanına doğru eğildiğinde, yumruğunuza doğru ilerlemiş olacaktır.

Bu orduyu yönetirken, bir dizi amaçla karşı karşıya kaldığınızda ryūchō'yu kullanın. Önce her bir saldırıyı ayrı ayrı gerçekleştirin ve bir diğer çatışmaya geçmeden önce yeniden toparlanmak için biraz durun. Ardından birdenbire, birinci çatışmanın ardından bir an bile durmadan ikinci çatışmaya geçerek, iki çatışmayı tek akında yapın. Yalnızca birliklerinizin momentinin onları bir diğer hedefe taşınmasına izin vermeniz yeterlidir. Kendini savunan düşman birlikler, bu sefer de ikinci saldırı öncesinde kısa bir duraklama bekledikleri için onların zamanlamasına zarar verirsiniz.

Ryūchō no heihō'nun pek çok çeşitlemesi vardır, bu nedenle bu stratejiyi dikkatli bir şekilde incelemelisiniz. Bu da, sanatınız konusunda ayrıntılı bir teknik incelemeyi gerektirir. Teknikleri, doğal geri çekilişleri üzerinde yoğunlaşarak teker teker inceleyin. Tekniklerin geri çekilişlerini çeşitleyerek kolayca yeni kombinasyonlar keşfedebilirsiniz.

MAGİRİ NO HEIHÔ

Düşmanınızın ruhunu bir dizi küçük değişikliklerle karıştırdığınızda bu, *magiri* olarak adlandırılır. Stratejinizi sık sık ve rasgele değiştirerek düşmanınızın aklını karıştırır ve avantaj kazanırsınız. Değişimler teknikten, hedeften ya da zamanlamadan meydana gelebilir.

Örneğin bir karate karşılaşmasında, alt seviye ayak süpürüşüyle saldırın ve ardından üst seviyeye vuruş yapın. Bunu orta seviyeye yapacağınız bir saldırıyla izleyin. Bu, magi-

ri'nin oldukça bilindik bir yorumudur. Farklı hedeflere, aynı derece farklı tekniklerle saldırarak, rakibinizin savunmasını, içine girebilecek kadar dağıtırsınız. Savunma yeteneğini ortadan kaldırmak için magiri'yi zamanlamaya uyarlayın. 1... 2... 3... 4... 5... 6, ritmiyle saldırmak yerine, saldırınızı 1, 2, 3... 4... 5, 6 şeklinde rasgele parçalara bölün. Teknikleri, hedefi ve zamanlamayı karıştırarak neyin geleceğini ve ne zaman geleceğini anlayamayacaktır.

Ayrıca bir sürecin eksikliğini de bir süreç olarak göz önünde bulundurmalısınız. Yani, bir hedefi asla ikinci bir kez kullanmayarak ardından yüksek seviyeye saldırdığınızda, rakibiniz bu saldırının peşinden gelecek olan orta seviye saldırıyı bekleyecektir. Rasgele demek, bir şeyi asla tekrarlayamayacağınız onlamına gelmez; tek hedefe yönelmiş üç benzer teknik, rasgele meydana gelecek olan bir sürecin parçası olabilir.

Ayrıca, yalnızca en mantıklı şeyleri yapma hatasına da düşmeyin. Arada sırada ikinci derece önemli bir hedef seçin ya da bir önceki tekniğinizi mantıklı bir şekilde izlemeyen bir teknik kullanın. Bu, rakibinizin aklının tümüyle karışık bir halde kalmasını sağlayacaktır.

Hem siz hem de rakibiniz usta olduğunda, bu tür mantıksız bir davranışta bulunmak çok önemlidir. Bir aceminin aptalca bir şeyler yapmasını bekleyecek ve böylece birisiyle karşılaştığında her şeye hazırlıklı olacaktır. Buna karşın, usta birisinin büyük bir hata yapmasını beklemeyecektir. Böyle bir durumda, kötü bir teknik onu şaşırtarak tuzağa düşmesine neden olabilir. Bunun nasıl işe yaradığını açıklayan eğlendirici bir dōjō hikâyesi vardır.

Bir gün bir dōjō'nun başustası, kıdemli öğrencilerden bir tanesiyle çalışmaktadır. Dakikalar boyunca kılıç çatışması

yaptıktan sonra, başusta, olduğu yerde bir dönüş yaparken dizindeki sınırlardan bir tanesini sıkıştırır ve bacağı tutulduğu için taş gibi yere düşer. Öğrenci, hemen o anda büyük bir adımla altı metre geriye sıçrar ve son derece gergin bir savunma duruşuna geçer.

Başusta, “ben iyiyim, fakat senin orada işin ne?” diye sorar.

Öğrenci sinirli bir şekilde yanıt verir: “Efendim, dana önceden hiç böyle bir hareket yaptığınızı görmedim. Ne yaptığınızı anlamadığım için stratejinizden uzak durmaya çalıştım.”

Bu hikâyenin ana düşüncesi, tümüyle beklenmedik bir şeyi yaparak, başustanın, öğrencisinin savunmacı stratejisini tahrip etmiş olmasıdır. Bu durumda başustanın kazara yere düşüşü, öğrencinin bu durumu kendi yararına kullanmasını engellemiştir. Bununla birlikte, bu hikâyenin mesajı son derece açıktır: “Kötü bir hata, iyi bir teknikten daha iyi açıklık yaratır.” (Not: Aşırılığın nedeniyle bu örnek, sankai'ye magiri'den daha yakındır.)

Magiri no heihô'nun amacı, rakibin aklını karıştırıp, onun savunması yayıldığı anda, iyi yoğunlaşmış tek saldırıyla başarıya ulaşmaktır. Bu, sankaikawari'den biraz farklıdır. Sankaikawari'de, stratejinizde büyük bir değişiklik yapar ve bunu hemen kendi yararınıza kullanırsınız. Diğer yandan magiri ise sürekli bir şekilde yapılıp. Amacı anlık bir karmaşa, ama sürekli devam eden bir zayıflıktır.

Magiri'yi saldırgan bir tavırla kullanmak önemlidir, çünkü etkili olması için biraz zaman gerekir. Bu gecikme, kendi savunmanızı düşünmeniz için size de zaman tanır. Ve bu olumsuz tutuma bir kez yakalandınız mı, teknikleriniz son derece

güçsüz bir durum almaya başlar. Bu eğilime karşı koymak için daima saldırın. Rakibinizi, tekniklerden oluşan bir engelle geriye sürün, ona asla soluk alacak vakit tanımayın. Bu, rakibinizde son derece büyük bir karmaşaya neden olacaktır.

Magiri, gerilla savaşının temel özelliklerinden bir tanesidir. Düzenli bir çatışmaya girmekten uzak durup, düşmanı sürekli olarak farklı açılara çekerek, yavaş yavaş zayıflatırsınız. Bu şekilde, görelî olarak küçük bir ordu büyük bir orduyu yenebilir.

Askerî niteliği olan, fakat orduya bağlı olmayan bir grup, gerilla savaşına girdiğinde belli bir düzene bağlanma hatasına düşebilir. Rasgele aralıklarla farklı hedeflere saldırırsalar da, eğer farklı teknikler kullanmayı başaramazlarsa, kolayca yok edilebilirler. Askerî grupların çoğu, hem savaş tarzlarını hem de saldırılarının gücünü değiştirerek bu tuzaktan korunurlar. Örneğin bir komando birliği kullanırken hücum takımının gücünü, bireysel düzeyden tabur düzeyine dek değiştirmelisiniz. Eğer daima takım gücüyle saldırırsanız, düşman ordusu komutanının kendini savunması için yalnızca, birliklerini müfrezelere bölmeye yeterli olacaktır. Oysa, eğer farklı güçler kullanırsanız, neyin geleceğini asla anlayamayacaktır. Bu durum onu, denetlenmesi olanaksız derecede büyük bir alanı denetlemeye çalışırken, güçlerinin tümünü kullanmaya zorlayacaktır.

Magiri'nin bu tür bir gerilla kullanımına karşı kullanılacak olan karşı strateji, günümüze kadar bulunamamıştır. Fakat günümüzde, modern haberleşme ve taşıma araçları etkili bir karşı saldırıya olanak tanımaktadır. Doğru bir şekilde donatılmış olan ordu, gerilla saldırısını tümüyle ortadan kaldırabilir.

Savunmada kalan ordu, takım gücünde birliklere bölünür ve her birlik bir helikopter ile yekpare bilgisayar-telsizle donatılır. Böylece, küçük birlikler harita üzerinde kesişen yatay ve dikey hatlarda bulunacak şekilde düzenlenmiş olurlar. Bilgisayar-telsiz, birliğin bulunduğu konumu ve düşmanın gücünü tek tuşa dokunulduğunda iletecek şekilde programlanır. Komutan bu bilgiyi alır ve yeniden bir tek tuşa dokunarak istenilen düzeyde saldırı emri verebilir. Emir ulaştığında, bilgisayarlar bu emri deşifre eder ve hedef yönü konusundaki bilgiyi, ilgili birliğin bilgisayarına yansıtır. Bilgisayar ayrıca, saldırı emrini farklı birliklere yayarak, bir bölgeyi savunma hatlarına dönmekten korur; bu durumda, düşmanın yaptığı hareketin bir kandırmaca olabileceği olasılığı da hesaba katılmalıdır.

Birliklerin dağılımını haritada kesişen çizgiler şeklinde ayarlama sistemi kullanıldığında, her birliğin tümüyle hareketli olması gerekir. Eğer birliğin geri kalanı siperde dururken, yalnızca bir kısmı saldırı timi olarak kullanılırsa, bu sistem işe yaramaz. Birlikteki bölünme, belli bir bölgeye uygun bir şekilde dağılınamamasına ve böylece güçlü bir düşman oluşumuna neden olacaktır. Bir komutan, ordusunun tümüyle yayılmasını sağlayarak bu duruma engel olabilir. Aynı zamanda tek bir emirle, timden bütün bir orduya kadar istediği düzeyde gücü herhangi bir noktaya toplayabilir.

Böyle bir savaş sistemi, küçük ve hareketli bir düşmana karşı, modern ordunun en etkili silahını, yani modern teknolojiyi maksimum etkiyle kullanmasına olanak tanır. Standart donanıma ek olarak gerekli olan tek şey, her birliğin komutanının telsizine bağlı küçük bir cep bilgisayarıdır. Birlikler arasındaki maksimum uzaklık, tepki süresini oluşturur: Bu zaman, helikopterin malzeme yüklenmesine, olası hedeflere ulaşması için gerekli olan zaman eklenerek bulunur.

Kişiler arasındaki savaşlar, ordular arasındaki savaşlarla aynıdır. Kendinizi, magiri kullanan bir rakibe karşı korumak için, siz de savaş alanının farklı noktalarına yayılma sistemini kullanabilirsiniz. Bu tümüyle dengeli bir savunma duruşuna geçmemiz gerektiği anlamına gelmektedir. Dikkatinizi belli bir bölge üzerinde yoğunlaştırma hatasına düşmeyin. Bunu başarmanın sırrı düşmanınıza bakmamaktır; bakışınızı, onu da içine alacak şekilde başka bir noktaya yöneltin. Bu, sakın bir ruhu koruyarak, düşmanınızın saldırılarına nesnel olarak karşılık vermenizi sağlar. Kendinize, düşmanınızın yaptığı şeyi göz önünde bulundurma ve kişisel olarak yaptıklarıyla ilgilenir duruma gelme fırsatı tanıdığınızda, aklınız o zaman karışır.

İş dünyasında, magiri'yi kullanmak için, bir şirketin yalnızca üç alandan ikisinde rekabete girebileceği gerçeğini göz önünde bulundurmanız gerekir; bu alanlar, fiyat, kalite ve servistir. Bunların içinden herhangi ikisini seçebilirsiniz, fakat aynı anda üçüyle birlikte uğraşamazsınız. Magiri'yi kullanmak demek, iki yerine yalnızca tek alan seçmek demektir. Bu yolla, üzerinde çalıştığınız alanda, iki alanla birlikte uğraşan rakip şirketle kıyaslandığında çok daha başarılı olursunuz. Karşılık olarak bu durum, rakibinizi de, dikkatini sizin seçtiğiniz alana yoğunlaştırmaya zorlayacaktır. Fakat siz hiç durmadan değişiyor olacaksınız. Bir hafta ucuz fiyatlarınızın reklamını yapın, ardından daha iyi servisiniz olduğu üzerinde durun. Bunu, yeniden ilk reklamınıza dönerek ya da bu kez kaliteye geçerek izleyin. Bunun sonucunda, rakibiniz üç alanda birden rekabete zorlanacaktır; tabii ki bu da olanaksız olacaktır. Magiri no heihō, devamlı değişim stratejisidir. Hatta kişiliğinizi bile değiştirin. Bazen son derece saldırgan, bazen de savunmacı bir tavır takının. Daima hareket ederek ve yapacaklarınızı asla önceden sezdir-

meyecek şekilde, gelişigüzel mantıklı ve mantıksız olaylar serisine dönüşün.

Rakibiniz bu duruma uyum göstermeye çabalayacaktır. Ne bir an durma, ne de tutarlı bir strateji kullanma fırsatı bulabilecektir. Magiri no heihō, çok eski bir strateji olsa da, bu stratejinin en ünlü yorumcusu Miyamoto Musashi idi. Altmış düellosunun çoğunu, bu stratejinin sayısız çeşitlemesini kullanarak kazanmıştır. Musashi, özellikle düşmanlarının aklını karıştırmak ve onları hayal kırıklığına uğratmak için zamanlamada değişiklikler yapardı.

HANASHİ NO HEIHÔ

Hanashi, yani “bırakmak”, bir strateji işe yaramadığında onu bırakıp yeni bir stratejiyi denemek anlamına gelir.

Yalnızca bir aceminin tuzağa düşebileceği kadar basit bazı yöntemlerle tuzağa düşülebilse de, burada söz edilen şey bu değildir. Geçmişteki başarılı çalışmalar, bir stratejiyi öylesine cezbedici bir duruma getirmiştir ki, bir usta bile bu stratejinin tuzağına düşebilir. Bunun örnekleri neredeyse sınırsızdır.

İkinci Dünya Savaşı'nda, deniz amirallerinin modern hava savaşına uyum sağlamak zorlanması, çok zararlı sonuçlar doğurmuştur. Görünüşe göre, başarılı uçak gemisi operasyonları üzerine yetiştirilmiş olan amirallerin halen, torpil donanmış devriye gemilerinin önemi konusunda ikna olmaları aynı derecede uzun bir zaman almaktadır. Bir general de, tıpkı bir amiral gibi peşin hükümlerin kurbanı olabilir. Bu insanların çoğu, antitank roketleri taşıyan helikopterlerin modası geçmiş taktikleri kullandığı zor yolu öğrenmişlerdir.

Hanashi, Jūhō, yani dirençsizlik ilkesi üzerinde yükselir. İnsanların çoğu, bunu tümüyle anlamaz. Bu ilkenin en iyi yorumu olan Jūjutsu'yu yalnızca bir tür Japon güreşi olarak düşünürler. Jūjutsu'nun, dirençsizlik ilkesine dayandığını bilseler de, bunun fiziksel esneklik kadar zihinsel esneklik de gerektirdiğini göz önünde bulundurmazlar.

Zihinsel esnekliğinizi geliştirmek için kullanabileceğiniz bir yöntem Üçüncü Bölüm'de açıklanmıştır. Bu yöntemi ve buna benzer yöntemleri büyük bir çabayla çalışmalısınız. Unutmayın, amacınız farklı şeyler üzerinde düşünmek değil, olaylar üzerinde farklı bir şekilde düşündürmektir. Gerekli olan zihinsel esnekliğin derecesine bir örnek olarak, New York'ta yaşayan bir yönetici ile Güneyli bir çiftçinin yaşam tarzları ve değer yargıları arasındaki farkı göz önünde bulundurun. Aynı derecede rahat bir şekilde, bu insanların ikisi gibi de düşünmeyi öğrenmelisiniz. Yalnızca bu derece büyük bir zihinsel geçiş yapabildiğiniz zaman hanashi'yi kullanabilirsiniz.

Genellikle fiziksel stratejilere uygulansa da hanashi, gerçekte belli bir düşünceyi bırakabilme yeteneğine sahip olmak anlamına gelir. Yalnızca belli bir biçimde değil, gerekli olan herhangi bir şekilde, düşünmeyi ve davranmayı öğrenmelisiniz. Miyamoto Musashi bunu, "Bir kılıç ustasının en iyi kullandığı kılıç olmamalıdır", sözleriyle çok iyi açıklamıştır. Bir kumarbaz, elindeki kâğıtlar ve bir işadamı da bir şirketi ne zaman bırakacağını bilmelidir. Bunun iyi bir poker eli ya da bu şirketin zevkli bir şirket olması önemli değildir; hanashi zamanı geldiğinde, kişi elindeki bırakmalı ve geriye bakmamalıdır.

Genellikle, bu stratejiyi kullanma yeteneğinin yaşla birlikte azaldığı görülür. Eski ordular ve donanmalar daima eski zamanda kaldıkları için, modası geçmiş tekniklere yapışma

eğilimindedirler. Bunun son derece etkileyici bir örneği, İkinci Dünya Savaşı'nda tanklar ve uçaksavarlarla saldıran Alman birliklerine karşı pek çok Avrupa ülkesinin halen atlı süvarileri kullanmış olmasıdır; bu gerçek pek az bilinir. Görece daha genç olan ABD bile bunun pek dışında değildi. Savaş alanından iş alanına geçtiğimizde, vadeli ödeme planlarını ve mektupla siparişi ilk sunan şirketler, daha tutucu olan diğer meslektaşları tarafından delice şeyler yapmakla suçlandılar.

Yaş ve başarıyla geliştiği konusundaki zihinsel süredürüm eğilimi nedeniyle hanashi, acemi öğrencilerin usta öğrenciler karşısında avantajlı duruma geçebileceği bir stratejidir. Acemi öğrencinin henüz pek az zaferi olduğu için, farklı savaş teknikleriyle ilgili ya da onlara karşı önyargılar geliştirmemiş durumdadır.

Hanashi no heihô, tüm stratejiler arasında, öğretilmesi en güç olan stratejilerden bir tanesidir; çünkü sıradan bir insanın alışkanlıkları ve önyargıları çok derine işlemiştir. İnsanların çoğu, kendilerinin oldukça esnek olduklarına inansalar da, gerçekte pek ender olarak esnektirler. Ruhlarında daima katı noktalar, asla terk edemeyecekleri düşüncelerden oluşmuş bir alan vardır. Eğer bu durumun sizin için doğru olmadığını düşünüyorsanız, evinizde kedi yerine, aynı sevgiyle bir tarantula beslemeyi deneyin. Zihninizin mantıklı yanı size belki de, bir kediden, tarantulaya oranla daha fazla korkmanız gerektiğini söylese de, eski fobiler ruhunuzun derinlerine kök salmıştır. Bunun iyi bir örnek olmadığını düşünüyor olsanız da, gerçekten de iyi bir örnektir. Örneğin, Onsekizinci Bölüm'de açıklanacak olan *aiuchi* stratejisi, ölüme karşı, yaşama takındığınız tutumun aynısını takınmayı gerektirir.

Hanashi'nin iyi bir fiziksel örneği, *jodan hazushi*¹ olarak adlandırılan teknikte görülebilir. Bu tekniği çalışmak için, orta seviye duruşuna geçin ve çalışma arkadaşınıza bileğini sıkıca yakalatin. Eğer kolunuzu kurtarmak için çekmeye çalışırsanız, bunun çok güç olduğunu görürsünüz. Bu durumda hanashi kullanmak için kurtulma düşüncenizi tümüyle bırakın. Hatta yakalanmış olduğunuz düşüncesini bile bırakmalısınız. Eğer çalışma arkadaşınızı tümüyle göz ardı edebilirsiniz, yalnızca basit bir şekilde kılıcınızı yukarıya kaldırmanız, bileğinizin kurtulmasına yetecektir.

Bu çalışma, zihinsel ve fiziksel tutumların birbirleriyle ne kadar yakın bir ilişki içinde olduklarına iyi bir örnektir. Kendinizi kurtarmak için ilk girişimde bulunduğunuzda, bedeniniz yakalandığı için zihniniz de yakalanmıştır. Bir kez daha deneyin. Çalışma arkadaşınız bileğinizi yakalar yakalamaz, zihninizin de hemen o noktaya çekildiğini göreceksiniz. Bileğinizi düşündüğünüz için, kurtulmak istesenez de, bunu yalnızca ruhunuzun bir bölümüyle deniyorsunuz. Buna karşın, düşüncelerinizi bileğinizden, kılıcınızı kaldırmaya kaydırdığınızda, küçücük bir çabayla bileğinizi kurtarabilirsiniz.

Jodan hazushi, içgüdüsel tepkilerinizin en iyi yöntem olmadığı bir duruma verilebilecek iyi bir örnektir. Yakalanmaya göstereceğiniz doğal tepki, kurtulmaya çalışmaktır. Bu durumda ise, doğal içgüdülerinizi bırakır ve farklı bir şey yaparsınız.

Kılıç karşılaşmasında, saldırılarınızı kolayca engelleyen başarılı bir rakibe defalarca saldırabilirsiniz. Öyleyse bırakın. Saldırılarınızı durdurun ve yalnızca orada durun. Şimdi, rakibiniz sizi kesmek üzere kılıcını kaldırdığında, onu

1 Bu, Daitō-ryu'nun *aiiki inyōhō* wazalarından bir tanesidir.

kolayca kesebilirsiniz, çünkü savunma yerine saldırıyı düşünüyor olacaktır.

Bir jūdō karşılaşmasında rakibiniz, fırlatışınıza karşı güçlü bir şekilde direniyorsa, bırakın. Ardından hızla dönün ve onu diğer tarafa fırlatın. Sizin fırlatışınıza karşı kendini geriye çekerek direniyorsa, o zaman onu gitmek istediği yöne doğru fırlatın.

Amacınız ne olursa olsun, genellikle dağın zirvesine ulaşan birden fazla yol olduğunu anımsayın. Eğer bir yol tıkanırsa, onu unutun ve bir diğerini deneyin. Son amacınız konusundaki düşüncenizi yitirmedığınız sürece kazanırsınız.

Bu stratejinin etkisini kanıtlayan bir yöntem olmasına karşın, eski bir yöntem olduğu için burada anlatılmayacaktır. Ancak anlatılmamasının tek nedeni yalnızca eski bir yöntem oluşu değildir. Hanashi no heihō yeni bir şeyi, yalnızca yeni olduğu için deneyeceğiniz anlamına gelmez; eski bir şeye eski olduğu için bağlanma alışkanlığını bırakmanız gerektiği anlamına gelir. Dikkatli bir inceleme gerektiren çizgi, etkili ve alışıldık arasındaki ayrımdır.

İş dünyasında, eski ve alışıldık yollara karşı bir şekilde bağlanmanın bedelini yalnızca paranızla ödersiniz. Savaşta ise bu bedel yaşamınız olabilir.

HENKA NO HEIHÔ

Henka, temel bir tekniğe dayanan çeşitlemelerdir. Yalnızca tek şekilde uygulanabilecek bazı teknikler olsa da, bunlar bir kuraldan çok istisnadırlar, çoğu tekniğin yüzlerce olası yorumu vardır.

Stratejik amaçlı olarak, dikkatinizin büyük bir kısmını temel tekniklerin farklı olası sonuçları üzerinde çalışmaya yoğunlaştırmalısınız. Bu henka'lar genellikle, güçlü bir temel yaratıldıktan sonra, eğitimin orta aşamasında öğretilirler.

Karşılaşma sırasında henka no heihō'yu kullanmak için, bir tekniğin sonunu belli bir şekilde bitirmekten uzak durun; her seferinde tekniği farklı bir şekilde bitirin. Bu durum, rakibinizin uygun bir karşı saldırı geliştirmesini engeller. Basit bir örnek olması açısından, *maegeri*'yi, karate'deki ön tekmeyle düşünün. Eğer tekme atan ayağınızı başlangıç konumuna geri getirme alışkanlığınızdaysanız bu alışkanlığınızı değiştirin. Bir seferinde, *maegeri*'nin ardından ağırlığının kaymasına izin verin ve ayağınızı daha ileri bir noktada yere koyun. Bu tekniği bir dahaki seferinde kullanırken, ayağınızı yere hiç koymayın. Yalnızca, bulunduğunuz noktadan bir kez daha tekme atın.

Kılıçla çalışma yapılırken, kılıcı kesiş çizgisinden geriye döndürmek standart bir uygulamadır. Bunun yerine, kesişinizi devam ettirip, bu kez ters yönden kesin. Bir diğer seferinde, kılıcınızı merkez çizgide durdurun ve öne doğru saplayın.

Henka, temel bir stratejidir; bu strateji ender olarak hemen kazanılan bir zaferle sonuçlanır. Bununla birlikte, rakibiniz, nerede olacağınızı görmek için saldırınızın sonucunu bekleyeceği için, sık sık karşı saldırıdan önce kolayca ikinci bir saldırıya geçebileceksiniz. Bu avantaja ek olarak düşmanınız, bir tekniğiniz açığa çıkar çıkmaz bir karşı saldırı biçimlemeye zorlanacaktır. Çok fazla çeşitleme kullandığınız için, rakibinizin savunmacı bir strateji kullanması işe yaramayacaktır.

Onbeşinci Bölüm

KAGE: Gizlemek

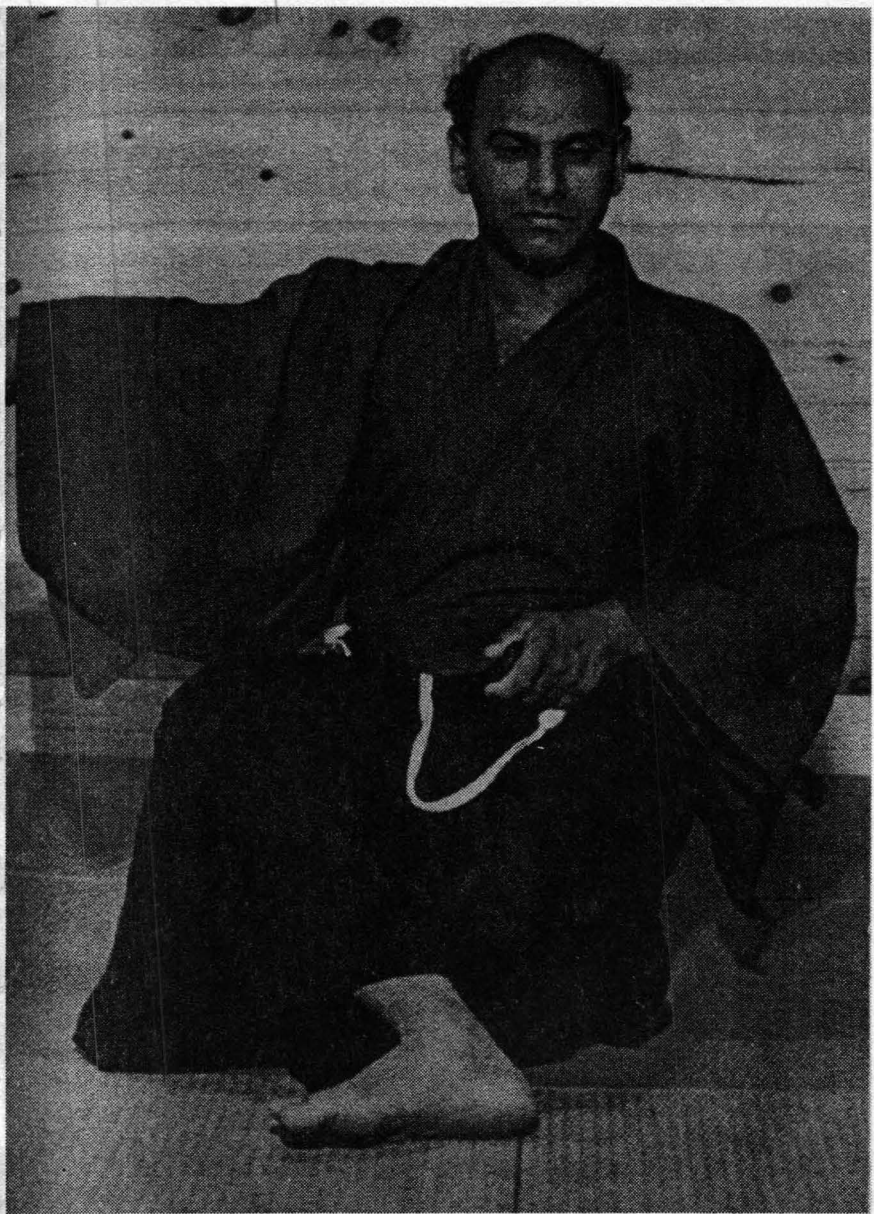
Kage, strateji dilinde, oldukça sık kullanılan bir sözcüktür. Bu sözcük, pek çok tekniğin ismini oluşturan bileşik sözcüklerin bileşenlerinden bir tanesidir. Sözlük anlamında, “gölge” olarak tercüme edilebilir, fakat mecazi olarak pek çok anlamı vardır. Bu anlamlar, stratejinizi gizleme eyleminden, bir düşmanın tekniklerini engellemeye kadar farklı alanlara yayılır. Bu gruba giren stratejiler, son derece derin ve gizemli birtakım savaş kavramları içerirler. Bu nedenle, bunları dikkatle çalışın ve bu teknikleri tümüyle anlamak için yıllar harcamaya hazırlanın.

Büyük zaferler, büyük bir çoğunlukla en zeki çalışmalarla kazanılırlar. Siz niyetinizi rakibinizden gizlemeye çalışsınız ve o da kendi planlarını sizden gizlemeye çalışsın. Bu aldatmacaların gölgesinde görmek için bu kabuğun içine girmeyi başaran ilk insan genellikle savaşı kazanır. Gerçek bilgi toplama hükümet ajanlarınca, genel kurmaydaki bir birlik tarafından ya da bir insanın beş duyusuyla yapılabilir, ancak süreç aynıdır. Bütün durumlarda, toplanan bilgiler sağlıklı ölçülerde bir sezgi ile artırılmalıdır.

Stratejinizi gizlemek incelikli bir sanattır ve kişinin bu konuda ustalaşması için büyük bir çaba harcaması gerekir.

武
劍
術





Peki bundan sonra? Iaido katarlarından Tsubame No Ken'i takip eden son derece hızlı ve güçlü bir kesışı takip eden duruş. Kage'nin mükemmel bir örneği.

Acemiler genellikle bir tekniği belli etme eğiliminde olurlar; niyetlerini birtakım küçük hareketlerle açığa vururlar. Yeni başlayan bir insanı bu kötü alışkanlıktan kurtarmanın en hızlı yolu, ona bir sopayla vurmaktır. Uygulayacağı tekniği



Waki gamae, kage'nin pek çok uyarılamasında kullanılan bir duruştur.

açığa vuracak bir hareket yaptığında ona vurun. Kısa bir süre sonra, planlarını açığa vuracak hareketler yapmadan aniden patlamayı öğrenecektir.

Gölgeler arasından görmek, rakibiniz planlarını gizlemeye çalışıyor olsa da yapacağı şeyi önceden hissetmek demektir. Bunu başarmanın pek çok yolundan bir tanesi, rakibin soluşunu dinlemektir; büyük bir olasılıkla derin bir soluk alışın ardından saldıracaktır. Bu size, onun ne zaman saldıracığını söyler, fakat nasıl saldıracığını söylemez. Yapmaya niyetlendiği teknik hakkında bir ipucu yakalamak için duruşunu gözlemleyin. Bunun için mükemmel bir çalışma yöntemi vardır.

Eğitmen, savaş duruşu olarak öğrencisinin karşısına geçer. Öğrenci, eğitmenin duruşunu gözlemler ve ağırlık dağılımındaki değişimden bir ipucu yakalamaya çalışır. Bir anlık gözlemin ardından (bu gözlem zamanı, öğrenci bu işlemi bir saniyede yapabilir duruma gelinceye dek yavaş yavaş azaltılmalıdır), eğitmenin ağırlığının yüzde 60'ının ön, yüzde 40'ının arka ayağında olduğunu belirtmek için "altmışa kırk" diyebilir. Ardından, eğitmen yeni bir duruşa geçer ve çalışmayı tekrarlarlar. (Eğer eğitmen, öğrencisi yüzde 10'dan fazla hata yaptıkça ona bir sopayla vurursa, öğrencinin gelişimi çok daha hızlı olacaktır.)

Bu tür bir yeteneği geliştirmenin yararı oldukça açıktır. Bir düşman, eğer ağırlığı fazla gerideyse hızlı bir şekilde ilerleyemez. Ayrıca, ağırlığının yüzde 50'sinden fazlasını taşıyan bir ayakla rahat bir vuruş yapamaz. Bu dengeyi hissetme yeteneğini kazanarak, rakibinizin hem amacını, hem de o tekniği uygulayabilme olanaklarını anlarsınız.

Bunlar, çok sayıda kage stratejisinin yaratıldığı şeylerdir. Anlar ve gizlersiniz. Gizler ve gölgelersiniz. Onu gizlerken gerçeği ararsınız.

GETSUKAGE NO HEİHÔ

Getsukage, yani “ay-gölge” sık sık yeni başlayanlar için genel bir kılıç karşılaşması kuralı olarak kullanılır. Bu kural, ne yapacağınızı bilmediğinizde rakibinizi taklit etmeniz üzerinde durur. Bu doğru bir şekilde uygulandığında, ne olduğu hakkında en küçük bir fikri olmasa da acemi bir öğrenci usta bir öğrenciye benzer. Bir şey başaramayabilir, ama en azından bunu yaparken iyi görünür. Böylece, yetenek eksikliğini rakibinden gizlemiş olur.

Örneğin, rakibiniz başınızı kesmek için kılıcını kaldırdığında onu taklit edin. Bu hareketin iki sonucu olacaktır. İlk olarak, kılıcınız şimdi rakibinizin niyetlendiği hedefi açığa çıkardığı için, onun yapacağı tekniğe de engel olacaktır. Vuruşunun tam ortasında stratejisini değiştirmek zorunda kalabilir. İkinci olarak, eğer kılıcını kesmek üzere harekete geçirirse, sizin saldırınız için başını açacaktır. Bunu fark ettiğinde, bu durum onun için ek bir engel oluşturacaktır. Eğer ilk planını bırakıp, farklı bir saldırı için farklı bir duruşa geçerse, benzeri sonuçlar elde etmek için onu yeniden taklit edin.

Bu stratejiyi zorlaştıran ve onu ileri düzeyde bir strateji yapan şey, zamanlamadır. Eğer kılıcınızı rakibinizden biraz geç kaldırırsanız, rakibiniz bu durumu göz ardı edip doğrudan saldırabilir. Bu durumda hem bileğinizi, hem de başınızı keser; halen kılıcınızı kaldırmakta olduğunuz için tümüyle çaresiz kalırsınız. Yeni başlayanlar sık sık bu stratejiyi yakan zamanlamadan uygularlar, çünkü yalnızca yeni başlayanlarla kılıç karşılaşması yaparlar. Acemi rakipler genellikle saldırıya geçmeden önce bir saniyelik bir tereddüt yaşar ve taklit edilmek için rakiplerine yeterli zaman tanırırlar.

Getsukage, düşmanınız ile mükemmel bir eşzamanlılık içinde hareket etmeyi öğrenmenizi gerektirir. Bu yeteneği geliştirici klasik çalışma, Birinci Bölüm'de açıklanan kiri gashi'dir.

Getsukage'nin fiziksel uygulaması oldukça kolay olsa da, ruhsal yanı tümüyle farklı bir şeydir. Egonuzu tümüyle engellemenizi gerektirir. Kişisel varlığınızdaki küçük bir iz kaldığı sürece, bu strateji asla beklendiği şekilde işe yaramaz. Bu gereklilik, yeni başlayan bir insanın getsukage'yi doğru bir şekilde uygulamasını neredeyse olanaksızlaştırır. Kılıcını gayet iyi kullanıyor olsa da, önüne geçilmez bir şekilde, küçük bir gecikmeye neden olmaya yetecek kadar ego kalır. Bu duraksama, bir diğer acemi öğrenci tarafından fark edilemeyecek kadar küçük olsa da, usta öğrenci bundan yok edici bir şekilde yararlanacaktır.

Doğru bir şekilde uygulandığında, getsukage rakibinizin sanki kendine karşı savaşıyormuş gibi bir duyguya kapılmasına neden olur. Bunu daha iyi anlamak için, avuç içinizi güçlü bir şekilde çalışma arkadaşınızın avucuna bastırın. İkiniz de ne kadar dikkatli bir şekilde baskıları dengelemeye çalışırsanız çalışın, daima küçük bir tatsız duygu olacaktır. Şimdi kendi ellerinizi birbirine bastırın. Baskı miktarı ne olursa olsun, böylesi size daha dengeli gelecektir. Bunun nedeni sol elinizin, sağ elinizden gelen en küçük bir baskı değişimine anında tepki verebilmesidir; ellerinizin her biri diğerleriyle birlikte çalışmaktadır. Bununla birlikte, aynı şeyi çalışma arkadaşınızla yaptığınızda, ikiniz de karşınızdakine tepki verirsiniz. -e karşı ile birlikte arasındaki inanılmaz farklılık işte karşınızdadır.

Bu gösteriyi bir çalışma yöntemi olarak kullanabilirsiniz. Çalışma arkadaşınızla, kendi başınıza yaptığınızda hissettikle-

rinizi hisseder duruma gelinceye dek ellerinizi itme çalışması yapın. Kısa süre sonra, kendinizin bilincinde oldukça bu çalışmada başarılı olmanın olanaksız olduğunu keşfedeceksiniz.

İş dünyasında getsukage'yi, şirketinizin ele geçirilmesini engellemek için kullanabilirsiniz. Rakibiniz, şirketinizin hisselerini satın almaya başladığında, siz de aynı şeyi ona yapmalısınız. Onun ele geçirme hareketini aynı oranda taklit etmelisiniz. Eğer bunu anında ve rakibinizle aynı enerjide yapabilirsiniz, onu saldırgan pozisyonundan savunma pozisyonuna geçmeye zorlarsınız. Eğer ürkekçe ya da geç davranırsanız, karşı saldırınızı engelleyeceğinden, hızlı ve güçlü hareket edemezsiniz.

Bu heihō'nun bir diğer açık örneği modern ordular arasındaki yarıştı. Bir silah dengesi yaratarak, iki ülke de birbirlerini etkili bir şekilde silahsızlanmaya zorlamaktadırlar. Ülkelerden hiçbiri, aynı zarara uğramadan tek bir füze bile yollayamaz.

Getsukage, bir tür kararsızlık olduğu için, usta öğrenciler tarafından fazla dikkate alınmaz. Bu, temelde, bir düşmanı yok etmek yerine önce davranıp onu engelleme yöntemidir. Genellikle her iki taraf da yalnızca başladıkları noktaya geri dönerler. Bu stratejinin, diplomat ve politikacı gibi savaşı olmayan insanlar arasında rağbet görmesinin temel nedeni budur. Bu insanlar, kazanmaktan çok kaybetmemekle ilgilenirler.

Pek az usta olduğu için, bu strateji kılıç karşılaşmalarında oldukça gözdedir. Aynı zamanda, usta olmayanların hemen hepsi tarafından kullanıldığı için kılıç çalışan insan sayısı kadar çok yorumu vardır. Bu durum, acemi öğrenciler arasında bir karmaşanın kaynağı olabilir. Bu öğrenciler, bel-

li bir tekniği getsukage olarak niteler ve bu adın belli bir fiziksel harekete karşılık geldiğine inanırlar. Oysa bu yargı doğru değildir. Stratejilerin çoğunda olduğu gibi ad, hareket biçiminden çok düşünce biçimini ifade eder. Getsukage no heihô, tıpkı ayın gölgesi gibi düşünmek anlamına gelir. Düşmanın hareketlerini izler ve tekniklerini engelleyerek stratejisini karanlığa gömersiniz.

TACHIFUMİ NO HEIHÔ

Tachifumi, “kılıca bastırmak” anlamına gelir. Bu, düşmanın her saldırıya geçtiğinde, hemen onun saldırısını durdurmanızı söylemenin şüursel bir yoludur. Tachifumi, biraz önce açıklanan ay-gölge stratejisinin değişik bir biçimidir. Aynı stratejinin bir diğer çeşitlemesi de, daha sonra incelenecek olan *kageosae*, yani “gölgeyi tutmak” adlı stratejisidir. Fakat, getsukage kararsız (bu strateji, saldırı üzerindeki kapıyı kapama eylemidir) ve *kageosae* ise küçük olmasına karşın, *tachifumi* oldukça saldırgan ve etkin bir stratejidir.

Rakibiniz, başınızı kesmek üzere kılıcını kaldırdığında hemen bileğini kesin. Eğer yatay bir kesişe hazırlanmak için kılıcını yana çekerse, içeriye doğru güçlü bir adım atın ve omzunuzla rakibinizin göğsüne vurun. Saplama için kılıcını tutuş biçimini değiştirirse, kılıcını hemen yana süpürün. Neye kalkışırsa kalkışın, ona hemen karşılık verin. Burada karşılık verdiğiniz şey rakibinizin tekniği değil, teknik için hazırlanışıdır. Bu, rakibinizi sürekli olarak bir dengesizlik durumunda tutacaktır. Onun planlarının üzerine kara bir gölge indirirsiniz, böylece bir sonraki hareketini göremez.

Bir karate karşılaşmasında da benzeri hareketler kullanırsınız. Rakibiniz, ağırlığını sol ayağına kaydırduğunda, sağ ayağına tekme atın. Eğer omuzlarını alçaltırsa koluna yumruk atın. Eğer sabit bir duruş için kalçalarını alçaltırsa, uzağa çekilin. Hareketliliğini artırmak için yüksek bir duruşa geçerse, onu sıkıştırın ve köşeye sürün. Böylece onun saldırılarını, başlamadan önce durdurursunuz.

Aynı yaklaşım Jūdō karşılaşmalarına da uygulanabilir. Rakibinizin, sizi fırlatmadan önce belli bir duruşa geçip aynı anda da dengenizi bozması gerekir. Bunu engellemek için, harekete geçer geçmez bedeninizi onun bedenine çarpın.

Ordular arasındaki bir savaşta, öndeki hattın gerisine bakarak ve düşmanı bir bütün olarak gözlemleyerek tachifumi'yi kullanabilirsiniz. Eğer bir havaalanı inşa ediyorsa, bombalayın. Bir köprü yapmaya kalkıştığında, ağır malzemesine zarar verin. Düşmanınız bir şey yapmaya başlar başlamaz, derhal o alana saldırın ve saldırıya başlamadan önce yok edin.

İş dünyasında, bir karşı reklam kampanyası başlatmanın en uygun zamanı, rakibiniz üretime başlamadan önceki zamandır; yeni ürününü piyasaya sürüncüye dek beklemeyin. Aldığı patent, o ürüne karşı doğrudan rekabete girmenizi engellese bile, yeni ürününe karşı kampanya yapmanızı hiçbir şey engelleyemez. Bu, rakibinizi geciktirip, planlarına öylesine zarar verebilir ki, kendinize ait rakip bir ürün yaratma zamanı bulursunuz. Ardından negatif reklamlarınızı durdurup, halkın bunu unutmaması için kısa bir süre bekler ve ardından kendi ürününüzün reklamına başlarsınız.

Tachifumi, rakibinizi daima dikkatle ve tümüyle incelemeniz gerektiği anlamına gelir. Düşmanınızın bir kılıç ya da

bir düşünce olması hiç önemli değildir. Ağırlığını önde tutarak, saldırı için daima hazır olursunuz. Ardından, bir hedef bulduğunuz anda ileriye atılır ve düşmanınızın stratejisini yok edersiniz.

Bir önceki strateji olan getsukage, ay ışığını örten hafif bir gölge gibi, düşmanınızın tekniğini yumuşak bir şekilde engelleyerek stratejisini örtmek üzerinde durur. Tachifumi no heihô daha çok, büyük bir fırtınaya eşlik eden karanlığa benzer. Düşmanınız ne olduğunu ya da en iyi planlarının, daha eyleme geçirmeden ortadan kaldırılmasına karşı ne yapacağını anlayamayacaktır. Savaş meydanı, gece yarısı kadar karacak ve rakibiniz, başarılı bir eylem için hiçbir yol bulamayacaktır. Bu durum onun kokoro'sunu hızla yok edecektir.

Bu, üstün bir stratejidir. Musashi'nin *Go Rin No Sho* (Beş Halka Kitabı) adlı klasik kitabıyla ünlenmiş olsa da, İtto-ryu heihô ve Shotokan Karate gibi saldırgan savaş stillerinin temel düşüncesini simgelemektedir. Eğer çalışmalarınızı bir tek stratejiyle sınırlayacaksanız, o strateji bu olmalıdır. Bu strateji, diğer stratejilerden çok daha açık bir şekilde, savaşın en temel kuralını belirler: Saldır, SALDIR, SALDIR!

KAGEUGOKASHI NO HEIHÔ

Düşmanınızın amaçlarını sezemediğiniz zaman, gölgeyi bu stratejide açıkladığı şekilde hareket ettirmelisiniz. Bunu *misekake* yani aldatici bir hareket ile yaparsınız. (Aldatici hareket, gerçek gibi görünen, ama tamamlanmayan tekniktir). Aldatici bir saldırı yaparak, düşmanınızın tekniğini gölgeden çıkarır ve ardından, planını anladığınızda, onu yok edecek bir stratejiyi tasarlarsınız.

Düşmanınızın anlaşılmaz durumu karşısında yalnızca beklemek son derece tehlikeli bir şeydir. Beklemek, düşmanınıza hazır olduğunda saldırma fırsatı verir ve bu saldırı engelleyemeyeceğiniz kadar güçlü olabilir. Misekake kullanarak, düşmanınız kendini hazır hissettiğinde değil, siz istediğinizde saldırıya geçmesini sağlarsınız. Böylece mükemmel bir dengede ve saldırısını karşılayabilecek durumda olursunuz. Ayrıca kendinin değil, sizin seçtiğiniz bir anda saldıracağı için, saldırısının gücü de azalacaktır. Bu durum, saldırıyı engelleme için daha da kolaylaştırır.

Örneğin rakibinizin stratejisinin, güçlü bir saldırınıza karşı hazırlandığını sezdiğiniz farz edin. Bu durumda aldatıcı bir güçlü saldırı yapın. Ardından, görelilik olarak denetlenmiş bir durumda, rakibinizin karşı saldırısının doğasını inceleyebilirsiniz. Bunu anladığınızda karşı saldırısının etkisini ortadan kaldıracak yeni bir saldırı tasarlayabilirsiniz.

Bu örnek için karate'yi kullanıp, aldatıcı bir maegeri uygulayın. Eğer rakibiniz sağ tarafına eğilme eğilimindeyse, bir maegeri-mawashigeri kombinasyonu kullanın. Bu, klasik ön tekme gibi başlayan, ama yarı yolda kalçaların döndürülmesiyle dairevi tekme dönüşürülen bir tekniktir. Rakibiniz, düz tekme gibi görünen tekniğinizi engellemek için yana kaydırdığında, bacağınız bir daire çizip onu izleyecektir.

Eğer rakibiniz oldukça saldırgansa ve stratejisinin saldırıyla ilgili olduğunu hissediyorsanız, onu açığa çekin. Ona bir hedef sunun ama karşı saldırıya geçmeye çalışmayın, yalnızca tekniğini engellemek üzerinde yoğunlaşın. Böylece onun hızını ve etkili mesafesini keşfedebilirsiniz. Ardından, uygun bir karşı saldırıya geçebilirsiniz.

Yöntem ne olursa olsun kageugokashi'yi kullanmakta başarılı olduğunuzda, bu bilgiyi bir an önce kullanmalısınız.

Eğer biraz gecikerseniz, rakibiniz stratejisini değiştirebilir. Bu durumda da, her şeye en başından başlamak zorunda kalırsınız.

Bu heihô, yeni başlayanlar tarafından sık sık kullanılsa da, usta öğrenciler bu stratejiyi kullanmayı pek sevmezler. Bunun nedeni, bu heihô'nun kullanımı sırasında aşırı negatif bir duruma gelinebilecek olmasıdır; bu stratejide fazla düşünme ve dans etme eğilimi vardır. Bu durum karşılık olarak, zayıf ve savunmacı bir ruh yaratır. Ustalar, zihinlerini boşaltıp midelerini kasarak kesin bir darbeyle ileriye atılmayı tercih ederler.

İş dünyasında, rakibin planlarını anlayamamak oldukça alışıldık bir sorundur. En sık kullanılan çözüm endüstriyel casusluktur, fakat sıkı güvenlik buna engel olduğunda kage-ugokashi kullanılmalıdır.

Örneğin, eğer rakibiniz yeni bir reklam kampanyasına başlamak üzereyse ve ne kadar çalışırsanız çalışın bu kampanyanın yapısını anlayamıyorsanız, onu açığa çekmeye çalışın. Yeni reklamlarını gördüğünüz ve bir kampanya başlatmakla meşgul olduğunuz konusunda bir söylenti yayabilirsiniz. Bu durum onu, henüz belirlenen tarih gelmeden önce reklam kampanyasına başlamaya zorlayabilir. Böylece, reklamlarından bir kaçını gördükten sonra uygun bir karşı reklam kampanyası üzerinde çalışmaya başlayabilirsiniz. Rakibinizin, kendi reklam kampanyasına erken başlamasının size bir yararı yokmuş gibi görünebilir, oysa şu an kendi programı yerine sizin programınıza uygun olarak davranıyordur. Bu, büyük bir kazanç olmayabilir, fakat hiçbir şey yapamamanızdan daha iyidir.

Ordular arasındaki savaşta da durum aynıdır. Eğer tehdit edici bir saldırıyı seziyor, ama bu saldırının nerede mey-

dana geleceğine emin olamıyorsanız, düşmanınızı, programını değiştirmeye zorlayacak bir şeyler yapın. Bunu başarmanın bir yolu, büyük bir savunmanızı güçlendirme göstergisi yapmanızdır. Böylece düşmanınız, eğer saldırısında başarılı olmak istiyorsa hemen saldırıya geçmesi gerektiğini, aksi takdirde asla başarıya ulaşamayacağını düşünecektir. (Günümüz silahlanma yarışlarında bazı insanları son derece sınırlendiren şey, bu son noktadır.) Erken saldıracağı için, saldırı gücü bir miktar azalmış olacaktır.

Basit bir şekilde söyleyecek olursak, kageugokashi no heihô, düşmanınızı kendi davullarınızın sesine göre ilerlemeye zorlamak stratejisidir.

Genel olarak, bu stratejinin yarattığı faydalar azdır. Buna karşın, savaşta alabileceğiniz her şeyi almanız gerekir.

KAGEOSAE NO HEIHÔ

“Gölgeyi aşağıya bastırmak” stratejisi, düşmanın planlarını keşfetmeye çalışırken kullanılır. Bu *son derece* ileri düzeyde bir heihô’dur. Çalışmanızın ilk yirmi yılında bu strateji konusunda büyük bir başarı beklemeyin.

Kageosae’nin özü, rakibinizi, stratejisini değiştirmeye zorlayan küçük bir hareket yapmaktır. Bu durum karşılık olarak, onun gözde teknikleri sıralamasında aşağılarda yer alan bir teknik ile saldırmasına neden olur. Büyük bir olasılıkla, alternatif bir tekniğin kullanımında o kadar iyi olamayacağından, karşı saldırıya geçmek için daha iyi bir fırsat yakalarsınız.

Rakibinizin, omuzlarınızı keseceğini hissettiğinizde kılıcınızı bu bölgeye kaydırın ve ileriye doğru küçük bir adım atın.

Hedefi kapandığı için ya da mesafe uygun olmadığı için planını değiştirmek ve farklı bir saldırıya geçmek zorunda kalacaktır. Eğer başınıza doğru yapacağı bir saldırıya hazırlandığını anladıysanız, kılıcını yukarıya doğru kaldırırken güçlü bir şekilde içine girin. Bu, sizi rakibinize birkaç santimetre yaklaştıracak ve maai'yi ayarlaması için rakibinizin geriye doğru küçük bir adım atmasına neden olacaktır. Bunu yaparken, geriye doğru adım atın ve maai'yi yeniden bozun.¹

Yapacağınız bu ve buna benzer değişiklikler, neredeyse fark edilemeyecek kadar küçük olmalıdır. Eğer bu stratejiyi kurnazca ve ustalıkla uygularsanız, rakibiniz ne olduğunun farkına bile varamayacaktır. Yapılacak tek şey, mesafe ve duruştaki küçük ayarlamalardır. Bunu, her saldırısını engelleyerek sürekli olarak yaptığınızda, stratejisi üzerine bir gölge indirirsiniz.

Bir saldırıyı durdurmak için yaptığınız hareket ne olursa olsun, mükemmel bir şekilde yapılmalıdır. Eğer çok küçük, çok erken, çok geç ya da bir başka aşırılıkta olursa, işe yaramayacaktır. Rakibiniz, saldırısının sonucunun beklediğinden daha az etkili olacağını fark etse de ileriye doğru atılmaya karar verecektir. Bu durum, kageosae'yi yalnızca en usta stratejistlerin kullanabileceği bir araca dönüştürür.

Zamanlama, stratejilerin çoğunda önemlidir; kageosae'de ise çözümseldir. Bu heihô için en uygun zaman, rakibin belli bir tekniği kullanma kararı vermesi ile bunu kullanacağı ilk fiziksel hareketi yapması arasındaki kısacık zaman dilimidir. Bu kısa anda hareket etmeyi başardığınızda

¹ Saldırının ne zaman başlayacağını anlamak kolaydır; fakat saldırının hedefini anlamak zordur. Bunun için Yedinci Bölüm'de anlatılan haragei konusuna dönün.

bu, *sensente*² olarak adlandırılır. İlk bakışta, bunu başarmak için karşınızdaki insanın zihnini okumanız gerekiyor gibi göründe de, aslında görüldüğü kadar zor değildir.

Kendinizi *kageosae*'ye hazırlamak için kullanabileceğiniz basit bir çalışma vardır. İdman arkadaşınızla karşı karşıya geçerek yere oturun. İkiniz de ellerinizi çırpmaya hazır olun. Tümüyle gevşeyin ve ardından, arkadaşınızın el çırpma üzere hazırlandığını hissettiğinizde, ilk önce siz el çırpma çalışın. Eğer fiziksel ya da zihinsel bir geriliminiz olursa asla ondan önce el çırpamazsınız. Eğer sinirliyseniz, rakibiniz harekete geçme amacında olmadığına bile rasgele aralıklarla el çırparsınız. Oysa, tümüyle gevşer ve zihninizi boşaltırsanız, arkadaşınızın yapacağı hareketi anlamanızı sağlayacak hafif değişimleri hissetmekte zorlanmayacaksınız.

Çalışma arkadaşınız bu çalışmaya asla bir tür yarışma gibi yaklaşmamalıdır. Zihnini boş tutmalı ve aniden “el çırp!” diye düşünmelidir. Sizi aldatmak için hiçbir girişimde bulunmamalıdır. Eğer hiçbir amacı yokken elinizi çırparsanız, başını olumsuzca sallamalı; zamanında el çırpıtığınızda başıyla onaylayıp sizi cesaretlendirmelidir. Bu tür berrak yaklaşımlar ve anında onaylama, çalışmanızın etkisini büyük oranda artıracaktır.

Bu çalışmanın daha ileri aşaması, elinizi çırpma yerine, sağ elinizi çalışma arkadaşınızın sol eline vurmaktır. Bu çalışma size hem pozisyonu hem de zamanlamayı vaktinden önce anlamanızı öğretecektir.

Sağ elinizi göğsünüzün ortasına yakın bir yerde tutun. Rakibiniz, elini rasgele bir anda ve rasgele bir yöne doğru

2 *Sente*, yani “ilk el”, başlama yetkisini ele geçirmektir; *sensente* yani “ilk elden önce” ise, başlama yetkisini rakibinizden uzaklaştırmak anlamına gelir.

mümkün olduğunca hızlı uzatıp geriye çekecektir. Sizin amacınız, elini geriye çekmeden önce çalışma arkadaşınızın avucuna vurmaktır. Elini, uzanabileceği herhangi bir yöne doğru hızla uzatıp geri çekeceği için, eline vurmanız çok zordur. Başarısızlığınızı önlemek için elini geriye çekerken vurma çabasıyla öne eğilmemelisiniz. Ayrıca, çalışma arkadaşınız da elini sizin ulaşabileceğiniz mesafenin dışındaki bir noktaya uzatmamalıdır. Bir önceki çalışmada olduğu gibi bu çalışmada da işin sırrı fiziksel olarak tümüyle gevşemek ve mushin'dir.

Bu tür bir çalışmada belli bir başarıya ulaşmak büyük bir beceri değildir. Bununla birlikte, bu tür bir yeteneği savaşın sıcağında kullanmak başka bir meseledir. Bu, yıllar süren bir çalışmayı gerektirir.

Kageosae'yi iş dünyasında kullanmak için, rakiplerinizin planını, henüz bu planlar yazı tahtasının üzerindedeyken bozmalısınız. Buna bir örnek olarak otomobil endüstrisini düşünün. Eğer rakibinizin küçük bir spor araba üretmekte olduğunu öğrenirseniz, reklamlarınızda kendi büyük araba modelinizin çarpışmalara karşı ne kadar dayanıklı ve güvenli olduğu ya da ne kadar çok yolcu aldığı üzerinde durun. Bu, rakibinizi üretime geçmeden durduracaktır.

Bir orduyu yönetirken bile düşman hatlarına bakın ve planlarını anlayın. Eğer sol kanadınıza yapacağı bir saldırı için birliklerini topluyorsa, hemen birliklerinizin bir bölümünü bu bölgeye kaydırın. Eğer cepheden taarruza hazırlanıyorsa, kanatlarına saldırılar düzenleyerek birliklerini bu bölgelere kaydırmak zorunda bırakın. Planı ne olursa olsun, hızlı davranıp bu planını harekete geçirmeden önce saldırısını durdurun.

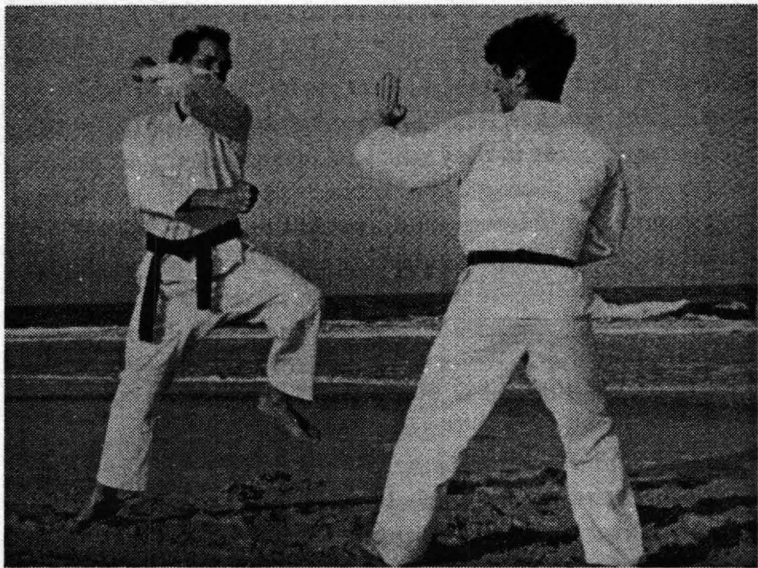
Kageosae kullanırken, hareketlerinizi mümkün olduğunca küçük yapmaya çalışın. Eğer getsukage ayın gölgesiyse, kageosae gölgenin gölgesidir. Düşmanınız, yapmakta olduğunuz şeyi anlamamalıdır; yalnızca akli gittikçe daha da karışmalıdır.

Kageosae'ye karşı kullanılacak en mükemmel karşı teknik sekka no heihô ruhuyla yapılacak olan herhangi bir tekniktir. Herhangi bir hazırlığa gerek duymadan her yerden saldırabileceğiniz için, düşmanınıza karşı saldırı yapma fırsatı tanımazsınız. (Açıkça görüleceği gibi bunun tersi de doğrudur. Ne kadar uzun hazırlanırsanız, o kadar kolay bir şekilde kageosae'nin kurbanı olursunuz.)

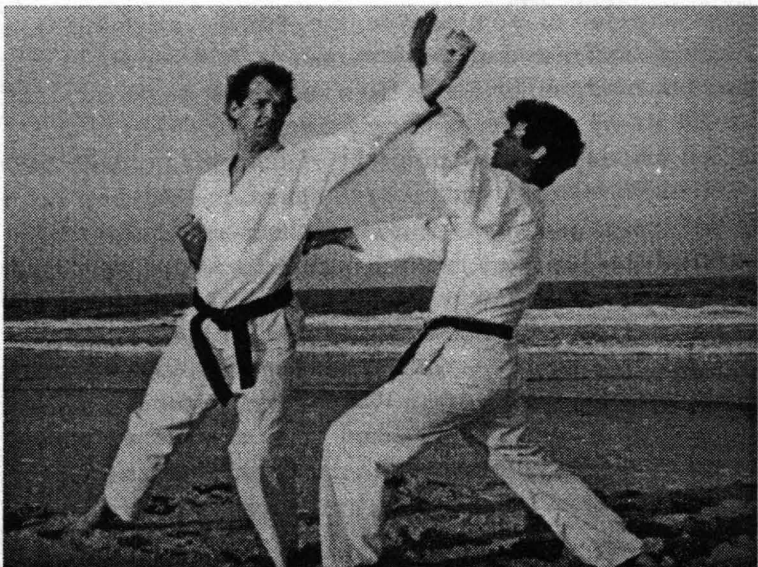
SHINKAGE NO HEIHÔ

Shinkage, "ruh gölgesi" anlamına gelir ve gerçek amaçlarınızı gizleme yöntemidir. Bu stratejinin özü, düşmanı bir teknik ile şaşırtırken diğer teknik ile hedefe ulaşmaktır. Bu strateji ile basit bir aldatmaca kullanmanın arasındaki fark, *shinkage* kullanırken ilk hareketinizin baskısına devam etmenizdir. Bir aldatmaca, rakibinizin zihnini yalnızca kısa bir süre başka yöne çeker; *shinkage*, rakibin dikkatini daha uzun bir süre boyunca başka noktada tutabilir.

Örneğin, bir direkt yumruğu, mideye atılan bir aparkatın (uppercut) izlediği temel boks stratejisini göz önünde bulundurun. Normalde bunu iki farklı hareket olarak yaparsınız; sol yumruğunuzu geriye çekerken sağ elinizle aşağıdan yukarıya doğru vurursunuz. Bu kombinasyona *shinkage*'yi uyarlamak için sol yumruğunuzu geriye çekmeyin. İlk önce, sol yumruğunuzu rakibinizin yüzüne doğru uzatın. Ardın-



Rakibiniz uraken ile saldırdığında, sol elinizle blok alın.



Rakibinizin dikkatini sol elinize yöneltmek için bloğunuza baskı uygulamayı sürdürün ve sağ yumruğunuzla vuruş yapın.

dan, yumruğunuzu blokladığında, sol elinizle rakibinizin blok alan kolunu aşağıya bastırın. İçgüdüsel olarak bu baskıya karşı direnirken, sol elinizdeki baskıyı gevşetmeden sağ elinizle rakibinizin midesine vurun.

Shinkage no heihô, yalnızca fiziksel bir şaşırtmaca değildir. Doğru, ikinci tekniğinizin başarısını kolaylaştırmak için rakibinizin blok alan kolunu aşağıya bastırıyorsunuz; fakat bundan daha önemlisi, onun zihnini saldırıdan savunmaya kaydırıyorsunuz. Baskıyı uyguladığınız ilk anda, zihni sizin bedeninizden kendi koluna kayacaktır. Sağ elinizle yaptığınız vuruşu, midesine yiyinceye dek fark etmeyecektir.

Kesişiniz bloklandıktan sonra kılıcınızı geriye çekmeyecek aynı şeyi kılıç karşılaşmasında da kullanabilirsiniz. Kılıcınızı geriye çekmek yerine aşağıya doğru güçlü bir şekilde bastırın. Ardından, rakibiniz bloğunu güçlendirdiğinde, kasıklarına tekme atın.

Bu stratejiyi orduda kullanmak için ordunuzun yarısını, düşman hattının bir ucuna saldırmak için kullanın. Savaşta bu tür kanat birlikler, geniş hareketleri nedeniyle enerjilerinin çoğunu harcayacaklardır. Kaynakları tükendiğinde saldıracak ve düşmana yapışacaklardır.

Shinkage'nin amacı, rakibinizin zihnini tuzağa düşürmektir. Normal savaş tarzında, rakibiniz size vurma amacı üzerinde yoğunlaşacaktır. Zihni, hedefi sizin üzerinizde olacaktır. Shinkage uyguladığınızda, dikkati sizin bedeniniz yerine kendi bedeninin bir bölümüne kayacaktır. Bu da, bedeninin geri kalan kısmını rahatça zarar görebilir duruma getirecektir.

Shinkage en iyi şekilde, ileri aşamalara ulaşmamış bir rakibin karşısında etkili olur. Deneyimli bir rakibi, güçlü zihinsel disiplini nedeniyle şaşırtmak çok güç olacaktır.

Onaltıncı Bölüm

ÖJİTE: Karşılık Vermek

Savaşın her türünde, düşmanınızı kendi eylemlerinize uymaya zorlamak, yani durumun sizin yönetiminizde olması daima en iyisidir; bu durumda siz etki, düşmanınız ise tepki gösterir. Bununla birlikte, savaşın kaderine ya da yeteneğinizdeki bir eksikliğe bağlı olarak bir *öjite* yani düşmanınızın eylemlerine karşılık vermeye zorlanabilirsiniz.

Düşmanınızla birlikte tepki vermek yerine düşmanınıza karşı tepki vermek, ulaşılmak istenen asıl amacın çok altındadır. Böyle bir durumda, kesin bir zafer kazanma planı yapmamalısınız. Asıl amacınız, yalnızca savaşın denetimini yeniden kazanmak olmalıdır. Bununla birlikte, bir zafer fırsatını göz ardı etmeyin; yalnızca zafer planı yapmayın.

Karşılık verme stratejiniz sık sık, bir tek vuruşta iki teknik uygulamaktan meydana gelir. Savaşı yarım sayı geriden takip ettiğiniz durumda, yarım sayılarla yönetilecek şekilde hareket edersiniz. Bu kombinasyonun genellikle kesin olan ikinci tekniğini, üçüncü ve daha güçlü bir teknik izlemelidir.

Bu üç teknik kombinasyonlarının çoğunun sırrı solunuzda yatar. Genellikle bu tekniklerin ilk ikisini yaparken iki nokta üzerinde durarak soluk verir, soluk alır ve ardından üçüncü teknik için güçlü bir şekilde soluk verirsiniz.

Bu, temel olarak dikkatin ôjite teknikleri üzerinde yoğunlaştırıldığı pek çok modern okulda uygulanan savaş sanatlarının günümüzdeki durumunun göstergesidir. Bu tutum tümüyle yanlıştır. Ôjite tekniklerine yalnızca kaybetme durumunda olduğunuzda son bir çare olarak başvurmalısınız. Kaybetme durumundan nasıl kurtulacağınızı çalışmak yerine ilk olarak, bu duruma nasıl düşmeyeceğinizi araştırmalısınız.

NİTÔBUN NO HEİHÔ

Nitôbun, sizden çok daha güçlü olan bir rakibe karşı kullanacağınız bozuk ritimli bir saldırıdır. Böyle bir düşmana karşı ne kadar güçlü ve hızlı saldırırsanız saldırın, saldırılarınızı engelleyecektir, Doğrudan bir avantaj yakalayamayacağınız için, avantajı dolaylı bir yoldan ele geçirmek amacıyla bu stratejiyi kullanırsınız.

Nitôbun kullanmak için, bir tekniğe başlayın ve tekniğin tam ortasında çok kısa bir süre durun. Bu gecikme, düşmanınızın ritmini, saldırınızın hedefe ulaşmasına yetecek kadar bozacaktır. Bunu bir-iki ritmiyle değil, bir tür “b-ir” duygusuyla yapmak çok önemlidir. Eğer iki sayılı ritm kullanırsanız, karşı saldırıya geçmek için gerekli zaman bulabilir. Bununla birlikte, yalnızca küçük bir duraksama kullanarak en hızlı düşmanı bile bu zamandan yoksun bırakırsınız.

Nitôbun, karate karşılaşmaları için mükemmel bir stratejidir. Eğer rakibiniz çok hızlıysa ve her saldırınızı engelleyebiliyorsa, bu heihô’yu kullanarak istediğiniz puanı alabilirsiniz. Örneğin, kalçalarınızı ve omuzlarınızı kullanarak atacağınız bir yumruğa başlayın, bir süre duraksayın ve ardından

omuzlarınızın ve kalçalarınızın hareketine devam edin. İlk hareket dalganız, rakibinizin bloğunu başlatacaktır. Buna karşın ufacık bir duraklama rakibinizin bloğunun, yumruğunuzdan önce çarpışma noktasına ulaşmasına neden olacaktır; yumruğunuz, hedefe ulaşmak için rakibinizin bloğunun ardından gelmelidir.

Bu strateji ile ilgili en sık karşılaşılan sorun, duraklamanın fazla uzun tutulmasıdır. Bu zamanlama, biraz sonra anlatılacak olan örnekten kolayca anlaşılabilir. Biraz önce de söylendiği gibi, yumruğunuz rakibinizin blok olan kolunun sırtını, halen blok hareketine devam ederken sıyrılmalıdır. Eğer kolunu, bloğunu geriye çekerken sıyırsanız, duraksamanızı çok uzun tutmuşsunuz demektir.

Nitöbun ile ilgili ikinci temel sorun, vuruşun ikinci bölümünde güç üretme zorluğudur. Tekniklerin çoğunda, tekniği son bölümündeki gücün büyük bir kısmı tekniğin ilk bölümünden, özellikle de kalça dönüşünden gelir. Hareketin ilk bölümünü durdurduğunuz için, tekniğin son kısmındaki güç büyük oranda azalacaktır. Hatta işe yaramayacak kadar zayıf bir duruma bile gelebilir.

Bu zayıflığı düzeltmek için tekniklerinizin her birini tekniğin tam orta noktasından başlayarak çalışmalısınız. Bu, bedeninizden uzak bir noktada birdenbire güç uygulamanızı gerektirir. Bu çok zordur ve büyük bir gücü gerektirir. Örneğin, temel bir karate yumruğunu düşünün. Kendinizi, normal kalça dönüşü yapmadan güçlü bir vuruş yapabilecek şekilde eğitmelisiniz. Shorin-ryu gibi bazı sistemlerde bu çalışma yapılsa da, insanların çoğunun bunu başarması için uzun ve zorlu bir çalışma yapmaları gerekir.¹

1 Klasik Japon tarzı karate yumruğu, *seikensuki*, yumruk kalçanın yanında ve avuçluğu yukarıya bakar şekilde başlar ve belin keskin bir dönüşüyle döndürülerek ileriye uzatılır.

Bu strateji en iyi şekilde, güçlü bir savunma duruşuna geçmiş olan insana karşı kullanılır: Ne saldırmaya kandırılabilir, ne de geri çekilmeye zorlanabilir. Bu nedenle onu, yapmak istediğiniz anda ve seçtiğiniz noktada yapmaya zorlamalısınız. Bunu başarmak için hareketinizin ilk kısmı çok güçlü olmalıdır. Gerçek bir saldırıya benzememelidir, gerçek bir saldırı *olmalıdır*. Bundan daha az, rakibinizin bu durumu göz ardı etmesine ve vuruşunuzun son kısmı için hazırlanmasına neden olur.

En iyi sonuç için bu stratejiyi İchi no hyōshi no heihō ile birlikte kullanın. Peşi peşine, mümkün olduğunca hızlı bir şekilde ikiuchi düzeniyle saldırın. Ardından, rakibiniz hızlı bloklara kilitlendiğinde, nitōbun'a geçin. (Bu iki stratejiyi rasgele bir düzende magiri no heihō biçiminde kullandığınızda, bu durum düşmanınızı şaşırtacaktır.)

Eski zamanlarda, bir ordu bu stratejiyi, saldırısını iki dalgaaya ayırarak kullanırdı. Eğer doğru bir şekilde zamanlanırsa, ikinci dalga, tam düşmanın cephanesini tükettiği anda hedefi bulurdu.

Kılıçla, rakibinizin başına doğru güçlü bir kesişe başlayın ve durun. Rakibinizin bloğu, kılıcınızın gerçekte bulunması gereken noktayı geçtiğinde onu kolayca kesebilirsiniz.

Bu jūdō karşılaşmasında, ayak süpürüşüne başlayın. Rakibiniz, süpürüşünüzün hedeflendiği ayağını saldırı çizgisinden kaldıracaktır. Ardından, ayağını eski yerine koymaya başladığında süpürüşünüze devam edin. Aynı zamanda bir kalça fırlatışı da deneyebilirsiniz. İçeriye doğru dönün ve ardından, rakibiniz direnmek üzere sağlamlaştığında bekleyin. Rakibiniz, kendini fırlatmak için çaba göstermediğinizi

fark ettiğinde gevşeyecektir. Bu durumda, fırlatma hareketinize devam edebilirsiniz.

Nitōbun no heihō için kullanılacak olan karşı teknik, anlaşılaçağı üzere bozuk ritimli bir savunmadır. Bu, *okinawa-te*'de,² belki halen bazı karate okullarında görülebilecek olan *mawashi-uke*, yani iki aşamalı eski bir blok tekniğinde görülür. Bu blokta, orta seviyedeki savunma, bir eli diğeri-nin izlediğı iki elle yapılır. Eğer birinci blok ikincisinden çok daha hızlı olursa, ikinci el biraz geriden gelip saldırıyı engelleyecektir. (Eğer birinci blok başarılı olursa, o zaman ikinci el bir vuruşa dönüştürülür.)

Nitōbun no heihō, oldukça zarif bir stratejidir. Beceriksizce, bir iki ritmiyle yapılamayacak hassas bir dokunuşu gerektirir. Eğer zamanlamanız yeterince hassassa, rakibiniz yaptığınız şeyin farkına bile varmayabilir. Kendi zamanlama hatası nedeniyle bloğu kaçırdığını düşünecektir. Eğer bu durum usta birisinin başına gelirse, ruhu üzerinde cezalandırıcı bir etkisi olacaktır.

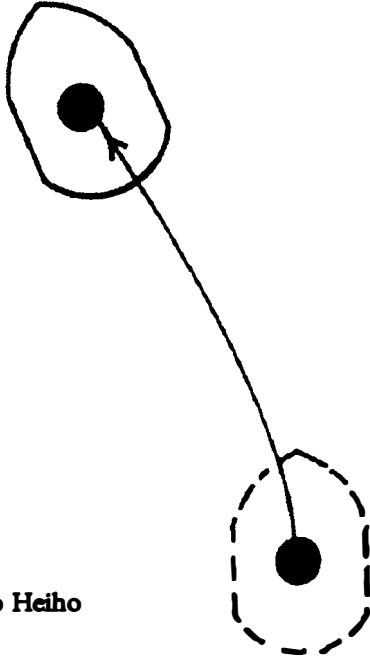
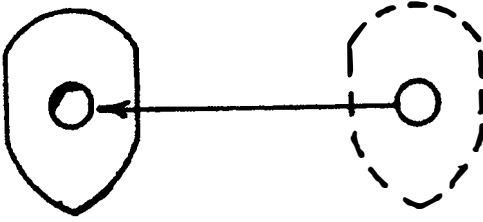
NAGASHİ NO HEİHŌ

Nagashi, "akmak" anlamına gelir.³ Bu strateji, *tai sabaki*⁴ ustası olan bir düşmana karşı kullanılır. Eğer rakibinizin saldırılarınızı durdurmak yerine hareket ederek geçiştiriyorsa, peşi peşine saldırmak yerine ilk saldırınızı uzatın ve rakibinizin hareketini kılıcınızla izleyin.

2 Okinawa-te sanatı karatenin kaynağıdır.

3 Nagashi, İtto-ryu'daki *ryu* olarak okunan aynı karakterin bir diğeri okunuş şeklidir.

4 *Tai sabaki* kaçmaya yarayan beden hareketleridir. Japon kılıcıyla yapılan bir kesişi yalnızca kol gücüyle engellemek olanaksız olduğu için, kılıççılar bu sanatın en iyi ustalarıdır.



Nagashi No Heiho

Bu stratejiyle kesmek için yavaş saldırır ve omuzlarınız ile kalçalarınızı döndürerek rakibiniz nereye giderse gitsin onu izlersiniz. Yalnızca yavaş bir şekilde keserek, kılıcınızın yörüngesini bunu başarmanıza yetecek kadar döndürebilirsiniz; eğer hızlı keserseniz, kılıcınız, düşmanınızı izlemeyecek kadar büyük bir moment kazanır.

Yavaş saldırı bir sorun yaratır: Kesişin gücü, kılıcın hızıyla orantılıdır. Yavaş bir şekilde keserek yitirilen gücü telafi etmek için kalçalarınızı son derece güçlü bir duruma getirmelisiniz. Böylece, kılıcınız hedefe ulaştığında onu bedeninizle itebilirsiniz.

Güçlü bir kalça dönüşü kazanmak için kullanılan klasik çalışma, genellikle samurai yürüyüşü olarak adlandırılan *shikkô sabaki*'dir (oturup kalkma ya da mekik çekme gibi standart çalışmalar burada işe yaramaz, çünkü bu çalışmalar dönüş için gerekli olan sırt ve bel kaslarını geliştirmez.) Shikkô sabaki, diz üstünde akıcı, pürüzsüz hareketlerle yürüme çalışmasıdır. Bu pozisyonda bacaklarınızı kullanmanız olanaksız olduğundan, hareket etmek için kalçalarınızı kullanmak zorunda kalırsınız. İki dizinizi de yere ve kalçalarınızı topuklarınızın üzerine yerleştirerek başlayıp, kalçalarınızın hareketiyle bir dizinizi öne alın. Ardından dizinizi yere basarak, kalçalarınızı diğer yana savurup öteki dizinizi öne çekin. Kısa bir çalışma sonucunda öne, geriye hareket etme ve dönme yeteneğini kolayca kazanacaksınız. Geleneksel dōjō'larda eğitilen öğrenciler, eğitimlerinin ilk yılında, özellikle bu yeteneği kazanmak için çalışmalarını dizlerinin üzerinde yaparlar. Eğitimlerinin ikinci yılında, ayaklarının üzerinde uyguladıkları tekniklerde inanılmaz bir hız ve güçle dönebilirler.

Nagashi için ikinci çalışma yöntemi, kendinizi ve çalışma arkadaşınızı, belli bir uzunlukta ince bir ip ile birbirinize bağlamaktır. Bu durumda, çalışma arkadaşınız aradaki ipi koparmaya çalışarak gelişigüzel hareket eder. Çalışma arkadaşınız ne yaparsa yapsın, aradaki ip daima biraz gevşek kalacak şekilde onun yakınında kalmalısınız. Açıkça görüleceği gibi, bu çalışmada başarılı olmak için öncelikle (*shikkô sabaki*'den gelen) güçlü bir kalça dönüşü gerekli olacaktır.

Nagashi no heihō düşmanı sürekli olarak baskı altında tutma sanatıdır. Düşmanınızı kılıcınızla, bedeninizle ve ruhunuzla öyle bir şekilde izlersiniz ki, ona bir an bile dinlenme fırsatı vermezsiniz. Onun hareketini kılıcınızla izlerken, daima kalça gücüyle kesmeniz gerektiğini anımsamalısınız. Eğer kollarınızı kullanırsanız, bedeniniz uzayacak ve böylece rakibinizin karşı saldırıya geçmesi kolaylaşacaktır.

Nagashi'nin çok güzel bir yanı, yavaş bir şekilde kesmeniz de, tekniğinizin toplam süresinin görelî olarak kısa olmasıdır. Bunun nedeni, yalnızca tek teknik yapmanızdır; hareketinizin başındaki kesiş uzatılmıştır. Bu yavaş teknikte, kılıcınızı ilk kesişten sonra geriye çekip, rakibinizin yeni konumuna göre ikinci bir saldırıya başlamaktan daha az zaman harcarsınız. Sonuç olarak nagashi, düşmanınızı bir seri basit saldırıdan daha büyük bir baskı altına alır.

Bir ordu bu stratejiyi, gerillalarla uğraşırken kullanabilir. Böyle bir durumda yapılan genel hata, gerilla birliği saldırıldığında ona karşı vahşice savaşmak, ardından geriye çekildiklerinde dinlenip yeniden gruplaşmaktır. Bu şekilde çarpışma kazanılsa da, savaş kazanılamaz. Nagashi no heihō'yu kullanmak için, düşman ile olan temasınızı hiç yitirmeyin. Akına geçen düşman birlikleri uzaklaşma girişiminde bulunduğu anda karşı saldırıya geçin ve sürekli baskıda bulunun. Hava desteği çağırarak ya da takviye birlik istemek gibi zaman kaybına yol açan şeylere girişmeyin; yalnızca sürekli olarak saldırın.

Bu sürekli takip, görüldüğü kadar zor değildir; çünkü ordu niteliğine sahip olmayan gerillaların uzun süre çarpışmaya yetecek kadar malzemeleri yoktur. Ayrıca geriye çekilirken etkili bir şekilde ateş edebilmeleri çok güçtür. Bu ne-

denle, gerillayı kovalayan birliklerinizin sürekli baskıya devam etmesi gerekir. Eğer geri çekilmekte olan gerilla birliğine göz açtırmazsanız, mevzilenmeleri ve büyük bir güçle direnebilmeleri mümkün olmaz.

Takibinizin etkisini, hazırda taze birlikler bulundurarak daha da artırabilirsiniz. Böylece, düşmanı kovalayan ilk birliğiniz yorulduğunda yeni birlikleriniz, kovalamacaya devam etmek için çatışma bölgesine havadan taşınabilir.

Eğer kaçan düşman birlikleri dağılırsa, takip eden birlikleriniz de dağılmalıdır. Böylece, dağılan gerillaları kolayca izleyebilirler. Eğer gerillalar, destek sağlamak için ana kamplarından birinde toplanırlarsa, bu size büyük bir çatışma olanağı tanır. Her durumda düşmanınıza savaşı siz taşır ve onu kendi stilinizde savaştırmaya zorlarsınız.

Nagashi tarzında kesebilmek için özel bir kas grubunun geliştirilmesi gerekir. Aynı durum ordu için de geçerlidir. Düşmanınızı ister bir kılıçla, isterse bir birlik ile izleyin, temel ilke değişmeden kalır. Merkezinizden gelen güç ile etkisi artırılan ilk hareketiniz, saldırınızdan kaçmaya çalışan düşmanı izlemek için uzatılır. Bir teknik serisi kullanmaz, yalnızca hedefe ulaşınca dek asla durdurulamayacak olan uzun, yavaş bir kesiş kullanırsınız.

Nagashi no heihō ender olarak tam etkili olur; kalçalarınız ne kadar güçlü olursa olsun, bu yöntemle çok derin kesemezsiniz. Böyle olsa bile, düşmanınızın ruhu üzerinde kesin bir etkisi, stratejinin gerçek tehlikesine oranla çok daha güçlü bir etkisi olur. Düşmanınız, acımasızca durmadan izlendiğini fark ettiğinde, artık vur-kaç tekniği işe yaramaz duruma gelmiş gibi olur. Bu kovalamacaya ne kadar uzun sürerse, ruhu da o derece zarar görür.

ZENTAI NO HEIHÔ

Zentai, “bedenin tümü” anlamına gelir. Bu heihô'yu kullanırken, düşmanınızın bedeninin her bölümünü, kılıcınızın tek vuruşuyla kesersiniz.

Saldırırken, normal olarak kafa, gırtlak, omuzlar ya da bilekler gibi belli bir hedefi amaçlıyorsunuz. *Zentai no heihô*, daha geniş bir bakış açısına sahip olmak anlamına gelir. Rakibinizin savunması, basit bir saldırıyla aşamayacağınız kadar güçlüyse, bedeninin tümünü hedefiniz olarak görün. Tek vuruşla ellerini, başını, bedenini ve bacaklarını kesin. Üst seviyeye yaptığınız saldırıyı engellediğinde, hamlenize devam edin ve ne elde edebilirsiniz elde etmeye, hatta ayaklarını bile kesmeye çalışın.

Bu strateji, *nagashi no heihô* ile yakından ilişkilidir. Aradaki fark, *nagashi*'de yavaşça kesmeniz ve hedefi izlemek için saldırı yönünü değiştirmenizdir. *Zentai*'de ise güçlü bir şekilde keser ve saldırı hattı boyunca kesişinize devam edersiniz. Asıl saldırınız başarısızlığa uğradığında, önünüze hangi hedefin çıkacağına aldırmadan kılıcınızı kesiş rotasında ruhunuzla ve kalçalarınızla güçlü bir şekilde hareket ettirmeye devam edersiniz.

Zentai büyük bir güç ve dayanıklılık gerektirir ve bunun sırrı da solunumdur. Eğer ciğerlerinizde, darbenizin sonunda derin bir şekilde kesebilmenize yetecek kadar hava kalmasını istiyorsanız, yalnızca mide kaslarınızla solumalısınız. Bu tür bir solunum denetimi kazanmak için yapılan klasik çalışma *misogi*'dir.⁵

5 *Misogi*, “arınma” anlamına gelir ve Japonya'nın asıl dini olan Shinto'nun bir parçasıdır. Bu çalışma, Ueshiba stiliyle ilişkili olarak aikidô okullarının çoğunda öğretilir. Ueshiba bu çalışmayı, Shinto'nun Ômoto-kyo dalının başkanı olan Deguchi'den öğrenmiştir.

Misogi solunumu çalışmak için beşe kadar sayarak soluk alın, soluğunuzu beşe kadar sayarak tutun ve ardından on sayıda soluk verin. Soluk alırken, havanın burnunuzdan başınızın tepe noktasına ulaştığını hayal edin. Soluğunuzu tuttuğunuzda, bu kez havanın yavaşça başınızdan midenizin alt kısmına indiğini hayal edin. Ardından yavaşça ağzınızdan soluk verin.

Misogi solunumu yaparken havanın akışı, soluğun başından sonuna kadar kesintisiz bir yol izlemelidir. Soluk alışınızın ilk bölümünde soluğunuzun kesilmesine ve ardından hava akışının yavaşlamasına izin vermeyin. Soluk verirken de aynı durum geçerlidir: Sabit bir şekilde soluk vermeyi sürdürün ve on saniyenin sonunda soluk vermeyi keskin bir şekilde durdurun. Hava akışını denetlemek için, burnunuzdan girerken ve ağzınızdan çıkarken havanın çıkardığı ses üzerinde yoğunlaşın. Sabit, sürekli devam eden bir ses tonunu koruyun.

Yirmi saniyelik misogi'de ustalaştıktan sonra, bir soluk dönüşümü bir dakika sürecek duruma gelinceye dek zamanı yavaş yavaş artırın. Eğitimciler, kalpsiz canavar görüntüsünü koruyarak, öğrencilerine bu çalışmayı en berbat anda yaptıracaklardır: Zorlu bir idmanın sonunda. Bedeninizin her bir hücresi oksijen için çılgın atarken soluk dönüşümünü bir dakika boyunca sürdürmeye devam etmek çelikten bir irade gerektirir. Sensei'nun bunu çabasız bir şekilde yapması, öğrenciler için bir alçakgönüllülük dersi olur. (Öğrencilerin çoğu, bu yaşlı adamın derisi aracılığıyla oksijen özümseyebileceğine güçlü bir şekilde inanırlar.)

İyi soluk denetimi bir teknik avantaj olmasına karşın, zentai'de bir zorunluluktur. Soluk verişinizin gücünü keşfinizin gücüyle eşleştirerek güçlü bir şekilde saldırır ve teknik

boyunca soluk vermeyi sürdürürsünüz. Eğer soluğunuzun zayıflamasına izin verirseniz, gücünüz de zayıflayacaktır.

Fiziksel dayanıklılığa ek olarak aynı zamanda ruhsal dayanıklılığa da ihtiyaç duyarsınız. Rakibinizin bedeninin bir kısmını kesmekte başarısızlığa uğradığınızda, mümkün olan herhangi bir hedefe doğru kesişinizi derin bir şekilde uzatırsınız. Bu da, korkak insanlar için uygun bir teknik değildir.

Biraz farklı bir şekilde uygulansa da, zentai no heihô'nun düşmanınız üzerinde nagashi no heihô'ya benzer psikolojik etkileri olur. Rakibinizin bloğuna aldırılmayıp kesişinize devam ederek aklına bir şüphe yerleştirirsiniz; bu durumda kendi savunmasının etkisinden şüpheye düşmeye başlar.

Zentai'de kullanılan kılıç vuruşu farklı adlar alır. Nitenichi-ryu'da *en-giri* olarak adlandırılır. *En*, çemberdir ve bütünlüğü simgeler. Tenshin-ryu'da ve Shinto-ryu'da bu vuruş *take-giri*, yani "bambu kesışı" olarak adlandırılır. Bu, kesişin bir bambuyu boydan boya yarma duygusuyla yapılması gerektiğini belirtir. Her iki isim de, düşmanınızın yalnızca bir parçasını değil, onu boydan boya kesmeniz gerektiğini ifade eder.

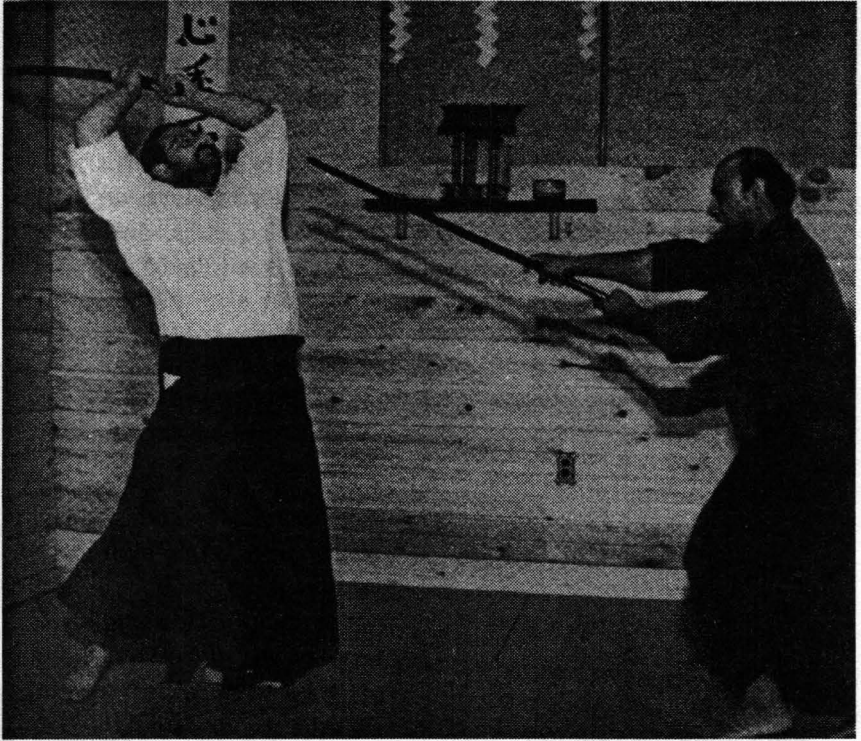
Karatedeki klasik strateji, durmak ve karşı saldırıya geçmektir. Rakibiniz, kaçma girişiminde bulunmadan saldırınızı blokladığında, kendini hızlı ve ölümcül bir saldırı için mükemmel bir pozisyona yerleştirir. Böyle bir insanla karşılaştığınızda zentai kullanın. Herhangi bir teknikle saldırın ve rakibiniz blok aldığında, başlangıç pozisyonunuza geri dönmeye çalışmayın. İlk hareketinize devam edin ve rakibinize bedeniniz ile vurun. Bu, onun karşı saldırısını yok edecektir. Aynı zamanda, kendi stratejisini ortadan kaldıracak olan bir tai sabaki kullanmak zorunda kalacaktır.

Jôdô karşılaşmasında da bu heihô'yu kullanabilirsiniz. Bir fırlatış için içeriye girdiğinizde ve farklı bir saldırı için pozisyonunuzu değiştirdiğinizde rakibiniz, karşı fırlatışa girmeyi planlayarak size direnebilir. Onun planlarını engellemek için, belli bir süre boyunca hareketsiz kalmanız gerekse de ilk hamlenize devam edin. Pozisyonunuzu değiştirmeyerek, rakibinizin sizi fırlatmasını çok zor bir duruma getirirsiniz ve er ya da geç sabrı ya da gücü tükendiği için bu durumdan uzaklaşmaya çalışır. Eğer bu nedenle gevşerse ilk saldırınıza devam edebilirsiniz. Eğer vazgeçer ve pozisyonunu değiştirirse bir başka teknik kullanabilirsiniz. Her durumda da, rakibinize kendini toparlaması için bir an bile fırsat tanımamalısınız.

Zentai no heihô'yu bir ağırlık duygusuyla uygulayın. Kollarınızın kurşundan yapıldığını ve bedeninizin bir dağ kadar ağır olduğunu hayal edin. Düşmanınızı yalnızca gücünüzle değil ağırlığınızla yere indirmeye çalışın. Bu konuda Çin kökenli t'ai chi ch'uan sanatından alınan klasik bir benzetmeyi kullanırsak, kemikleriniz demirden, kaslarınız pamuktan yapılmış olmalıdır. Bu benzetme, mükemmel tutuma oldukça yakındır.

MENZUKİ NO HEİHÔ

Menzuki, yani “surata saplamak”, ortalamanın altında başarılı olan bir rakibe karşı etkili bir şekilde kullanılabilir bir stratejidir. Kesin bir darbeyle rakibinizi kesemeyeceğinizi anladığınızda, bu stratejiyi kullanabilirsiniz. Kılıcınızı yüzüne doğru saplayarak rakibinizin geriye



Uchitachi (beyaz giysili) saldırmak için kılıcını kaldırır ama shitachi bir menzuki ile ileriye doğru hızlı bir hamle yapar.

doğru kaçmasını sağlarsınız. Hemen ardından onu derin bir şekilde kesebilirsiniz.

Kılıcı surata saptamak pek ender olarak geniş bir geri çekilme hareketiyle sonuçlanır, bu nedenle peşinden gelen hamlenizi göz açıp kapayıncaya dek bitirmelisiniz. Bu açıdan bakıldığında menzuki no heihō, harai no heihō'ya

çok benzer. Temel saldırınız daima menzuki'den oluşmalıdır, çünkü eğer rakibinizin ilk hamlenizden kaçıp kaçamayacağını görmek için beklerseniz, ikinci hamleniz daima çok geç kalacaktır.

Kılıcınızı sapladığınızda asla öne doğru fazla esnememelisiniz. Bu hızlı bir ikinci hamleyi olanaksızlaştırır. Kılıcınızı, sanki baştan sona rakibinizin suratına saplamayı planlıyormuşsunuz gibi kalçalarınızla güçlü bir şekilde itmelisiniz. Ardından aynı hareketi ana saldırınıza geçmek için kullanmalısınız. Genellikle, rakibinizin suratına doğru uzanır ve rakibiniz geriye çekildiğinde bileğini kesersiniz. Bunu yaparken kılıcınızı kaldırmayın. Zentai tarzında, bedeninizin ağırlığıyla kesin.

Karate karşılaşmalarında, hızlı bir solla rakibinizin gözlerine saldırın (bu vuruş, *mekakushi-uchi* olarak adlandırılır) ve ardından, bu hamleyi rakibinizin bedenine sağ elinizle yapacağınız saldırıyla izleyin. Sol elinizle yaptığınız gerçek saldırınızı gizleyecek olan hızlı bir harekettir, bu nedenle güçten çok hız üzerinde yoğunlaşın. Saldırınızın işe yaraması için, bu tekniklerin ikisini de tek hamlede yapmanız gerekir. Sağ ayağınızı güçlü bir şekilde itin ve bedeninizi sola döndürün. Omuzlarınız döndüğünde, sol yumruğunuz şimşek gibi çakacak ve bunu bir salise geriden sağ yumruğunuz izleyecektir. İki farklı teknik, bedeninizin dönüşüyle birleştiği ve tek solukta yapıldığı için, bu iki teknik pürüzsüz, tek bir akışa dönüşmelidir; sol eliniz geri çekilmeye başlamadan önce sağ eliniz harekete geçmelidir.

Bir tartışmada, tümüyle çirkin bir tavır sergileyin. Bu, rakibinizi o kadar aşırı bir düzeyde şaşırtabilir ki, zihni geriye çekilir ve mantıklı işlevlerini durdurur. Ardından, savun-

makta olduğunuz ana düşüncüyü biraz daha akıllıca bir karşı hamleyle savunmayı sürdürebilirsiniz. Tıpkı kılıç kullanırken olduğu gibi, ilk hamleniz ne kadar şaşırtıcı olursa o kadar zarar verici olacaktır.

Menzuki'nin klasik ordu uyarlaması, top atışlarıyla yapılan engellemelerdir. (Bu, düşmanın pozisyonunu tahrip eden bir bombardımandan farklıdır; engel, ana saldırının bir parçasıdır.) Bu tür bombardıman engelinde, top mermileri, ilerleyen düşman birliklerinin tam önüne düşecektir. Bunun amacı, birlikleriniz ilerlerken, düşman birliklerinin sığınak aramasını sağlamaktır. Bunun işe yaraması için piyade birlikleriniz, patlayan top mermilerinin mümkün olduğunca yakınında olmalıdırlar. Bu, düşman birlikler kendilerini toparlamadan piyadelerinizin hedefe ulaşmasını sağlar.

KADO NO HEIHÔ

Kado-giri, yani “bir köşeyi kesmek”, menzuki ile yakından ilişkilidir. Bu stratejiye göre, etkili bir vuruş yapmanız mümkün olmadığında, ne elde edebiliyorsanız onu elde etmeye çalışırsınız.

Her eylemde yapılacak en iyi şey sade bu teknik kullanmaktır. Bu, geriye daha az hata payı bırakır, kimse mükemmel değildir ve eğer savaşı fazla uzun tutarsanız *daima* bir hata yaparsınız. Fakat savaşı kısa tutmak her zaman mümkün olmayabilir. Kado size, bu durumda zaman kaybetmemeyi öğretir. Eğer düşmanınızı hemen yok edemiyorsanız, talihin karşınıza çıkaracağı hedefler için hazırlanın.

Acemi stratejistler, bu stratejiyi gereğinden fazla kullanma eğilimindedir. Oysa bu durumun tümüyle ortadan kaldırılması gerekir. Bu nedenle, uygulanışı kolay olan bir sürü küçük teknik kullandıkları için asıl hedefi gözden kaçırmazlar. Buna ek olarak, küçük teknikler küçük ruhlar yaratırlar. Bu eğilime karşı çıkmak için alt düzeydeki öğrenciler, geniş teknikler ve engin süpürücü stratejiler üzerinde durmaya zorlanılmalıdırlar.

Kado'nun gereğinden fazla kullanılmasının etkileri kendô sporunda kolayca görülebilir. Kendô öğrencileri ayak parmaklarının ucunda sıçrayıp, küçük ve hızlı kesişler üzerinde dururlar. Bu şekilde kılıç kullanarak asla Kılıcın Yolu'nu öğrenemezsiniz.

Kado no heihô temel olarak, başarısızlığa uğrayan ana saldırının yarattığı olumsuz durumu düzeltmek için kullanılır. Ana hedefe vurduğunuzda ve kesişiniz engellendiğinde, kalan enerjinizi ikinci bir hedefi kesmekte kullanın. Bu size, rakibinizden uzaklaşmanız için fazladan bir zaman kazandıracaktır.

Savaş meydanında kado, standart stratejilerden bir tanesidir. Yerden desteklenen bir hava saldırısı ana hedefi vurur ve ardından aynı akında, ilgili olan başka bir şeyi daha vurur. Ana hedefler, son derece gelişmiş savaş uçaklarını ve çok iyi eğitilmiş pilotları gerektirebilir, fakat ikinci derece hedefler genellikle böyle değillerdir. Bu ikinci derece hedefler göreve dahil olmasalar da, uçaklar orada olduğuna göre rahatça bombalanabilirler. Hatta bu küçük hedefler aslında çok önemli de olabilirler (ana komuta merkezi ya da iletişim merkezi gibi), ama bunun üzerinde durulmamalıdır. Kado no heihô'yu yalnızca, bu küçük hedefler can sıktıkları için kullanırsınız.

Bu strateji aynı zamanda asıl saldırıyı yöneltmeye yarayan bir teknik olarak kullanılabilir, ancak yalnızca bir acemiye karşı. Acemi bir öğrenciyle kılıç karşılaşması yaparken, onun bileklerine vurun. Bu, geri kaçmasına neden olur ve böylece ana hedeflerden birine güçlü bir saldırı yapabilirsiniz. Bunu denemeden önce, rakibinizin bulunduğu düzeyi anlamayı öğrenmeniz çok önemlidir. Bir ustanın eline saldırarak, onun geriye çekilmesini sağlayamazsınız. Usta, sizin bu küçük saldırınızı, kendi kesişi için bir açılış olarak kullanacaktır.

Ayrıca, yine bir acemiye karşı, bir dizi kado-giri saldırısı kullanabilirsiniz. Küçük yaralanmalar, bu düzeydeki rakibinizi öylesine zayıflatır ki, etkili bir şekilde eylemde bulunamayacak duruma gelir.

Kado'nun bu uyarlamasının tehlikesi, eğer küçük kesişler serisiyle çok zaman harcarsanız bir hata yapabilecek olmanızdır. Bu da, acemi rakibinizin kazara sizi öldürmesine neden olabilir.

Kado no heihō, rakibin savunma yeteneğini azaltmak için sık sık kullanılır. Bu durum boks maçlarında çok sık görülür. Eğer rakibinizin çok iyi sol direktleri varsa, yumruklarınızın hedefini onun sol kolu olarak belirleyin. Başını ya da gövdesini hedeflemek yerine, yalnızca sol koluna ağır darbeler indirmeyi sürdürün. Birkaç raund sonra bu kolu, etkili bir şekilde kullanamayacağı kadar ağrıyacaktır.

Aynı tür strateji bir karate karşılaşmasında da kullanılabilir. Standart bir karate duruşuna geçin ve dirseklerinizin yavaş yavaş açılıp bedeninizden uzaklaşmasına izin verin. Bu, saldırı için kaburgalarınızı açacaktır. Ardından, rakibiniz mawashi-geri ile saldırdığında, dirseklerinizi aşağıya düşürün ve

kaslarınızı sanchin ile kasın. Tekmesi, kaburgalarınıza çarpmak yerine dirseğinize çarpacaktır. Bu da genellikle, ayak parmaklarının birkaçının yerinden çıkmasına ve ayağındaki birkaç küçük kemiğin kırılmasına neden olur.

Bir jūdō karşılaşmasında, rakibinizin yakasını kavramak için içeriye girerken, aynı zamanda derisini de kavrayın.⁶ Bu ani acı, geri çekilmesine ve dengesinin bozulmasına neden olacaktır. Böylece onu kolayca fırlatabilirsiniz.

KOKOROZUKİ NO HEİHŌ

Kesişiniz engellendiğinde, asıl hedefinizi gözden kaçırmadan, kılıcınızı rakibinizin kalbine saplayın.

Eğer küçük düşünürseniz daima, başarısızlığa uğrayan bir saldırının ardından rakibinizden uzaklaşma ve ardından başka bir şey deneme eğiliminde olursunuz. Bununla birlikte, zihninizi düşmanınızı yok etmek üzerinde yoğunlaştırırsanız, bir başarısızlığın ardından hamlenize devam edebileceğinizi ve yine de kazanabileceğinizi keşfedersiniz. Elinizde bir kılıç olduğunda, daima rakibinizin kalbini hedeflemelisiniz. Rakibinizin başını kesseniz bile, üzerinde yoğunlaştığınız nokta onun kalbidir ve bu bölgeye ulaşmanıza yetecek kadar derin kesersiniz. Bu, *kokorozuki*'dir.

Daha önceden de bahsedildiği gibi, Wu Ch'i, savaş alanını "yürüyen ölümler ülkesi" olarak tanımlamıştır. Bunu asla unutmayın. Ölmek, savaşçının kaderidir; savaşta hayatta kalmak, genellikle talihin oyunundan başka bir şey değil-

⁶ Jūdō tekniklerinin çoğundaki standart tutuş, bir elle rakibin elbise kolunun alt kısmını, diğer elle de yakayı kavramaktan oluşur.

dir. Durum böyle olunca, düşmanınızı yok etmedikçe, ölümünüzün pek fazla anlamı olmaz. Amacınıza ulaşmak yerine hayatta kalmaya harcadığınız her an, boşa harcanmış bir andır.

Acemiler genellikle, bir... ve iki... ve üç ritmiyle saldırırlar. Diğer yandan ustalar, saldırılarında bir-iki-üç ritmini kullanırlar. Bir anı bile boş yere harcamadan, her hareketleriyle doğrudan doğruya kalbe ilerlerler. Bu, savaşın özüne çok yakındır ve derin bir şekilde incelenmelidir.

İnsanın kalbini koruması, içgüdüsel bir şeydir, bu nedenle doğrudan bir saldırı mümkün olmayabilir. Bu durum, özellikle güçlü bir düşmanla savaşırken geçerli olur. Bu durumda, kokorozuki'nizi ana saldırınızın bir uzantısı haline getirmelisiniz. Bunu başarmanın yöntemlerinden bir tanesi, *kiritsuke no ken* olarak bilinen iaijutsu kata'sında gösterilmektedir. Bu kata, kılıcın soldan sağa güçlü bir savruluşuyla başlar. Düşmanınız bunu engellediğinde, sağ dirseğinizi hızla düşürerek, kılıcınızı sola doğru döndürün. Ardından, düşmanınızın boluğunu dairevi bir şekilde geçmek için kılıcınızın *sori'sini* kullanarak, düşmanınızın kalbine saplayın.

Ordular arasındaki savaşta çatışma, savaş hattı üzerindeki birliklerle sınırlandırıldığı sürece savaş çok uzun bir süre boyunca devam edebilir. Ölü sayısı fazla da olsa, bu halen *kado no heihō*'nun bir yorumudur. Birinci Dünya Savaşı, bunun iyi bir örneğiydi. Buna karşın, İkinci Dünya Savaşı'nda olduğu gibi, eğer bir ülkenin kalbine ağır bir darbe indirirseniz, onun savaşı sürdürme yeteneğini yok edersiniz. (Son yıllarda, bu dersi göz ardı eden ve bu nedenle de sonucu önceden belli olan pek çok savaş olmuştur.)

Bu, insanların, kişiler arasındaki strateji ile ülkeler arasındaki stratejinin aynı olduğunu unuttukları bir alandır. Bir

şeyler arasındaki çarpışmada düşman, kalbi attığı sürece, tehlikeli bir duruma gelme gücüne sahiptir. Aynı şey ülkeler için de geçerlidir. Modern zamanlarda, artık bir orduyu yok etmek için bu yeterli değildir. Kazanmak için, bir ülkenin ordu barındırma yeteneğini yok etmelisiniz.

Eski zamanlarda bir ordu, savaşta büyük bir zafer kazandığında, düşmanını tümüyle yok edinceye dek savaşı sürdürürdü. Fatih, düşmanın kentini yerle bir eder ve topraklarını talan ederdi. Modern insan, bunu yapmak için fazla uygardır. Bunun yerine, aynı gereksiz savaşları, aynı düşmanlarla kuşaklar boyunca, bedelini milyonlarca yaşam ile ödeyerek sürdürür. Cengiz Han, böyle bir barbarlık konusunda büyük olasılıkla dehşete düşerdi.

Onyedinci Bölüm

OSAE: Denetleme

Pek çok savaş sanatında, jüjutsu'nun türlerinin çoğunda, düşmanın denetlenmesi, büyük bir öneme sahiptir. Bu, temelde bir sona ulaşmak için kullanılsa da, günümüzde durum çok farklıdır. Savaş gerçeği, halkın ahlak kavramları nedeniyle öylesine örtülmüştür ki, esir almak, düşmanı öldürmekten çok daha yüksek bir amaç olarak görülmeye başlanmıştır.

Düşmanı denetlemenin ana sorunu şudur: Onu bıraktığınızda ne olur? Polis, kanunlar tarafından her gün bu sorunla yaşamaya zorlanır. Suçluların, toplam nüfusun küçük bir bölümünü oluşturduğu uygar bir toplumda, bu strateji pek kullanışlı değildir. Savaş alanındaki insanların yüzde 50'sinin sizi öldürmeye çalıştığı bir savaşta ise, kullanılması olanaksızlaşır.

En üzücü gerçek, siz düşmanınızı tuttuğunuzda, düşmanınızın da sizi tutmasıdır. Kendinizi hareketsiz duruma getirmeden düşmanınızı hareketsiz duruma getiremezsiniz ve bu, açık bir savaşta ölümcül bir şeydir.

Osae'nin temel amacı, düşmanın hareketlerini kısıtlamaktır. Bu bir kez başarılı mı, düşman kolayca ve pek az bir tehlikle uygun bir şekilde yönetilebilir. Potansiyel bir

tehlike olan düşmanı başıboş bırakmak, nesnel olarak bakıldığında oldukça garip bir davranıştır.

Bir düşmanı denetlemek için kullanılacak olan çeşitli stratejileri daima şartlara ve çevreye uygun bir şekilde değerlendirmelisiniz. Nihai amacınız, düşmanınızın yok oluşudur; hareketlerini kısıtlamak, yalnızca bu sona ulaştıracak olan bir araçtır. Onu başarılı bir şekilde kısıtladığınızda, baskıyı gevşetmeden asıl amacınıza doğru ilerlemelisiniz. Eğer bir an bile gevşerseniz, her şeye en başından başlamak zorunda kalırsınız.

MAKURA OSAE NO HEIHÔ

Makura osae, “yastığı bastırmak” anlamına gelir. Rakibinizin aklındaki hareketleri kısıtlayarak onu denetlemek için bu stratejiyi kullanırsınız. Eğer Japon yastıklarının batı yastıklarından daha küçük ve sert olduğu bilinmiyorsa, bu teknik için kullanılan şiirsel ad, kişiyi yanlış yönlendirebilir. Bu heihô, yumuşak ve nazik bir strateji olarak görülmemelidir. Rakibinizin başını, bir Japon yastığının yaptığı gibi belli bir bölgede katı bir şekilde tutarak, onun tüm bedenini denetlersiniz.

Yakın savaşta, normal tekniklerle düşmanınızın bedeninin tümünü aynı anda hareketsiz tutmanız olanaksızdır. Aynı anda hem kollarını, hem bacaklarını, hem de gövdesini denetleyemezsiniz. Bununla birlikte, başını tutarak bedeninin geri kalan kısmını büyük ölçüde kısıtlayabilirsiniz.

Bunu görmek için, yumruğunuzu hayali bir hedefe doğru savurun. Büyük bir kalça ve omuz hareketi kullanarak, dar-

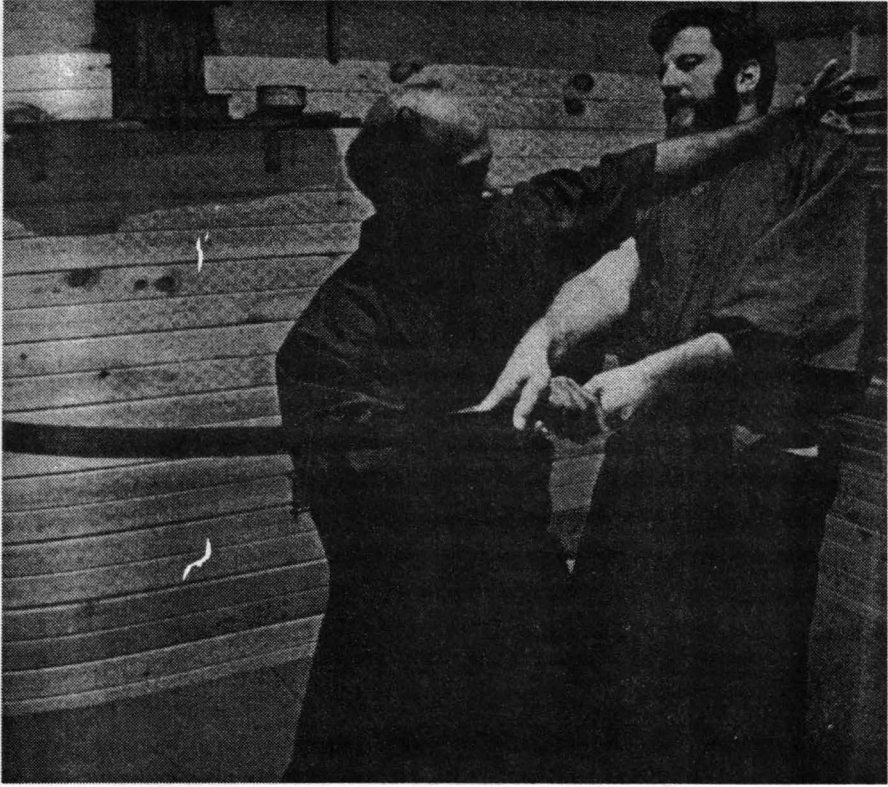
benize mümkün olduğunca büyük bir güç kazandırın. Şimdi, başınızı bir duvara doğru güçlü bir şekilde iterken ne derece güçlü vurabileceğinizi deneyin. Başınız, güçlü bir vuruş yapabilmek için en iyi konumda olsa bile, toplam gücünüzde büyük bir azalma olduğunu göreceksiniz. Bu, makura osae'nin altında yatan temel kurama verilebilecek bir örnektir.

Yakın bir mesafede savaşırken, kendinizi rakibinizin çenesine doğru yukarıya itin. Baş bir kez geriye gitmeye zorlandı mı, son derece güçsüzleşecek ve rahat hareket edemez duruma gelecektir. Alanı ve gücü kısıtlandığı için, rahatça vurabilir ya da fırlatabilirsiniz.

Kılıç karşılaşması yaparken, bir dizi saldırıyla düşmanınızın başını bastırın. Başına doğru çok güçlü saldırılar planlayın. Eğer geriye kaçılırsa, hızla ileriye doğru adım atın ve aynı hedefe yaptığınız kesişlere devam ederek, başını aşağıda tutmaya zorlayın. Bu pozisyonda ne güçlü bir saldırı yapabilir, ne de kendini etkili bir şekilde savunabilir. Gözlerine doğru yapacağınız bir seri saplamayla benzeri bir durum yaratabilirsiniz.

Ayrıca onun metsuke'sini sabitleştirerek, düşmanınızın başını ve böylece tüm bedenini hareketsiz duruma getirebilirsiniz. Kılıcınızın ucunu, düşmanınızın gözleri bu noktaya takılıncaya dek ağır ağır hareket ettirin; ardından yavaşça hareketi durdurun. Sonunda kılıcınızı hareket ettirmeyi durdurduğunuzda başı da duracaktır. Ürkek bir düşmana karşı kullanıldığında bu strateji, onu bir noktada donduracaktır.

(Askeri duruş olarak bilinen duruşun asıl amacı da bu olabilir. Bir insanı, çenesi içeriye çekili olduğunda denetlemek, rahat bir şekilde dururken denetlemekten çok daha kolaydır.)



Shitachi, uchitachi'nin gırtlığına doğru sol kolunu yukarıya kaldırır, rakibinin başını geriye gitmeye zorlar.

Bir ordunun başı komutandır. Bu nedenle bir orduya karşı girişilen saldırı, komuta merkezine doğru yapılan bir akınla uyum içinde olmalıdır. Eğer general başını aşağıda tutmak zorunda kalırsa, o zaman birliklerini, saldırılarına karşı rahat bir şekilde yönetemez. Düşman ordusunun komuta merkezine yapılacak olan baskı; ana saldırınızın önce-

sinde başlamalı ve düşman tümüyle yok edilinceye dek sürdürülmelidir.

Aynı strateji iş dünyasında da kullanılabilir. Bir şirketi ele geçirme girişimi, şirketin başkanının kişisel kaderine karşı girişilecek olan bir saldırıyla uyum içinde olmalıdır. Böylece dikkatinin tümünü iş meseleleri üzerinde yoğunlaştırmasını engelleyecektir.

Makura osae no heihô'yu kullanırken, yalnızca rakibinizin hareketlerini kısıtlayabileceğiniz gerçeğini kabul etmelisiniz. Onu tümüyle hareketsiz duruma getiremezsiniz.* Bu nedenle halen, az da olsa hareket eder durumda olacaktır ve bu da, halen size vurabileceği anlamına gelir. Bununla birlikte, eğer güvenli bir şekilde başını sabitlemeyi başardıysanız, bu darbelerin gücü kolayca engellenebilecek derecede azalmış olur.

KUZUSHI NO HEIHÔ

Kuzushi, rakibinizin duruşunu bozma eylemidir. Bunu, rakibinizin omuzlarının çizgisini gözlemleyerek ve bu çizginin yatay durumunu bozarak yaparsınız. Bunu yaparak, onun gücünü azaltır ve hareketlerini kısıtlarsınız.

Bu stratejinin yararını anlamak için, çalışma arkadaşınızı sağlam bir duruşa geçmesini sağlayın ve ardından onu

* Saiminjutsu sanatı bu tartışmanın dışındadır. Bu sanatta ustalaşmış bir savaşçı, bakışlarıyla düşmanını tümüyle hareketsiz duruma getirebilir. Ancak, yalnızca en başarılı savaş sanatı ustaları bu sanatı uygulayabilecek bir düzeye ulaştıkları için, sanırım F. Lovret bu konuya değinmemiş olmalıdır. (Ç.N.)

hareket ettirmeye çalışın. Eğer pozisyonu iyiye, arkadaşınızı hareket ettirmenin çok güç olduğunu göreceksiniz. Şimdi omuzlarının çizgisini kaydırın; bir omzunuzun diğerinden birkaç santimetre yukarıda kalmasını sağlayın. Onu bu kez hareket ettirmeye çalıştığınızda, çok daha kolay olduğunu göreceksiniz. Çok az bir güçle onu istediğiniz her yöne doğru hareket ettirebileceksiniz.

Jujutsu'da bir fırlatışa daima kuzushi ile başlanır. İlk olarak, rakibinizin omuzları artık yatay bir çizgi üzerinde olmayacak duruma gelinceye dek iter, çeker ya da döndürür ve ardından onu fırlatırsınız. Bu eylem olmadan bir fırlatış yapmanız en iyi ihtimalle güç olacaktır.

Kılıç karşılaşmalarında bazen, belli bir saldırı hattını açmak için aldatıcı bir teknik, bir misekake yaparsınız. Bunu yaptığınızda misekake'nin, rakibinizin omuz çizgilerini bozup bozmadığını dikkatle gözleyin. Eğer omuzlarının bulunduğu çizgiyi bozacak kadar güçlü olmamışsa, ardından gelecek olan saldırınız büyük bir olasılıkla başarısız olacaktır.

Bir karate karşılaşması sırasında, rakibinizin başına ya da midesinin alt kısmına hedeflediğiniz bir teknikle saldırın ve blok alırken omuzlarını gözlemleyin. Blok alan koluyla birlikte omzunu alçaltır ya da yükseltirse, tüm duruşu zayıflayacaktır. Omuzlarını dikkatle gözleyin ve hareket ettirmez saldırın.

Kuzushi'yi kullanmak istediğinizde, onu doğrudan uygulamak size zor gelecektir. Normal olarak bu, güçlerin kombinasyonunu gerektirecektir. Bu da rakibinizin omuzlarını basit bir dönüş ya da çekiş için hareket ettirmeye çalışmak yerine, dönüşü ve çekişi eşzamanlı uygulamanız gerektiği anlamına gelir. Gücünüzü, içeriye doğru düz bir çizgiye yöneltmek yerine, boşluktaki karmaşık bir kavise yöneltirsiniz, buna direnmesi çok zorlaşır.

Bir insanla savařırken, onun omuzlarının bulunduęu çizgiyi gözlemek kolaydır. Buna karřın, savařların tümü bireyler arasındaki çarpıřmalarla yapılmaz.

İř dünyasında, bir řirketi incelerken, ana departmanlarını omuzları olarak düşünmelisiniz. Eęer bir řirketi zayıflatmak istiyorsanız, nakit para akıřının bir bölümünü üretim olanaklarını geliştirme amacına yönlendirmeye zorlamalısınız. Bir bařka olasılık da, nakit para akıřını daha fazla reklama yönlendirmeye zorlamaktır. Bu eylemlerin ikisi de, bir insanın omuzlarını döndürmekle aynı řeydir.

Herhangi bir orduda, cephedeki birlikler ile destek güçleri arasında bir denge olmalıdır. Eęer destek kıtaları çok geniře, ana saldırıyı üstlenecek yeterli sayıda adamları olmayacaktır. Dięer yandan, eęer destek güçleri çok küçükse, ana saldırı gücünü desteklemeye yetmeyeceklerdir.

Düşmanı zayıflatmanın en açık yolu, onun savař birliklerini yok etmektir. Bu basittir ama bazen bedeli yüksek olur. Daha dolaylı bir yaklařım düşmanı, savař birlikleri yerine ordusundaki bir bařka bölgeyi güçlendirmeye kandırmaktır. Bunu yapmak için sınırlı sayıda adamı ve parası olduęundan, daktilo bařında oturan her adam, silah bařındaki adamlardan bir tanesini azaltır.

Kuzushi no heihō, osaenin doęru kullanımının mükemmel örneęidir. Bu strateji yalnızca sona ulařtıracak bir araç olarak, rakibinizi stratejinize hazırlamak için kullanılır. Yani denetleme ve kazanma stratejileriniz birbirine öylesine güçlü bir řekilde kaynařır ki, ikisi de sanki tek eylemiř gibi görünür. Gerçekte, pek çok okulda kuzushi asla bir strateji olarak öğretilmez; daima bir teknięin içindeki bir bölüm olarak sunulur. Olması gereken de budur.

Onsekizinci Bölüm

SUTEMİ: Feda Etmek*

İnsanların çoğu, hayatta kalma dürtüsünün doğal bir içgüdü olduğuna inanırlar. Bu nedenle düşmanınızın, sizin savaşta hayatta kalmaya çalışacağınızı düşündüğünü kabul edebilirsiniz. Eğer hayatta kalma dürtünüzü ortadan kaldırırseniz bu durum, zafere giden hızlı bir yol olabilir. Açık bir şekilde kendi yok oluşuna giden bir yol üzerinde saldırıya geçebilecek insan sayısı çok azdır. Eğer bunu yapabilecek durumdaysanız düşmanınızı, kazanmanıza yetecek kadar uzun bir süre boyunca hareketsiz kalmasına neden olan bir şaşkınlığı uğratabilirsiniz.

SUTEMİ NO HEIHÔ

Feda etmek stratejisi, savaş türlerinin çoğuna uyarlanabilir. Bu strateji temel olarak, düşmanınıza büyük bir yara açmak için küçük bir yaralanmayı kabullenmeye istekli ol-

* Sutemi, bir stratejiden çok ruhsal bir durumdur. Bu ruhsal durumu kazanmak için yaşamdan peşinen vazgeçmek ve düşmanı onurlu bir konuk gibi görmek gerekir. Bu ruhsal durumda yaşam ve ölüm bir anda anlamını yitirir ve o an sonsuzluk olarak algılanır. Bu düzeye ulaşmak uzun bir eğitimi ve egoyu tümüyle ortadan kaldırmayı gerektirir. Günümüzde bu düzeye ulaşmak, geçmişte olduğundan daha güçtür. O nedenle, eğer bu stratejide başarısızlığa düşerseniz hayal kırıklığına uğramamalısınız. (Ç.N.)

manızı gerektirir. Sutemi'nin anahtar noktası dayanıklılıktır. Bir yalanlanmaya dayanıp, halen düşmanınızı yok etmek için etkin bir şekilde çalışabilmelisiniz.

Bir jūdō karşılaşmasında amacınız, rakibinizi mindere fırlatmaktır. O da aynı şeyi size yapmaya çalışıyor olacaktır, bu nedenle aynı zamanda fırlatılmamak için de çaba göstermeniz gerekir. Böyle bir durumda *sutemi-nage* yani feda etme fırlatışı denemek isteyebilirsiniz.

Sutemi nage kullandığınızda rakibinizi fırlatmaz, kendinizi fırlatırsınız. Bunu yaparken rakibinizi, kendiniz düşerken onu da beraberinizde düşürecek şekilde tutun. Bir jūdō karşılaşmasının normal stratejisine, yani fırlatmak yerine fırlatılmaya uymayan ve tümüyle beklenmeyen bir şey yaparak, bu tekniğin diğer tekniklerden daha başarılı bir şekilde işe yaramasını sağlarsınız. Ayrıca, rakibiniz düşmeden kendiniz düşmeye hazır olduğunuz için, yere çarpmanın yaratacağı sarsıntıya daha rahat dayanırsınız. Sutemi nage'den doğan pek çok jūdō tekniği vardır. Bunların içinde en basitlerinden bir tanesi, rakibinizin yakalarını kavrayıp, kendinizi küçük bir açıyla geriye doğru fırlatmaktır. Rakibiniz mindere kafa üstü çarparken, siz de sırt üstü düşersiniz. (Bu nedenle okulların çoğunda sutemi waza yalnızca usta öğrencilere öğretilir; onlar, düşüşlere daha kolay dayanırlar. Acemi öğrenciler genellikle, feda fırlatışında güvenli bir şekilde yuvarlanabilecek kadar hızlı tepki gösteremezler.)

Sutemi, iki ülke arasındaki savaşlarda geniş ölçüde kullanılır. Bunun nedeni, bu tür savaşlarda askerlerin çoğunun etkili birer katil olacak şekilde eğitilen adamlardan değil, askere çağrılan sıradan insanlardan oluşmasıdır. Bununla birlikte, ölmek için eğitime gerek olmadığından, bu insanlar

doğal olarak, ellerinden başka bir şey gelmediği için feda etme teknikleri yaparlar.

Bir general, feda etme stratejisini kullanırken, etkenlerin tümünü dikkatli bir şekilde incelemelidir. Düşmana daha büyük zarar verilmesi önemli değildir; önemli olan düşman da yaratılan tahribatın etkisinin, kendi ordusundaki tahribatın etkisinden çok daha büyük olmasıdır. Bir uçağınza karşı düşmanınızın iki uçağını düşürmeniz iyi bir oranlamadır, tam tersi olduğunda düşmanınızın hava gücü, sizinkinden üç kat büyük olur.

Zihinsel hazırlık, sutemi'nin önemli bir bölümünü oluşturur. Eğer gelecek olan acıya hazırsanız bu acının üzerinizdeki etkisi, beklenmedik bir anda gelen acıdan daha az olacaktır. Planlanan bir operasyonda, tahmin edilen kayıplar konusunda operasyon komutanını bilgilendirmek çok iyi olur. Eğer bir komutan, kayıplar konusunda bilgilendirilmeden çatışmaya sürülürse, bu durum onun durmasına ve böylece tüm savaş planının bozulmasına neden olabilir.

Ustalar, sutemi no heihō'yu zengin bir şekilde kullanırlar. Bunun başlıca nedeni, bu stratejinin başarılı olmasına yetecek kadar zihinsel disipline sahip olmalarıdır. İkinci olarak, deneyimleri sayesinde, bir durumun tehlikeleri konusunda çabucak karara varabilirler. Bu durum aynı zamanda, bir durumun tehlikelerini görmezden gelmek konusunda da aynı derecede hızla karar vermelerine ve kendi saldırıları için ileriye doğru güçlü bir patlama yapmalarına izin verir. Son neden de, yaralanma korkusunu üzerlerinden atacak kadar çok yaralanmış olmalarıdır. (Bunun iyi bir örneği olarak profesyonel futbol oyuncularını düşünün. Bu spor-

cular, genellikle sıradan bir insanı hastanelik edecek yaralanmalarla oynarlar.)*

Sutemi, ya hep ya da hiç tarzındaki bir diğer stratejidir. Eğer işe yararsa kazanırsınız; eğer işe yaramazsa genellikle öylesine kötü bir duruma düşersiniz ki, kazanmak için yapabileceğiniz hemen hemen hiçbir şey olmaz. Bu stratejiyi kullanan insanlar çok, ama çok tehlikeli insanlardır; kişisel güvenlikleri ile ilgili her tür düşüncüyü bir kenara bırakarak, yalnızca kazanmayı düşünürler. Pek çok büyük savaşçı için söylenen şey, “bu insanı durdurmanın tek yolu onu öldürmektir”. Eğer sutemi sanatında ustalaşmış bir insansa, onu öldürmek yeterli olmayabilir.

AİUCHİ NO HEİHÔ

Aiuchi, yani “eşzamanlı vuruş”, teknik açıdan oldukça kolaydır. Rakibiniz sizi kesmek için ileriye adım attığında siz de aynı şeyi yaparsınız. Sizin de göreceğiniz gibi *aiuchi* bundan ibarettir. Bununla birlikte, içinizde mırıldanıp duran küçük hayvanın çenesinin kapatılması ve cesur olmak gerekir. Bu da ortaya bir sorun çıkarabilir.

Aiuchi, düşmanınızı öldürürken kendinizi de öldürmek için ileriye fırlamanız anlamına gelir. Yalnızca ölümü kabul etmez, ölümü arzularsınız. Bunun ne kadar işe yaradığını gösteren eski bir dōjō hikâyesi vardır.

* Burada bahsedilen, Amerikan futboludur. (Ç.N.)

Bir zamanlar, bir kılıç ustası tarafından düelloya davet edilen bir çay töreni¹ ustası vardır. Çay töreni ustası, kılıç hakkında hiçbir şey bilmediği için, tavsiye almak üzere bir kılıç ustası olan dostunun yanına gitti. Kılıç ustası kendisine, çay ustası olarak toplum içindeki konumu nedeniyle bu düelloyu reddedemeyeceğini söyledi: Ayrıca, bu düellodan sağ çıkmayı da beklememeliydi. Bununla birlikte, eğer çay ustası olarak kendine son bir kez çay sunma lütfunda bulunursa, kendisine bir iki temel şeyi öğretmeyi önerdi.

Çay ustası, dostunun bu isteğini kabul etti ve çay törenine başladı. Çay töreni, yoğun konsantrasyon gerektiren olağanüstü bir güzellik gösterisi ve merasimdir. Çay ustası, kendini törene kaptırdığında tüm sorunlarını unuttu. Bedeni gevşedi ve zihni, derin bir denizin dibi kadar durgunlaştı.

Bunu dikkatli bir şekilde gözlemleyen dostu birdenbire bağırdı: “İşte! Tıpkı şu an yaptığın gibi hareket et. İdman yapmana gerek yok. Karşı karşıya geçtiğinizde, yalnızca kılıcını başının üzerine kaldır ve çay sunduğunu düşün. Sana saldırdığında gözlerini kapat ve güçlü bir şekilde kes. İkiniz de öleceksiniz, ama bu harikulade olacak.”

Ertesi sabah çay ustası kendine söyleneni yaptı. Sözleşilen alana geldiklerinde, zihnini hayatta kalma konusundaki tüm düşüncelerden arındırdı ve sakin bir şekilde elbisesinin kollarını bağlamaya başladı.² Ardından kılıcını çekti ve sakin bir şekilde uzaklara baktı. Bütün bunları izleyen ve karşısındaki insanın, düelloya davet ettiği insandan farklı bir

1 Japon çay töreni *cha no yu*, aşırı şekilde stilize edilmiştir. Her hareket belli bir kurala uygun olarak yapılır. Bu sanatın ustaları, zihinsel disiplinleri ve dinginlikleriyle büyük bir saygı görürler.

2 Bir samurai, zaman bulduğunda, savaşın öncesinde elbisesinin kollarını, yoluna çıkmamaları için bağlardı. Bu hareket *tasuki* olarak adlandırılır. Bu amaçla, yeterli uzunlukta malzeme taşırlandı.

insan olduğunu gören kılıç ustası hemen özür diledi ve düellodan çekildi.*

Bu çok güzel, küçük bir hikâyedir ve kılıç okullarında yüzyıllardır anlatılmaktadır. Çay ustası savaş için eğitilmiş olmasa da, tehlikeli bir insanın hazırlanışındaki anahtar bir noktayı açıkça ortaya koymuştur. Tehlikeli bir adam, zarar vermek için zarar görmeye hazırdır ve öldürmek için ölmeye isteklidir. Bu tümüyle kokoro'nun, kılıç ustasının zihinsel tutumunun bir parçasıdır.

Bu tavır yalnızca hileli bir görünüş olmamalıdır, çünkü bir usta kolayca gerçek ile hile arasındaki farkı anlar. Bu, tümüyle bir değer yargısı sorunudur. Eğer yaşamınızdaki en önemli şey düşmanınızı yok etmekse, tehlikeli bir insansınız demektir. Eğer kazanmaktan çok kişisel güvenliğinizle ilgileniyorsanız, o zaman da kaybeden bir insan olursunuz.

Aiuchi'nin ardında yatan felsefe Hagakure'de³ açıklanmıştır: "Biri yaşamak, diğeriye ölmek olan iki seçeneğiniz olduğunda, hemen ölüm yolunu seçin." Bu, Batılıların çoğu için anlaşılması, çok daha büyük bir kısmı için de kabullenilmesi güç bir stratejidir. Aynı zamanda, kılıç eğitimi alan öğrencilerin çoğunu da kılıç ustası olmaktan alıkoyan şey, bu stratejidir.

Aiuchi daima, pek çok ryu'da nihai strateji olarak kabul edilir. Bu strateji kendinizi, saldırınızla doğrudan doğruya düşmanınızın saldırı dışlarının arasına atmanızı gerektirir. Ne

* Bir diğer kaynağa göre, çay ustası ve kılıç ustası karşı karşıya geçtiklerinde ilisi de kılıçlarını birbirlerinin başına indirdiler. Çay ustası gözünü açtığı anda, rakibini ikiye biçmiş olduğunu gördü. (Ç.N.)

3 *Hagakure*, Yamamoto Tsunetomo (1659-1719) tarafından 1716'da yazılmıştır. Kitabın en ünlü satırı şudur: "Bushidō'nun özünü keşfettim: Ölmek!"

rakibinizin kılıcını engellemek, ne de ondan kaçmak için herhangi bir girişimde bulunmaz, yalnızca onu kesmek üzerinde yoğunlaşsınız. Eğer düşmanınızın ruhu zayıfsa geriye kaçır ve böylece kesilir; eğer cesursa, ikiniz de kesilirsiniz. Bu durumların ikisinde de, düşmanınız mutlaka kesilir.

Benzeri bir eylem, bazen geleneksel karate karşılaşmalarında görülür. Bu karşılaşmalarda, Batı'daki boks maçlarında gördüğünüz sıçramaların ve hamlelerin hiçbirini görmezsiniz. İki adam karşı karşıya geçer ve dikkatle birbirlerini incelerler. Bunlardan biri, bir suki bulduğunda hemen saldırıya geçer.⁴ Burada karışık hiçbir şey olmaz.

Kullanılan tipik saldırı, düz bir çizgi üzerinde, orta seviyede güçlü bir saldırıdır. Bu darbeyi yiyecek olan taraf, onu engellemeye çalışmaz. Hareketi hisseder hissetmez, daha da hızlı ve güçlü bir saldırıya girişir.

Sonuç, bir saniye süren bir sinir harbidir. Adamlardan bir tanesi kaçılırsa yenilir. Eğer ikisi de kaçılmazlarsa, ikisi de ölürler. Her iki durum da, eski insanlar tarafından çok iyi düşünülmüştür. (Ne zaman fazla blok ve çekilme olsa, bu eski insanların “yüreksizler” diye mırıldandıklarını duyarsınız.)

İş dünyasında aiuchi'nin en bilindik örneği fiyat savaşlarıdır. Fiyatları kâr noktasının altına indirerek, rakibinizi iş dünyasından çıkarmaya çalışsınız. Yine bu durumda da anahtar nokta dayanıklılıktır. Sahip oldukları her şey üzerine bu tür bir kumar oynamaya istekli olan işadamları, ya büyük bir kazanan ya da büyük bir kaybeden olurlar. Yal-

4 Yıllar önce, taraflardan hiçbir tanesinin (ikisi de Japonya'nın en iyi karate ustası olarak kabul edilirdi) bir suki yakalayamadığı ünlü bir karşılaşma olmuştur. .

nızca harekâta ayırdıkları bütçeleriyle kumar oynayan tutucu meslektaşlarının zavallı bir şekilde donup kalmasına neden olurlar.

Ölme arzusu, bir stratejiste savaşta büyük bir avantaj kazandırır. Son derece saldırgan bir rakip bile bu durumda, ruhunun yalnızca yüzde 90'ıyla saldıracaktır; ruhunun geri kalanı, hayatta kalma konusunda endişelenecektir. Aiuchi no heihô'da ustalaştığınızda, hiçbir şeyi geride tutmazsınız; tüm varlığınız saldırıya geçer. Bu strateji, fiziksel avantajlarının yanı sıra düşmanınızın savaşma ruhunu da yok eder. Göstereceği tepki büyük bir olasılıkla, "Buradan uzaklaşmalıyım. Bu adam çetin ceviz!" olacaktır. Bir kez bu şekilde düşünmeye başladığında, artık yürüyen bir ölü olur.

Ondokuzuncu Bölüm

KEIKAKU: Planlama

Savaş genellikle bir içgüdü olayıdır; düşünen insan ölür. Bununla birlikte bu, savaş sanatında düşüncenin yeri olmadığı anlamına gelmez. Savaş öncesinde düşünmek için uygun zamanlar olabilir. Buradaki anahtar sözcük, *önce*'dir. Bu, plan yapma zamanıdır.

Eğer zaman elverirse, hem düşmanınızı hem de savaş meydanını dikkatli bir şekilde incelemelisiniz. Böylece, yaklaşmakta olan savaşa en uygun olan stratejiler arasından mantıklı bir seçim yapabilirsiniz. Savaş pek ender olarak planlara uygun geliştiğinden, yalnızca bir stratejiye bağlı kalmamalısınız. En iyisi, farklı stillerden farklı heihō'lar seçmektir. Ardından, durum bu stratejilerden birine uygun olduğunda, hemen o anda içgüdüsel olarak uygulanmalıdır.

Strateji seçimini, seçtiğiniz stratejilerin tümünü kullanma düşüncesiyle yapmayın. Yalnızca, onları aklınızın bir köşesinde bulundurun. Bunu yaparken, bedeniniz içgüdüsel olarak uygun kasları esneterek kendini eyleme hazırlayacaktır. Bu tür bir incelemeyle kazanılan avantajlar çok küçük olabilir, ancak aynı zamanda kazanmak ile kaybetmek arasındaki farkı yaratabilir.

Savaşın öncesindeki anlar çok hassastır ve eğer bu dönem boyunca dikkatli olmazsanız, savaş daha başlamadan

önce kaybedebilirsiniz. İn-yô kuramını her an uygulamanız bir sorumluluktur. Kendinizi, düşmanınızı ve aranızdaki durumu, bir tek kozmik olay olarak görün. İşin içine ikiciliğin girmesine izin verirsiniz, ruhunuz kolayca zayıflayacaktır. Ve eğer bu durum meydana gelirse, düşmanınızı yok etmekten çok kendinizi korumayı düşünmeye başlıyorsunuz.

İN-yô'yu kullanırken, bir birey olarak kendinizin farkında olmazsınız. Düşmanınız kendi tekniğinizin bir uzantısı ve savaş alanı da bir tehlike mekânı değil, bir aşama olur. Rakibinizin yüzünü gördüğünüzde, bu yüzün yumruğunuza yapıştığını hayal edin. Düşmanınızın bedenini gördüğünüzde, bu bedenin kılıcınızın keskin ağzını çevrelediğini hayal edin. Savaş meydanını incelerken, burasının ayaklarınızın tabanının uzantısı olduğunu hayal edin; ayaklarınızı hayal ettiğinizde, bedeniniz hareketsiz kalır ve yer hareket eder. Ardından bir strateji seçtiğinizde, bütün bu unsurları tek bedende birleştirecek bir strateji seçin.

Bu şekilde düşünüldüğünde savaş, ürkütücü bir şey olmaktan uzaklaşır. Korkulan bir şey olmak yerine, büyük bir arzuyla beklenen bir şeye dönüşür. Ortada siz diye bir şey yokken nasıl korkabilirsiniz?

DAISHÔ NO HEIHÔ

Daishô, yani “büyük ve küçük”, savaştaki önemli bir ilke için kullanılan sade bir addir. Bu adın, iki kademeli anlamı vardır. Dar anlamda, uzun kılıcın gerekli olduğu durumlarda uzun kılıç kullanmamanız gerektiği anlamına gelir. Geniş anlamda ise, küçük olaylarla fazla ilgilenmemeniz gerektiği anlamına gelir.

Meiji Devri'ne¹ kadar samurai'ler çift kılıç kullanırlardı. Daha önceden de tanımlandığı gibi, katana olarak bilinen uzun kılıç ana silahtı ve yalnızca açık alanda kullanılırdı. Wakizashi olarak bilinen kısa kılıç ise yakın dövüşlerde kullanılırdı ve her zaman taşınırdı.² Bu iki kılıcın bileşimi dais-hô olarak bilinirdi.

Bu iki farklı kılıçla ilişkili teknikler arasında belirgin fiziksel farklar vardır. Ağırlığına bağlı olarak katana, iki elle kavranır ve geniş bir şekilde savrulurdu. (Katana için kullanılan az sayıda tek el tekniği vardır; ancak elle yapılan keşifler fazla etkili olmazlar.) Bıçak uzunluğu otuz ile elli santimetre arasında değişen wakizashi ise, tek elle kullanılabilecek kadar hafiftir ve wakizashi ile ilgili teknikler bu durumu yansıtırlar.

Uzun ve kısa kılıç arasındaki fiziksel farklılıklar, aynı oranda büyük felsefi farklılıklar da yaratırlar. Katana ile ilgili stratejiler, güçlü ve saldırgan bir ruh ile ilişkilidirler. Karşılık olarak kısa kılıç teknikleri, küçük ve savunmacı ruhlar yaratmak için öğretilirler. Bu nedenle bazı eğitimler, öğrencilerinin yaptığı kılıç karşılaşmalarını ilk on ya da yirmi yıl boyunca kısa kılıç teknikleriyle sınırlarlar.

Strateji olarak, uzun kılıç tekniklerini geniş durumlar için ve kısa kılıç tekniklerini küçük durumlar için kullanırsınız.

1 1868'de Meiji Dönemi sırasında Shogun, askeri diktatörlüğü bıraktı ve gücü İmparator'a geri verdi. Japonya, Batılılaşma programına alındı. Bu programın bir bölümü olarak 1876 yılında samurai sınıfı ortadan kaldırıldı ve kılıç kuşanmak yasaklandı. Bu olay *haitôrei* olarak bilinir.

2 Bazı Batılı yazarlar, uzun kılıcın savaşmak için, kısa kılıcın ise seppuku, yani törensel intihar için kullanıldığını yazarlar. Bu doğru değildir. Wakizashi'nin bazen savaş meydanında seppuku için kullanıldığı doğrudur, ancak gerçekte savaş bıçağı olarak kullanılırdı. Bu belli bir plana göre, *shirosaya* olarak bilinen tamamlanmamış bir kılıç kını ve kabza, ayrıca kılıç beyaz bir kâğıda sarılarak yapılırdı.

Geniş bir durum, hayatınızın tehlikede olduğu bir karşılaşma olacaktır, bu durumda daha geniş düşünürsünüz ve amacınız düşmanınızı tümüyle yok etmek olur. Bir partide, bir sarhoş tarafından rahatsız edilmek gibi küçük bir durum, düşmanınızı yok etmenizi gerektirmez.

Bu, herhangi bir açıklamaya gerek kalmayacak kadar açık gibi görünebilir. Hatta, belli olan bir durum için neden resmî bir stratejinin kullanıldığını merak edebilirsiniz. Her şeyden önce, yalnızca biraz fazla içkili olduğu için bir konunun öldürülmemesi gerektiğini herkes bilir. Yanlış! Bunu her *zihin* bilir; fakat her beden için aynı şeyi söyleyemezsiniz. Savaşçı olmayan bir insanın bedeni yalnızca bir bedendir, bir savaşçının bedeni ise iyi ayarlanmış bir makinedir. * O bir silahtır (dolu, mermisi ağzına sürülmüş ve emniyeti açılmış bir silahtır) ve tetiği kimin çekeceğine aldırmaz. Bir silah, küçük yapılı bir insana küçük mermi, iri yapılı bir insana büyük mermi göndermez; herkese aynı mermiyi ateşler. (Bu, orduların temel sorunlarından bir tanesidir. Uzun süre boyunca ön saflarla savaşmış olan bir insanın sahip olduğu sertliğin, o insan topluma salınmadan önce yumuşatılması gerekir.)

Daisho no heihô, bu durumu denetim altına alma yöntemidir. Bir asker, küçük düşünerek reflekslerini kısıtlayabilir. Doğru, bu durum onun ana duruma göstereceği tepkilerini yavaşlatır, ancak aynı zamanda daha bilindik küçük ve normal durumlara karşı gösterdiği tepkilerini de kısıtlar. Bilinçli bir iradeyle, toplumun kuralları içinde yaşamak için kendi ruhunu bir deli gömleğinin içine yerleştirir. Bu durumda, öldürmeyen bir katil olur.

* Bu nedenle savaşçıya asla ani bir el şakası yapılmamalıdır. Ani bir durumda (bu şaka amaçlı bile olsa), savaşçının bedeni karşısındaki insanı öldürür ve zihni yalnızca bu eylemi izler. Bu, size bir tür denetimsizlikmiş gibi gelebilir; eğer olay saliseler yerine yerine saniyelerle ölçülseydi öyle olurdu (Ç.N.)

Felsefi olarak daishō, bu iki durum tarafından aklınızın karışmaması gerektiği anlamına gelir: Küçük rahatsızlıklarla, büyük bir savaş arasındaki farkı anlarsınız. Bu strateji ayrıca, küçük sıkıntılarla fazla ilgilenmemeniz gerektiği anlamına gelir. Küçük bir mesele asla dikkatinizin küçük bir bölümünden fazlasını zapt etmemelidir. Eğer daha fazlasını zapt ederse, o zaman daha geniş bir duruma göre tavır alma hatasına düşebilirsiniz.

Savaş deneyimi az olan bir insanı bu stratejiyle yenmek kolaydır. Eğer hızla, kanamasına yetecek kadar bir güçle burnuna vurursanız, bu onun dikkatini zapt edecektir. Dikkatinin öylesine büyük bir bölümü bu noktaya kayacaktır ki, hayati tehlike olmayan bir yaralanma olsa da, gerekli olan her tür girişimde rahatça bulunabileceksiniz. (Bu durum, savaşçı ile sivil insan arasındaki farkı gösterir. Bir sivilin biraz canını yakın, bu onun korkmasına yeterli olur; bir savaşçıyı yaralayın, sizden bunun hesabını soracaktır.)

Ayrıca daishō'yu utsurokashi no heihō tarzında kullanıp, rakibinizin tavırlarını etkileyebilirsiniz. Kılıcınızın ucunu rasgele bir şekilde küçük hareketlerle oynatın. Bu durum, rakibinizi benzeri bir düşünce biçimine geçecek kadar etkileyebilir ve kısa süre sonra küçük, hızlı adımlarla hareket etmeye başlar. Büyük düşünmeyi bırakır ve kısa kılıç teknikleri kullanmaya başlar. Bu durum da, onu güçlü bir saldırıdan kolayca zarar görebilecek duruma getirir.

İşadamları sık sık bu heihō'nun kurbanı olurlar. Küçük bir deyimî ödünç olarak alıp burada kullanacağım: "İşin işi, iştir." Bir şirketin tüm eylemleri bu standarta göre ölçülmelidir. Müşteri ilişkileri, işçi ilişkileri ve toplum ilişkilerinin tümünün şirket üzerinde olumlu ve ölçülebilir etkileri ol-

malıdır. Kâr getirmeyen her eylem, ister kısa vadeli, isterse uzun vadeli olsun bir yana bırakılmalıdır. Şirketin gücü ve başarısı daima ikinci derece meselelerin, bu meseleler ne kadar heyecan verici olsa da önünde gelmelidir. Küçük meselelerle fazla ilgilenen bir şirket kendi batışına yol açar. Toplum tarafından çok sevebilir ama uzun süre yaşamaz. Sürekli olarak kısa kılıca dikkat edildiğinde uzun kılıç kınının içinde paslanır.

Bir ordu da küçük düşünenin kurbanı olabilir. Çıkarma yapacak bir sahil belirledikten sonra, pozisyonunu pekiştirmek için o kadar uzun bir zaman harcayabilir ki, düşman, istilanın şokundan kurtulabilecek zaman bulur. Bir ordu, aşırı tutucu davranarak kendini, çıkamayacağı kadar derin bir sipere gömebilir. Bir ordu daima, *dai* zamanı ile *shô* zamanı arasındaki ayrımı yapmalıdır. Ordunun asıl görevi düşmanı yok etmektir ve bu nedenle de, savaş sırasında bu görevle ilgili olmayan her dakika, kaybedilmiş bir dakikadır. Savaş boruları bir kez çaldı mı, izlenecek tek yön ilerisi olmalıdır. İlerleme sırasındaki bir duraklama, uzun kılıç durumunda kısa kılıç stratejisi kullanmak olarak görülmelidir.

Ruhsal gelişim için geniş stratejiler tercih edilse de, kısa kılıç kullanmak isteyeceğiniz durumlar da olabilir. Güçlü bir düşmanla savaşmak zorunda kaldığınızda, bu son derece değerli olabilir.

Kılıçla savaşırken, uzun kılıcınızı kınına sokun ve küçük bir oda ya da sık ağaçlardan oluşan bir koru gibi kısıtlı bir alana girin. Bu durumda, düşmanınızın uzun kılıç stratejileri, çevresindeki nesnelere nedeniyle bozulacak ve bu da sizin yararınıza olacaktır.

Bir karate karşılaşmasında, eğer karşınızda güçlü bir rakip varsa, onu köşeye itecek hamleler yapmaya çalışın. Bu,

onun hareketlerini kısıtlayacak ve geniş tekniklerinin etkisini de azaltacaktır. Böylece hızınızı ve hareketliliğinizi kendi yararınıza kullanabilirsiniz.

Daishô no heihô'yu herhangi bir duruma uyarlamak için, yalnızca ruhunuzun, elverişli olan tüm boşlukları doldurmasına izin verin. Bu, oda gibi fiziksel bir boşluk ya da savaş gibi felsefi bir boşluk olabilir. Eğer bu yayılımın sonucunda ruhsal ölçüleriniz geniş olursa, o zaman otomatik olarak geniş stratejiler seçersiniz. Eğer ruhsal kütleğiniz küçük olursa, o zaman da içgüdüsel olarak küçük teknikler kullanırsınız. Böylece daima, var olan duruma tam anlamıyla uyarsınız.

TATEKİ NO HEIHÔ

Tateki, çok sayıda düşman anlamına gelir. Çok sayıda düşmanla uğraşırken üzerinde yoğunlaştığınız ana konu, savaş düzenidir. İlk olarak daima, size en yakın olan düşmana saldırmalısınız. Bilardo oyununda olduğu gibi, daima pozisyon için çalışmalısınız. Bu, belki de ilk olarak en uzakta ki düşmanı ele almanız gerekeceği ya da kendinizi avantajlı bir duruma getirmek için güç bir strateji kullanmanız gerekeceği anlamına gelir.

Bir çetenin zekâsının, içlerindeki en aptal olanının zekâsının grubun içindeki insanların sayısına bölümüne eşit olduğu söylenir. Bu, size bir espri gibi gelse de aslında gerçeğe çok yakındır. Bir grup insanı, birbirleriyle uyum içinde olan bir savaş takımına dönüştürmek uzun süren çetin bir eğitimi gerektirir. Eğer bir grubun böyle bir eğitimi yoksa, tek insan tarafından kolayca yenilebilir. Bunun nedeni, eğitilmemiş grubun üyelerinin birbirlerinin yoluna çıkma

eğiliminde olmalarıdır; birisi daima bir diğer arkadaşının saldırı yolunun üzerinde olur.

Saldırganları, birbirlerine çarpıncaya dek birbirlerinin üzerine yöneltmek için tateki'yi kullanabilirsiniz. Ardından, karmakarışık duruma geldiklerinde, gruba karşı iri ve hantal bir insanmış gibi davranabilirsiniz. Bunu başarmanın iki yöntemi vardır: Sonuncunun çevresinde dönmek ve ortadan ikiye bölerek ilerlemek.

Sonun çevresinde dönme stili (bu, genellikle irimi no heihō'nun bir yorumu olur), yana doğru geniş bir hareketten oluşur. Dışarıdan, düşman gücünün bir ucundaki adama saldırır ve onu bir sonraki adamın üzerine yönlendirirsiniz. Büyük bir yığın oluncaya dek aynı şeyi yapmayı sürdürürsünüz.

Ortadan ikiye bölerek ilerleme yöntemi daha tehlikelidir ve genellikle geniş bir gruba karşı kullanılmak üzere saklanır. Saldırı hattı boyunca büyük bir hızla ilerleyin. Bunu yaparken, sağa ve sola, açığa çıkan her hedefe saldırın. Asla durmayın! Eğer yavaşlarsanız, düşmanınızın çevrenizi sarmasına izin vermiş olursunuz. Düşman hattına yaptığınız bu saldırıyı peşi peşine tekrarlayarak, onların birliğini bozabilirsiniz. Ardından, bölünmüş parçaları bir yığın oluşturacak şekilde birbirlerinin üzerine itebilirsiniz.

Bu yöntemlerden hangisini kullanıyor olursanız olun, en güçlü düşmanı ilkönce yok etmeye çalışın. Onunla er ya da geç savaşmak zorunda kalacaksınız, bu nedenle henüz yorulmadan önce onu yok etmeye çalışın. Bu durumun, diğer düşmanlarınız üzerinde son derece zarar verici etkileri olacaktır. En güçlü üyelerinin yok edildiğini görünce, savaşma ruhları zayıflayacaktır.



Çok sayıda rakibe karşı savaşırken kullanılan stratejiler genellikle tek kişiye karşı savaşırken kullanılan stratejilerle aynıdır.

Bir insanda zekâ, beyninin farklı bölümleri arasındaki iletişimin derecesine bağlıdır. Bir orduda ise zekâ, birlikler arasındaki iletişime bağlıdır. Bu iletişimi tahrip etmek, insanın sinirlerini iptal etmek ile aynı şeydir.

Bir ordu büyük ve heybetli olabilir, fakat iletişimi zarar gördüğünde, birliklerin hızlı ve birbirleriyle ilişki içinde ey-lemde bulunmaları mümkün olmaz. Bu duruma karşı plan yapmak için, generalin aşırı dikkatli davranması gerekir. İletişim hatlarının son derece sağlamlaştırılmasını ve en azından normalinden üç kat derinde olmasını garantilemek için büyük zahmetlere katlanmalıdır. Bunu yaptıktan sonra en berbat senaryoya, yani iletişimin tümüyle kopmasına karşı plan yapmalıdır. Yerel olarak kullanılabilen bir dizi olasılık planı hazırlamalıdır. Böyle bir plan yapıldığında, iletişim sistemi onarılan dek cephedeki birlikler operasyonlarını sürdürebilirler.

Örneğin daima, bir ordunun ilerleme hızını düzenleyen belli bir kural olmalıdır. Böylece iletişimin hasar gördüğü durumlarda, birliklerden bir tanesi fazla ilerleyip diğerlerinden kopmaz. Ayrıca fazla yavaş ilerleyip, hatta bir boşluk da yaratmaz.

Modern deniz filoları, tateki stratejisine karşı koymakta ustadırlar. Uzun bir süre boyunca, yalıtılmış bir durumda savaşma deneyimleri olmuş ve bu duruma uygun olan bir emir komuta yapısı geliştirmişlerdir. Bir gemi ilk olarak deniz filosunun düzenlemeleri altında ve ardından da özel operasyon düzeni altında işler. Bu, tabaka tabaka, komutan uykuda olduğunda görevlilerin ne yapacağını belirten kaptanın gece emirleri kitabına kadar ilerler. Bu tür bir komuta yapısıyla, bir gemi tam olarak amiralin isteyeceği şeyleri yapamasa da, onun tüm stratejilerine uygun davranır.

Deniz filosu tarzı kademeli operasyon düzenlemesi, size karşı tateki no heihō'yu kullanan bir düşmanı yenmenin en iyi yoludur. Böyle bir durumda iletişim çok önemlidir. Birliğin her üyesinin, dikkatle sınıflandırılmış bir planı olmalı-

dır. Asker, savaşa özel bir stratejiyle yaklaşır. Eğer bu strateji işe yaramazsa, hemen daha genel olan bir üst yönetime döner. Eğer bu da başarısızlığa uğrarsa, bu kez daha genel bir stratejiye döner. Böyle olduğunda grup, dışarıdan gelecek olan bir yönlendirmeye gerek kalmadan halen bir ekip olarak çalışmayı sürdürebilir. Eğer yeterince uzun bir süre boyunca bir ekip olarak hareket ederlerse, tekrarlanan başarısızlıklara karşın halen kazanabilirler.

Modern haberleşme sistemleri hem bir nimet, hem de komuta için bir tehdittir. Bir komutan, günümüzdeki telsiz ağıyla dünyanın öte ucundaki bir adamıyla konuşabilir. Bu durum, hızlı emir değişikliklerine ve stratejik hareketliliğe izin verir, fakat aynı zamanda savaş alanındaki birlikleri merkezî otoriteye aşırı bağımlı duruma getirir. Eğer bu bağımlılık aşırı bir düzeye ulaşırsa, modern bir ordu, birkaç bin liralık bir sigortanın arızalanmasıyla hareketsiz duruma gelir.

Bir general, aşırı bağımlılığa karşı askerlerini, kişisel liderlik ve girişim yapabilir duruma getirecek olan bir eğitim programıyla korur. Amiral gibi o da, adamlarına, daima amaçlarına ulaşmaları gerektiğini öğretir. Eğer bunu, kişisel talimatlar altında yapamıyorlarsa, yapabilecekleri herhangi bir şekilde yapmalıdırlar.

Bir grubu yöneten stratejist, takeki no heihô'ya karşı girişilecek olan saldırıda, iletişimi en ön sırada tutmalıdır. Takeki no heihô'yu kullanan stratejist de iletişimi en ön sırada tutar, fakat olumsuz bir yolla. İlk çabalarını daima, düşmanın bağlantısını yok etmek için onun iletişimine zarar vermeye yöneltir. Bunun klasik yolu, önce subayları vurmaktır. Bununla birlikte, kullandığı yöntem ne olursa olsun stratejist, iyi eğitilmiş düşman birliğini düzensiz bireyler yığına dönüştürür.

SHİDAİ NO HEİHÔ

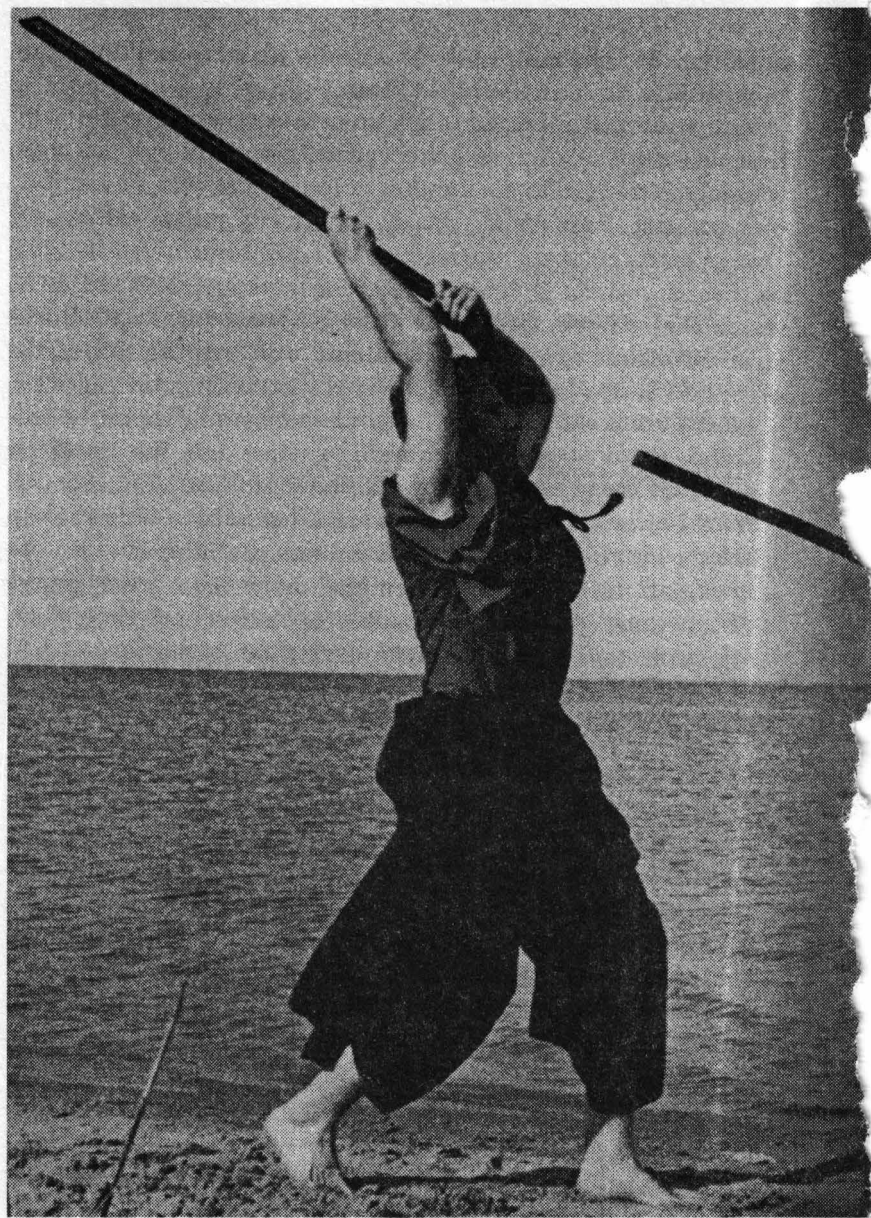
Shidai, savaşın şartlarıdır. Bu strateji temel olarak, savaş alanının seçimi ve kullanımı ile ilgilidir. Savaş için en uygun yerin ve zamanın seçilmesi, daima büyük bir komutanlığın işareti olmuştur. İki insan arasındaki savaşta da aynı durum geçerlidir.

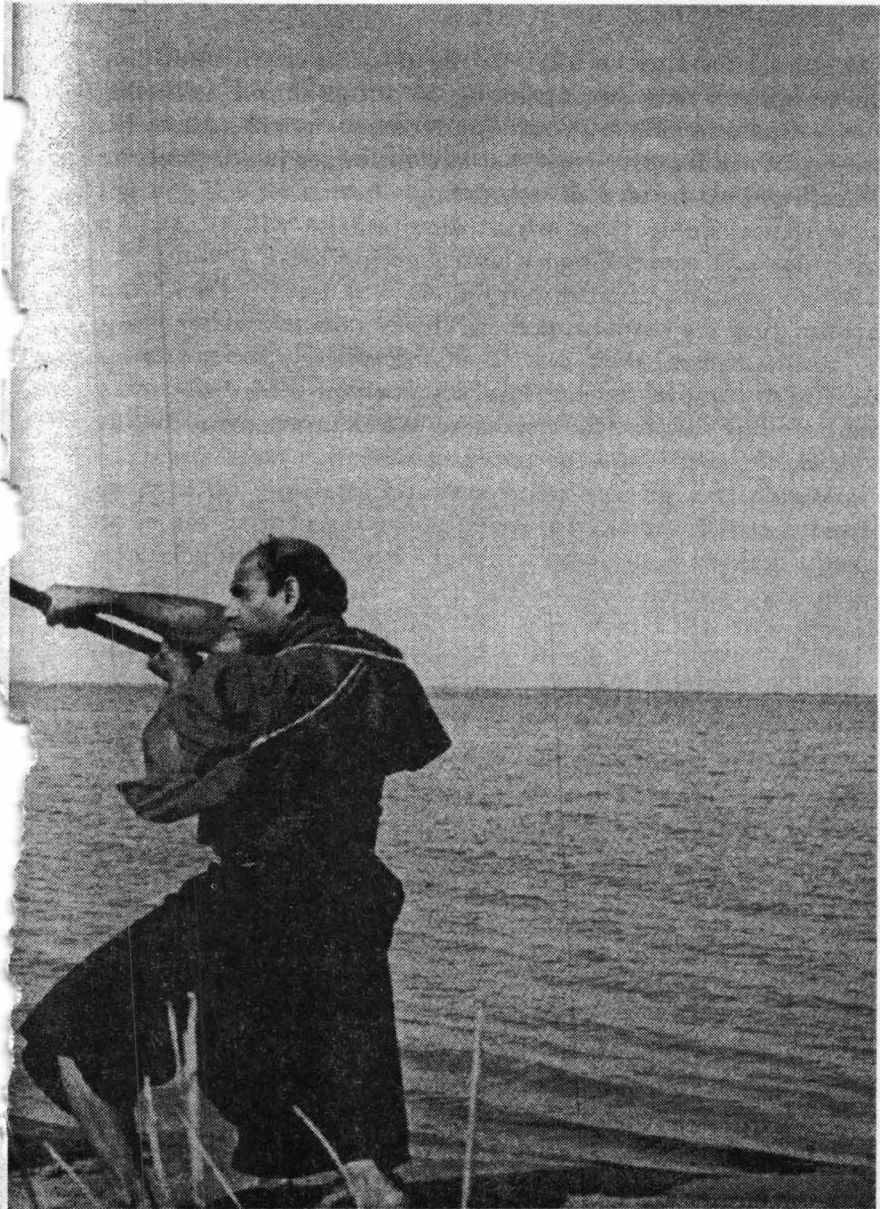
Uygun savaş alanını seçmek, eğer onu kullanamayacaksanız, hiçbir işinize yaramaz; savaş zamanında güçlü bir nokta, eğer etkili bir tehdit unsuru değilse geçilebilir. (Bu, İkinci Dünya Savaşı'nda Pasifik'te sık sık yapılmıştı.) Saldırıya geçeceğiniz uygun bir yer seçmelisiniz. Bir kez saldırıya başladınız mı, avantajlı konumunuzu bırakmaya ve savaşın akıntısı sizi nereye sürüklerse oraya gitmeye hazırlanmalısınız.

Taktikler, savaş alanı tarafından etkilenirler. Savaş alanını inceleyerek düşmanınızın stratejisini sezebilirsiniz; “gölgeye ilerleyerek” onun amaçlarını karartırsınız. Bunu yaparken, rakibinizin ustalık düzeyini de göz önünde bulundurmalısınız. Usta bir stratejist, kendi taktiklerine uygun bir savaş alanı seçer. Oysa bir amatör, bunu göz önünde bulundurmayabilir. Tabii böyle bir durumda savaş alanını incelemek, sizi hatalı tahminlere götürebilir.

Eğer düşmanınız rahat hareket ediyorsa, bu yeteneğini engellemek için bozuk bir savaş alanı seçin. Eğer çok güçlüyse düz bir alanda savaşın; böylece onun saldırılarından rahatça kaçarsınız. Daima savaş alanı konusundaki seçiminizle düşmanınızı avantajsız bir duruma sokmaya çalışın.

Ayrıca, savaş alanını kendi yararınıza uygun olarak değiştirme olasılığına karşı tetikte olmalısınız. Bir sandalyeyi





Gekken-sho'dan illk kumitachi.

düşmanınızın bir yanına fırlatmak kadar basit bir hareket bile onun seçeneklerini belirgin bir ölçüde azaltacaktır. Şimdi, bu yöne doğru rahatça hareket edemeyecektir; sağa mı yoksa sola mı hareket edeceğini merak etmek yerine, hangi yöne doğru saldıracağını bileceksiniz. Bir ordu, aynı şeyi mayın tarlası döşeyerek yapar.

Savaş alanını değiştirdiğinizde, düşmanınızı engellemeye çalışmayın. Yalnızca onu denetlemeye çalışın. Bu, mayın tarlası döşerken, orduların sık sık yaptıkları bir hatadır. Eğer bulunduğunuz alanın çevresini tümüyle mayın tarlasıyla çevirirseniz, kendinizi güvende hissedebilirsiniz ama, bu hatalı bir güvenlik duygusu olur. Düşmanınız sonunda saldırdığında, mayın tarlasına karşı önlemini almış olacaktır. Bu size, onun saldırı hattı konusunda hiçbir bilgi vermez. Buna karşın, eğer mayınlarınızı önceden belirlediğiniz bölgelere yerleştirirseniz düşmanınızı, mayınlar arasındaki açıklıkların birinden geçerek saldırmaya zorlamış olursunuz; hangi yönden saldıracağını bilmekse, size büyük bir avantaj kazandırır.

Eğer avantajsız bir durumda yakalandıysanız, düşmanınız ile uğraşmaya başlamadan önce bu durumu düzeltmeye çalışın. Eğer bir dağ eteğinin alçaklarındaysanız, dik olarak tepeye doğru ilerleyin. (Eğer kılıç kullanıyorsanız en iyisi sağa doğru ilerlemektir.) Düşmanınızdan birkaç adım uzaklaştığınızda, onunla yeniden karşılaşınca dek tepeye doğru ilerleyin ve aniden saldırın. Eğer yamacın üstündeyseniz, solunuza doğru hareket edin ve tepeden aşağıya doğru çapraz bir şekilde saldırarak düşmanınızı alt seviye bir pozisyonda kesin. Düşmanınız eğer güçlü bir savunma pozisyonundaysa, onu suigetsu no heihô ile kandırın. Saldırdığında, ona bir geri çekilme hattı bırakın.³ Eğer hiçbir kaçış şan-

³ Bu ilk kez, Sun Tzu (İÖ 500) tarafından *Sanat Sanatı* adlı kitabında belirtilmiştir.

sı kalmadan köşeye sıkışır, son derece tehlikeli bir duruma gelir. Kaçması için bir yol bırakırsanız, “savaş şiddetlenirse, istediğim zaman geriye çekilebilirim”, şeklinde düşünür. Bu da onun ruhunu zayıflatır.

Savaş alanını seçerken aynı zamanda savaşın zamanını da seçin. Batıdan doğuya doğru saldırırken, bunu öğleden sonra yapın. Doğudan batıya saldırırken ise, saldırınıza şafak vakti başlayın. İnsan, uzun bir yürüyüşün, ağır bir yemeğin ardından ve derin bir uykudan uyandıktan sonra en zayıf durumda olur. Bu nedenle yemeğin öncesi, bir saldırı için en kötü zamandır.

Görebileceğiniz gibi, shidai no heihō ile ilgili pek çok farklı etken vardır. Usta bir stratejist, maaşını böyle kazanır. Savaş ile ilgili, sonsuz sayıdaymiş gibi görünen olasılıkları göz önünde bulundurur ve bunların içinden işine en fazla yarayacak olanları seçmeye çalışır. Herhangi bir kararın sağladığı avantaj çok küçük olabilir, düşmanınızı yok etmenizi sağlayacak büyük bir avantaj çıkar.

Shidai'den şaşkırtıcı derecede kolay bir şekilde yararlanılabilir. İnsanların çoğu savaşmak zorunda kaldıkları için savaşırlar. Aynı şey ordular içinde de geçerlidir. Bu durum, savaş öncesinde size büyük bir zaman kazandırır. Buna karşın, böyle bir durumda son derece dikkatli olmalısınız. Savaşın gecikmesi, sizi avantajlı bir duruma geçirirse de, aynı zamanda olumsuz bir zihinsel duruma sokma eğilimi de vardır. Saldırımı geciktirirseniz, aynı zamanda savaşı ertelemek için de başka nedenler aramaya başlarsınız ve ruhunuz son derece savunmacı bir duruma gelir. Unutmayın, sağlam vurmak iyi bir şeydir, ama önce vurmak daha iyidir.

KAİMON NO HEİHÔ

Güçlü savunma durumunda olan bir düşmana saldırmanız gerektiğinde, planınızın son bölümü düşmanınızı “bir kapı aralamaya” zorlayacak türden bir stratejiden oluşmalıdır. Büyük bir güç, kalenin duvarlarını yıkabilse de, bu iyi bir strateji değildir. Düşmanınızın, saldırınız için bir kapı aralamasını sağlamanız çok daha iyidir. Kaimon, bunu sağlamak için kullanılan bu stratejidir.

Karate karşılaşmasında, eğer rakibinizin bedenindeki bir hedefe doğrudan saldırırsanız, rakibinizin bu hattı açmasını sağlayabilirsiniz. Bunu, saldırınızı düşman hattının çevresinden dolaştırmak yerine, doğrudan savunmasına yönlendirerek yaparsınız. Yani, hedef olarak rakibinizin blok alan kolunun arkasındaki bir noktayı seçersiniz. Yumruğunuzu bloklamak için kolunu önce yana alıp, ardından saldırı hattına yönlendirmesi gerekir. Eğer zamanlamanız mükemmel olursa yumruğunuz, rakibinizin hareketinin ortasında hedefini bulur. Her tür saldırınızı engelleme konusundaki dürtüleri nedeniyle, aslında yumruğunuz için bir kapı açmış olur.

Jūdô karşılaşmasında, rakibiniz sağlam bir duruşta olduğunda, fırlatışın öncesinde dengesini bozmak için genellikle kuzushi kullanırsınız. Bununla birlikte, kuzushi yerine kaimon da kullanabilirsiniz. Rakibinizin, size en yakın olan ayağına yapacağınız bir ayak süpürüşüyle saldırın. Süpürüşünüzü engellemek için bu ayağını kaldırdığında, kendi güçlü duruşunu bozmuş olacaktır. Ardından diğer ayağını süpürebilirsiniz.

Bir kılıçla kaimon’u kullanmak çok kolaydır. Kılıcınızı, sanki düşmanınızın kafasını kesmeyi planlıyormuşsunuz gi-

bi kaldırın. Hareketinize karşılık vermek için üst seviye pozisyonuna geçtiğinde ilk hareketinize devam edin. Kılıcınızı dairevi bir şekilde savurup, rakibinizin alt kısmını kesin.

Kaimon no heihô, bu tavır üzerinde yükselir. Kendinize bir saldırı hattı açmak için, düşmanınızın çok az denetleyebildiği içgüdüsel tepkilerini kullanırsınız. Bunu başarmak için durumu incelemelisiniz. Düşmanınızı ve savaş alanını inceler, ardından bu bilgiyi, düşmanınızın kendi kendini yok etmesi için kullanırsınız.

Son Söz

Yüzlerce strateji ve binlerce teknik vardır; bu kitapta yalnızca en önemlileri incelenmiştir. Bunların tümünde ustalaşmaya çalışmayın, yalnızca kendi sanatınıza uygulayabileceğinize emin olduklarınızı inceleyin ve seçtiğiniz bu stratejilerin özünü anlamaya çalışın.

Bir stratejiyi yalnızca kullanabilmeniz yeterli değildir. Ustalık düzeyini geçip anlayış düzeyine doğru ilerlemeli, dô'yu ya da michi'yi¹ fark etmek için jutsu'nun içinde ilerlemelisiniz. Böylece, yalnızca stratejiyi kullanan bir insan olmayacak, bir stratejist olacaksınız.

Dünya, masa başı savaşçılarıyla, savaşın özünü anlamayan insanlarla doludur. Strateji Yolu'nda ustalaşmak için medeniyet gözlüklerini çıkarmalı ve savaşı gerçekte olduğu haliyle görmelisiniz. O zaman Savaşın Dört Yüce Gerçek'ini takdir edebilirsiniz:

1. *Şiddet, yaşamın bir parçasıdır.* Bundan hoşlanmak zorunda değilsiniz, ama yapabileceğiniz en iyi şey, bu gerçekle işbirliği yapmaktır.

1 İkinci Bölüm'e bakın.

2. *Şiddet, acı verir.* Savaşı, bir tek darbe olmadan kazanmanız bile, yine de en azından elinizin eklem yerleri acıyacaktır.

3. *Uzun savaşlar kötüdür.* Şiddet dolu bir ortama girmeye zorlandığınızda, yapabileceğiniz en iyi şey onu mümkün olduğunca çabuk bitirmektir.

4. *Kazanmak, kaybetmekten daha iyidir.*

Hızla ya da güçle kazanabilirsiniz. Aynı zamanda teknik üstünlükle de kazanabilirsiniz. Fakat bu yöntemlerin tümünün fiziksel sınırları vardır. Ne kadar iyi olursanız olun, daima sizden daha iyi birisi vardır. Bunların tümünü en üst sınırlarına ulaştırmış ve dünyanın en iyisi bile olsanız bir gün yaşlanacaksınız. O zaman, gücünüz ve hızınız sizi terk ettiğinde, geriye hiçbir şeyiniz kalmayacaktır.

Heihō no michi, bu çıkmazın çevresinden dolaşan bir yoldur. Bu, her yıl gelişen bir ruh ve zihin sanatıdır. Sizi yenilmez yapmaz; yalnızca daha iyi yapar. Ve zihnin gücü, bedenin gücünden çok daha geç tükendiği için, çok uzun bir süre boyunca daha iyi olacaksınız.

Halen, bu kitabı okuduktan sonra bile, “şiddet hiçbir şeyi çözümümez” diyen insanlar olacaktır. Bu çok üzücü. Mezarlıklar, bu yanılığın tarafından yanlış yola sürüklenen pek çok iyi insanla dolu. Şiddet *daima* nihai tartışma konusu olmuştur. Uluslar bu nedenle savaşa girerler: Başka türlü ulaşamayacak bir hedefe ulaşmak için. Bu gün var olan her ulus, müzakere masasından kalkıp kılıçlarını çektikleri ve var olma hakkını kazandıkları için vardır.

İnsanlar ayrıca, yaşamın ayrıcalığı için de savaşmak zorunda kalmışlardır. Yaşamın devredilemez ve devralınamaz

bir hak olarak görülmeye başlanması gerçeği, pek çok insanın aynı zamanda yaşamın özgür olduğunu düşünmesine neden olmuştur. Yaşam yalnızca şanslı insanlar için özgürdür. Er ya da geç, sıradan bir insan daima bunun için savaşmak ve kan akıtmak zorunda kalır. Eğer Strateji Yolu'nda ustalaştıysanız, savaş zamanı geldiğinde kazanabilirsiniz.

Stratejiyi incelemek hayatta kalmaya yaramanın yanı sıra, daima savaşçıyı üstün kılan bir özellik olmuştur. Silaha olan ihtiyaç geçtikten çok sonra bile, bu insanların, silahları üzerinde ustalaşmaya çalışmalarının nedeni budur. Bu, Strateji Yolu'nun cezbedici bir özelliğidir ve pek çok insanın bu yolu seçmesinin nedenidir. Bu sanat, savaşçının kalbine diğer sanatların tümünden daha yakındır. Bu, mantığın ötesinde bir şeydir. İnsan olmanın doğuştan gelen bir özelliği, içsel bir dürtüdür. İnsanların çoğu bu dürtüyü medeniyet için bir tehlike olarak görseler de, bu dürtü insanoğlunu diğer türlerin hâkimi yaptığı için onurlandırılmalıdır; insanlar savaşa girmeselerdi, insan soyu halen mağaralarda birbirlerine sokulup gecenin içindeki garip seslerle ürpereceklerdi.

EK-A

Gelecekteki Çalışmalarınız

Eğer heihô'yu incelemeyi sürdürmek istiyorsanız, geleneksel bir dōjô'ya katılmalısınız; bunun başka hiçbir yolu yoktur. Japon stratejisi konusundaki bilgilerin büyük bir çoğunluğu günümüze dek kuden, yani sözlü gelenek olarak ulaşmıştır ve bu konuda pek az yazılı bilgi vardır. Ayrıca heihô, öğrenmek için fiziksel olarak deneyimlemeniz gereken bir şeydir; bu konuda yalnızca bir şeyler okumak yeterli değildir. (Samurailer, fazla okuyan insanın ölü bir yaprak gibi koktuğunu söylemekten hoşlanırlardı.

Gerçek dōjô'ların sayısı çok azdır; bu nedenle, gerçek bir dōjô bulmak için bu işe uzun bir zaman harcamayı planlayın. Her şehirde savaş sanatı okulu görünümünde pek çok yer olsa da, bunların yalnızca yüzde 1'i gerçek bir geleneksel dōjô özelliğindedir. Evinizin elli kilometre çevresindeki her dōjô'yu ziyaret etmeyi ve dersleri izlemeyi planlayın.

Bu incelemede aramanız gereken birkaç özellik vardır. Aramanız gereken ilk şey, eğitmenin bir banka müdürü ile sert bir deniz kuvvetleri çavuşu arasında bir görünümüne sahip olmasıdır; okulun tertemiz ve sade bir görünümü olmalıdır; katı bir disiplin; her öğrencinin arkasında temiz ve

aynı idman üniforması; bol miktarda sessizlik; usta öğrencilere karşı büyük bir saygı; kutsal bir köşe; ve hissedilebilecek kadar yoğun bir ruhsallık.

Bunlar da dikkatli olmanız gereken olumsuz işaretlerdir: Okul yönetiminin kendi okullarını övmesi; rasgele elbiselerle ortalıkta dolaşan öğrenciler; çocuklar; müzik; samimi bir eğitmen; kendilerinden kıdemli olan öğrencilere adlarıyla hitap eden öğrenciler; taklit kılıçlar; saygısız tavırlar; kişisel idman üniformaları; bağdaş kurarak oturmuş öğrenciler; ve deneme dersleri.

Okulları dolaşırken anımsamanız gereken önemli bir gerçek şudur: İyi bir eğitmen büyük bir olasılıkla sizinle ilgilenmek istemeyecektir. Bir izdeş aday olarak sensei'yi sizi kabul etmeye ikna etmek sizin görevinizdir. Hoşlandığınız bir dōjō bulduğunuzda, ustayla görüşmeden önce öğrencilerin birkaçıyla konuşun. Öğrenciler, sensei ile görüşme sırasında nasıl davranmanız gerektiği konusunda size birkaç ipucu vermekten mutluluk duyacaklardır. Örneğin, bir dōjō'da para tartışması büyük bir kabalık olarak kabul edilir. Öğrenim ücreti bir zarfın içine konur ve özellikle ustanın orada olmadığı bir sırada masasının üzerine bırakılır. Üyelige kabul edilmeden önce, öğrenmeniz gereken buna benzer pek çok şey vardır.

EK-B

Ünlü Savaşlar

Geçmişten alınabilecek hem olumlu hem de olumsuz pek çok ders vardır. Bu nedenle ünlü savaşları incelemek, bir stratejistin eğitiminde daima önemli bir rol oynamıştır.

Bir şeyin nitelikleri, genellikle sonradan anlaşıldığı için, bu savaşların nasıl yapıldığı konusundaki kararı görmezden gelmeleri öğrenciler için büyük bir suçtur. Bu tür bir inceleme, askerlik tarihi, kısa stratejik arka plan yerine uzun fiziksel ayrıntılar üzerinde durma eğiliminde olduğu için dikkatle yapılmalıdır. Tarih kitapları, bir komutanın *neler* yaptığıyla doludur, fakat *neden* yaptığı konusuna pek az değinir.

Bu bilgi eksikliği (yani savaşın niçini hakkında bilgi eksikliği) nedeniyle, bu bölümdeki örnekler önemleri yerine stratejik açıdan anlaşılabilirliklerine göre seçilmişlerdir. Tartışma konularımızdan bir tanesi, 1944 yılında Avrupa'ya yapılan Müttefik çıkarmasıdır. Bu, büyük bir olasılıkla modern zamanların en ünlü çarpışmasıdır, fakat bu çarpışmada çok az strateji kullanılmıştır.

Bu savaşlarda mükemmel strateji örnekleri görülmemesi tatsız bir gerçektir. Daha fazla inceledikçe, bu gerçek daha görünür duruma gelecektir. Geçmişteki bu eksikliğin nedeni, subayların çoğunun oldukça acemi olmalarıydı. Bu generallerin çoğu, partinin ev sahibi olarak, bir orduyu yönetmekten daha başarılıydılar. Günümüzde subayların, terbiyelerinden çok gerçek yeteneklerine bakılarak seçilmeleri sevindirici bir durumdur.

Bununla birlikte, strateji eksikliği ya da belirsizliğine karşın gene de tarihten öğrenilecek çok şey vardır.

SOMME (1 Temmuz 1916)

Almanların Fransa'ya ilk saldırısının ardından savaş, bir hareketsizlik devresine girdi. Buna yeni bir silah neden olmuştu: Otomatik tüfek. Bu silahla bir müfreze, bir piyade bölüğünü etkisiz duruma getirebiliyordu. Komutanlar, savunma tarzındaki böyle bir savaşa hazırlıklı olmadıkları için bu durum Somme'da böyle bir felakete yol açmıştır.

Tüm savaş tarihi boyunca kullanılmış olan en kötü stratejiye tek bir örnek vermek gerekirse, o da budur; sadece savaşı düşünmek bile askerleri sınırlendirmiştir. Müttefik komutanı Sir Douglas Haig, Alman hattına karşı cephe saldırısı, yani bir yıpratma savaşı kararı verdi. Hiçbir strateji yoktu ve çok az teknik içeriyordu; sadece hareketsiz bir kütleye karşı kaba kuvvet harcanıyordu. Eğer savaş planını bir general yerine bir teğmen hazırlamış olsaydı, bu beceriksizliği yüzünden vurulurdu.

Alman hattına yapılan saldırının ilk gününde verilen kayıp 57.000'di. Her general bir hata yapabilir; hatta bunun gibi felaket getiren bir hata bile, buna karşın hataya devam etmenin hiçbir özürü yoktur. Saldırının başlangıç aşamasının iletişim yetersizliği nedeniyle devam ettirilmiş olmasına karşın Haig, "kafamı gerçeklerle karıştırmayın, ben kararımı verdim", tutumunu benimsemiş görünüyordu. Haig 140 gün boyunca devam etti! Temmuz ayı boyunca İngilizler her gün ortalama 10.000 kayıp verdiler. Savaşın sonundaki tahmini kayıplar ise Müttefik tarafından toplam 63.000, Alman tarafından 660.000 idi. Bu dehşete düşüren kayıplara rağmen Haig, hattını yalnızca beş mil ilerletebilmişti.

CAMBRAI (20 Kasım 1917)

Eğer Somme bir felaketse, Cambrai harikaydı. İngilizler 381 tanktan oluşan bir gücü Somme'nin kırk beş mil güneyine büyük bir gizlilik içinde yığdılar. Bu güçler, saldırıyı önceden haber vermeden, geleneksel bir topçu hücumu ile 20 Kasım sabahı sisler arasında ilerlemeye başladılar.

Tank, yeni bir silahtı ve Almanlar çok korkmuşlardı. İngilizler, 1.500 kişilik bir kayıp karşısında 10.000 Alman öldürdüler. Alman hattında dört mil genişliğinde bir gedik açıp on mil içeriye doğru ilerlediler.

Stratejik açıdan bu, kime'nin mükemmel bir örneği idi. Tankları piyadelere destek amacıyla yaymak yerine bir birim olarak kullanınca güç, düşman hattının belli bir bölgesine yoğunlaştırılmıştı. Saldırıyı gizlilikle başlatmak kage'nin bir örneği idi; bu canavar görünüşlü yeni silahın aniden görün-

mesinin düşmanın morali üzerindeki etkisi, onun geleneksel bir saldırıda yaratacağı etkiden çok daha fazla olmuştur.

Trajik olanı, General Haig'in bu zaferden yararlanamamasıydı. Almanların bozgunu ve savaşın dönüm noktası olması gerektiği halde etkisiz bir çarpışma oldu. Cambrai, bir harai no heihô olarak kullanılmalıydı. Ne var ki, müttefikler tank zaferinin hemen ardından bastırmadıklarından, Almanlar gruplaşmak için vakit buldular ve neticede, kaybettikleri toprakları geri aldılar.

Haig'in bu beceriksizliği, belki de Somme'daki felaketten bile daha kötüdür. İyi bir stratejistin en önemli özelliği, karşılaştığı avantajları kullanmaya hazır olmasıdır. Suki habersiz bile çıkagelse de, onu yakalamaya hazırdır. (İnsan, bir Patton ya da Rommel birkaç yüz tank ve harcayacak yarım milyon yaşam ile neler yapabilirdi diye merak ediyor doğrusu.)

AUSTERLITZ (25 Eylül 1805)

İlginç olan ana çarpışma değil, ama Ulm'daki başlangıç aşamasıdır.

Napolyon, bir dizi kıskırtıcı süvari hücumu ile Avusturya ordusunu doğuya gitmeye kandırdı. Bu nobashi no heihô'ydu. Sonra, yetkin bir irimi no heihô örneği ile onları Ulm'da kuşattı. Böylesi büyük bir gücü (200.000 adam) bu şekilde yönetmesi müthişti. (Napolyon daima, hareketliliğin bir silah olarak etkisine büyük bir inanç duyardı.)

EL ALAMEIN (23 Ekim 1942)

Bu, General Sir Douglas Montgomery'nin en başarılı olduğu dönemde geçmiştir. Montgomery, tam bir planlama ustasıydı. Kuzey Afrika'daki El Alamein'de sonunda kendisine düşünebilmesi için zaman tanırı ve o da sonuçta çok iyi bir iş çıkardı.

Montgomery'nin savaş alanı seçimi bir harikaydı. Solundaki deniz ve sağındaki kayalıklarla Rommel'in hareketini büyük ölçüde sınırlıyordu. Shidai no heihō'nun bu uygulaması Montgomery'nin yararınaydı, çünkü Rommel, tank savaşının dünyada önde gelen ustasıydı.

Asıl saldırı shinkage no heihō tarzında olmuştu. Montgomery, Alman hattının güney ucuna doğru bir saldırı başlatıp, oradan bir kavis çizerek topçularla kuzey ucuna yöneldi. Güneydeki sürekli baskı Rommel'i, birliklerini kuzeye yönlendirmekten alıkoyup onu daha da hareketsiz bir duruma soktu.

El Alamein tümüyle iyi bir keikaku ve berrak bir heihō örneğiydi. Montgomery, kendine sunulan her avantajı kullanmayı bildi. İyi planlama ve stratejiyi, güçlü tekniklerle birleştirerek büyük bir zafer kazandı.

GETTYSBURG (1 Temmuz 1863)

Bu, Lee'nin kazanması gereken bir savaştı, Lee büyük bir stratejistti ve eğer Stuart gibi başına buyruk bir süvari komutanı olmasaydı, savaşın sonucu değişik olabilirdi.

General Robert E. Lee savaşa, güneyde Kuzeyli birlikler tarafından yerlerine mihlanmış olarak başlamıştı. Üstün bir hanashi no heihô örneği ile bütün ordusunu bu hattan kurtarıp sola kaydı ve kuzeye, düşman topraklarına doğru hızla yöneldi. Amaç kokorozuki no heihô'ydu; yani düşmanın kalbine yapılan saldırı.

Ne var ki, General James E. B. Stuart 25 Haziran'da bağımsız bir saldırı başlattı. Stuart, Lee'nin ilerlediği hattın paralelindeydi ama çok fazla doğuydu.

Lee'nin bu stratejisinde olduğu gibi süvarinin asıl görevi bilgi sağlamaktı, fakat Stuart çok uzakta olduğu için Lee, "kör" olarak ilerlemek zorundaydı. Kuzeyli birliklerin takipte olduğunu ya da "çok geç" olana dek onların gücü hakkında bilgi alamıyordu. Hatta savaş başladıktan çok sonra bile Lee, halen rakibinin gücü ve dağılımı hakkında pek emin değildi.

Stuart'ın saldırısı, daisho no heihô'yu unutmış olmanın bir örneğiydi. Saldırısı düşmana zarar vermesine karşın, bilgi sağlama konusundaki yetersizliği Lee'nin ve böylece Güney'in savaş kaybetmesine neden oldu.

PEARL HARBOR (7 Aralık 1941)

Japonların Pearl Harbor'a saldırısı tipik bir ichi no hyôshi no heihô'ydu. Bütün yönleriyle ABD'nin Pasifik'teki deniz güçlerini tahrip etti. Eğer Japonlar, limanda Amerikan uçak gemilerini de yakalamayı başarmış olsalardı, o zaman sonuç Amerika için büyük bir kayıptan öte, bir felaket olacaktı.

Japonya'nın İkinci Dünya Savaşı'ndaki durumu için her zaman sorulan soru, "eğer strateji bu kadar önemliyse ve Japonlar da bu konunun uzmanıysa, o zaman neden kazanamadılar?" Bu soruya verilecek iki yanıt vardır. İlki, Meiji Dönemi'nde samurailerin gücünün ellerinden alınması ve askeriye, heihō konusundaki tecrübesiz sivillerin devralmış olmasıydı. Askeriyenin üst kademelerinde büyük stratejistlerin olduğu doğrudur, ama bunları da çoğu zaman, askeri üniformalı siviller engellemekteydiler. Kararlar çoğunlukla, pratik olmak yerine politikti.

Japon yenilgisinin ikinci nedeni ise fizikseldi. Japonya çok küçük bir ulustu. O kadar küçüktü ki, eğer ABD'yi yenmiş olsaydı bile, kazandığı zaferlerle hiçbir şey yapamazdı. Çünkü Japonya'da, bir işgal gücü oluşturacak kadar insan yoktu. Bu dev hakkında edindikleri bilgi, Japon stratejisini her açıdan etkiledi. Gereğinden fazla savunmayı düşünür duruma geldiler, fakat hiçbir savaş, savunma düşüncesiyle kazanılamazdı.

Savunma ağırlıklı stratejileri, Japonların fırsatları değerlendiremeyip, başarısızlığa uğramalarının açık göstergesidir. Bu, Pearl Harbor'da başladı ve tüm savaş boyunca devam etti.

İlk saldırıda Pearl Harbor savunması tahrip edilmişti. Japonlar, eğer isteselerdi adaları işgal edebilirdiler. Hatta hemen ardından gelecek olan ikinci bir saldırı, ilk baskında dokunulmamış olan denizaltı üslerini de yok edebilirdi. Ne var ki, karşı saldırı korkuları geri çekilmelerine neden oldu; çünkü Amerikan uçak gemilerinin nerede olduğunu bilmiyorlardı. Bu geri çekilme, devamı tam gelmeden yapılan bir menzuki no heihō örneğiydi.

BRITZKRIEG (9 Mayıs 1940)

Karşı taraf için pek iyi olmasa da bu, mükemmel bir savaş örneğiydi. Almanlar, Fransız savunma hattının kuzey ucunu süpürerek onların tüm konumlarını bir aydan daha kısa bir süre içinde tahrip ettiler. Saldırı, ağır topçularla desteklenmiş olan Maginot Hattı'nı etkisiz bırakan irimi no heihô tarzında bir hamleydi.

Almanların Fransa üzerine yaptıkları saldırı, yüzyılın başından beri kullanılan Schlieffen Planı'nın biraz değişikiydi. Aynı plan biraz genişletilerek, zırhlı birlikler ve hava desteği, birleşik bir hücum gücünde bir araya toplanmıştı. Başka sözcüklerle ifade edersek, yapılan şey, kime'ydi. Bu planın işe yaramasının nedeni, askerî düşüncede bir süreduruma neden olmasıydı; Fransızlar, İkinci Dünya Savaşı'nın bir önceki savaşın tekrarı olacağını bekliyorlardı. Bir önceki kuşağın stratejilerinin artık işe yaramayacağını anladıklarında ise çok geç kalmışlardı.

Fransa üzerinde yapılan Alman saldırısındaki tek sorun, aşırı derecede başarılı olunmasıydı. Ordu, tahminlerinden çok daha hızlı ilerleyince, Hitler çekingen davrandı ve birliklerini, durumu inceleyebileceği şekilde geride tuttu. Bunun bir tuzak olmadığını ve kendisinin gerçekten kazandığını anladığında ise, İngiltere çoktan birliklerini Dunkirk sahillerinden tahliye etmişti.

Hitler'in bu fırsatı değerlendirememesi, makuraosae no heihô'nun kullanılmamasının açık bir örneğidir. Savaşın temel bir kuralını göz ardı etmişti: Kazanırken durma! Eğer durmamış olsaydı, saldırısını Londra'ya kadar sürdürebilirdi. Amerikalılar halen güçlü bir şekilde yalıtılmış durumdaydılar ve Avrupa'daki savaşta rol almak istemiyorlardı. Eğer bir oyuna gelmemiş olsaydı, ABD bu savaşa asla girmeyebilirdi.

EK-C

Sözlük

Aiki: Düşmanınıza ruhunuz ile hükmetme ilkesi.

Aikidô: Aikijûjutsu'nun modern bir formu; aikijutsu'nun nihai gerçeği.

Aikijûjutsu: Daito-ryu jûjutsu; aiki ile uygulanan jûjutsu teknikleri.

Aikijutsu: Aiki'yi kullanma sanatı.

Aiuchi: Eşzamanlı darbeler; düşmanınıza, size vurduğu anda eşzamanlı olarak vurma eylemi.

Bokken: Tahta kılıç. Standart uzunluğu yüz beş santimetredir ve yapımında genellikle meşe ya da abanoz kullanılır.

Budô: "Savaş Yolu"; savaşın nihai gerçeği.

Bujutsu: Savaş bilimi.

Chikama: Yakın dövüş aralığı; düşmanınıza, adım atmadan vurabileceğiniz uzaklık.

Chikara: Güç.

Chūden: Orta seviye öğretmenler.

Chūshin: Merkez.

Daishō: “Büyük ve küçük”; samurai tarafından kullanılan büyük ve küçük kılıç kombinasyonu.

Daitō-ryū: Aikijutsu'nun temel okulu.

Deshi: İzdeş, çırac.

Dō: Yol.

Dōjō: Japon savaş sanatları eğitiminin yapıldığı merkez.

Dori: Bkz. tori.

Engetsu: “Dolunay”; kılıç ile yapılan geniş, dairevi hamle.

Fudōshin: Yerinden oynatılamaz ruh.

Fudōtai: Yerinden oynatılamaz beden.

Fukurami: *Fukuramu*, yani “yayılmak” fiilinin birleşik formu.

Fumikomi: Saldırı adımı.

Geri: Bkz. keri.

Getsukage: “Ay-gölge”; düşmanın fiziksel ve ruhsal eylemini yansıtmak.

Gihō: Teknik.

Giri: Bkz. kiri.

Go rin no sho: “Beş halka kitabı”; Miyamoto Musashi tarafından yazılmış ünlü bir strateji kitabı.

Gohō: Sert tarzda savaşma yöntemi; doğrudan doğruya düşmanın saldırı hattına karşı uygulanan teknik.

Hanashi: *Hanasu*, yani “salmak, bırakmak” fiilinin birleşik formu.

Han'on: Yarım adım.

Haragei: İçgüdüsel düşünce.

Harai: *Harau*, yani “süpürmek” fiilinin birleşik formu.

Heihô: Strateji.

Henka: Bir teknik üzerine çeşitlemeler.

Hidden: Gizli öğretiler.

Hijiki: Refleks hareketi;-den uzağa sıçramak.

Hishigi: *Hishigu*, yani “ezmek” fiilinin birleşik formu.

Hito e mi: “Birleşme eylemi”; düşmanın eylemine karışmak, onun eylemiyle birleşmek.

Hyôshi: Ritm.

İajjutsu: Tek bir harekette kılıcı kınından çekme ve düşmanı kesme sanatı.

İn: Doğadaki negatif güç; olumsuz, karanlık, dişi (Çincesi yin).

İppon: Bir puan.

İrimi: Giriş hareketi; düşmanın arka köşesine doğru hareket etmek; sıçrayarak dönmek.

İtten: Göbek deliğinin altı santimetre kadar altındaki bir nokta; insan bedeninin denge merkezi.

İttô-ryu: Ünlü bir kılıç okulu.

Jûdô: Jûjutsu'dan doğmuş olan modern bir spor; Jûjutsu'nun nihai gerçeği.

Jūhō: Yumuşak savaş stili; düşmanın hareket hattıyla aynı yöne uygulanan teknik.

Jūjutsu: Jūdō ilkesine dayanan bir savaş sanatı. Hem silahlarla, hem de silahsız olarak fırlatış, eklem kilitleri, vuruşlar ve boğma tekniklerinden oluşur.

Jutsu: Bilim ya da sanat anlamına gelen sonek.

Ka: Öğrenci anlamına gelen sonek (Örneğin karateka, karate öğrencisi demektir).

Kado: Köşe.

Kage: Gölge.

Kaimon: Açık bir kapı.

Karate: Okinawa-te'den doğmuş olan modern bir savaş sanatı.

Kata: Önceden düzenlenmiş teknikler serisi; omuz; (bir çiftin) bir tanesi.

Katana: Keskin ağzı yukarıya bakar şekilde kuşağa sokulan uzun kılıç.

Katsuri: "Kazanma yöntemi"; hız değişimiyle kazanmak.

Kawari: *Kawaru*, yani "değişmek" fiilinin birleşik formu.

Keikaku: Planlama.

Ken: Kılıç.

Kendō: "Kılıcın Yolu"; kenjutsu'dan doğan modern bir spor; kenjutsu'nun nihai gerçeği.

Kenjutsu: Japon kılıç ustalığı.

Keri: *Keru*, yani "tekme atmak" fiilinin birleşik formu.

Ki: Yaşam enerjisi.

Kiai: Yoğun ki.

Kime: Odaklanma.

Kimono: Bir tür Japon kaftanı. Erkeklerin kullandığı normal renk siyahtır. Bir samurai'nin klasik kostümü şöyleydi: *Fundoshi*, bel kuşağı. *Juban*, iç kimono; *obi*, yaklaşık olarak on santimetre genişliğinde ve üç metre uzunluğunda kuşak; *tabi*, başparmağı diğer parmalardan ayıran bir girintisi olan çoraplar; *zori*; hasır sandaletler; *hakama*, eteğe benzeyen bir pantolon; ve kimono.

Kiri: *Kiru*, yani “kesmek” fiilinin birleşik formu.

Kirigaeshi: Bir kılıç çalışması.

Kissaki: Kılıcın ucu.

Kôchiku: Uzun bambunun gövdesi.

Kokoro: Kalp; zihinsel tutum.

Kokyu chikara: Soluk alırken güç uygulamak.

Kokyû dôsa: Bir solunum çalışması.

Kuzushi: *Kuzusu*, yani “devirmek, yıkmak” fiilinin birleşik formu.

Maai: Savaş menzili.

Magiri: *Magiru*, yani “karıştırmak” fiilinin birleşik formu.

Makura: Yastık.

Mawashi: *Mawasu*, yani “döndürmek, dönmek” fiilinin birleşik formu.

Meiji: 1868-1912 yıllarındaki Japon imparatoru.

Mekakushi uchi: Düşmanı geçici olarak körleştirmek için yapılan vuruş.

Men: Yüz, surat.

Metsuke: Odak noktası.

Michi: Yol.

Minari: Görünüş.

Misekake: Kandırıcı hareket.

Momiji: “Kırmızı yaprak”; sonbahar yaprakları kadar yumuşak bir şekilde düşmek.

Munen: Hiçbir plan yapmamak.

Mushin: Hiçbir düşünceye sahip olmamak

Musô: Hiçbir düşünceye sahip olmamak.

Nagashi: *Nagasu*, yani “akmak” fiilinin birleşik formu.

Nage: *Nageru*, yani “atmak, fırlatmak” fiilinin birleşik formu.

Nobari: *Nebaru*, yani “yapışmak” fiilinin birleşik formu.

Nippon: Japonya (Not: Japonya adı, Çince bir sözcüğün, yanlış Portekizce telaffuzunun yanlış telaffuzudur).

Nitenichi-ryu: Musashi tarafından yaratılan kılıç okulu.

Nitôbun: Bozuk ritm.

No: İyelik eki, -nin, -nun, -nün anlamındadır.

Nobashi: *Nobasu*, yani “uzatmak, geciktirmek” fiilinin birleşik formu. ·

Nyūnanshin: Yeni bilgiler kabullenmeye hazır olmak.

Obiyakashi: Tehdit etmek.

Ōjite: -e karşılık vermek.

Okinawa-te: Okinawa adasında doğmuş olan çıplak elle savaş türü.

Okuden: Gizli öğretiler; bir ryu'nun en ileri teknikleri.

Omote: Ön; bir ryu'nun halka öğretilen teknikleri.

Osae: *Osaeru*, yani “aşağıya bastırmak, durdurmak, denetlemek” fiilinin birleşik formudur.

Renshu: İdman, eğitim.

Ryōte: Çift el.

Ryu: Geleneksel savaş stili; bir okul ya da sistem.

Ryuchō: “Akmak-sıçramak”; teknikleri birleştirmenin iki yolu.

Sabaki: Hareket.

Samurai: 17. yüzyıldan 19. yüzyıla kadar Japonya'yı yöneten yönetici sınıfın üyesi.

Sanchin: Bir saldırıya dayanmak için bedeni sağlamlaştırma yöntemi.

Sankai: “Dağ-deniz”; zıtlar.

Seiza: Dizüstü oturuşa benzeyen bir oturuş.

Sekka: Kıvılcım.

Sensei: Öğretmen; ileri düzeyde bilgi sahibi olan bir insan için kullanılan saygı sözcüğü.

Sente: Başlatma yetkisini ele geçirmek.

Seppuku: Dini intihar töreni.

Shibui: Zarif.

Shibumi: Zarafet.

Shidai: Şartlar.

Shikko sabaki: Dizüstü duruşta hareket etme yöntemi.

Shikkotai: -e yakın durmak.

Shinkage: Ruhu gizlemek.

Shinken: Gerçek kılıç.

Shintō: Japonya'nın geleneksel dini.

Shintō-ryu: Eski bir kılıç okulu.

Shinza: Kutsal köşe.

Shoden: Bir ryu'nun temel öğretileri.

Shōgun: Askeri diktatör.

Shorin-ryu: Bir karate sistemi.

Shoshinsha: Yeni başlayan kişi.

Shōsotsu: "Komutanlar ve askerler"; emir vermek.

Shotokan: Bir karate sistemi.

Shukotai: Normalinden biraz daha yakın durmak.

Sori: Kılıcın eğimi.

Suigetsu: "Suyun içindeki ay"; bir saldırıyı çekmek ve ardından onu engellemek.

Suki: Konsantrasyondaki anlık açıklık.

Suriage: Yukarıya doğru kaymak.

Sutemi: Feda etmek.

Tachi: Kenarı aşağıya bakacak şekilde kemere asılan uzun kılıç.

Tachi fumi: Düşmanı, kesmekten alıkoymak.

Tai sabaki: Beden hareketi.

Tateki: Çok sayıda düşman.

Tenshin-ryu: İttô-ryu ve Shintô-ryu'dan doğan kılıç stili.

Tokoshi: Büyük bir uzaklığı aşmak.

Tori: *Toru*, yani “almak, çekmek” fiilinin birleşik formudur.

Tsuki: *Tsuku*, yani “saplamak” fiilinin birleşik formudur.

Uchikomi: Saldırı adımı.

Uchima: Standart savaş menzili.

Ugokashi: *Ugokasu*, yani “hareket ettirmek” fiilinin birleşik formudur.

Undô: Bir çalışma.

Ushiro: Arka; geriye.

Utsurakashi: Bir duyguyu aktarmak.

Waza: Teknik.

Yagyu-ryu: Ünlü bir kılıç okulu.

Yamate-ryu: Bir aikijutsu okulu.

Yô: Doğadaki pozitif güç; olumlu, eril, aydınlak (Çincesi Yang).

Zanshin: Bir tekniğin ardından, tasarlanmadan yapılan duraklama.

Zazen: Oturma meditasyonu.

Zentai: Bütünlük, tüm.

Zuki: Bkz. tsuki.