



VNIVERSITAT ID VALÈNCIA  
Servei d'Educació Física i Esports

<http://www.uv.es/sesport>



ESGRIMA JAPONESA

VALENCIA

## ÍNDICE

Presentación	pp. 1
Introducción	pp. 2
Equipamiento	pp. 3
Hakama y Kendogi	pp. 5
Denominación de los Elementos del Bogu	pp. 7
Etiqueta/Reiho	pp. 8
Desarrollo del Aprendizaje	pp. 9
Deporte-Arte Marcial	pp. 10
Kendo no Kihon	pp. 11
Kihon Tandoku	pp. 12
Dai-Ichi-Kihon	pp. 13
Dai-Ni-Kihon	pp. 15
Harai Waza	pp. 15
Suriage Waza	pp. 16
Nuki Waza	pp. 16
Oji Waza	pp.17
¿Qué es el laido?	pp. 18
Seitei Iai, Escuela y Kata	pp. 19
¿Qué es el Jodo?	pp. 20
Seitei iai, Escuela, Kata y Kihon	pp. 21
Glosario	pp. 22
Bibliografía	pp. 23
Filmografía, Anime, Manga, Literatura	pp. 24
Cuestionario	pp. 25

### **Presentación: El kendo en la Universitat de València**

El Kendo en la Universitat de València inició sus actividades en mayo de 1995, desarrollándose en una primera fase en unas condiciones propias de ambiente universitario, como actividad lúdica y deportiva, en diferentes bandas horarias y niveles de tecnificación.

El nivel de tecnificación alcanzado permite a finales de 1998 habilitar el club de Kendo universitario, que nos proyecta a competiciones oficiales, participando en campeonatos autonómicos, nacionales y en modalidad open.

En el curso 1999-2000 la práctica de Kendo se incorpora a los planes de estudio de la Universitat de València como curso de créditos de libre elección. Este curso es independiente de la actividad regular y está abierto a personas externas a la comunidad universitaria.

En el año 2000 se instaura el Trofeo Rector de Kendo, incorporándose esta actividad a las competiciones internas de la Universitat de Valencia. Desde 2002 se organizan además ligas internas por equipos.

A partir del 2004 la Universitat de València organiza un Open i Clinic Internacional de Kendo, dirigido por profesores de reconocido prestigio, y con creciente participación.

En el año 2005 se inició un intercambio con la Universidad de Waseda (Tokyo), acudiendo en Febrero a Valencia una delegación de profesores y alumnos japoneses, y yendo la delegación valenciana a Tokyo en verano.

La Universitat de València pretende con este curso de 3 créditos, dar a conocer el Kendo, en un entorno óptimo para su práctica, comprendiendo no solo su dimensión deportiva y lúdica, sino también cultural y formativa.

# INTRODUCCIÓN

El **KENDO** (palabra compuesta de los kanjis japoneses 剣 **Ken** (sable) y 道 **Do** (vía) "La Vía del Sable") es una de las numerosas artes marciales que han aparecido en Japón a lo largo del tiempo. Quizá sea por su origen, una de las más antiguas y, paradójicamente, también es una de las que se mantiene con cierta pureza respecto a sus inicios (con las lógicas evoluciones, producto de su adaptación a los tiempos actuales y el mundo occidental).

Se creó como procedimiento de formación del manejo de la espada utilizada en los combates reales que se sucedían en las innumerables guerras propias de los distintos periodos de la milenaria Edad Media Japonesa. Al desaparecer la clase social de los guerreros, empezó a difundirse entre las distintas clases sociales del Japón profundizando en sus aspectos educativos y de contenido costumbrista.

No fue hasta finales del siglo XVIII, cuando se formalizó el prototipo del Kendó actual. El uniforme para entrenar (**KEIKOGI 稽古着**), compuesto de **Kendogi** (剣道着) y Hakama (袴), el pañuelo estampado que se coloca en la cabeza (**Tenugui** - 手拭) para absorber la transpiración y evitar las rozaduras con el casco, propias de la acción de los ataques y con los protectores creados a partir de la armadura: Do 胴, Kote 小手, **Men** 面 y Tare 垂. La espada se emula con una de bambú llamada Shinai 竹刀, de mayor flexibilidad, menor peligro, mayor libertad de actuación, pero indicativo del dominio que se puede mantener sobre el oponente.



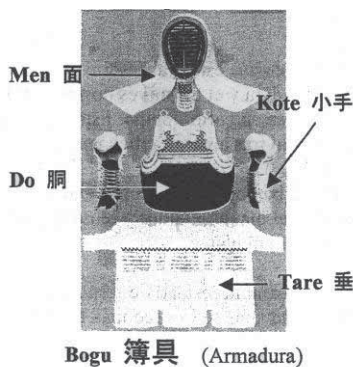
Kendogi  
剣道着

En estas circunstancias, con el enorme esfuerzo de los practicantes posteriores, se transmitía a las generaciones futuras el correcto y auténtico Kendó, con unas formas adecuadas a los tiempos actuales. De esta forma, y progresivamente fue aumentando el número de practicantes como en uno de tantos deportes y desde que se creara la Federación de Kendo de Japón, se han llegado a estar censados 1.410.000 practicantes en la categoría Shodan.

En España, no fue hasta 1972, cuando el maestro Ryo Hiruma (5º Dan de Kendo y 5ª Dan de laido) dio a conocer este arte marcial. Han pasado más de veinte años y, comparativamente,



Tenugui 手拭



el número de practicantes es todavía bajo, de ahí nuestro compromiso de darlo a conocer, dadas las considerables ventajas que supone la práctica de este ||e i||=£. deporte. Un año más tarde, ya en nuestra comunidad, en Gandía, se formalizó la primera tramitación de licencias del **Kendo**, hasta un total de ocho.

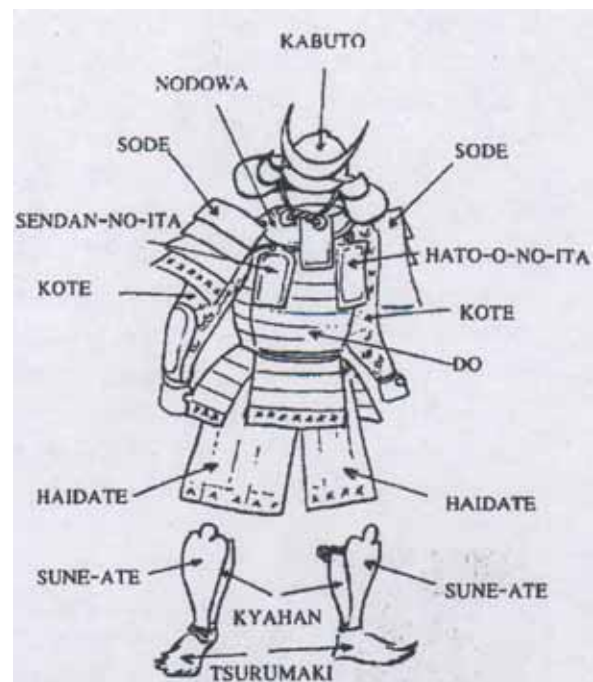


Shinai 竹刀

## EQUIPAMIENTO

La "fama" que soporta esta actividad con relación a sus requerimientos de equipamiento, coste de la emulación de la armadura (**Bogu**), sala acondicionada, dificultad de evolución y agresividad, choca frontalmente con la belleza plástica, la espectacularidad, el desarrollo psicomotriz, la práctica del concepto de estrategia y observación (aplicable a los negocios, relaciones públicas, etc.), el cuidado de la estética (cuidado en el vestir), la práctica de la cortesía, y otras virtudes (y defectos) propios de las artes marciales orientales. La balanza está claramente decantada. El inconveniente aparece en que los requerimientos no son como se conocen, al menos si se actúa con la secuencia adecuada.

El equipamiento tal y como lo conocemos hoy en día comenzó a utilizarse por varios maestros de la época Edo (1603-1867), entre los que estaban Toranishi Kanshin y Ono Tadake, utilizaban una armadura que protegía a los rivales. Esta armadura estaba inspirada en las utilizadas por los samurais y constaba de un casco y otras piezas de cuero, metal y bambú, que protegían cabeza, pecho, costados y brazos. Esta coraza fue poco a poco perfeccionándose hasta llegar al actual equipo, que consta de un casco protector para la cabeza (**Men**), consistente en una máscara de enrejado de hierro con faldones a los lados fuertemente acolchados y protección rígida para la garganta. El peto (**Do**), de gran dureza y que suele tener bambú por fuera o por dentro y que protege el tronco. Una faldilla corta (**Tare**) acolchada y que cubre el bajo vientre y caderas, y las manos y muñecas protegidas por unos guantes (**Kote**) gruesos y acolchados.



El maestro Ono había inventado también un sable hecho de bambú (**Shinai**), que algo perfeccionado es el utilizado hoy en competición y entrenamiento.

Fue uno de los alumnos del maestro Ono, llamado Chuta Nakanishi, quien alrededor de 1750 desarrolla los **Kote** y perfecciona el **Shinai**.

El mismo Nakanishi funda una escuela donde utiliza estos accesorios, logrando espectaculares resultados entre sus alumnos, pues con la armadura y el **Shinai** es posible golpear y atacar sin temor a las heridas, lográndose velocidad y técnica en corto tiempo. Este éxito hace que poco a poco las demás escuelas de Japón adopten el **Shinai** tras algunas reticencias.

El **Shinai** es un sable compuesto por cuatro cañas de bambú unidas en sus extremos por dos piezas de piel, una pequeña en la punta y otra mayor en el mango, unidas y tensadas por un cordón. Lleva además una guarda o Tsuba de caucho de forma circular.

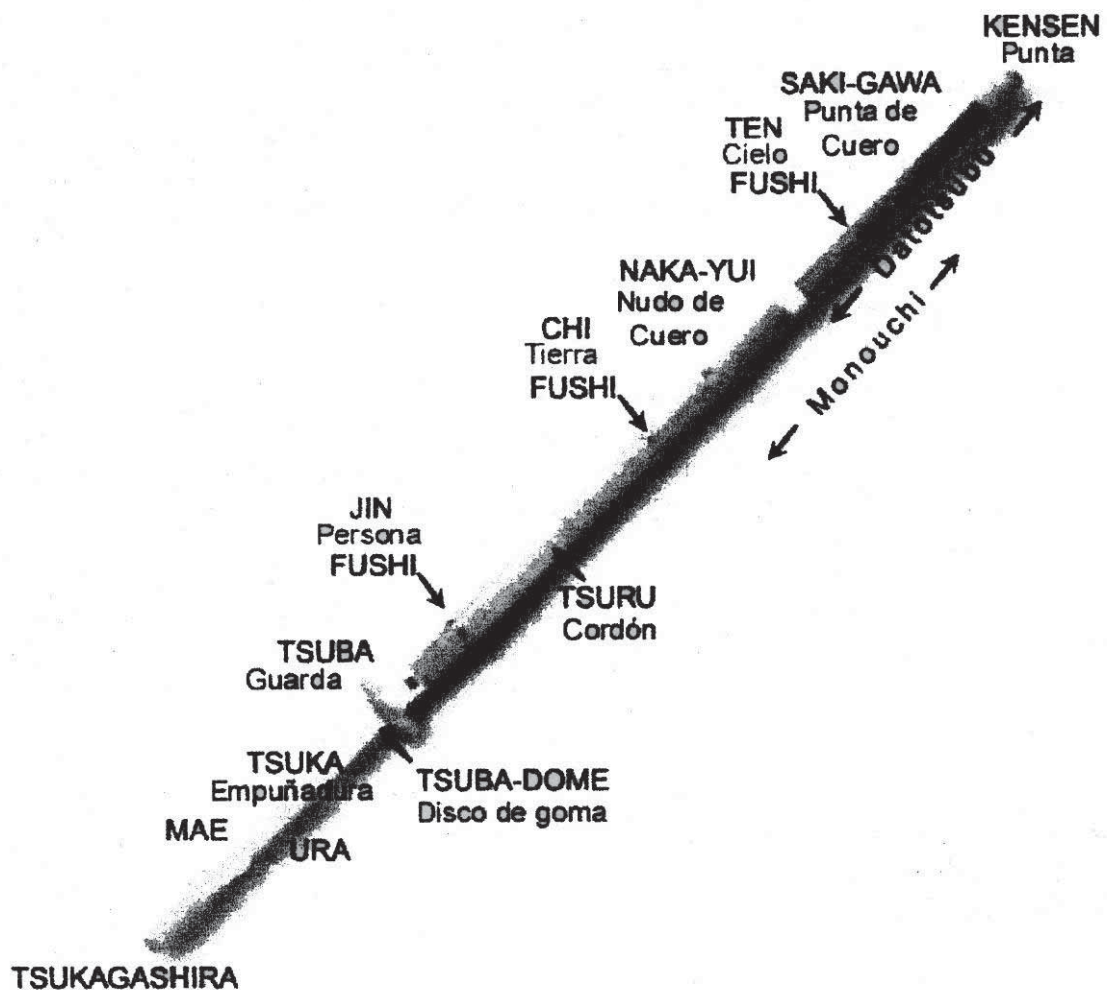
El hecho de estar formado por cuatro laminas se debe a la necesidad de restarle potencia



en el golpe y, por tanto, hacerlo menos peligroso. Con ello, además se le hace más flexible y al mismo tiempo, por su sonido, el arbitro de un combate puede estimar la bondad y la limpieza del golpe.

Bajo el equipo protector, el practicante de **Kendo** viste una **Hakama** o falda-pantalón muy amplio, con pliegues, y un **Kendogi** o chaquetilla similar a las de judo, pero de un tejido más ligero. En la cabeza, bajo el Men, se coloca un pañuelo de algodón (**Tenogui**).

Por último, para las Katas se emplea un sable de madera dura llamado **bokuto** o **bokken**, de forma y tamaño similar a la katana.



Para iniciarse en el **Kendo**, únicamente se precisa un **Shinai**, elemento muy económico ( si se huye de los desaprensivos que abusan de la falta de información y se escudan en la "fama" del **Kendo**) y del cual disponemos un amplio surtido proporcionados por la universidad para todo el que venga a las clases y para su uso en estas, y con esto es suficiente, porque adquirir todo el equipo es estrictamente contraproducente. Hasta que el manejo del **Shinai** le resulte familiar, puede aprovechar este período para conocer la actividad con mayor profundidad y le permitirá gradualmente ir completando el equipo adecuado a sus características físicas, estéticas e incluso económicas, con conocimiento propio basada en la experiencia obtenida en la fase de iniciación.

## HAKAMA Y KENDO GI

### Mantenimiento e historia de la Hakama

La hakama originalmente tenían la intención de proteger las piernas de los jinetes de la maleza, etc.- no diferentes de los zahones de cuero de los cowboys. El cuero era muy difícil de obtener en Japón, así que se usaba ropa gruesa en su lugar. Después de que los samurai fueron desmontados y se convirtieron en soldados de infantería, persistieron en usar las vestiduras de jinete porque los separaba y los hacía fácilmente identificables.

Existían diferentes estilos de hakama. El tipo usado por los artistas marciales de hoy - con "piernas" - se llama joba hakama, (aproximadamente, "cosa para montar en la cual uno se mete"). Otro tipo de hakama era una especie de falda tubo - sin piernas -, y el tercero era una versión larga del segundo. Éste era utilizado en visitas al Shogun o al Emperador. Medía entre 3,6-4,5 metros de largo, se doblaba varias veces y se ubicaba entre los pies y por detrás del visitante, esto hacía necesario shikko (caminar de rodillas) para la audiencia y hacía improbable que pudieran ocultar un arma (los sirvientes las usaban), o levantarse rápidamente para hacer un ataque.

### Los Pliegues de la Hakama

Numerosas interpretaciones sobre el significado de los pliegues de la hakama existen hoy. También hay cierta diferencia en el número de pliegues que se tienen en cuenta. El uso de cinco es más común que siete, aunque el siete también es considerado un número austero y de buena suerte. Dos de las interpretaciones más populares se listan a continuación:

#### Interpretación #1:

Los cinco pliegues del frente son las cinco virtudes, gotoku, de la sociedad tradicional japonesa, con un pliegue en la parte trasera que simboliza que en realidad, las cinco son una, que son de un ser humano unificado. Las cinco son:

- **Chuu:** Lealtad
- **Ko:** Justicia
- **Jin:** Humanidad, compasión
- **Gi:** de giri, o honor
- **Rei:** Respeto

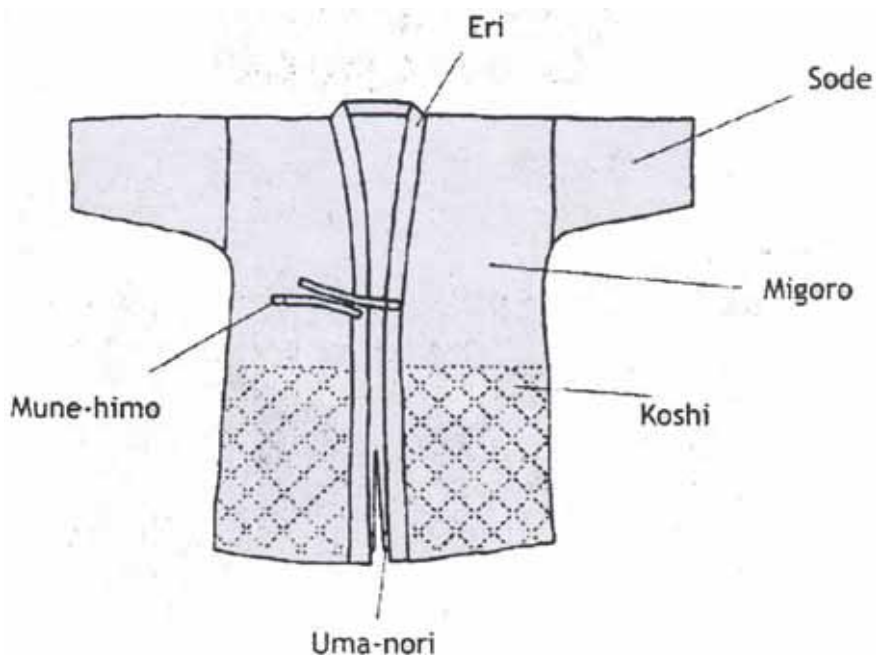
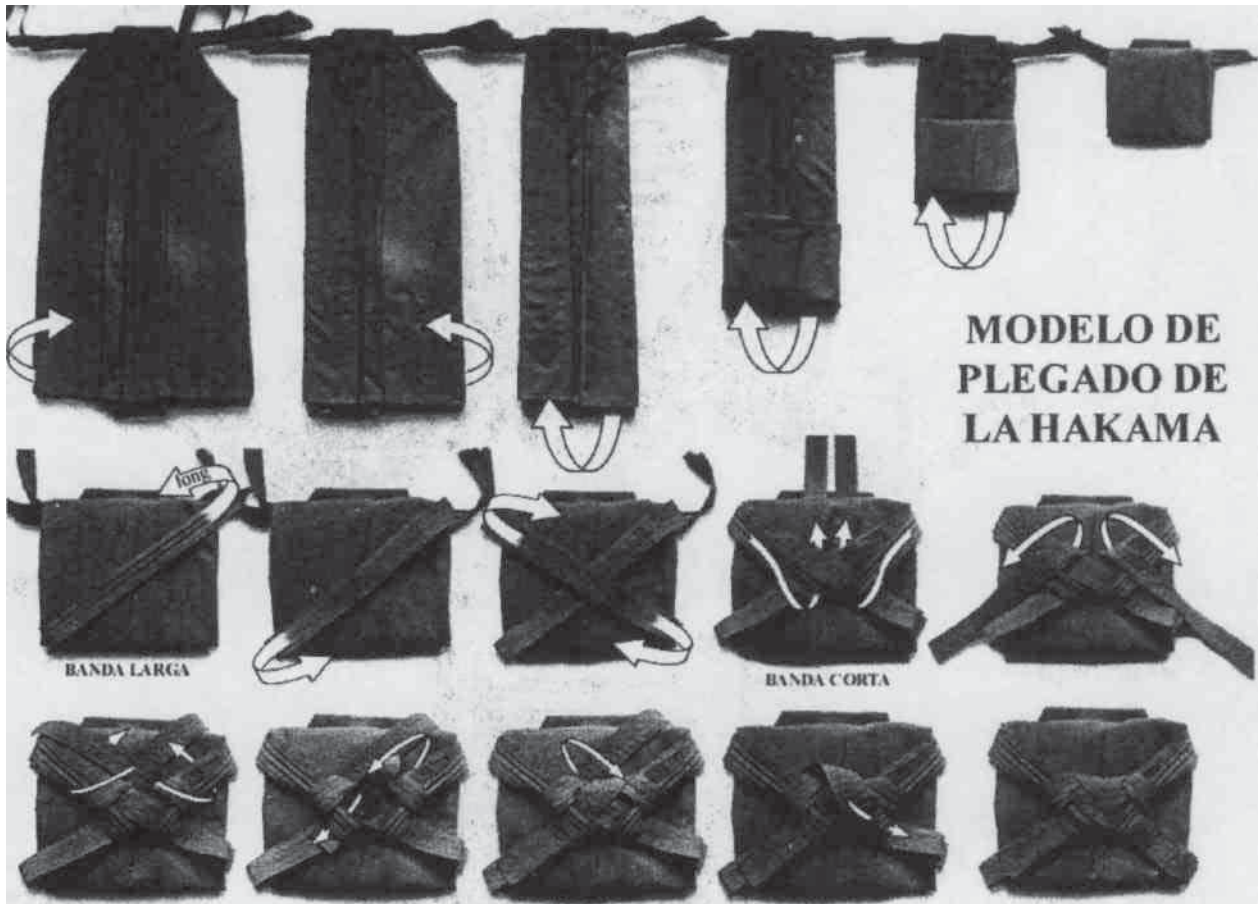
#### Interpretación #2:

La segunda explicación dice que hay siete pliegues (cinco en el frente y dos en la parte trasera) y que estos representan las siete virtudes del Budó:

- **Jin:** Benevolencia
- **Gi:** Honor o Justicia
- **Rei:** Cortesía y Etiqueta
- **Chi:** Sabiduría, Inteligencia
- **Shin:** Sinceridad
- **Chu:** Lealtad
- **Koh:** Piedad

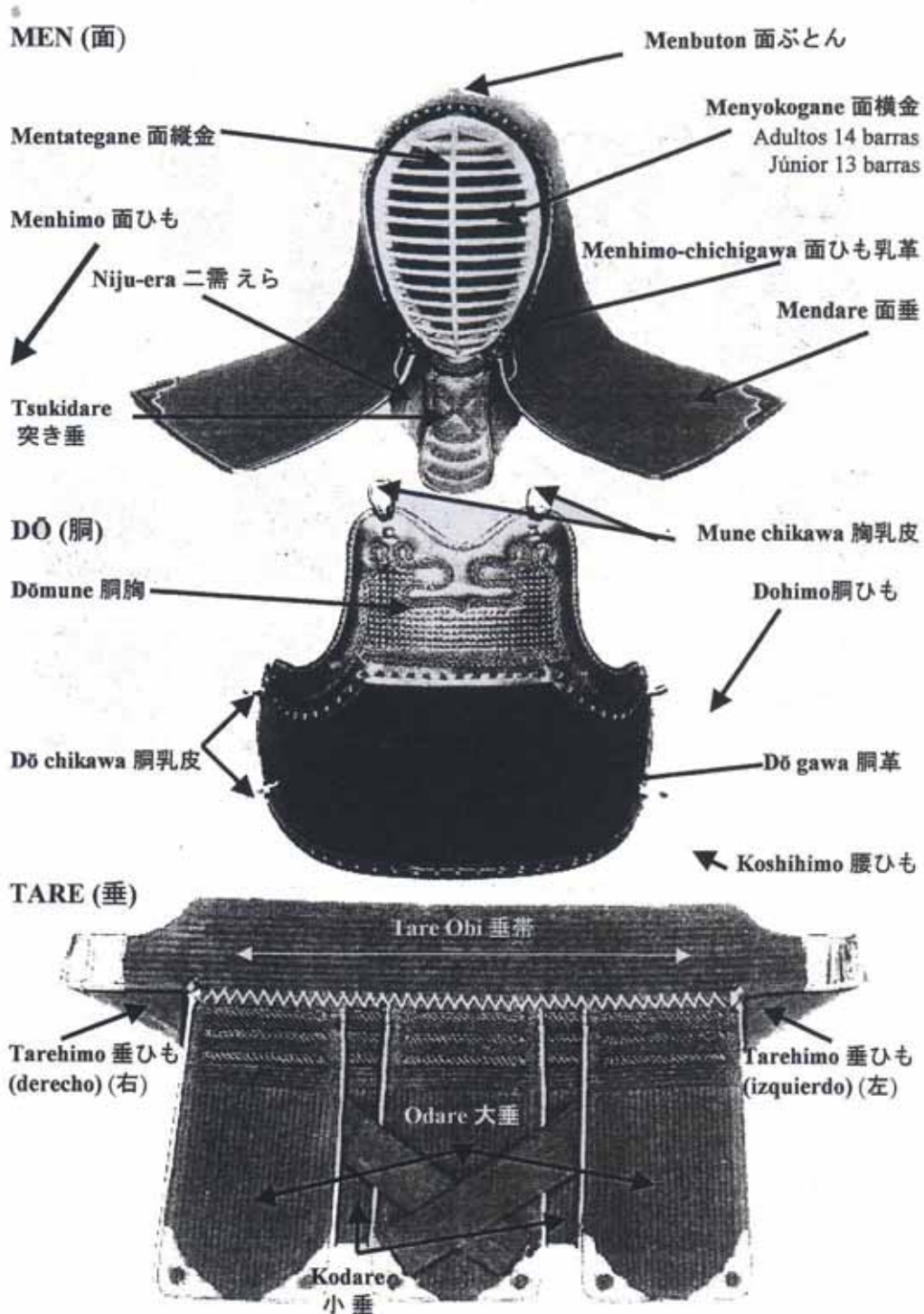
## Plegado de la Hakama

Saber como plegar la Hakama correctamente es una parte importante del **Kendo**. Una Hakama bien plegada tendrá una apariencia limpia y correcta cuando te la pongas para entrenar. Una Hakama arrugada tiene una apariencia difusa en el suelo. Hay varias modalidades de plegado de la Hakama a continuación se muestra una de las muchas formas de plegado.

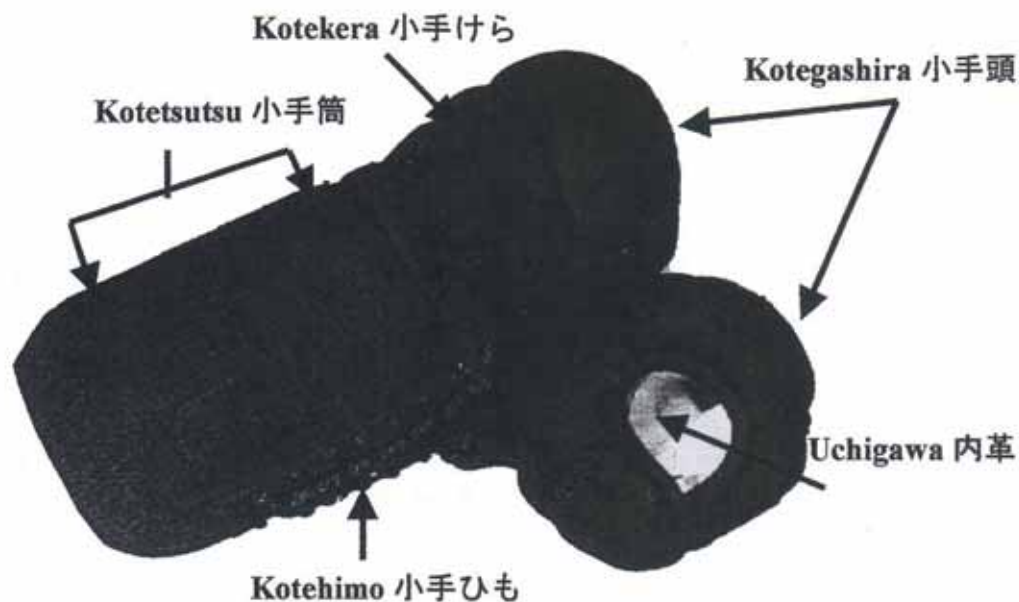




## DENOMINACIÓN DE LOS ELEMENTOS DEL BOGU



## KOTE (小手)



## ETIQUETA/REIHO

Es común el seguir ciertas reglas de etiqueta con el fin de que todo el que entrene tenga un trato equivalente. Aunque algunos Dojos son más condescendientes en su actitud con respecto a la etiqueta que otros, las siguientes reglas deberían ser puestas en práctica siempre que mera posible.



1. Dirígete hacia una esquina del tatami, quítate los zapatos / zapatillas.

2. Saludar antes de comenzar el calentamiento diciendo "Buenas tardes", "Onegai shimasu", etc... Seguir al instructor durante los ejercicios de calentamiento.

3. Durante la clase se realiza un saludo de pie al compañero al principio "Beunas Tardes" o "Onegai Shimasu" y final de cada ejercicio "Muchas Gracias" o "Domo Arigato".

4. Asegúrate de que tu Keikogi permanece bien atado y correctamente colocado durante la práctica.

5. Llegar tarde a clase: Quizá te sea necesario calentar y estirar antes de unirse al entrenamiento, en ese caso dirígete hacia un lado del tatami y hazlo.

6. Sandalias u otro calzado debe ser llevado solo fuera del tatami, como mucho de las duchas al tatami y viceversa.

7. El Keikogi debe ser conservado en buen estado.

8. Las uñas de los dedos, tanto de la mano como de los pies deben estar cuidadas, el pelo largo atado y los objetos tales como relojes o joyería deben quitarse antes del entrenamiento.

## **DESARROLLO DEL APRENDIZAJE**

La planificación y la programación de la actividad en el Kendo - flJÜ serán distintas según sea el objetivo de las mismas. Así distinguimos, tres grandes tipos de formación en esta actividad...

1. **KENDÓ RECREATIVO**. En el desarrollo existen tres etapas fundamentales:

- a) Una primera de iniciación, se conoce el deporte y aprende las técnicas básicas.
- b) Una segunda es el desarrollo, la metodología del aprendizaje utilizada se centra en la búsqueda de propuestas que motiven constantemente a los practicantes.
- c) Una tercera de perfeccionamiento técnico-táctico, pero sin alcanzar las dimensiones en cuanto a volumen de entrenamiento, que se le dedica en el programa competitivo.

2. **KENDO EDUCATIVO**. El Kendo como deporte individual de oposición, es un medio que conlleva la educación física, y la mental; ya que la estrategia mental y el trabajo muscular deben ir acompasados, no en vano los expertos de este deporte afirman que es "ajedrez móvil", con el objetivo final de tocar y no ser tocado.

La formación técnica exige un aprendizaje y desarrollo sensorial que contribuyen a mejorar su motricidad. Unidos a un protocolo y etiqueta, dan una belleza plástica y actitud personal elogiabiles.

3. **KENDO COMPETITIVO**. Ante un objetivo competitivo, la planificación del entrenamiento es a largo plazo. El proceso de aprendizaje debe realizar un trabajo que desarrolle cada uno de los factores que inciden en el rendimiento deportivo.

a) Formación técnica, dando prioridad a un correcto aprendizaje inicial, antes de precipitarse y buscar futuras correcciones de la técnica, en las que el tiempo a invertir supera al que se hubiera empleado en realizar el aprendizaje paciente pero correcto.

b) Formación táctica, ligada al anterior y fundamental para la consecución del éxito deportivo. Los procedimientos son infinitos, la progresión y sofisticación de los métodos de desarrollo táctico van desde distintos ejercicios que desarrollan un problema sencillo, hasta el estudio personalizado de un contrincante.

c) Preparación física, es de gran relevancia en el **Kendo**, ya que la fuerza explosiva del tren inferior, la velocidad de reacción y resistencia muscular, en general, son factores de gran importancia para conseguir el alto rendimiento. Se orienta hacia dos grandes objetivos: retrasar, en la medida de lo posible, la aparición de la fatiga durante la competición y alcanzar un grado de condición física que permita soportar grandes volúmenes de entrenamiento.

d) Preparación psicológica, a pesar de ser uno de los aspectos más importantes, es uno de los menos practicados, en la formación de muchos deportes. El desarrollo de las habilidades psicológicas proporcionara una mayor seguridad frente a las distintas exigencias de la competición. La visualización, capacidad de atención y concentración son los elementos que contribuyen a obtener un elevado nivel de prestación deportiva.

e) Formación teórico-práctica, conocer tanto el reglamento, arbitraje, mecanismos de competición evitan la ansiedad ante situaciones comprometidas. Cuidar el perfecto estado del material y otros.

Finalmente y no menos importante, los aspectos relacionados con la dieta, salud e higiene personal, dan un proceso de formación integral al kendoka.

## DEPORTE-ARTE MARCIAL

Desde el punto de vista del entrenamiento físico, el **Kendo** se puede definir como una competición que involucra a dos personas, apropiadamente equipadas, con protecciones y Shinai, que realizan unos cortes y estocadas controladas de acuerdo a unas reglas, a ciertas partes del cuerpo del ponente, **Men, Kote, Do y Tsuki**.

De esta forma, los movimientos básicos del **Kendo** requieren el uso de la habilidad en las técnicas que permiten adecuar sus movimientos a los del oponente, no importa fortaleza física, estatura, peso, sexo, esta es una de las grandes virtudes del **Kendo**, "te adaptas", para poder marcar y no ser marcado.

Los lugares correctos de ataque en el **Kendo** son los lugares protegidos por la armadura.

Los ataques validos son los que se realizan con precisión y con buena postura en los mencionados puntos de ataque.

En las competiciones individuales se adopta como regla la decisión por tres ataques validos. Se considera ganador quien haya logrado asestar primero dos ataques validos dentro del tiempo de competición y de la zona delimitada. Sin embargo, cuando una de las partes haya logrado asestar solo un ataque al finalizar el tiempo, este se considera ganador. Por norma, la competición tiene una duración de 5 minutos y cuando no se decidiera el ganador dentro del tiempo, se considera empate o ganador por punto. En las competiciones por equipo, se adopta el sistema de computo de ganadores o el sistema eliminatorio.

- [1] SHOMEN.
- [2] HIDARIMEN.
- [3] MIGIMEN.
- [4] TSUKI.
- [5] MIGIDO.
- [6] HIDARIDO.
- [7] KOTE.
- [8] KOTE.  
(En posición alta)





En el **Kendo**, como deporte, los ataques se realizan con una amplia libertad de actuación, lo que conduce inevitablemente a un elemento de competición. Si este espíritu impregna totalmente, el Kendo degenera en un contexto exclusivo de considerar el ganar o perder. Cuando esto sucede la pureza de las técnicas del Kendo se pierden. De ahí surge la necesidad, en términos de la pureza técnica mencionada, del KENDO-KATA que SIRVE PARA MEJORAR Y MANTENER LA TÉCNICA CORRECTA en el **Kendo-Shinai**. Para esta práctica se emplea el bokuto o bokken, simulación real de la espada japonesa en madera, con ello se aprende a controlar la parte del arma con que se deben realizar las técnicas, así como la forma, actitud y elegancia.



### **KENDO NO KIHON** (Base, fundamentos del **Kendo**)

**KIHON** significa "base", "fundamento". Las dos series primeras con oponente, kihon sotai, son con mucha diferencia el ejercicio más necesario y beneficioso de toda la fase de iniciación al Kendo. Permite, de una manera repetitiva, testar y optimizar los siguientes puntos:

- La eficacia de cada **Kihon**, según características propias y del oponente.
- La práctica de **Maai** (distancia entre...).
- La práctica del **Ri-ai** ("timing", ritmo adecuado).
- El endurecimiento físico del practicante.
- El estado de **Zanshin** (estado de atención adecuada).
- El **Rei** (saludo).

Los **Kihon** se puede practicar con **Shinai** (con o sin **Bogu**) o con **Bokken**, por lo que se deberá poner especial atención al **datotsu** (golpe cortante y estocada):

- **Datotsu bu**, parte de la espada con que se realiza.
- **Datotsu bu i**, lugar susceptible de ser realizado.
- **Hasuji**, dirección del filo: evidente con **Bokken**, pero igual de exigible con el **Shinai**.

Finalmente, el "lado" **MOTODOACHI** (espada de referencia) debe concentrarse en una realización correcta y no demasiado rápida de todos sus movimientos, porque al menor error por su parte las consecuencias técnicas son desastrosas para el "lado" **UCHIDACHI** (espada que ataca).

La tercera serie se realiza sin **motodachi**, **kihon tandoku**, en donde el esfuerzo se dirige a realizar las acciones de una manera simple, excluyendo todo movimiento superfluo del cuerpo y del arma. Poniendo especial énfasis en la postura, **shisei**.



## KIHON TANDOKU

Secuencia	Voz	Acción
REÍ	¡Rei!	Saluda en <b>Sagetō</b> ( <b>Shinai</b> izquierda) Adoptan <b>Taitō</b> .
YOI	¡Yoi!	
1ª) NUKETO	¡Nuke tō kata sankyodo!	
	¡Ichi!	Derecha, Izquierda (Ayumi-ashi)
	¡Ni!	Desenvainar casi completo (kesen) derecha.
	¡San!	Kamae y sonkyo.
	¡Nuke tō!	
2ª) OSSAME TO	¡Ossame tō kata sankyodo!	
	¡Ossame tō! ¡Ichi!	Enfundar en sonkyo.
	¡Ni!	Taitō de pie
	¡San!	Atrás izquierda, derecha e izquierda.
3ª) ASHI SABAKI	<p style="text-align: center;">MAE ↑ HIDARI ← → MIGI ↓ ATO UCHIRO</p>	
4ª) GO TONO KAMAE	a) CHUDAN NO KAMAE kamaete! ... kamae otoite! ... kamaemotoe! b) MOROTE MIGIJODAN NO KAMAE MOROTE HIDARI JODAN NO KAMAE c) WAKI NO KAMAE d) HASSO NO KAMAE e) GEDAN NO KAMAE	

## DAI-ICHI-KIHON (primeros fundamentos)

Secuencia	Voz	Acción
<b>REÍ</b>	Reí!	Ambos saludan en <b>Sagetō (Shinai izquierda)</b> Ambos adoptan <b>Taitō</b> .
<b>KAMAE</b>	Kamaete!	<i>Uchidachi:</i> Avanza un paso okuziashi. <i>Motodachi:</i> Quieto.
	¡Ichi!	<i>U:</i> Otro paso, <b>nuketō</b> y adopta <b>sonkyo</b> .
	¡Ni!	<i>M:</i> <b>nuketō</b> .
	¡San!	<i>U y M:</i> <b>Chudan no kamae: issoku ittō no maai</b> .
<b>1ª) SHOMEN</b>	¡Men no uchi kata sankyodo!	
	¡Ichi!	<i>U:</i> <b>Jodan no kamae</b>
	¡Ni!	<i>U:</i> <b>Zenshin issoku, Men uchi</b> y kiai (¡¡¡MEN!!!)
	¡San!	<i>M:</i> <b>Zenshin issoku</b> y abre <b>kamae</b> .
	¡Men no uchi kata ikkyodo!	<i>U y M:</i> Retornan a <b>chudan no kamae: issoku ittō no maai</b> .
	¡Men o ute!	Repetir la secuencia de forma continua.
<b>2ª) HIDARI MEN</b>	¡Hidari men no uchi kata sankyodo!	Ídem.
	¡Hidari men no uchi kata ikkyodo!	Ídem.
<b>3ª) MIGI MEN</b>	¡Migi men no uchi kata sankyodo!	Ídem.
	¡Migi men no uchi kata ikkyodo!	Ídem.
<b>4ª) KOTE</b>	¡Koteno...	Ídem.
<b>5ª) DO</b>	¡Dono...	Ídem.

<b>6ª) TSUKI</b>	¡Nodo no tsuki kata sankyodo!	
	¡Ichi!	<i>U: Zenshin, Tsuki y kiai (¡ ¡ ¡Tsuki!!!) M. Kotai con apertura de Kamae. My U\ Adoptan Chudan My U: Kotai. U: Zenshin.</i>
	¡Ni!	
	¡San!	
	¡Nodo o tsuke!	
<b>OSSAME</b>	¡Ossame tó!	

Motodachi y Uchidachi invierten la secuencia inicial.

<b>7ª) RENZOKU MEN</b>	¡Ren zoku men o ute!	
	¡Ichi!	<b>M: Zenshin y apertura de kamae. U: Zenshin, men uchi v kiai. (:::MEN!!!)</b>
	¡Ni!	Mkotai. <b>U: Zenshin, men uchi v kiai. (:::MEN!!!)</b>
	¡San!	<b>M Zenshin. U: Kotai, men uchi v kiai. (:::MEN!!!)</b>
	¡Shi!	<b>M y U: Kotai y chudan no kamae.</b>
<b>8ª) RENZOKU SAYUMEN</b>	¡Renzoku sayu men o ute!	Ídem.... <b>hidari men, migi men y hidari men.</b>
<b>9ª) KOTE MEN</b>	¡Kote men o ute!	
	¡Ichi!	<b>M: Zenshin y apertura de Kote. U: Zenshin, kote uchi v kiai (:::KOTE!!!)</b>
	¡Ni!	<b>M: Kotai y apertura de Men. U: Zenshin, men uchi v kiai (:::MEN!!!)</b>
	¡San!	<b>M: Adopta chudan no kamae. U: Kotai y adopta chudan no kamae.</b>
	¡Shi!	<b>M: Zenshin. U: Kotai.</b>
<b>10ª) KOTEDO</b>	¡Kote do ute!	Ídem.
<b>11ª) KOTE MEN DO</b>	¡Kote men do o ute!	
	¡Ichi!	<b>M: Zenshin y apertura de kote. U: Zenshin, kote uchi v kiai (:::KOTE!!!)</b>
	¡Ni!	<b>M: Kotai y apertura de Men. U: Zenshin, men uchi y kiai (:::MEN!!!)</b>
	¡San!	<b>M: Kotai y apertura de do (jodan no kamae).</b>

	¡Shi!	<b>M: Zenshin.</b> <b>U: Kotai.</b>
	¡Go!	<b>M:</b> Avanza tres pasos en <b>ayumi ashi</b> , derecha, izquierda, derecha. <b>U:</b> Retroceden tres pasos simultáneamente izquierda, derecha, izquierda.

## DAI-NI-KIHON

### HARAIWAZA

<b>12<sup>a</sup>) HARAIMEN</b> <b>a) OMOTE</b>	¡Hidari ni harai men o ute!	
	¡Ichi!	<b>M:</b> Quieto y mantiene su <b>Kamae.</b> <b>U:</b> Pequeño <b>zenshin</b> y <b>harai.</b>
<b>b) URA</b>	¡Ni!	<b>M: Zenshin</b> un paso. <b>U: Zenshin. Men uchi v kiai.</b>
	¡San!	<b>M y U: Kotai y chudan no kamae.</b>
	¡Migi ni harai men o ute!	Ídem.
<b>13<sup>a</sup>) HARAI KOTE</b>	¡(Migi ni) harai kote o ute!	Ídem.
<b>14<sup>a</sup>) HARAI TSUKI</b> <b>a) OMOTE</b>	¡Hidari ni harai nodo o tsuke!	
	¡Ichi!	<b>M:</b> Quieto y mantiene su <b>kamae.</b> <b>U:</b> Pequeño <b>zenshin</b> y <b>harai.</b>
<b>b) URA</b>	¡Ni!	<b>M: Kotai</b> un <b>paso.</b> <b>U: Zenshin, Tsuki v kiai (¡¡¡Tsuki!!!)</b>
	¡San!	<b>M: Zenshin</b> y <b>chudan no kamae.</b> <b>U: Kotai y chudan no kamae</b>
	¡Migi ni harai nodo o tsuke!	Ídem.

## SURIAGE WAZA

<b>15<sup>a</sup>) MEN SURIAGE MEN</b>	¡Men o hidari ni suriage men o ute!	
	¡Ichi!	<b><i>M: Zenshin, Men uchi y kiai. U: Kotai, suriage armando.</i></b>
	¡Ni!	<b><i>M: Quieto U: Zenshin, Men uchi y kiai.</i></b>
	¡San!	<b><i>M: Kotai y chudan no kamae. U: Kotai y chudan no kamae.</i></b>
<b>16<sup>a</sup>) MEN SURIAGE KOTE</b>	¡Men o migi ni suriage kote u te!	
	¡Ichi!	<b><i>M: Zenshin, Men uchi y kiai. U: Naname migi kotai, suriage armando.</i></b>
	¡Ni!	<b><i>M: Quieto. U: Zenshin, kote uchi y kiai.</i></b>
	¡San!	<b><i>M: Kotai y chudan no kamae. U: Kotai y chudan no kamae.</i></b>

## NUKIWAZA

<b>17<sup>a</sup>) KOTE NUKI MEN</b>	¡Kote o nuki men o ute!	
<b>18<sup>a</sup>) KOTE NUKI KOTE</b>	¡Kote o nuki kote u ute!	
<b>19<sup>a</sup>) MEN NUKI DO</b>	¡(Men o) nuki do u ute!	



## OJIWAZA

20 <sup>a</sup> ) "Control" de <b>KOTE UCHI</b>	¡Kote o migi ni oji kote o ute!	
	¡Ichi!	<b>M: Zenshin, Kote uchi y kiai.</b> <b>U: naname migi kotai, "CONTROL"</b> como <b>uchi otoshi</b> pero sin golpear el <b>bokuto</b> deslizando, sin ruido y desviando).
	¡Ni!	<b>M: Quieto.</b> <b>U: Naname zenshin, kote uchi y kiai.</b>
	¡San!	<b>M. Kotai y chudan no kamae.</b> <b>U: Kotai y chudan no kamae.</b>
21 <sup>a</sup> ) MEN KAESffIDO a) MIGI DO	¡Men o HIDARI no oji do u ute!	
	¡Ichi!	<b>M: Zenshin, men uchi y kiai.</b> <b>U: Pequeño zenshin y kaeshi.</b>
	¡Ni!	<b>M: Quieto.</b> <b>U: Hidari naname zenshin, migi do uchi y kiai</b> <b>(¡¡DO!!!).</b>
	¡San!	<b>M Kotai y chudan no kamae.</b> <b>U: Kotai y chudan no kamae.</b>
b)HIDARI DO	¡Men o MIGI no oji do o ute!	
	¡Ichi!	<b>M: Zenshin, Men uchi y kiai.</b> <b>U: Pequeño zenshin y kaeshi.</b>
	¡Ni!	<b>M: Quieto.</b> <b>U: Migi naname kotai, hidari do uchi y kiai.</b> <b>(¡¡DO!!!)</b>
	¡San!	<b>M. Kotai y chudan no kamae. U: Kotai y chudan</b>
22 <sup>a</sup> ) "Control" de <b>TSUKI</b>	¡Tsuki o hidari no oji nodo o tsuke!	

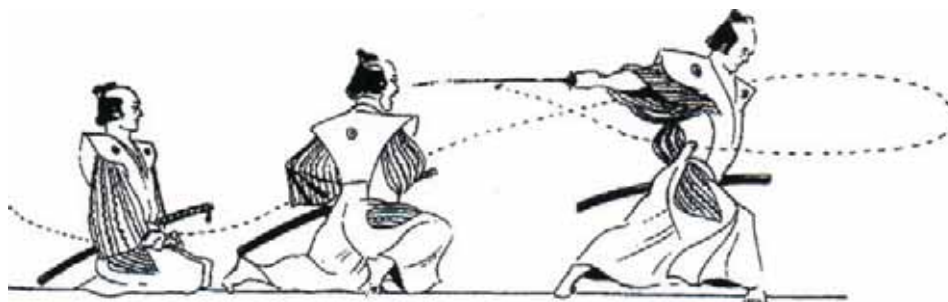
Observación M: No se retira en el contra-ataque.

## ¿ QUÉ ES EL IAIDÓ?

Las raíces del Iai-Jutsu se han hecho borrosas con el paso del tiempo. Se sabe que ya en el S. XV existieron varias técnicas de desenvainar la espada tanto en defensa como en ataque, según los requerimientos de la situación. Hoy sin embargo se cree que el fundador de la mayoría de las modernas escuelas, fue un guerrero llamado Hayashizaki Jinsuke Shigenobu, fallecido en 1616. Según su definición, las técnicas del Iai-Jutsu sirven para emplear la espada en cualquier situación y a fondo.

El Iai antigua formaba parte del Ken-Jutsu y contenía técnicas de ataque y de defensa inmediatas. Más tarde, al comienzo de la Era Tokugawa, muchos maestro empezaron a ver en el Iai un buen método para el desarrollo de la disciplina física e intelectual.

En el Iai, el alumno realiza todas las pruebas y técnicas a solas. Estas son muy variadas, desarrollándose en todo tipo de posiciones: en cuclillas, sentado, de pie o andando. Se estudian todas las direcciones de ataque y métodos para impedir desenvainar al adversario tratando de sujetar la empuñadura de su sable.



El Iai requiere una intensa concertación y un propósito de alcanzar la perfección de la técnica. Como cada ejercicio esta hecho por el alumno individualmente, es fundamental que este comprenda el sentido de cada "kata". No son solamente ejercicios teóricos, tienen que ser reales. Un celebre practicante de esgrima del S. XVIII dijo que el kata ejercitado solo es su forma tiene el mismo efecto que supone mover marionetas, hay que realizar la kata con el corazón y el espíritu, sino el **Iai-Dō** es solo teatro. El adversario imaginario ha de existir, hay que poder verle.

El entrenamiento y la disciplina comunes a todas las Vías marciales se compone de tres niveles de maestría: físico, psíquico y espiritual. En el plano físico, lo esencial del entrenamiento, consiste en el dominio de la forma, consiste en el dominio de la forma (Kata). El maestro proporciona una forma o modelo y el alumno la observa cuidadosamente, repitiéndola numerosas veces, hasta que la interioriza completamente. En el máximo grado de dominio de la forma el alumno es liberado de la fidelidad de la forma.

La tediosa, repetitiva y monótona rutina del aprendizaje pone a prueba el compromiso y la fuerza de voluntad del alumno, como también corrige la obstinación, controla la voluntariedad y elimina los malos hábitos corporales y mentales. Durante este proceso comienzan a emerger su verdadera fuerza, carácter y potencial.

Yagyū Munenori, maestro de armas de la Casa Tokugawa, destaca la superación del ego a través de la autodisciplina en el arte del dominio del sable. En un tratado conocido como "Transmisión Familiar en el Arte de Luchar", escribe que el objetivo del entrenamiento en las artes marciales es superar seis tipos de males: el deseo de vencer, el deseo de

abrumar psicológicamente al adversario, el deseo de permanecer pasivo a fin de esperar una apertura y el deseo de liberarse de estos males.

## SEITEI IAI ESCUELA Y KATA

"¿Estudia usted **laidō**?". Se le pregunta de una manera casi sistemática en Japón al practicante de las Artes Marciales. En caso de respuesta negativa, el interlocutor no dejara de poner en duda la seriedad del entrenamiento que lleva el practicante; de esta forma tan evidente, para un Japonés, es el parentesco y interpretación del **Aikidō**, **Judō** y **Kendō**, al igual que el resto de las artes marciales japonesas.

En Europa, todos los practicantes de **Budo** (conjunto de artes marciales japonesas) ganarían al estudiar el **laidō**. El espíritu y el abanico de técnicas de defensa y ataque aparecen tanto como complemento indispensable, como análisis del origen de sus practicas.

Además, es de fuerza reconocer que el **laidō** esta representado por multitud de Escuelas Tradicionales (**Ryu Ha**), con estilos complejos y a menudo muy diferentes, de forma que una vida entera consagrada a su único estudio, no permitiría ser maestro en la treintena de escuelas que todavía existen.

No fue hasta finales de mayo de 1968, cuando a propuesta de la Federación Japonesa de **Kendo** ( **ZEN NIHON KENDI RENMEI** o **ZNKR**), doce profesores de **laidō** y de **Kendō**, de los cuales la mayoría eran los herederos (**Soke**) de una escuela tradicional de **laidō** (**Ryu Ha**), reunieron y codificaron 7 formas (**Kata**) bajo la denominación de "**SEITEI IAI**" las técnicas de base de las principales escuelas. A estas, se le añadieron en marzo de 1980, 3 nuevas formas, lo que eleva el numero a 10, agrupadas en tres bloques según la situación de partida:

- A).- **SEIZA NO BU** (Grupo de rodillas o "sentado")
  - 1.-**MAE..**
  - 2.-**USHIRO.**
  - 3.-**UKE NAGASHI.**
- B).- **TATE HIZA NO BU** (Grupo de semiarrodillado)
  - 4 -**TSUKA ATE**
- C).- **TACHI NO BU** (Grupo de pie)
  - 5.-**KESA GIRA.**
  - 6. -**MORÓTE TSUKI.**
  - 7.-**SANPO GIRI.**
  - 8.-**GANMEN ATE.**
  - 9.-**SOETE TSUKI.**
  - 10.-**SHHIO GIRI.**

En síntesis, colocan al practicante de **laidō** en diferentes situaciones hipotéticas que parten entando inmóvil o en movimiento es atacado por uno o varios enemigos, proponiendo varias soluciones con técnicas de anticipación, parada y respuesta. Este sistema de defensa y contra es función del ataque imaginado, de la distancia (**Maai**), del agarre de la empuñadura del sable (**Te no Uchi**), del corte propuesto (**Nuki Tsuke**, **Kiri Tsuke**, **Tsuki**) y de la dirección del filo de la hoja (**Hasuji**).

El equipamiento que requiere la practica del **laido** se compone de los siguientes elementos:

A).- Un pantalón, bien reforzado en las rodillas (el empleo de rodilleras es incorrecto) para que alivie un poco pero mantenga la sensación de contacto con el suelo.

B).- Un uwagi (chaqueta) blanca o azul.

C).- Un obi (cinturón) blanco o negro, de una longitud de 4m (aproximadamente), de una anchura de 6,5 cm (aprox.) y bastante rígido.

D).-Una Hakama (especie de falda-pantalón) blanca, negra o azul bastante amplia que sirve para ocultar los movimientos.

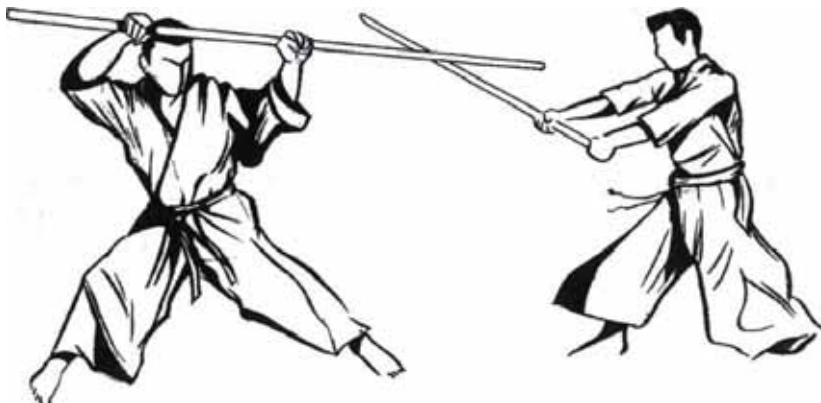
E).-Un sable (katana), o bien un bokuto o bokken (sable de madera) es suficiente para las primeras sesiones. Aunque la practica con el sable real es recomendable, aun mas si se dispone de un IAITO, copia del sable real pero sin filo y de aleación. La longitud ideal de la hoja de 73 a 80 cm, una empuñadura de 25 a 30 cm y un peso entorno a un kilo.

Después de cada sesión de practicas hay que velar por el mantenimiento del sable, sacando el sudor y las trazas de huellas sobre la hoja, para terminar pasando por encima una gasa impregnada de katana abura (aceite para sable).

## ¿QUÉ ES EL JOPŌ?

El fundador, Muso Gonnosuke, era un guerrero que después de recibir instrucción cualificada sobre el manejo del sable, se propuso poner a prueba sus habilidades enfrentándose, según cuenta la leyenda y costumbres, a las espadas más celebres de la capital (Edo, hoy Tokio), en los inicios de la Era Keicho (1596-1614). Al parecer nunca fue vencido, hasta su encuentro con Miyamoto Musashi. El encuentro debió ser singular, la técnica de los dos sables de Miyamoto supero la de Gonnosuke, pero este segundo *vivió* para contarlo (suceso excepcional, si se revisa la biografía-novela de Musashi).

Este suceso marco la existencia de ambos, Gonnosuke recorrió el país estudiando los diferentes estilos de artes marciales, hasta que llego a la isla de Kyūshū, prefectura de Fukuoka, en donde paso la fase de Musha Shugyo (austeridad y reflexión del guerrero). Allí confecciona una nueva arma capaz de enfrentarse con éxito a la espada, un simple bastón, pero de 128 cm de longitud, (4 saku, 2 sun y 1 bun), y de 26 mm de diámetro (8bun). Más corto y fino que el BO y unos 30 cm más largo que un sable medio: el JO o Tsue.



La gama de técnicas que incorporo iban desde las estocadas de la lanza (Yari), de barrido de la albarda (Naginata), los golpes del gran bastón (Bo) y las del sable (Tachi). La leyenda continuo al enfrentarse Gonnosuke a Musashi devolviéndole la derrota y la condonación de la vida. Este suceso llamo la atención del clan Kuroda de Fukuoka, que le propuso instruir a sus guerreros en el arte del Jojutsu. La decisión de difundir de las técnicas de manejo del Jo fuera del clan se tomó en 1872. Y a principios del S.XX se empezó a enseñar el Jojutsu en Tokio en su base del Toyama Dojo, en el que se instruía a grupos diversos como el Departamento de Policía Metropolitana, grupo de Kobudo de Kodokan de **Judo**, gente de otras prefecturas e incluso algunos gaijin (extranjeros). En 1940 se cambia el Ryumei nombre de la escuela) de Jojutsu a **Jodo**.

## SEITEI JO; ESCUELA, KATA Y KIHON

En los años 60, el **Jodō** fue reconocido por la federación Japonesa de Kendo estableciendo un comité de expertos que elaborara un método para popularizar el **Jodō**. Más concretamente, la organización quería conformar un arte del bastón apropiado como estudio complementario para los practicantes del **Kendō**

Finalmente, en 1968, el departamento de **Jodō** de la Federación Japonesa de **Kendō** introdujo el sistema de SEITEI KATA (formas de entrenamiento oficialmente normalizadas). En este sistema se seleccionaron 12 katas entre las tres primeras series de Shindo Muso Ryu que se consideran representativas de estas técnicas y tradición. Aunque discretas se hicieron algunas modificaciones.

Hoy en día, el **Jodō** se practica en casi todo el mundo a través de la infraestructura de las federaciones continentales y por delegación en cada país. En España, la Federación de Judo y Disciplinas Asociadas es la que ostenta dicha representación, en la que el Kendo shugyosha con la única afiliación puede homologar la practica del Kendo, como la del **laidō** y la del **Jodō**.

Kihon significa "base". La progresión técnica del **Jodō** se configura a través de estos Kihon, que no son más que fragmentos de kata fácilmente asimilables y pueden repetirse alternativamente por la derecha y por la izquierda. Estos movimientos "básicos" permiten poco a poco, en diferente orden y en un contexto de combate, aprender la mayor parte de las técnicas de las 12 SEITEI KATA y por evolución a las tradicionales 64 kata de Shindō Musō Ryu. Existen dos formas de practicar los Kihon: solo, son los denominados kihon tandoku, y con adversario con bokken, que son los kihon sōtai.





## GLOSARIO

<p><b>Onegai shiraasu</b> = "haga por favor" (se utiliza comenzar a practicar con alguien, etc.).</p> <p><b>Domo Arigato</b> = muchas gracias.</p> <p><b>Hajime</b> =comenzar.</p> <p><b>Shomen ni</b> = al frente o lugar más importante.</p> <p><b>Yame</b> = alto, deténgase.</p> <p><b>Mae</b> = adelante.</p> <p><b>Ushiro</b> = atrás.</p> <p><b>Ato</b> = hacia atrás.</p> <p><b>Migi</b> = derecha.</p> <p><b>Hidari</b> = izquierda.</p> <p><b>Mawatte</b> = gire.</p> <p><b>Mokuso</b> = meditación.</p> <p><b>Sonkyo</b> = posición en cuclillas de Kendo.</p> <p><b>Seiza</b> ■ Voz y acción por la que se adopta la posición de rodillas.</p> <p><b>Osame to</b> = guardar el sable (el Shinai en kendo).</p> <p><b>Men</b> = máscara.</p> <p><b>Kote</b> = antebrazo, guante de Kendo.</p> <p><b>Do</b> = tronco del cuerpo, pechera de Kendo.</p> <p><b>Tsuki</b> = estocada.</p> <p><b>Kamae</b> = guardia.</p> <p><b>Chudan</b> = medio.</p> <p><b>Gedan</b> = bajo.</p> <p><b>Jodan</b> = alto.</p> <p><b>Debana</b> = anticipación, anticiparse al ataque o movimiento del oponente.</p> <p><b>Harai</b> = correr, barrer, quitar, abrir (el Shinai o guardia del oponente).</p> <p><b>Hiki</b> = retraer, restar.</p> <p><b>Issoku Itto no Maai</b> = distancia de un paso y un sable.</p> <p><b>Kaeshi</b> = desvío reflejo (bloqueo y contraataque).</p> <p><b>Kakari geiko</b> = Uchikomi Geiko a la máxima velocidad en donde se aplican todos los conocimientos adquiridos.</p> <p><b>Keiko</b> = ejercicio, práctica (Geiko).</p> <p><b>Kiri kaeshi</b> = ejercicio que consiste en tirar un men al centro (shomen) y el resto a los laterales (yokomen).</p> <p><b>Kiri oroshi, kiri otoshi</b> = corte vertical descendente.</p> <p><b>Kokyu</b> = respiración.</p> <p><b>Maai</b> ■ distancia.</p> <p><b>Metsuke</b> = fijación de la mirada.</p>	<p><b>Monouchi</b> - zona de la hoja que se utiliza para cortar, situada en el primer tercio desde la punta, (también en el Shinai).</p> <p><b>Kata te</b> = una mano.</p> <p><b>Moro te</b> = ambas manos.</p> <p><b>Nuki</b> = quitar, evadir.</p> <p><b>Otagai ni rei</b> = saludo mutuo</p> <p><b>Rei</b> = saludo</p> <p><b>Seme</b> = presionar hacia delante con el sable.</p> <p><b>Shisei o tadashite</b> = corregir la posición del cuerpo.</p> <p><b>Suburi</b> = todo ejercicio con el Shinai.</p> <p><b>Suriage</b> = bloqueo ascendente .</p> <p><b>Tai atari</b> = choque de cuerpos</p> <p><b>Taito</b> = introducir el sable en el obi.</p> <p><b>Tare</b> = protector de la cadera de Kendo.</p> <p><b>Uchikomi</b> = práctica de tirar, lanzar.</p> <p><b>Waza</b> = técnica.</p> <p><b>Zanshin</b> = actitud de espíritu o corazón alerta, vigilante.</p> <p><b>Jodan no kamae</b> = Guardia alta.</p> <p><b>chuudan no kamae</b> = Guardia media.</p> <p><b>Gedan no kamae</b> = Guardia baja.</p> <p><b>Hasso no kamae</b> = Guardia con espada vertical</p> <p><b>Waki no kamae</b> = Guardia con espada horizontal.</p> <p><b>Ichi</b> = Uno <b>Ni</b> = Dos <b>San</b> = Tres</p> <p><b>Shi</b> = Cuatro <b>Go</b> = Cinco <b>Roku</b> = Seis</p> <p><b>Sichi</b> ■ Siete</p> <p><b>Hach i</b>= Ocho</p> <p><b>Kyu</b> = Nueve <b>Ju</b> = Diez</p>
--	--

## BIBLIOGRAFÍA

" Fundamental Kendo". Compiled by All Japan Kendo Federation. Authors, Yasoji NAKANO (8th dan hanshi) and Nariaki SATO (7th dan, kyoshi).1973. Edited by Japan Publications, Inc.

NOTA.- Existe una versión en lengua francesa de esta misma obra publicada y distribuida por "La Maisoon du Kendoka", bajo la denominación de "Bases du Kendo"

" El kendo " Técnicas, Entrenamiento. Reglas. Autor, Claudio Regoli (5° dan )1995. Editado por De Vecchi.

"Decouvrir le kendo". Auteur, Claude HAMOT (6° dan renshi)et Yoshimura KENICHI (7°dan kyoshi). Editions Amphora.

"Kendo. La vie du sabré". Auteur, Fierre DELORME. 1988 .Edilions Guy Trédaniel.

"Jodo: La vie du bâton/ The way of stick".Auteur/author, Pascal KR1EGER. 1989. Bilingüe: francoise/english.

"Dójo : Le temple du sabré" Auteur, Fierre DELORME. 1979.Edilions Solar. 1994.Editions Budoestore.

"This is kendo. The art of Japanese Fencing". Author, Junzo SASAMORI and Gordon WARNER. 1964. Edited by Charles E Tuttle Co, Inc.

Observación.- Este es el primer libro escrito sobre el Kendo en lengua no Japonesa.

"Iaido. La calma en acción". Autor, J. Santos Nalda. 1993-Editorial Alas.

"Seitei lai". Autor, Jean Fierre REN1EZ. 1982 . Collection Shobukan.

"Zen y Artes Marciales". Autor, Taisen DESHJMARÜ. 1993. Editorial Luis Cárcamo.

Nota,- Es una traducción del original francés "Zen et Arts Martiaux" de 1977 .Editions Seghers. París.

"Escritos sobre las cinco ruedas" Autor, MIYAMOTO MUSASHI. Observación.- Existen muchas versiones de traducciones e interpretaciones más o menos afortunadas

"Los Secretos del Samurai". Autores, Osear RATTI, y Adele WESTBROOK. 1994. Editorial Alianza -Deporte. Traducción de original de 1974 de edición Charles E. Tuttle.

## BREVE FILMOGRAFIA

**Los Siete Samurais.** Akira Kurosawa. 1954  
**Samurai 1: Musashi Miyamoto.** 1954  
**Samurai 2: Duel at Ichijoji Temple.** 1955  
**Samurai 3: Duel at Ganryu Island.** 1956  
**El Trono de Sangre.** Akira Kurosawa. 1957  
**Samurai Saga.** 1959  
**Yojimbo.** Akira Kurosawa. 1961  
**Osaka Castle Story.** Hiroshi Inagaki. 1961  
**Sanjuro.** Akira Kurosawa. 1962  
**47 Ronin.** Kenji Mizoguchi. 1962  
**Bushido, Samurai Saga.** 1962  
**Zatoichi Monogatari.** Kenji Misumi. 1962  
**Samurai.** Kihachi Okamoto. 1965  
**Abare Goemon.** Hiroshi Inagaki. 1966  
**Daibosatsu Pass.** Kihachi Okamoto. 1966  
**Sasaki Kojiro.** 1967  
**Shinsen Group.** Tadashi Sawashima. 1969  
**Akage.** Kihachi Okamoto. 1969  
**Ambush.** Hiroshi Inagaki. 1970  
**Lone Wolf and Cub.** Kenji Misumi. 1972  
**Kagemusha.** Akira Kurosawa. 1980  
**Shogun's Samurai: The Yagyu Clan Conspiracy.** Kinji Fukasaku. 1984  
**Ran.** Akira Kurosawa, Ishiro Honda. 1985  
**47 Ronin.** Kon Ichikawa. 1994  
**Gohatto.** Nagisa Oshima. 1999  
**Azumi.** Ryuhei Kitamura. 2003  
**Mibu Gishi Den.** Yojiro Takita. 2003  
**Zatoichi.** Takeshi Kitano. 2003

## LITERATURA

**El Tatuaje de la Concubina.** Laura Joh Rowland  
**La Mujer del Samurai.** Laura Joh Rowland  
**Loto Negro.** Laura Joh Rowland  
**El Samurai.** Shuzaku Endo  
**Samurai.** Hisako Matsubara  
**El Honor del Samurai.** Takashi Matsuoka  
**Las Leyendas de los Otori.** Lian Eran.

## ANIME

**Hakkenden.** 1990  
**Rurouni Kenshin.** Tv serie. 1996  
**Rurouni Kenshin: Ishinshishi no Réquiem.** 1997  
**Rurouni Kenshin OVAs.** 1999  
**Rurouni Kenshin: OVAs Seisouhen.** 2001  
**Kazemakaze Tsukikage Ran.** 2000  
**Hidamari no Ki.** 2000  
**Kaidomaru.** 2001  
**Samurai Deeper Kyo.** 2002  
**Peace Maker Kurogane.** 2003  
**Samurai 7.** 2004  
**Samurai Champloo.** 2004  
**Otogizoushi.** 2004  
**Shura No Toki.** 2004

## MANGA

**Lobo Solitario y su cachorro.** Kazuo Koike.  
**La Espada del Inmortal.** Hiroaki Samura  
**Rurouni Kenshin.** Nobuhiro Watsuki.  
**Kurogane.** Kei Tome **Ryugetsusho.** Ryoichi Dcegami **Renka.** Hiroyuki Asada **Antón.** Yoshikazu Yasuhiko **Redención.** Yoshikazu Yasuhiko **Vagabond.** Takehiko Inoue. **Samurai Deeper Kyo.** Akimine Kamijo **Crónicas del Viento.** Jiro Taniguchi **PeaceMaker Kurogane.** Nanae Chrono. **Usagi Joyimbo.** Stan Sakai.