

# **El Libro de los Cinco Anillos Manuscrito del fuego**

**Por Miyamoto Musashi.**

**Cuando has comprendido el Camino de  
la Estrategia, no existe una sola cosa  
que no seas capaz de comprender**

## **Desintegración.**

La desintegración le llega a todas las cosas. Cuando una casa, una persona, o un adversario se derrumba, se desmorona saliendo del ritmo del tiempo.

En el arte de la guerra en sentido amplio, también es esencial encontrar el ritmo de los adversarios a medida que lo pierden, y perseguirlos para que no se abra ninguna brecha. Si dejas pasar los momentos vulnerables, existe la posibilidad de un contraataque.

En el arte individual de la guerra, también sucede que un adversario pierda el ritmo en el combate y empiece a derrumbarse. Si no aprovechar esta oportunidad, el adversario se recobrará y empezará a presentarte dificultades. Es esencial seguir con atención cualquier pérdida de posición por parte de tu contrincante, para impedirle que se recupere.

## **Mover las sombras.**

"Mover las sombras" es algo que puedes hacer cuando no eres capaz de distinguir lo que tus adversarios están pensando. Cuando no puedes ver el estado de tus contrincantes, aparenta un poderoso ataque para ver qué hará el enemigo.

## **Parar las sombras.**

"Parar las sombras" es lo que haces cuando puede percibirse las intenciones agresivas del adversario hacia tí. En el arte la guerra en sentido amplio, esto quiere decir detener la acción del enemigo en el mismo punto de su arranque. Si muestras a los contrincantes contundentemente cómo controlas la ventaja, cambiarán sus intenciones paralizados por esta fuerza. Cambia tu también su actitud hacia una mente vacía, y desde ella toma la iniciativa; es desde aquí desde donde puedes ganar.

Asimismo, en el arte individual de la guerra, te aprovechas de un ritmo ventajoso para atajar la fuerte determinación de la motivación del contrario; después encuentra la ventaja para ganar en el momento de la pausa y toma la iniciativa. Esto requiere mucha práctica.

## **Contagio.**

En todas partes hay contagio. Incluso el sueño y el bostezo pueden ser contagiosos.

También existe el contagio del ritmo temporal. En el arte de la guerra en sentido amplio, cuando los adversarios están agitados y con toda evidencia tienen prisa por actuar,

compórtate como si fueras totalmente indiferente, aparentando estar muy relajado y confortable. Si lo haces, los contrarios, influenciados por este estado de ánimo, perderán su entusiasmo inicial.

Cuando creas que los contrincantes han "captado" estado de ánimo, vacía tu mente y actúa rápida y firmemente, para ganar la ventaja conquistada. También en el arte individual de la guerra, es esencial estar relajado en cuerpo y mente, darse cuenta del momento en el que el contrincante se descuida, y tomar con celeridad la iniciativa para ganar.

### **Distraer la atención seduciendo.**

También existe algo llamado " distraer seduciendo " que es parecido al " contagio ". Un estado de ánimo que distrae la atención es el aburrimiento. Otro es la agitación. Otro la pusilanimidad. Dominar cualquiera de ellos requiere práctica.

### **Desconcierto.**

El " desconcierto " sucede de muchas maneras. A veces ocurre con el sentimiento de estar sometido a una gran presión. Otras, porque la presión es desmesurada. Un tercer caso ocurre con el sentimiento de sorpresa ante lo inesperado.

En el arte de la guerra a gran escala, es fundamental causar desconcierto. Es esencial atacar resueltamente cuando los enemigos no se lo esperan; después, cuando sus mentes tan agitadas, utiliza este hecho en tu favor para tomar la iniciativa y ganar.

En el combate individual, muéstrate primero relajado, y después entra de repente a la carga con fuerza; cuando la mente del contrincante cambie de táctica, es esencial que sigas atentamente lo que hace, no dándole respiro un solo momento, percibiendo la ventaja del momento y juzgando exactamente entonces como ganar.

### **Susto.**

Existe el susto en toda clase de situaciones. Surge así la mente asustada por lo inesperado. Si puedes captar el momento del susto, puedes aprovecharte de este para vencer.

### **Adherirse estrechamente**

" Adherirse estrechamente " significa pegarse a un contrincante, cuando estás luchando a poca distancia y observas que no te está yendo bien. El punto esencial es aprovecharse de las oportunidades de ganar incluso cuando estás luchando codo a codo.

### **Atacar los flancos**

" Atacar los flancos " significa que cuando empujas algo con fuerza, difícilmente cede por las buenas. En el arte de las grandes batallas, observa a las tropas enemigas; cuando ha avanzado una oleada, ataca el flanco de este potente frente y obtendrás la superioridad.

Cuando se derrumba el flanco, todo el mundo tiene la impresión de desmoronamiento.

Pero incluso cuando se están desmoronando los flancos, es esencial darse cuenta de cuando cada uno de ellos está presto a derrumbarse, y sentir cómo vencerlos.

También en el arte individual de la guerra, cuando infringes una herida a una parte del cuerpo, cada vez que el adversario hace un movimiento agresivo, su cuerpo se debilita poco a poco hasta que está listo para derrumbarse, y entonces es fácil vencerle.

Es fundamental estudiar cuidadosamente todo esto para discernir el momento en que puedes ganar.

### **Confundir .**

Confundir a los contrincantes significa actuar de tal manera que les impida mantener la mente en calma.

En el arte de las grandes pantallas, significa valorar las mentes de los adversarios en el campo de batalla, y servirte del poder de tu conocimiento del arte de la guerra para manipular su atención, confundiendo sus pensamientos acerca de lo que vas a hacer; esto quiere decir encontrar un ritmo que aturda a los enemigos, discerniendo con precisión cuál es el momento de ganarles.

También en el arte individual de la guerra, intenta varias maniobras según la oportunidad del momento, haciendo pensar al contrincante que ahora vas a hacer esto, después lo otro, y a continuación algo distinto, hasta que veas que empieza a estar desconcertado, y así ganar a voluntad. Esta es la esencia de la batalla.

### **Aplastar**

" Aplastar " exige un estado de ánimo de aniquilamiento, como cuando ves débil a un adversario y te creces entonces para vencerle.

En el arte de las grandes batallas, esto significa despreciar a los enemigos cuando su número es pequeño; o incluso si son muchos, concentrar tu fuerza en aplastarlos, si estando desmoralizados y debilitados, poniéndolos en situación de inferioridad.

Si tú " aplastamiento " es débil, puede volverse contra ti. Tienes que saber distinguir cuidadosamente cuando estás en pleno control de ti mismo en el momento de atacar para aplastar.

También en el arte individual de la guerra, cuando tú contrincante no está tan entrenado como tú, o cuando su ritmo disminuye, o cuando empieza a retroceder, es esencial no dejarle que tome aliento, ni concederle siquiera el tiempo de pestañear: abátele inmediatamente.

Lo más importante es no dejarle recuperarse. Todo esto ha de ser estudiado cuidadosamente.

### **Cambiar la montaña y el mar**

" Montaña y mar " significa que es perjudicial hacer lo mismo una otra vez. Puedes repetir algo una vez, pero no hacerlo una tercera.

Cuando intentas algo en un adversario, si no funciona la primera vez, no obtendrás ningún beneficio apresurándote en hacerlo de nuevo. Cambia abruptamente tu táctica, haciendo algo completamente diferente. Si esto tampoco funciona, prueba entonces algo distinto.

Así pues, la ciencia del arte de la guerra implica la presencia de la mente para " actuar como el mar, cuando el enemigo es como una montaña, y actuar como una montaña, cuando el enemigo es como un mar ".

Esto exige una atenta reflexión.

### **Eliminar el corazón**

Cuando luchas con un enemigo y parece que estás ganando por tu habilidad en esta ciencia, el adversario quizás todavía mantenga la esperanza y, aunque aparentemente derrotado, se niegue a reconocer internamente la derrota. " Eliminar el corazón " se aplica en estos casos.

Esto significa cambiar repentinamente de actitud, para hacer que el enemigo vez de mantener esa idea; lo principal en este caso es observar cómo se siente derrotado desde el fondo de su corazón.

Puedes " eliminar el corazón " (La Esperanza) de la gente con armas, con tu cuerpo, o con tu mente. Esto no ha de entenderse de una sola manera.

Cuando tus enemigos han perdido completamente el corazón (la esperanza), ya no tienes que prestarles atención nunca más. En otro caso, mantente alerta. Si los enemigos conservan aún sus ambiciones, difícilmente sucumbirán.

### **Renovarse**

Cuando luchas con enemigos, si sientes que estás estancado y no progresas, arroja fuera tu estado de ánimo y piensa que estás empezando todo de nuevo. A medida que te hagas con este ritmo, discierne cuando ganar. Esto es "renovarse ".

En cualquier ocasión en que sientes que se está produciendo tensión y fricción entre tú y los demás, si cambias tu mente en ese preciso instante, puedes vencer con una clara ventaja. Esto es " renovarse ".

En el arte de la guerra a gran escala es esencial entender que significa " renovarse ".

Es algo que aparece de repente mediante el poder del conocimiento el arte de la guerra.

Esto debe ser atentamente considerado.

## **Grande y pequeño**

Cuando estás luchando contra algún enemigo y te sientes atrapado en pequeña maniobras, recuerda esta ley del arte de la Guerra: en medio de los detalles, cambia súbitamente a una vasta perspectiva.

Cambiar a lo grande o a lo pequeño es una parte voluntaria de la ciencia del arte de la guerra. Es esencial para los guerreros intentar hacerlo también en la conciencia ordinaria de la vida humana.

## **Un jefe que conoce a los soldados.**

" Un jefe que conoce a los soldados " es un método practicado siempre en tiempos de conflicto, tras haber alcanzado la maestría a la que uno aspira: habiendo logrado el poder del conocimiento del arte de la guerra, piensa en los adversarios como en tus propios soldados, sabiendo que puedes ordenarles lo que desees y manejarles con libertad. Tú eres el jefe, los adversarios son las tropas. Esto requiere práctica.

## **Ser como un muro de roca.**

" Ser como un muro de roca " ocurre cuando un maestro del arte de la guerra se vuelve de repente como un muro de roca, inaccesible a cualquier cosa y completamente inamovible.

## **Sobre el libro de los Cinco Anillos y Miyamoto Musashi**

*De acuerdo con sus propios escritos, Musashi comenzó a comprender el Camino de la Estrategia cuando alcanzó los 50 años de edad. Junto con su hijo adoptivo Iori, un huérfano que había encontrado en sus viajes, se asentó en Ogura en el año 1634. No volvió a salir nunca de la isla de Kyushu.*

*Tras seis años en Ogura, Musashi fué invitado a pasar un tiempo como huésped de Hosokawa Churi, señor del castillo de Kumamoto. Pasó algunos años con Lord Churi, tiempo durante el cual se dedicó a enseñar y a pintar. En 1643 se retiró para llevar una vida de ermitaño en la cueva de Reigendo, lugar donde escribió el "Libro de los Cinco Anillos", el cual dedicó a su pupilo Teruo Magonojo. Terminó de escribir el libro unas semanas antes de su muerte, el 19 de mayo de 1645.*

*Musashi es conocido en Japón como "Kinsei", que significa algo así como "Sacerdote de la Espada". El Libro de los Cinco Anillos encabeza cualquier bibliografía sobre Kendo, y resulta único entre todos los libros sobre artes marciales, en el sentido de que trata la estrategia de guerra a gran escala exactamente de la misma forma que el combate individual.*

*El libro no es una tesis sobre estrategia, sino, usando las palabras del propio Musashi: "una guía para aquellos que desean aprender acerca de la estrategia". Como tal guía, sus contenidos siempre están más allá de lo que los estudiantes son capaces de percibir.*

*Cuanto más se lee el libro, más se encuentra en sus páginas. Se trata, de alguna manera, de "la última voluntad" de Musashi, la llave para abrir el sendero que él había*

recorrido. Al igual que otros ronin de la época, Musashi podría haber fundado una escuela cuando rondaba la treintena, siendo ya famoso y respetado, y haberse dedicado a disfrutar del éxito.

Sin embargo, la opción que siguió fue la de continuar en solitario con su estudio, tal y como había hecho hasta entonces. Incluso en sus últimos años, abandonó la vida confortable que disfrutaba en el castillo de Kumamoto, y vivió dos años más en una cueva, en soledad, y dedicado a la contemplación y a escribir lo que había aprendido.

Escribió que "cuando has comprendido el Camino de la Estrategia, no existe una sola cosa que no seas capaz de comprender", y "puedes ver el Camino en todas las cosas". De hecho, se convirtió en un maestro en casi todas las artes y artesanías. Realizó obras maestras de pintura en tinta, posiblemente más valoradas que las de cualquier otro pintor.

Fue un experto en el arte de la caligrafía, realizó esculturas en madera, trabajos en metal, e incluso fundó una escuela de artesanos "Tsuba" (las empuñaduras labradas de las espadas).

También se dice que escribió poemas y canciones, aunque ninguno de éstos se ha conservado en la actualidad. Su obras estaban firmadas habitualmente con su sello "Musashi", y también con el sobrenombre de "Niten". Niten significa "dos cielos" y es el nombre que dió a su "escuela" de estrategia. Tal y como escribió: "estudia los Caminos de todas las profesiones". Y evidentemente fue el primero en seguir su propio consejo.

Musashi escribió sobre los diversos aspectos del Kendo (arte marcial de manejo de la espada), de tal forma que cada uno puede estudiar según su nivel. Un principiante puede sacar provecho a nivel de principiante, así como un experto puede captar sutilezas a nivel experto.

Su obra no se aplica solo a la estrategia militar, sino a cualquier situación en la cual es necesario usar de la táctica. Los hombres de negocios japoneses usan el "Libro de los Cinco Anillos" como un manual de gestión empresarial, desarrollando campañas de ventas tal y como si fuesen operaciones militares. Y que funcione bien o no, depende simplemente de lo bien que se hayan comprendido los Principios de la Estrategia.