

間合・残心・勘 [川島次郎記録帳]

間 合

- ・ 敵と我との距離 — 間隔 — 遠近・上下・左右
- ・ 心の間合 — 無形の間合 — 敵に不利・我に有利
- ・ 敵より遠く、我より近くの間
- ・ 三段の間合 — 一足一刀の間合・敵自分の間合いを知る・遠間一近間
- ・ 武蔵の試合は前頭部・胸部を掠る
- ・ 太刀先の見切りを修行して無駄に五体を動かさず、触れしめぬ
- ・ 一寸間合が有ると、打っても突いても吾身に当たるものではない、若し一寸の間合いを見切ることが出来なければ、受けるとか交わすとかしなければならぬ
- ・ 武蔵 — 最初一寸の間合は出来ないだろうから、五・六寸、四寸、三寸と段々縮めて遂に一寸の見切りがつく様にするがよい
- ・ ト伝 — 屏風の側を行過ぎたとき躍り出て切りかかるものが有った。ト伝飛び退きざま脇差を抜くと見えたが相手は死んでいた。間合を慮おもんぼかって脇差を用いたと後で語った

残 心

- ・ 撃突した時 — 安心して心を弛めず、心を残し十分に之を制止し得る心の状態
- ・ 全身の気力を傾注して打ち込む時には、此処に [残心] よく再生の力生ずるものなり
- ・ 残す心あって打てば既に心止まる
 - 1・打つ時は心残りなきよう
 - 2・打った時には心残り有る様に
- ・ 之を遂行するには — 打ったら直ちに次の動作に移られる構えをなす
- ・ 相手が一人と思うから油断が生ずるので、多勢の相手と思えば自ら残心有る筈なり
- ・ 心を残さず危うき所を努めねば狐疑心こぎしん、勝つ所に負けあり、負ける所に勝あり
- ・ 撃った後気を弛むれば敵に反撃された時、応ずる事が適わない

撃突の機会

- ・ 明鏡止水になれば — 敵の動静心に映じ
- ・ 敵が技を起こそうとする出頭 [古来三つの攻め時]
- ・ 狐疑心動くと見た場合
- ・ 居ついた場合 — 実を避け虚を打つ

- ・敵の撃突の太刀を殺した場合 — 張り・流し・捲き・摺り上げ
- ・敵の技の尽きた場合 — 精神尽きた
- ・敵を急かせて打つ
- ・体が崩れたとき打つ
- ・刀が達しない時撃つ
- ・太刀の外れた所を撃つ [古来三つの攻め時]
- ・受け止めた所 [古来三つの攻め時]
- ・気を迷わし、気合を誘致（機会を作る）
- ・構えの備わらないうちに撃突（機会を作る）

勘

- ・勘とは — 最も優れた感覚のことなり
- ・最初は眼によって感じ、耳によって感じ、鼻によって感じ、五官を通じ — 更に進む
- ・響きなき音を聞き、形なき形を観る
- ・考える余裕なきとき、即座に決定し打ちたるようなのが勘
- ・勘が出来れば機会が鏡に映る
- ・感覚が知らず知らずに鋭敏になり勘に至るなり