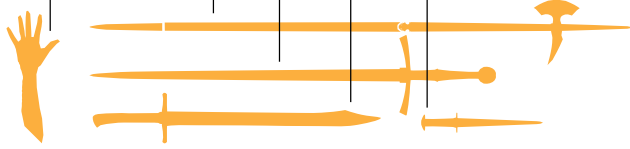


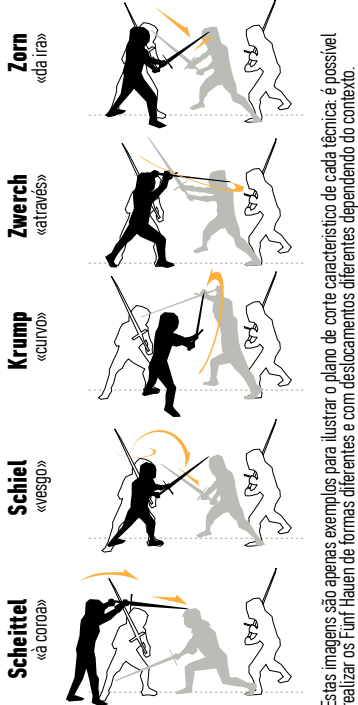
A KUNST DES FECHTENS

Estudamos a *Kunst des Fechtens* («a Arte do Combate», *KdF*) descrita por **Johannes Lichtenauer** e discípulos. É uma arte marcial histórica europeia com raízes nos sistemas de luta da cavalaria do S.XIV codificada pela burguesia nascente no S.XV. Utiliza a panóplia de armas tardo-medieval: **luta corpo-a-corpo, archa, espada, cutelo e adaga.**



A espada tem **lâmina / folha** e **punho**. A lâmina tem dois **fios** (verdadeiro e falso) e uma **ponta** (Ort). Perto da ponta é **fraca** (Schwach) e perto das mãos é **forte** (Sterk). O punho tem **guarnição** (com **virotos** e às vezes anéis e / ou Schild nas *Fechtschwert*), **cabo** (por onde pegamos nela) e **maça** ou pomo. O *Messer* tem tudo isso, mais um terceiro virote: o **Nagel**. A Archa tem **cabeça** e **cauda**, e pontas em ambos extremos. Na cabeça tem duas peças que podem ser variáveis: bicos, petos, martelos ou machadas.

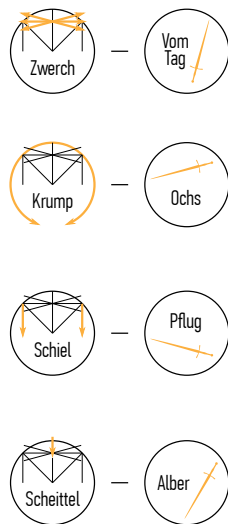
DIE FÜNF HAUEN: As cinco cuteladas sobre as que construímos a KdF.



Estas imagens são apenas exemplos para ilustrar o plano de corte característico de cada técnica: é possível realizar os Fünf Hauen de formas diferentes e com deslocamentos diferentes dependendo do contexto.

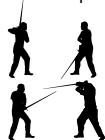
DIE VIER VERSETZEN vs DIE VIER LEGER

Quatro dos Hauen contram às quatro situações

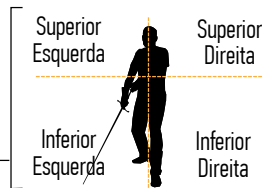


DIE VIER LEGER: Os quatro lugares / situações nos que podes encontrar a espada.

Não são guardas nem posturas fixas. São ideais platónicos.
 → **Vom Tag**: ponta alta, fio de frente, ameaça de Oberhau.
 → **Alber**: ponta baixa, ameaça de Unterhau.
 → **Pflug**: mãos baixas, ponta em linha, ameaça estocada.
 → **Ochs**: mãos altas, ponta em linha, ameaça estocada.



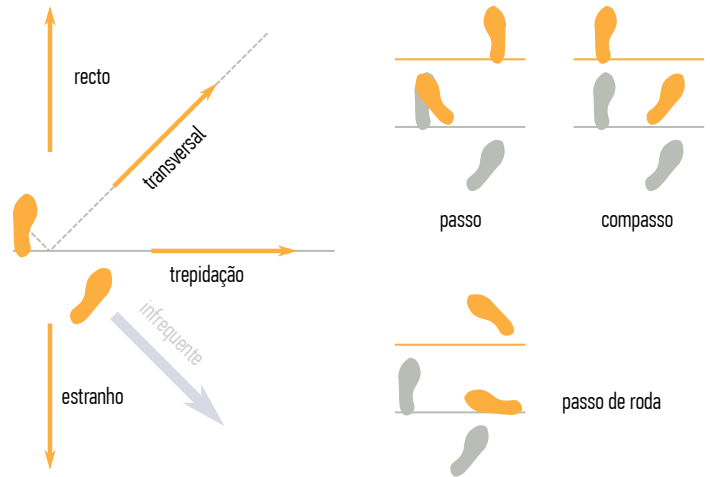
Hutten: posturas secundárias
 Por completitude:
 Kron, Langenort, Nebenhut, Schrankhut, Eisenpfort, Zornhut, Wechselhut, Schlüssel...



DIE VIER BLOSSEN: As quatro aberturas

DIE DREI WUNDER

«três feridas / três portentos»
Hau (talho: ober-, mittel-, unter-),
Stich (estocada),
Schnitt (corte deslizante).



DESLOCAMENTOS

(Termos emprestados da Verdadeira Destreza)

Compasso: mantendo a lateralidade. **Passo**: mudando a perna avançada.
Recto: de avanço. **Estranho**: de recuo. **Trepidante**: ao lado.
Transverso: diagonal. **Curvo**: ao longo do círculo comum.
De roda: o corpo gira sobre a perna avançada / que avança.

TEMPO (E ESPAÇO)

→ O KdF utiliza o **tempo aristotélico** para estruturar o combate: o movimento está ligado à mudança. Toda acção sucede no **Vor** (antes da oponente atuar), ao que segue o **Nach** (depois). Enquanto algo sucede é o **Indes**. O golpe que inicia o combate é o **Vorschlag**, e os que vêm seguido, o **Nachschlag**.
 → Há três modos de combater que têm relação com o espaço, embora definam também etapas ou momentos: o **Zufechten** (achegamento inicial, golpes livres, fintas, Zucken...), o **Krieg** (jogo em proximidade, as espadas ligadas no Binden para controlar desde as Hengen e abrir aberturas com Winden, Fühlen...) e o **Abzug** (a retirada, sair de forma segura e ferindo se for possível). O Krieg pode devir em **Ringen**, **Ringen am Schwert** (luta corpo-a-corpo com espada) ou em **Kurzen Schwert** (pegar na espada com uma mão na lâmina, ao modo da luta com amês) se a distância se reduz e não há espaço para lutar com a espada longa.

HIERARQUIA TÁCTICA NO ZUFECHTEN

1. Atacar antes que a oponente. (**Vorschlag**, ganhando o Vor).
2. Defender com um ataque **Indes** (recuperar o Vor) através do **Fühlen**.
3. Esquivar ou Defender + ataque quando tente recuperar (**Nachreißen**).
4. Defender o ataque. Responder no **Nach**. (2 tempos, **Nachschlag**).
5. Esquivar só.
6. Defender só.

5 e 6 nom apresentam ameaça. 4 cede a iniciativa. 1-3 pretendem ganhar o Vor.

→ Qualquer ataque que seja defendido pode levar ao Krieg.
 → Quem [só] defende não ataca. «Na defesa está o perigo».
 → Ataca para obrigar a defender: ao corpo e não à espada.

ZWÖLFF HAUPTSTUCKE: as doze Altas Técnicas

1. Vier **Leger**, 2. Vier **Versetzen**, 3. **Nachreißen** («seguir» à oponente quando retira a espada), 4. **Überlaufen** (princípio de máximo alcance), 5. **Absetzen** (defender com estocadas), 6. **Durchwechselln** (troca de linha: circular a lâmina por baixo), 7. **Zucken** (retirar a lâmina no Binden ou justo antes para talhar no outro lado), 8. **Durchlaufen** (entrar sob a cobertura da espada em luta corpo-a-corpo), 9. **Abschneiden**, (cortar às mãos, ou ao corpo), 10. **Hende drucken** (pressionar as mãos, uma forma de *Abschneiden*), 11. **Hengen** (as pontas suspensas), 12. **Winden** (gira a espada ficando em contato com a oponente para manter o controlo e procurar aberturas).

OUTROS TERMOS

Binden: as lâminas ligadas, em contacto.
Fühlen: leitura do que sucede no combate no tacto da espada.
Mutieren: mudar a abertura à que atacamos desde o Binden
Duplieren: «dobrar» um ataque através da defesa, desde o Binden.