

STAGE COMBAT ist ein in den USA geborener Ausdruck für das, was in Deutschland als "Bühnenfechten" oder "Szenisches Fechten" bezeichnet wird. Und viel mehr als das.

Das Bühnenfechten früherer Jahre hatte, man muss es zugeben, oftmals eher geringe Qualität.

Was seine Ursache darin hat, dass Schauspieler, wenn sie denn überhaupt Fechten lernen, sportliches Florettfechten lernen. Zumeist auch weniger, um sich auf Fechtsszenen vorzubereiten, sondern eher als weitere Körperschulung.

Ich erinnere mich an einen Hollywood-Ritterfilm aus den 50er Jahren, in dem der vorzügliche Sportfechter Tony Curtis eine lange Fechtsszene hatte. Er kämpfte dabei in der Folge mit drei Waffen, entsprechend den drei Sportwaffen Florett, Degen und Säbel, benutzte dabei exakt moderne Beinarbeit, Körperhaltung und Waffenführung. Er hielt eine mittelalterliche Streitaxt wie ein Florett, in Profilstellung, den hinteren Arm wie beim Florettfechten angewinkelt hoch.

So etwas ist natürlich in höchstem Maße anachronistisch, wirkt für den heutigen Betrachter auch eher komisch.

War bei diesem Film wenigstens noch irgendeine Art von Fechten erkennbar, so sind die allermeisten älteren Produktionen, wenn es um's Fechten geht, von geradezu erschreckender Unkenntnis auch nur des geringsten fechterischen Fachwissens. Zumeist sieht man Schauspieler, die mit ihren Waffen wie spielende Kinder umgehen, Klinge schlägt gegen Klinge, dies nicht selten im Zeitraffer aufgenommen, um Tempo vorzugaukeln.

So etwas war Resultat einer Tradition des "Bühnenfechtens", die ins 19. Jahrhundert zurück weist, in eine Zeit, in der auf den Bühnen Fechten nicht gefragt war. Kamen in Theaterstücken Fechtsszenen vor, wurden sie wie Ballettszenen geprobt, weitab jedes fechterischen Realismus.

Erste, vorsichtige Ansätze, Aktionen des Bühnenfechtens mit den Eigenschaften der Protagonisten zu verquicken finden sich im Errol Flynn - Film "Robin Hood", 1938, mit dem wunderbaren Basil Rathbone als schurkischem Widersacher Guisborne. Rathbone war übrigens begeisterter Sportfechter. Zwar sind die Fechtsszenen für heutige Sehgewohnheiten eher etwas humoristisch, dennoch hat Fechtmeister Fred Cavens damals einen wichtigen Schritt hin zu modernem Stage Combat gewagt. Er nutzte Bewegungen aus dem Sportfechten, passte die Aktionen der Schauspieler exakt den Charakteren der Helden an und ließ die Fechtsszenen in den Vordergrund treten. Sie waren Teil der Handlung und erläuterten durch ihre Motorik das Geschehen. Um es modern auszudrücken: Fred Cavens' Fechtsszenen waren Actionszenen, die die Handlung vorantrieben.

Zehn Jahre später entstand der Oscar-gekrönte Film "Hamlet", mit Laurence Olivier in der Titelrolle (und Terence Morgan als Laertes). Fechtmeister Denis Lorraine ließ die Akteure in den Fechtsszenen brillante, authentisch wirkende Fechtkämpfe durchführen, die unbedingt auch heute noch sehenswert sind.

Die folgenden Jahre waren geprägt durch Monumentalfilme aus der Traumfabrik Hollywood, sowie, in Europa, durch italienische Sandalenfilme. In Sachen Fechten sind diese Filme allesamt Rückschritte in die Zeit vor Fred Caven. Mit der Ausnahme von Stanley Kubricks "Spartacus", in dem der geniale Kirk Douglas und seine Unzahl an Kollegen und Komparsen sehr gute Kampfszenen zeigen (im Abspann des Filmes ist kein Stunt-Koordinator oder Schwertmeister genannt).

Um 1970 herum geschah etwa, was für das weitere Geschick der Darstellung von Kämpfen auf der Leinwand revolutionär sein sollte: Bruce Lee.

In dem Film "Enter the Dragon" wurden erstmals realistische Kampfsituationen, dramatisch überhöht, gezeigt. Vorgeführt von jemandem, der diese Techniken tatsächlich beherrschte.

Massen von jungen Leuten begannen, asiatische Kampfkünste zu erlernen, beim Kinopublikum wuchs ein Bewusstsein für "gute" und "schlechte" Kampfsimulationen.

1973 dann entstand Roman Polanskis "Macbeth", ein bahnbrechender Film. Nicht zuletzt dank der Pionierarbeit von Fechtmeister William Hobbs. Erstmals wurde der Versuch unternommen, Kämpfe mit mittelalterlichen Waffen realistisch darzustellen. 1975 folgte Richard Lesters "Die drei Musketiere", mit Michael York, Richard Chamberlaine und Oliver Reed, Fechtmeister erneut William Hobbs.

Etwa von diesem Zeitpunkt an begann "Stage Combat" zumindest in den USA ein Begriff zu werden, wenn auch nur für einen kleinen Zirkel von Film- und Theaterleuten und einigen wenigen Fechtmeistern, die sich darauf zu spezialisieren begannen.

In Deutschland war Meister Gäbel zu dieser Zeit tätig, "Szenisches Fechten" in den DEFA-Studios zu etablieren, und in der Tat brauchen die Fechtscenen, die Meister Gäbel für die DDR-Filmproduktionen arrangierte, vom Ablauf her keinen Vergleich mit Hollywood zu scheuen. Gäbels Pionierarbeit in Deutschland litt sicherlich unter den ungünstigen Bedingungen, unter denen er hatte arbeiten müssen, denn DDR-Filme waren niemals für den internationalen Markt gedacht.

Mit dem Ende der 70er Jahre erschien ein völlig neues Phänomen: ausgehend von Frankreich und England, begannen sogenannte "Ritterspiele", bei denen pseudo-mittelalterliche Turniere auf der grünen Wiese einem staunenden Publikum vorgeführt wurden, ihren Einzug in Europa zu halten. Auch hier wurde gefochten, mal mehr, mal weniger gut. Gerade in letzterem Bereich gibt es heute insbesondere in Deutschland eine kaum noch überschaubare Anzahl an Gruppen, die vor Publikum Fechtscenen vorspielen.

Einen Höhepunkt des Stage Combats bot die TV-Serie "Highlander" (1992 - 1998), die, basierend auf dem gleichnamigen cineastischen Meisterwerk (mit Sean Connery, Christopher Lambert und Clancy Brown) von 1986, Schwertkämpfe in unserer Gegenwart stattfinden ließ. Fechtmeister F Braun MacAsh stand dabei vor der schwierigen Aufgabe, Fechtstile der unterschiedlichsten Jahrhunderte miteinander zu kombinieren.

All dies ist "Stage Combat".

Also eine Fechtweise, die gut und realistisch aussieht, dabei aber ungefährlich für den Schauspieler ist.

Und außerdem höchst attraktiv für Menschen, die "schönes Fechten" erlernen wollen.

Wie jede Art des Fechtens, hat Stage Combat absolut sportliche Aspekte. Um ein guter Fechter zu werden, bedarf es häufigen und regelmäßigen Trainings. Regelmäßiges Training wirkt sich, das ist fast schon eine Binsenweisheit, positiv für den Körper wie auch den Geist aus.

Nun wird dieser Sport mit Waffen ausgeübt, die ein wesentlich höheres Gefährdungspotenzial aufweisen als etwa ein Florett oder ein Sportsäbel. Ein Hieb mit einem Sportsäbel etwa kann durchaus schmerzhaft sein, niemals jedoch gefährlich. Ein Hieb mit einem 2 1/2 Pfund schweren Breitschwert ist erheblich gefährlicher.

Deshalb gilt folgende Grundregel: niemals darf ein Hieb oder ein Stich den Partner treffen, niemals darf die Spitze der eigenen Waffe in Richtung des Körpers des Partners weisen.

Weiterhin sind Stage Combat Kämpfe in aller Regel keine "freien" Kämpfe, sondern es werden exakt einstudierte Folgen von Angriffen, Abwehrbewegungen und Gegenangriffe ausgeführt.

Erst wenn dies sicher beherrscht wird, sind freie Kämpfe möglich, sie erfordern jedoch eine Höchstleistung an Körperbeherrschung und geistiger Präsenz.

Für das Üben und Praktizieren von Stage Combat ist keinerlei Schutzkleidung erforderlich. Im Gegenteil wird Schutzkleidung eher als Sicherheitsrisiko angesehen. Denn nicht etwaiger Rüstungsschutz soll einen Fechter schützen, sondern die korrekte und sichere Klingenföhrung des Partners und das eigene angemessene Fechtverhalten. Das hat große Ähnlichkeit etwa mit bestimmten Übungsformen des japanischen Fechtens "Kendo" (ich meine damit die Kendo-Kata), bei der zwei Fechter mit scharfen

Schwertern genau definierte Schwertkämpfe üben.

Wenn bei einer Vorführung etwa eines Kampfes mit mittelalterlichen Zweihandschwertern die Kämpfer Rüstungen tragen, wird dennoch genauso gekämpft, als wären die Rüstungen nicht vorhanden.

Der Stage Combat Fechter muss sich immer darüber im Klaren sein, dass das, was er tut, potenziell gefährlich wird, wenn er die grundlegenden Regeln verletzt.

In einem langen Übungsprozess muss der Körper und der Geist dahingehend geschult werden, dass diese Regeln sich "einschleifen". Ähnlich wie ein Sportschütze niemals mit der Waffe auf ein lebendes Wesen zielen darf, und sei es nur aus Zufall.

Ob Stage Combat "historisches Fechten" ist, kann hier nicht auf die Schnelle geklärt werden. Es KANN historisches Fechten sein, wenn bei der Bearbeitung einer Szene oder bei einem abgesprochenen oder gar freien Gefecht fechterische Aktionen genutzt werden, die historisch fundiert sind.

Meiner Erfahrung nach ist Stage Combat, ausgehend von der Tatsache, dass in aller Regel ohne Schutzausrüstung gefochten wird, historischem Fechten wesentlich näher als jede andere Form des Fechtens. Die geistige Anspannung entspricht in hohem Maße einem "echten" Fechtkampf, da Vermeidung von Verletzungen im Vordergrund jeder Aktivität steht. Wer einen Fehler begeht, riskiert Verletzungen. Bei sich und, was schlimmer ist, beim Partner.

### Geeignete Übungswaffen

Stage Combat benötigt Fechtwaffen, die versehentliche Verletzungen von vorneherein ausschließen.

Insofern liegt es nahe, dass Fechtwaffen, die über eine scharfe Spitze oder scharfe Schneiden verfügen, in der Regel nicht brauchbar sind. (Wenn auch geübte Stage Combat Fechter durchaus in der Lage sind, solche Klingen sicher zu nutzen).

Aber auch Klingen, die in der Lage sind peitschenartige Bewegungen zu ermöglichen, sind unbrauchbar. Beispiel: Partner A greift unter Nutzung einer Florettklinge mit einem Hieb gegen den Kopf von Partner B an, dieser pariert mit Position 5 (Erklärung weiter unten). Der Schlag von A gegen Bs Klinge wird zwar gestoppt, aber etwa 30 cm der weichen Klinge von A "peitschen", hinter der Klinge von B weiter mit der Folge, dass die Spitze der Klinge von A im Auge von B landet.

Das darf nicht sein.

Kann aber passieren, wenn etwa Florettklingen, Säbelklingen oder falsch benutzte Degenklingen gebraucht werden.

Florettklingen und Säbelklingen sind definitiv für Stage Combat unbrauchbar.

Ähnliches gilt aus Gründen, die nicht weiter erklärt werden müssen, für scharf ausgeschliffene Schwerter.

Hier stellt sich nun die Frage nach der Wahl der Waffen.

Als eine sehr gut geeignete Übungswaffe hat sich eine Art Hiebdegen erwiesen, mit dem sich jede Degen, Rapier oder Schwerttechnik problemlos und sicher ausführen läßt.

Dies ist ein Sportsäbel mit Degenklinge. Das große, schützende Gefäß des Säbels bietet der waffenführenden Hand guten Schutz, die Degenklinge verhindert peitschende Bewegungen.

Dies allerdings nur, wenn sie um 90° verdreht in den Säbel montiert wird. Dies bedeutet, dass die flache Oberseite der Degenklinge in einer Linie mit dem Handschutz der Säbelglocke steht.

Insbesondere Interessenten, die vom Sportfechten her an Stage Combat heran treten, haben mit diesem "Hiebdegen" eine sehr gute Waffe, wie auch Schauspieler, die diese Fechtform erlernen möchten.

Aber auch für andere Fechter scheint mir dieser Hiebdegen eine optimale Übungswaffe zu sein, vom Wikingerkrieger über den gotischen Ritter zum Renaissance-Rapier-Fechter und dem barocken, arroganten Stutzer. Wenn es denn sein muss, läßt sich mit dieser Universalwaffe sogar studentisches Mensurfechten imitieren.

Ich möchte es jedem Leiter einer Übungsgruppe sehr ans Herz legen, diesen Hiebdegen als standardisierte Übungswaffe in seiner/ihrer Gruppe zu benutzen. Die Vorteile liegen auf der Hand. Anders als etwa bei einem Breitschwert führt ein Hieb mit der Seite der Degenklinge, der "Schneide" des Hiebdegens, die versehentlich den Partner trifft, nicht zu Verletzungen, sondern zumeist nicht einmal zu Schmerzen, bei versehentlichen Stichen sorgt der Pöppel oder die Arretspitze dafür, dass keine Verletzungsgefahr besteht.

Hinzu kommt das geringe Gewicht von ca einem Pfund.

Gerade für Anfänger ist das Bewältigen der Masse von Schwertern oder Rapiern oft sehr hinderlich, dabei sogar nicht ungefährlich. Untrainierte Handgelenke können Schaden nehmen, wenn sie ohne Vorbereitung eineinhalb Kilogramm schwere Fechtwaffen schwingen sollen.

Der extrem leichte Hiebdegen jedoch kann von jedem problemlos geführt werden.

Besonders für den Anfänger ist es wichtig, sich auf die Bewegungen, auf die Techniken zu konzentrieren, ohne dabei von einem anfangs kaum handhabbaren schweren Fechtgerät behindert zu werden.

Erst wenn die grundlegenden Techniken erlernt und verstanden wurden, macht es Sinn, weitere Fechtgeräte zu nutzen.

Natürlich ist Stage Combat eng verbunden mit dem Schwert.

Zwar läßt sich jede Schwertaktion mit dem Hiebdegen üben, aber mancher Übungsleiter möchte vielleicht aus ganz bestimmten Gründen in seiner Übungsgruppe mit dem Schwert üben.

In diesem Falle sollte unbedingt mit dem Einhänderschwert geübt werden. Die Techniken des Zweihänders unterscheiden sich teilweise nicht unerheblich von den grundlegenden Techniken des einhändigen Fechtens. Jede Technik des Einhänders läßt sich auch mit dem Zweihänder ausführen, dies gilt jedoch nicht umgekehrt.

Das Rapier stellt eine weitere beliebte Fechtwaffe des Komplexes Stage Combat dar.

Prinzipiell ist der o.a. Hiebdegen ein Rapier.

Manche Rapier-Interessenten lehnen jedoch die Degenklinge ab und favorisieren Klingen, die eher historischen Vorbildern ähneln, zusammen mit recht elaborierten und kunstvollen Gefäßen, die teilweise historischen Vorbildern nachempfunden sind. Als Klingen empfehlen sich hier Schlägerklingen.

Schlägerklingen sind nicht scharf und weisen keine Spitzen auf, haben aber große Ähnlichkeiten mit historischen Rapiertklingen.

Zum Verständnis von Stage Combat besteht ein vitales Interesse daran, mit Stahlwaffen zu üben. Nur so kann ein Gefühl für die potenzielle Gefährlichkeit entwickelt werden, was Grundvoraussetzung für den geistigen Aspekt dieser Fechtform ist.

Ganz so, wie etwa Fechtmasken oder Helme nicht geeignet sind, sind auch Fechtwaffen aus scheinbar harmlosen Materialien, etwa Holz oder Kunststoff für Stage Combat kaum geeignet.

Gerade der Gebrauch von Stahlwaffen ist Voraussetzung für die Sicherheit beim Stage Combat, denn den Übenden muss unbedingt klar gemacht werden, dass Sicherheit bzw. Gefährlichkeit nicht in der Waffe liegt, sondern einzig und allein in der Disziplin der Übenden. Insofern ist ein gewisser Respekt vor der Waffe sehr erwünscht.

## Das Üben

### ZEITLICHE PLANUNG

Um erfolgreich zu üben, ist es erforderlich, regelmäßig zu üben.

Tatsächlich ist gerade die Regelmäßigkeit wichtiger als die Häufigkeit.

Da es beim Stage Combat nicht um sportliche Leistungssteigerung geht, sondern um den Lerneffekt, wäre die Minimalanforderung, einmal pro Monat, immer am selben Tag, zu üben.

Inwieweit häufigeres Üben, das auf jeden Fall wünschenswert ist, Sinn macht, hängt von der jeweiligen Trainingsgruppe ab. Falls Stage Combat nur ein weiteres Hobby ist, etwa begleitend zu Aktivitäten im Bereich Fantasy oder Mittelalterparties, sollte nicht öfter als einmal im Monat geübt werden, damit die Gruppenmitglieder das Üben nicht als Stress, sondern als angenehme Abwechslung empfinden.

Sollte sich eine Gruppe aus Personen zusammensetzen, die ernsthaft daran interessiert sind, Stage Combat zu üben, dies etwa als Basis für historisches Fechten nutzen wollen, ist es unumgänglich, dass mindestens einmal pro Woche geübt werden muss.

Sofern Schauspieler speziell für eine Fechtscene trainiert werden sollen, wird man sich an die Vorgaben des Produktionsteams, sowie des Regisseurs halten müssen. Für eine Film- oder TV-Szene bedarf es nicht unbedingt längerer Übungsphasen, oft können schon ein paar Stunden reichen, anders ist es bei Bühnenproduktionen. Hier muss dem Erlernen der Fechtsequenzen genauso viel Zeit zugemessen werden, wie dem Erlernen und Einstudieren der anderer Bestandteile des Stückes. Die Extraproben für Fechtscenen müssen sein, und kein Regisseur oder Intendant, der seine fünf Sinne beisammen hat, wird dies in Frage stellen.

Eine Trainingseinheit sollte nicht länger als 90 Minuten währen. Es gilt das Sprichwort "Weniger ist oft Mehr". Es macht wenig Sinn, in einer einzelnen Trainingseinheit viele verschiedene Techniken zu üben. Es ist eine gute Idee, statt dessen jede Übungseinheit unter ein "Thema" zu stellen, und dieses dann präzise und sauber zu bearbeiten.

### ÜBUNGSINHALTE

Körperhaltung + Beinarbeit

Neulinge sind oft der Auffassung, beim Fechten brauche nur der Arm bewegt zu werden, die Bewegung der Beine sei eher nebensächlich. Sieht man vom akademischen Fechten und dem Rollstuhlfechten ab, die aber beide wertvolle Bestandteile des Gesamtphänomens Fechten sind, ist das Gegenteil wahr.

Die Arbeit der Beine ist eher strategisch zu verstehen. Mit den Beinen manövriert man sich an den "Gegner" heran, oder von ihm weg oder sucht eine geeignete Angriffsposition, um dann mit dem Arm taktisch aktiv zu werden, indem mit der Klinge versucht wird, zu treffen und/oder einen Treffer zu vermeiden. Natürlich sind die Übergänge zwischen Strategie und Taktik fließend. Diese Überlegung soll an dieser Stelle nur erwähnt werden, eine Vertiefung ist für eine Einführung wie sie diese Schrift darstellt, zu groß.

Halten wir aber fest: Beinarbeit ist die Basis des Fechtens.

Beginnen wir mit der Körperhaltung. Sie soll grundsätzlich aufrecht sein. Oft sieht man Schaukämpfer oder Schauspieler, die geduckt wie ein Ringer dastehen. Das ist falsch. Der Oberkörper soll prinzipiell gerade aufrecht gehalten werden.

Die Beine sind leicht gebeugt, dabei steht der Fechter seinem Partner weder frontal, noch in Profilstellung gegenüber. In den Budo-Sportarten wird diese Grundhaltung als "hanmi" bezeichnet, im Boxsport heißt dies entweder "Rechtsauslage" oder "Linksauslage".

Man steht seinem Partner halbschräg gegenüber, wobei entweder der rechte oder der linke Fuß zum Partner hinweist. Das Körpergewicht ist auf beide Beine verteilt, die gesamte Fußsohle trägt den Körper. Anders als etwa beim Boxen, wo das Gewicht eher auf den Fußballen ruht.

Der bewaffnete Arm hält die Klinge zuerst einmal leicht angewinkelt vor den Körper (später mehr, s.u.), der unbewaffnete Arm wird ebenfalls vor den Körper genommen, so als ob man mit der unbewaffneten Hand in einen Kampf eingreifen wolle.

(Anm.: prinzipiell besteht beim Stage Combat kein Unterschied zwischen Linkshändern und Rechtshändern, aber die folgenden Erläuterungen beziehen sich i.d.R. auf Rechtshänder, die die Waffe in der Rechten halten)

Die grundlegenden Stellungen sind "Fechtstellung rechts", hierbei ist der rechte Fuß vorn und "Fechtstellung links" hierbei ist der linke Fuß vorn. Egal, in welcher Hand die Waffe gehalten wird! (Anm.: für Sportfechter ist das jetzt ungewohnt!)

Nun wollen wir aber nicht einfach nur stehen bleiben, sondern uns bewegen.

Um näher an den Partner heran zu kommen, benutzen wir den "Schritt vorwärts".

Hierbei wird der VORDERE Fuß (egal ob links oder rechts, das hängt von der "Auslage" ab) etwas nach vorn bewegt (z.B. 30 bis 40 cm) und mit dem Aufsetzen dieses Fußes wird der hintere Fuß etwas nachgezogen, so dass die ursprüngliche Haltung wieder hergestellt ist.

Um uns vom Partner weg zu bewegen, führen wir diese Bewegung umgekehrt aus: der hintere Fuß wird etwas zurückgestellt, und sofort wird der vordere Fuß nachgezogen.

Die nächste zu übende Bewegungsform ist der "Wechselschritt".

Hierbei wird durch einen Schleifschritt die Auslage gewechselt. Das heißt, aus Fechtstellung rechts wird Fechtstellung links und umgekehrt. Der Schleifschritt ist sowohl durch eine Vorwärtsbewegung des hinteren Fußes möglich, wie auch durch eine Rückwärtsbewegung des vorderen Fußes.

Entsprechend unterscheiden wir zwischen "Wechselschritt vor" (hinterer Fuß wird noch vorn gebracht) und "Wechselschritt rück" (vorderer Fuß wird nach hinten gebracht). Karatesportler kennen dies.

Um einen größeren Abstand zu überbrücken, sei es nach vorn oder nach hinten, benötigen wir auch den "Kreuzschritt". Hierbei wird der jeweils hintere Fuß noch vorn gebracht (die Beine überkreuzen sich jetzt für einen Moment) und der ehemals vordere, jetzt hintere Fuß erneut nach vorn geführt. Oder rückwärts: der vordere Fuß wird nach hinten gebracht (die Beine überkreuzen sich jetzt), der ehemals hintere, jetzt vordere Fuß wird nach hinten geführt.

Der Kreuzschritt sollte elegant und tänzerisch ausgeführt werden, es macht Sinn, hierbei das Körpergewicht auf die Fußballen zu verlagern.

Die meisten Aktionen des Stage Combat lassen sich mit dieser Beinarbeit durchführen.

Schritt vor, Schritt zurück, Wechselschritt vor und zurück und Kreuzschritt vor und zurück.

Um einen "finalen Angriff" darzustellen, ist aber noch der "Ausfall" und der "Überausfall" nötig.

Der Ausfall entwickelt sich aus dem Schritt vorwärts: während das vordere Bein sich vom Boden löst, wird das hintere Bein schnellkräftig nach vorn gestreckt, so dass das vordere Bein, wenn der Fuß den Boden erreicht und die Bewegung abstoppt, wesentlich weiter sich bewegt hat. Dann ist das hintere Bein gestreckt, das Knie vollständig durchgedrückt.

Sportfechter haben meist die Tendenz, ihre Ausfälle viel zu groß auszuführen.

Ziel eines Ausfalls ist jedoch nicht etwa "Raumgewinn", sondern vielmehr "Zeitgewinn".

Der Überausfall entwickelt sich aus dem Kreuzschritt: prinzipiell funktioniert er wie der Ausfall, jedoch wird er vom hinteren Bein begonnen. Das hintere Bein wird wie beim Kreuzschritt vorwärts nach vorn geführt, jedoch wird in genau dem Moment, in dem das hintere Bein das vordere Bein kreuzt, dieses schnellkräftig gestreckt. Der Überausfall funktioniert also ähnlich wie etwa der Wechselschritt in Verbindung mit einem Ausfall.

Diese grundlegenden Beinbewegungen reichen erst einmal aus, um dem Stage Combat Fechter Möglichkeiten zu geben, sich sinnvoll zu bewegen.

Weitere Möglichkeiten der Beinarbeit würden den Rahmen dieser Schrift sprengen.

Wir merken uns:

Fechtstellung rechts

Fechtstellung links

Schritt vor

Schritt rück

Wechselschritt vor

Wechselschritt rück

Kreuzschritt vor

Kreuzschritt rück

Ausfall

Überausfall

Anmerkung: Ausfall und Überausfall stellen meist finale Angriffe dar, die in einer filmischen oder sonstwie dramatischen Szene einen Höhepunkt der fechterischen Aktivität anzeigen. Sie führen entweder zum Ziel, oder werden geschickt gekontert. Im Stage Combat wird mit der Nutzung des Ausfalls oder des Überausfalls eher gezeigt.

Aktionen a la "Ausfall - Parade- Ausfall - Parade - Ausfall - Parade etc..." wirken heute nicht zu unrecht unglaublich.

Glaubwürdiger wirkt etwa eine finale Fechtsszene a la " A Ausfall - B macht 2 Parade und Wechselschritt vorn und folgendem Armstrecken mit scheinbarem Stoß gegen den Körper von A"

Insofern berücksichtige ich bei meinen Ausführungen die Rückkehr vom Ausfall in die Fechtstellung ebensowenig wie Folgeaktionen, die nach einem Ausfall durchgeführt werden.

Für ein Buch wie dieses, das eher grundlegende Elemente des Stage Combat behandelt, würde so etwas zu weit führen. Ich bitte um Verständnis dafür.

## Das Ergreifen der Waffe

Ein Schwert wird folgendermaßen ergriffen:

Der Griff wird von der ganzen Faust umfasst, Daumen liegt am Zeigefinger an. Die Finger und die Hand üben Kraft so aus, dass die Klinge bei gestrecktem Arm etwa in einem Winkel von 45 Grad nach vorn-oben weist. Für Ausholbewegungen und Paraden ist es erforderlich, diesen Griff dahingehend zu verändern, dass die Klinge 90 Grad zur gedachten Linie steht.

Es ist eine gute Übung, dieses Spiel der Handmuskeln, das die Klinge zwischen den beiden Winkeln bewegt, gut und oft zu üben.

Ein Rapier wird ergriffen, indem man es ähnlich wie ein Schwert in der 45 Grad Position in die Hand nimmt, doch wird der Zeigefinger um die Parierstange gelegt.

Geübte Rapierfechter legen den Mittelfinger um die Parierstange und ergreifen mit Daumen und Zeigefinger die Fehlschärfe innerhalb des Gefäßes.

Säbel, Hiebdegen und ähnliche leichte Waffen ergreift man vereinfacht mit gleicher Griffweise: der Griff wird mit den Fingern umschlossen, ruht aber -anders als beim Schwert- nicht in der Faust, sondern in der Beuge der Finger, der Daumen drückt von oben dagegen.

Es ist sehr wichtig, immer wieder zu üben, die jeweilige Waffe nur aus den Fingern heraus, also ohne jede Armbewegung, zu führen.

Ein guter Fechter wird seine Hiebe nur mit den Fingern durchführen. Der Arm dient letztlich nur dazu, die Hand mit der Klinge in eine Position zu bringen, wo sie zuschlagen oder blocken kann.

Dies gilt ganz besonders auch für den Stich, denn dieser wird durch die Hand zwar stabilisiert, kräftemäßig jedoch vom Körper und somit in erster Linie von den Beinen ausgeführt.

Eine Fechtwaffe ist keine Keule. Es macht keinen Sinn, etwa ein Schwert wie eine Keule zu schwingen. Beim Fechten geht es letztlich einzig darum, die Waffe in einer Weise zu nutzen, dass Schneide und/oder Spitze kontrolliert zum Gegner geführt werden um dort Schaden zu verursachen.

Beim Stage Combat wollen wir dies zwar nur simulieren, dies funktioniert jedoch nur dann, wenn wir uns darüber klar sind, dass wir mit Fechtwaffen hochspezialisierte Präzisionsinstrumente führen, deren

Benutzung nur dann Sinn macht, wenn sie mit der ihnen zugehörigen Genauigkeit und Schachkenntnis geführt werden.

Dies beginnt mit dem korrekten Ergreifen der Waffe.

Meine Ausführungen zum Ergreifen einer Fechtwaffe sind keineswegs abschließend. Es fehlen so wichtige Dinge wie das Umgreifen, wenn mit einem Schwert ein Stich ausgeführt werden soll, das Ergreifen eines Zweihandschwertes, das Ergreifen eines Floretts, um nur ein paar Punkte zu nennen. All dies würde aber den Rahmen dieser kleinen Schrift sprengen. Ich bitte um Nachsicht.

Die grundlegenden Positionen

Man mag sie Fechtstellungen nennen, oder Paraden oder Einladungen, es ist meist dasselbe gemeint: Haltungen des Fechters mit der Klinge in einer gewissen Position zum Körper.

Zumeist werden diese Haltungen durch italienische, französische Wörter oder einem wilden Mischmasch aus beiden Sprachen beschrieben. Mal liegt die Prim "hier", dann "dort", mal ist die Sixt eine "Florettsixt" oder eine völlig anders funktionierende "Säbelsixt", dann wird etwa zwischen Second und Octave unterschieden, weil die Hand proniert oder supiniert sein mag, und dergleichen.

Für unsere Fechtweise ist derlei Wortklauberei wertlos. (Lieber Fechttrainer, ich bitte um pardon für diese harschen Worte).

Wir benötigen nur fünf bis sechs Positionen, und zu deren Verständnis keinerlei Fremdsprachenkenntnisse.

Position 1, Position 2, Position 3, Position 4, Position 5, Position 5a (und eventuell noch Position 5 und Position 5a "verhangen").

Voraussetzung zum Erlernen der Positionen ist vollständige Beherrschung der Beinarbeit. Es ist unbedingt erforderlich, die Positionen, die in erster Linie Positionen der Klinge in Bezug zum Körper sind, unabhängig von der Beinarbeit zu beherrschen. Position 3 bleibt z.B. immer Position 3, egal, ob der rechte oder der linke Fuß vorne steht (Fechstellung rechts - Fechtstellung links). Dies gilt für jede Position.

Position 1

Sie entwickelt sich ganz natürlich aus dem Ziehen der Waffe aus der Scheide an der linken Hüfte (Linkser bitte wie gewohnt umdenken).

Die rechte Hand hält die Waffe so, dass die Klinge nach unten weist und dabei den kompletten eigenen linken Torso und Teile des linken Beines deckt. Dazu befindet sich die rechte Hand mit dem Griff etwa in Höhe der eigenen linken Schulter, der rechte Arm ist gebeugt, so dass der eigene rechte Unterarm wie eine Verbindungslinie zwischen den beiden Schultern sich befindet. Der Unterarm ist parallel zum Fußboden, der Oberarm weist direkt nach vorn, der Ellenbogen ist fast rechthöckrig gebeugt. Der Handrücken weist zum Fechter selbst, sodass eventuell vorhandene Parierbügel des Schwertes (Rapier!) nach links weisen.

Position 2

Entsteht, indem der Fechter aus Position 1 eine nach rechts unten, im Winkel von ca 30° geführte Bewegung mit dem Arm durchführt, bis die rechte Hand etwa die Höhe der unteren Rippen erreicht. Die Faust wird ein wenig im Uhrzeigersinn gedreht, so dass eventuelle Parierbügel nun nach rechts weisen. Die Klinge deckt nun den kompletten unteren Bereich des rechten Torsos und das rechte Bein.

Position 3

Wird erreicht, indem der Fechter die Klinge im Uhrzeigersinn um 180° nach oben bewegt, durch eine simple Drehung der Faust. Ein eventueller Parierbügel weist nach rechts.

Jetzt ist der obere rechte Torso und der Kopf von rechts geschützt.

#### Position 4

Wird angenommen, indem der Unterarm, etwas unterstützt vom Oberarm die Klinge aus Position 3 in waagrechter Linie soweit nach links bewegt, dass der obere linke Torso sowie der Kopf von links geschützt ist. Parierbügel weist nach links.

#### Position 5

Ergibt sich, wenn aus Position 4 heraus die Klingenspitze bleibt, wo sie ist, aber mit einer 90° Drehung entgegen des Uhrzeigersinnes die rechte Hand soweit auf der rechten Seite über den Kopf gebracht wird, dass die Klinge parallel zum Boden sich befindet. Der rechte Unterarm steht nun senkrecht, etwaige Parierbügel weisen nach oben. Diese Position schützt vor Hieben gegen den Kopf.

#### Position 5a

Entspricht Position 5, nur befindet sich hier die Hand links. Position 5a entwickelt sich am leichtesten aus Position 3 (dann wie aus 4, nur seitenverkehrt).

Die Positionen 5 und 5a sind auch "verhangen" hin und wieder sinnvoll. Hierbei befindet sich die waffenführende Hand etwas zentraler als normal, insbesondere wird die Waffe jedoch so gehalten, dass die Klinge schräg nach unten, also verhangen, geführt wird. Eine gute Möglichkeit, Schläge abgleiten zu lassen, insbesondere mit bestimmten Arten der Beinarbeit.

Position 5 verhangen wird gern bei spektakulären Schwertszenen benutzt: hierbei steht der Fechter mit dem linken Bein vorn, fast schon in einer Profilstellung links, hält das Schwert in Position 5, jedoch so, als wolle er sich vor einem Gegner von rechts schützen, lässt die Schwertspitze sinken, so dass die Klinge nun dramatisch über dem Kopf liegt, die Spitze weist abwärts gegen den Gegner. Zu sehen etwa in den CONAN-Filmen oder bei Highlander. Gern wird die linke, unbewaffnete Hand an die Klinge gelegt.

Diese 5 Grundpositionen entwickeln sich in logischer Folge.

Es ist hilfreich, diese logische Abfolge wieder und wieder zu üben. Dies kann auch außerhalb des Fechtsaals, etwa daheim erfolgen. Da dient dann halt der ausgestreckte Zeigefinger als "Klinge".

Eine sehr gute Übung besteht darin, die Beinarbeit zu üben (s.o.) und bei jedem "Schritt" eine andere Klingenposition zu wählen.

Anfangs stur nach dem Schema 1, 2, 3, 4, 5, 5a, später dann in beliebiger Folge.

Dies könnte etwa wie folgt ausschauen:

Schritt vor (1) - Schritt vor (2) - Schritt rück(3) - Kreuzschritt vor (4) - Wechselschritt rück (5)

Kombinieren Sie einfach jede Schrittart mit jeder Position!

Später werden dies unsere Paraden sein, mit denen wir uns vor den Stichen und Hieben unseres Partners schützen.

An dieser Stelle sei mir ein Wort zum Problembereich "Paraden" erlaubt.

Unter den historischen Fechtern ist es eine heiß diskutierte Frage, ob mit den Schneiden der Waffen oder

der flachen Klinge pariert werden soll. Beide Parteien habe starke Argumente.

Für unseren Bereich, Stage Combat, sind jedoch weniger militärhistorische Überlegungen von Wichtigkeit, sondern vielmehr Dinge wie Praktikierbarkeit, Sicherheit und gutes Aussehen.

Deshalb führen wir unsere Paraden so aus, dass wir die angreifende Klinge prinzipiell mit der Schneide unserer Waffe parieren.

Dies wird auch dadurch gestützt, dass meines Wissens sämtliche Hersteller von nutzbaren Fechtwaffen, die oft "schaukampftauglich" genannt werden, ihre Klingen so herstellen, dass die "Schneiden" die angreifende Klinge abblocken sollen. (Stichwort "Schlagkante")

Insofern sollte bereits bei den Grundpositionen darauf geachtet werden, dass nicht die flache Seite der Klinge, sondern die "Schlagkante" nach außen weist, dahin, von wo auch der Hieb oder Stoß erwartet wird.

Die bisher angeführten Dinge sollten gut geübt werden.

Kommen wir nun zum nächsten Punkt.

Angriffe

Wir unterscheiden zwischen Hiebangriffen und Stoßangriffen.

Eine Aktion wie "Stoßangriff mit Ausfall gegen Position 3, gekontert mit Schritt rück plus Kreisparade zurück in die 3 und folgendem Gleitstoß avec pression gegen die untere Flanke mit Ausfall" ist sicherlich sehr hübsch.

Eine schnelle, elegante Aktion, gut geeignet, um in einem Mantel und Degen Film einen überlegenen Fechter darzustellen.

Ob aber im Publikum auch nur eine Person die Eleganz dieser Technik mitbekommt, sei dahingestellt.

Generell weisen Stoßaktionen immer etwas "Elegantes" auf, sie sind aber stets wenig spektakulär, es sei denn, es handelt sich um den "finalen Endstoß".

Hiebangriffe hinterlassen einen besseren Eindruck, sie sind wesentlich raumgreifender, wirken auch in langsamer Ausführung bedrohlich.

Nicht zuletzt sind Hiebangriffe mit jeder Fechtwaffe sinnvoll. Ein Duell etwa des 19. Jahrhunderts kann problemlos mit Hiebdegen oder Säbeln dargestellt werden, unter ausschließlicher Verwendung von Hieben. Ganz so wie ein wikingischer "Holmgang" des 9. Jahrhunderts.

Diese, gewissermaßen universale Möglichkeit bietet das Stoßfechten nicht.

Für Stage Combat empfiehlt es sich, eher auf das Hiebfechten sich zu konzentrieren, ohne dabei das Stoßfechten zu vernachlässigen.

.

Wie wird geschlagen?

Hier muss erst einmal geklärt werden, was denn überhaupt "gültige Trefffläche" im Stage Combat ist.

Hier gilt die strikte Regel: für Stiche und seitwärts-Hiebe sind Ziele unterhalb der Gürtellinie oder oberhalb des Schlüsselbeins absolut tabu.

Stiche müssen zehn Zentimeter am Ziel vorbei gehen, Hiebe müssen zehn Zentimeter vor dem Ziel abgestoppt werden.

Um Hiebe auszuführen, geht man wie folgt vor. Aus beliebiger Position, vorzugsweise 3 oder 4, wird der Arm nach rechts oder links bewegt, je nachdem, welche Seite des Partners man attackiert. Die Klingenspitze weist dabei nach oben. Dann lässt man die Klinge nach hinten fallen, bis sie parallel zum Boden liegt, und führt gleichzeitig mit dem Arm eine Bewegung hin zum Ziel durch. In genau dem Moment, in dem der Arm vollständig gestreckt wird, ziehen die Finger die Waffe so nach vorn, dass sie schwingvoll in Richtung Ziel schwingt, den Körper des Partners jedoch nicht erreicht. Die Bewegungsrichtung der Waffe ist "nach VORN", dies darf auch gern mit einer Körperbewegung nach vorn unterstützt werden.

Es ist wichtig, dabei den Arm, oder bei einer Zweihandwaffe, die Arme vollständig zu strecken.

Die bei schlechten "Ritterspielen" nicht selten zu sehenden Hackaktionen mit angewinkelten Armen sind unbedingt zu unterlassen.

Es ist vielmehr von großer Wichtigkeit, dass die Endpositionen von Hieben mit gestreckten, vorwärts weisenden Armen erreicht werden. Abgesehen von der dadurch erreichbaren Sicherheit, wirken Aktionen mit gestreckten Armen in der Endposition wesentlich dynamischer und souveräner. (Nicht zuletzt erlauben sie einen kleinen Trick: die Kämpfer können miteinander fechten, ohne sich wirklich in Gefahr zu begeben. Sie stehen einfach außer Reichweite, und nur die Klingen haben Kontakt. Bei dynamischer Choreographie und gut gestreckten Armen wird niemand merken, dass die Fechter sich gar nicht treffen können.)

Prinzipiell soll jede Angriffsaktion mit einer Vorwärtsbewegung verbunden werden. Jeder Hieb oder Stich soll durch einen Schritt vorwärts (oder bei Bedarf einem Ausfall oder einem Überausfall) begleitet werden.

Unsere ersten Übungen führen wir jedoch ohne Beinarbeit durch:

Die Beinarbeit wird beherrscht, ebenso die Positionen 1 bis 4, die Mechanik des Hiebes wurde so oft solo geübt, dass sie sitzt.

Nun kommen wir zu ersten Partnerübungen.

Hierzu noch ein Wort. Beim Stage Combat geht es nicht darum, einen Gegner zu besiegen, sondern eine Anzahl von Fechtern führen einen simulierten Fechtkampf vor. Es geht einzig darum, gemeinsam eine "Szene" sicher und optisch ansprechend zu spielen. Es gibt weder Sieger noch Verlierer.

Bevor eine fechterische Aktivität beginnt, ist es notwendig, dass die beiden Beteiligten wissen, was zu tun ist. Dies erfordert Augenkontakt. Erst wenn klar ist, dass beide Fechter "synchron" sind, darf der Angreifer mit seiner Aktion beginnen. Aber selbst jetzt nicht sofort in aller Schnelle. Vielmehr ist es wichtig, zuerst die Vorbereitung zum Hieb durchzuführen (s.o.) und dabei den Partner genau zu beobachten. Zeigt sich eine Unsicherheit, muss der Angriff sofort abgebrochen werden. Ist auch der Partner geistig präsent, kann der Hieb ausgeführt werden.

Die erste Übung:

Die beiden Partner stehen sich so weit gegenüber, dass sie sich gegenseitig mit ihren Klingen berühren können. A (immer der Angreifer) steht in Position 3, B (immer der Verteidiger) in Position 4. Beide in Fechtstellung, vorzugsweise Fechtstellung rechts.

Beide Fechter wahren Augenkontakt. Wenn A sich sicher ist, dass B bereit ist, holt A wie oben beschrieben zum Schlag aus, führt den Arm gerade nach vorn und schlägt leicht gegen die in 4 gehaltene Klinge des Partners. Dies wird etliche Male wiederholt, dann werden die Rollen vertauscht.

Dass es nicht besonders spannend wirkt, liegt daran, dass B, der Angegriffene, nur herum steht. Dies zu Begreifen, ist von hoher Wichtigkeit. Für die Überzeugungskraft einer Fechtsszene ist nicht der Angreifer,

sondern der Verteidiger wichtig!

Deshalb üben wir dann folgenden Bewegungsablauf: A greift wie oben beschrieben an, B wartet den Hieb ab und führt aus Position 4 heraus durch eine schnelle Bewegung des Armes einen raschen Schlag gegen die Klinge von A aus (= Position 4 wird etwas nach außen geführt). Es gibt ein lautes Geräusch, die Aktion von B macht die Situation schon viel realistischer. Auch dies wird ein paar Mal geübt, auch mit vertauschten Rollen. Es ist wichtig, zu begreifen, dass der "Effekt" dieser Übung von B hervorgerufen wird, durch seine "Re-Aktion" auf den Angriff.

Die zweite Übung:

Wie oben, jedoch führt A während seines Hiebes einen Schritt vorwärts durch.

B führt einen Schritt rückwärts durch und schlägt w.o. mit einer verstärkten 4 gegen die Klinge des Angreifers.

Dabei gilt es, folgendes Timing zu beachten.

A vergewissert sich, dass B bereit ist. A holt aus, macht den Schritt vorwärts während er den Arm streckt, und mit dem Beenden des Schrittes führen die Finger den Hieb aus.

B steht in 4, wartet den Schritt vorwärts ab und geht in Folge einen Schritt zurück, erwartet den Hieb, um im letzten Moment gegen die angreifende Klinge zu schlagen.

Dies muss, natürlich immer auch mit Rollentausch, sehr intensiv geübt werden, bis ein Gefühl für den Rhythmus dieses Bewegungsablaufes entsteht.

Entscheidend ist es, dass begriffen wird, dass der Verteidiger durch seine Reaktion für den erfolgreichen Eindruck dieses kleinen Geplänkels verantwortlich ist. Insofern muss der Angreifer dafür Sorge tragen, dass der Verteidiger Zeit und Raum hat, sich entsprechend zu bewegen.

Ist dies verstanden worden, sollte derselbe Angriff geübt werden, nur mit dem Unterschied, dass A mit einem Ausfall angreift. Für B ändert sich dabei nichts.

Variationen:

Anfangs steht A immer in 3, B immer in 4.

Es macht aber auch Sinn, wenn B statt in 4 in 1 steht.

Steht B in 4, wird A seine Hiebe eher gegen den oberen Bereich des Torsos richten, steht B jedoch in 1, ist der untere Bereich des Torsos das primäre Ziel. Angriffe gegen 4 oder 1 sollten erst einmal prinzipiell aus 3 erfolgen.

Aber auch die andere Seite kann angegriffen werden. Hierzu steht A in 1 oder in 4. Greift A den oberen Torso an, wird B mit 3 parieren, greift A den unteren Torso an, wird B mit 2 parieren.

Und schon haben wir, so ganz nebenbei, den Begriff "Parade" gelernt. Paraden sind Klängenbewegungen, die einen gegnerischen Angriff abblocken oder ablenken.

Folgendes grundlegende Angriff/Parade-System sollte erarbeitet werden:

A: aus 1 gegen oberen Torso B: pariert 3

A: aus 1 gegen unteren Torso B: pariert 2

A: aus 4 gegen oberen Torso B: pariert 3

A: aus 4 gegen unteren Torso B: pariert 2

A: aus 3 gegen oberen Torso B: pariert 4

A: aus 3 gegen unteren Torso B: pariert 1

Angriffe aus Position 2 werden später behandelt.

### Die dritte Übung

Bisher hat A stets nur gegen die Seite von B geschlagen, die durch eine Einladung bereits geschützt ist.

In Zusammenarbeit mit den unterschiedlichen Schrittformen und den diversen Einladungen kann bereits damit eine gut ansehbare Fechtschau eingeübt werden.

Um es ein wenig realistischer erscheinen zu lassen, schlägt nun A nicht gegen die Einladung von B, sondern gegen einen Körperteil, der von der Einladung nicht gedeckt ist.

A und B stehen in 3.

A holt aus (s.o.) und schlägt gegen den von A aus gesehen rechten oberen Torso von B. Bei korrekter Ausführung schwingt die Waffe von A nach vorn und wird ca zehn Zentimeter vor B bei völlig gestrecktem Arm abgestoppt.

Bei den ersten dieser Übungen wartet B ab, bis die Klinge des Partners ruht, um erst dann von Position 3 in Position 4 zu wechseln und dabei kräftig gegen die Klinge von A zu schlagen.

Wenn dies einige Male geübt wurde, versucht B, seine Parade (denn darum handelt es sich) nicht nach dem Schlag, sondern exakt mit dem Schlag kurz vorm "Treffer" zu synchronisieren, also so spät wie möglich. Da B weiß, dass keine Gefahr besteht, kann mit der Parade gezögert werden. Erst wenn sie im letzten Moment erfolgt, wirkt sie auch realistisch.

Wenn dies gelingt, wird dieselbe Übung weitergeführt. A und B stehen in 3, A zieht zum Hieb gegen Bs oberen rechten Torso auf, und während A den Arm streckt, führt A einen Ausfall durch.

B wartet das Aufziehen zum Hieb ab, macht während des Ausfalls von A einen raschen Schritt rückwärts und pariert im letzten Moment mit Position 4.

Möglichkeiten, zu einem Hieb aufzuziehen:

Aus Position 1 : direkt gegen 3 oder 2

Aus Position 2: direkt gegen 3 oder 2

Aus Position 3: direkt gegen 4 oder 1

Aus Position 4: direkt gegen 3 oder 2

Anmerkung: ein direkter Hieb aus Position 2 ist möglich, hierbei wird die Waffe nach links in die Waagrechte angehoben, während sie sonst gesenkt wird, und der Arm bewegt sich schräg nach links vorwärts.

Dies leitet über zu indirekten Hieben. Hierbei befindet sich A in einer beliebigen Position, sei es 1, 2, 3 oder 4, verändert jedoch vor dem Hieb die Einladung. Bei dieser Änderung der Einladung ist zu beachten, dass die Klinge dabei in einer Weise bewegt wird, dass die Spitze niemals gegen den Partner weist.

Beispiel: A führt aus Position 3 einen indirekten Hieb gegen 3 oder 2 aus. Dazu bewegt er den rechten Arm mit aufrecht gehaltener Spitze der Waffe nach links in die Position 4 und führt nun einen direkten Hieb aus.

Oder: A führt aus Position 1 einen indirekten Hieb gegen 4 oder 1 aus. Dazu dreht er die Spitze der Waffe nach oben und führt gleichzeitig den Arm nach rechts in Position 3 um nun einen direkten Hieb auszuführen.

Um die Dynamik indirekter Hiebe zu betonen, ist es notwendig, die jeweiligen Zwischenpositionen nur für einen Bruchteil einer Sekunde einzunehmen, die Hiebe müssen flüssig erfolgen, um realistisch zu wirken.

Die bis jetzt beschriebenen Hiebe, zusammen mit der beschriebenen Beinarbeit bieten bereits ein hinreichendes Reservoir an Bewegungsabläufen, um ein Fechtduell realistisch, dynamisch und optisch ansprechend zu gestalten.

Angriffe, Paraden, verbunden mit dynamischer Beinarbeit erlauben mit den beschriebenen Abläufen bereits sehr vieles.

## Die vierte Übung

### Effekthiebe

Dies sind Hiebe, die keinerlei realistischen Effekt, jedoch einen guten optischen Effekt haben.

#### 1. Der Sprung über die Klinge

Immer wieder gern genommen, sieht gut aus und geht wie folgt:

A schlägt aus beliebiger Position ca einen halben Meter mit großer Bewegung vor B gegen den Boden, als wolle er einen Golfball wegschlagen.

B erwartet den Schlag und springt mit der Hiebbewegung von A in die Luft, wobei die Beine zur Verstärkung des Effektes angezogen werden. Dabei muss B darauf achten, seine Klinge nicht in Richtung von A zu halten. Es ist eine gute Idee, beim Sprung beide Arme zur Seite auszustrecken, wenn die Räumlichkeiten dies erlauben.

#### 2. Der Bauchhieb

A führt einen schwungvollen Hieb aus, der waagrecht in Höhe des Bauches von B liegt, aber B nicht näher kommt als ein halber Meter. Gleichzeitig stellt B sich blitzschnell parallel zu A, die Füße beieinander, streckt sich und krümmt sich so, dass das Hinterteil nach hinten geführt wird, gleichzeitig werden beide Arme gerade nach oben gestreckt. Es entsteht der Eindruck, B würde sich über die angreifende Klinge von A beugen. Das Hochheben der Arme lenkt das Auge des Publikums ab, sodass es nicht wahrnimmt, dass die Klinge von A den Bauch von B gar nicht erreichen kann.

Beide Effekte sind sehr eindrucksvoll, sollten aber nur extrem sparsam eingesetzt werden. Allenfalls ein einziges Mal in einer Produktion.

#### 3. Der Endhieb

Dieser wird wie jeder andere Hieb ausgeführt, nur wird er nicht pariert. Die Klinge wird wie üblich ca zehn cm vor dem Auftreffen gestoppt, dann jedoch so nach hinten weggezogen, dass der Eindruck entsteht, ein Schnitt würde durchgeführt. Dabei sollte die Klinge den Körper von B berühren, sofern (und dies sollte immer der Fall sein) stumpfe Waffen benutzt werden.

Idealer Weise wird der Endhieb mit einem Ausfall verbunden. Hieb mit Ausfall, eine ganz kurze Pause, (damit das Publikum es auch sieht) und dann der "Draw-Cut", also der Rückwärtsschnitt, im Ausfall liegen

bleibend. Dieser "Draw-Cut" sollte mit einer großen Bewegung durchgeführt werden.

## STOßFECHTEN

Die Angriffe beim Stoßfechten unterscheiden sich nur unwesentlich von den Angriffen beim Hiebfechten. Die Ziele sind dieselben, links oben, links unten, rechts oben, rechts unten. Es wird ebenfalls ca zehn cm am Körper vorbei gezielt.

Stoßangriffe werden am einfachsten wie folgt durchgeführt:

Aus beliebiger Einladung wird eine Position des Partners angegriffen, indem man den Arm streckt und mit der Klingenspitze auf die anvisierte Position weist. Der Angriff erfolgt in der Regel mit einem Ausfall oder Überausfall. Die Parade wird stets mit einem Schritt rückwärts durchgeführt.

Ansonsten gilt all das, was auch über's Hiebfechten angeführt wurde.

Bei Endstößen gilt es zu beachten, dass die Klinge an der vom Publikum abweisenden Seite von B durchgeführt werden. Um zu übertünchen, dass am Partner vorbei gestochen wurde, ist es sinnvoll, ähnlich wie beim Draw-Cut, die Klinge mit einer großen Bewegung scheinbar aus dem Opfer "herauszuziehen".

Das Stoßfechten bietet eine große Anzahl an hochinteressanten Klingenbewegungen, wie Finten, Umgehungen, Kreisparaden und so weiter. Dies würde jedoch den Rahmen dieser kleinen Schrift sprengen, ich bitte um Nachsicht.

## Die Arbeit beim Film

Die Arbeit eines Kampfkoordinators ist beim Filmen eine sehr schwierige Tätigkeit. Anders als bei Bühnenproduktionen, bei denen ein Team lange Zeit übt, und immer wieder übt, erfordert filmische Arbeit ein hohes Maß an Improvisationsvermögen.

In der Regel wird der Kampfkoordinator, oder, neudeutsch "Fight Director" ("Kampf Regisseur") mit einem Story Board konfrontiert, das er, möglichst sofort, umsetzen soll.

Ein Storyboard besteht aus einer Reihe von Skizzen, idealer Weise vom Regisseur selbst erstellt, die jede einzelne Szene darstellt.

Ein Fight Director ist klug beraten, sich so früh wie möglich mit den Vorstellungen des Regisseurs bekannt zu machen. In den seltensten Fällen sind Regisseure mit der heiklen Materie des Fechtens bekannt, weshalb Storyboards in Sachen Fechtenszenen für den Fight Director eher unverbindliche Vorschläge sein sollten.

Aufgabe des Fight Directors muss es nach Studium des Storyboards sein, möglichst zusammen mit dem Regisseur, die gewünschte Stimmung und Atmosphäre der Fechtenszene zu erkennen.

Ausgehend von den Ideen des Regisseurs muss der Fight Director sodann eine Fechtenszene planen, die den Vorstellungen des Regisseurs entspricht, und am Drehort realisierbar ist.

Dies muss so früh wie möglich geschehen, möglichst noch im Rahmen der Pre-Production.

In aller Regel finden Fechtscenes nicht in einer Fechthalle statt, sondern an einem Drehort, der bestimmte Bewegungen zulässt oder nicht. Fechterische Aktionen müssen den Gegebenheiten des Drehortes angepasst werden. Wenn der Drehort beispielsweise ein Innendreh in einem beengten Raum ist, in dem nicht ausgeholt werden kann, ohne Requisiten zu beschädigen, wird man gut beraten sein, eher Techniken aus dem Stoßfechten zu nutzen.

Außerdem muss die jeweilige Szene mit den zur Verfügung stehenden Schauspielern geübt werden. Dafür steht i.d.R. nur sehr wenig Zeit zur Verfügung. Insofern sollte jeder Fight Director in der Lage sein, das Konzept für den geplanten Kampf bei Bedarf sofort umzuändern, an fechterisches Können der Schauspieler anzupassen.

Wichtigster Punkt bei solcher Arbeit ist es, dafür Sorge zu tragen, dass die Schauspieler sich bei ihrer Arbeit wohl fühlen.

Die Sicherheit muss unbedingt gewährleistet sein, und dies muss den Schauspielern auch bewusst sein. Sie dürfen nicht mit Angst in die Fechtscenes gehen, sondern sie müssen diese "können", um den Kopf frei zu haben, ihr schauspielerisches Können einzubringen.

Hier bringen einfache fechterische Aktionen oft mehr als komplizierte Fechtkunst.

Der Fight Director ist EIN Rad im Getriebe der Produktion. Kameraleute und Cutter sind zumeist in der Lage, aus simplen Aktionen hochdramatische Kämpfe zu komponieren.

Filmische Arbeit steht praktisch immer unter Zeitdruck. Während bei Bühnenproduktionen Szenen wieder und wieder geprobt werden können, mit eher geringem Zeitdruck, besteht bei filmischer Arbeit nur ein geringer Zeitraum für das Proben am Drehort zur Verfügung, da dieser i.d.R. nur für eine bestimmte Zeit angemietet ist. Deshalb ist es wichtig, früh genug vor Drehbeginn die Szene fertig geplant und mit den Schauspielern geübt zu haben.

Während des Drehs wird es sich nicht vermeiden lassen, dass jemand Patzer verursacht. Dies ist weniger schlimm als auf der Bühne, da die Szene eventuell zumindest teilweise brauchbar sein kann (und sein wird). Die Szene wird auf jeden Fall mehrfach gedreht, und bei jedem Take sollte der Fight Director mit kritischem Blick den Kontrollmonitor beobachten. Szenen, die "live" scheinbar gelungen sind, wirken oftmals aus der Kameraperspektive völlig anders. Mögliche Fehler oder unglückliche Positionen, die "falsch" wirken, mögen "live" nicht auffällig sein, sind aber im Monitor sichtbar. Deshalb ist es wichtig, beim Dreh nicht auf die Schauspieler direkt zu achten, sondern deren Tun auf dem Kontrollmonitor zu überwachen. Auf diese Weise lässt sich sehr viel Zeit einsparen. Falls nicht mit laufendem Kontrollmonitor gedreht wird, muss die Szene anderweitig gleich nach dem Take kontrolliert werden.

Bei auch nur geringsten Zweifeln sollte die Szene wiederholt werden. Dabei ist jedoch die Meinung des Regisseurs wichtiger als die des Fight Directors! Wenn nach mehrmaliger Wiederholung der Fight Director immer noch nicht zufrieden ist, der Regisseur die Szene jedoch für Gestorben erklärt, sollte ein kluger Fight Director sich der Fachkompetenz des Regisseurs beugen.

Dabei wird es sich nicht vermeiden lassen, Aktionen durchzuführen, die "live" ungewohnt aussehen, aber auf dem Bildschirm (oder der Leinwand) sehr realistisch wirken. Umgekehrt wirken "echte" Fechtaktionen im Film oft extrem unrealistisch.

## WIE MAN EINEN KAMPF INSZENIERT

Es sei noch einmal daran erinnert: es wird nicht "echt" gefochten, es soll nur echt aussehen. Möglichst echter als echt.

Nun zeichnen sich "echte" Gefechte insbesondere durch hohe Schnelligkeit aus, die Aktionen sind vom Laien nicht erkennbar. Ein geeignetes Modell eines "echten" Schwertkampfes stellt z.B. die Kampfsportart KENDO dar. Es empfiehlt sich, Kendoturniere zu beobachten: der Laie sieht dort zwei Sportler, die sich ruhig gegenüber stehen und plötzlich aufeinander zu springen, dabei geschieht irgendwas mit den Fechtwaffen, das dermaßen schnell geht, dass es nicht nachvollzogen werden kann.

Was ich damit betonen möchte ist, dass selbst eine relativ realistische Fechtart wie Kendo mit einer solchen Geschwindigkeit ausgeübt wird, dass sie zur Darstellung von Fechten im Film nicht geeignet ist.

Fechtkämpfe müssen derart arrangiert werden, dass das Publikum die Aktionen erkennen und nachvollziehen kann.

Dennoch müssen die Aktionen mit Tempo und druckvoll geschehen. Sonst wären sie unglaubwürdig.

Um dies zu erreichen, ist es wichtig, ein Gefühl für Rhythmus beim Fechten zu entwickeln.

Solange die Kontrahenten fechten, sollten sie i.d.R. im selben Rhythmus sich befinden, ein Wechsel des Rhythmus kann eine sehr gute Idee sein, um die fechterische Präsenz zu ändern. Sei es, dass der andere plötzlich die Übermacht hat, sei es, dass ein "finaler Endangriff" stattfindet.

Fechtkämpfe nach der Devise "tak tok tak tok tak tok tak tok - einer fällt um", wie sie oft bei sog. "Ritterspielen" zu sehen sind, sind langweilig.

Rhythmuswechsel sind ein geeignetes Mittel, Fechkämpfe interessant zu gestalten.

Es sollte stets darauf geachtet werden, dass prinzipiell langsam ausgeholt wird, um dann schnell zu schlagen! Das langsame Ausholen lässt das Publikum die Aktion erkennen, und das schnelle Zuschlagen erweckt die Illusion von Realität.

Inszenierungen von Fechtszenen (wie generell Kampfszenen) müssen nicht auf den aktiven Part, sondern auf den passiven Part konstruiert sein. Bei einem Hieb muss der Angreifer diesen nur tätigen, es ist Aufgabe des "Opfers" diesem Hieb Bedeutung zu geben! Sei es durch eine Parade oder durch "getroffen werden" und anschließende schauspielerische Aktion.

Es scheint mir sehr wichtig zu sein, zu betonen, dass bei jedem Filmkampf jeder Angriff prinzipiell hauptsächlich dazu dient, dem Schauspieler des "Opfers" die Aufgabe zu stellen, seine Reaktion auf diese Aktivität darzustellen. Bei einem Fechtkampf wechseln diese Rollen ständig, ein "fechterischer Dialog" entsteht.

Diesen dynamischen Prozess zu verstehen, ist wichtig für eine gelungene Inszenierung eines Fechtkampfes