Seminar mit Cor Kronenburg

04. März 2018

In diesem Dokument sind die Übungen festgehalten, die im Rahmen eines eintätigen Workshops, organisiert von Schwert & Bogen in Nürnberg, von Cor Kronenburg vorgestellt wurden. Cor ist Trainer bei Zward & Steen in den Niederlanden.

Cor Kronenburg

Der Fokus des Seminars lag dabei auf dem Erläutern seines Verständnisses des Systems der Lichtenauerlehre sowie ausgewählten Übungen zu den Meisterhäuen, insbesondere Krump-, Twer- und Schielhau.

Hier sollen die Übungen und Anweisungen und Kommentare wiedergegeben werden, wie sie Cor darstellte. Fehler und Verständnisprobleme sind nicht ausgeschlossen. Im Ernstfall einfach direkt an Cor wenden für Nachfragen. Er freut sich über Feedback!

Zitationen der Merkverse Lichtenauers sind aus dem Fechtbuch des „Juden Lew“ (Cod. I.6.4°.3, Augsburg, Universitätsbibliothek) übernommen aus der Transkription und Übersetzung von Dierk Hagedorn (vs-books, 2017)

Legende:

Tag a.d. Schulter	Hut vom Tag an der Schulter
ROH	Rechter Oberhau
LS	lange Schneide
KS	kurze Schneide

Autor: Thomas Heydenreich

Zur vereinsinternen Verwendung freigegeben.

Version: 12.03.2018
Foto: Thomas Heydenreich, 2018

Generelles

<u>Das „System“ Lichtenauer</u>

Das Fechten mit dem langen Schwert in der Tradition nach Johannes Liechtenauer stellt ein vollständiges System zum Umgang mit dieser Waffe dar. Ein solches ist nach Cor dadurch definiert, dass es für alle denkbaren Situationen eine beschriebene Technik gibt, die zum Sieg über die Aktion des Gegners führt.

Zur Verdeutlichung dieses Konzepts definiert er eine „Gleichung“ der Form

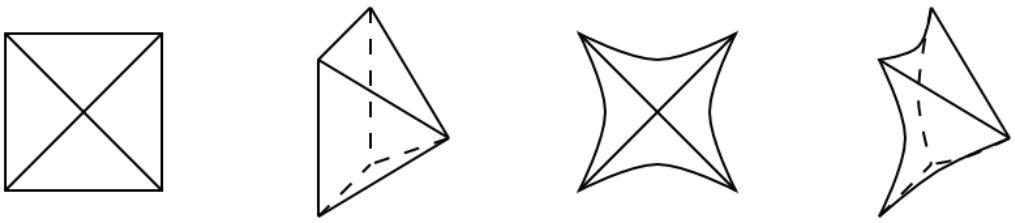
$$A_x + B_x + C_x + D_x + E_x + F_x = Stück$$

Hierbei beschreiben die verschiedenen Buchstaben typische Merkmale einer Fechtaktion und x die jeweilige Option des entsprechenden Merkmals.

	Merkmal	Gesamtanzahl (x)	Beschreibung
A	Start	4	Hände hoch/tief sowie jeweils rechts/links
B	Ende	5	4 Hängen sowie Langort
C	Wunder	5	Hau/Schnitt/Stich, jeweils LS und KS
D	Bindung	2	Hart/weich
E	Initiative	2+1	Vor/Nach + Indes
F	Abstand/Distanz	3	Zufechten/Krieg/Ringen

Der Startpunkt A beschreibt die Ausgangsposition und somit die Hut aus der gefochten wird. So beschreibt beispielsweise die Kombination „Hände hoch und rechts“ einen Start im rechten Tag an der Schulter oder im rechten Ochsen, „tiefe Hände links“ einen Pflug oder eine linke Schrankhut. Selbstverständlich können verschiedene Huten die gleiche Beschreibung für A aufweisen. Kleinere Unterschiede in der Haltung (auf welcher Höhe genau halte ich meinen Tag an der Schulter?) sind für diese Betrachtung nicht relevant.

Die Endposition B entsteht ebenfalls durch die Ausrichtung der Hände in Relation zum Ort am Ende einer Aktion. Dabei arbeitet Cor konzeptionell lediglich mit fünf Endpositionen, die wie eine Pyramide, deren Spitze zum Gegner zeigt, dargestellt werden kann. Er hält die oft zitierte Darstellung eines „Kegels“ für nicht asureichend zutreffend. Im Höchstfall wird die Geometrie durch eine an den Seiten gewölbte Pyramide beschrieben, da er die Endpunkte als klar definierte Ecken betrachtet.



Endpositionen als Pyramide Endpositionen als ausgehöhlte Pyramide

Durch die Fokussierung auf die Eckpunkte der Basis der Pyramide als Endposition der Hände soll das Schließen der Linie gewährleistet werden: durch die daraus resultierende Schräge der Klinge wird die eigene Linie effektiv abgedeckt.

Die resultierenden Positionen lassen sich letztlich als die zwei oberen und unteren Hängen sowie dem Langort beschreiben. Im Hängen stellen in diesem Fall die Kanten der Pyramide die Klinge dar. Für den Langort sind die Hände selbstverständlich nicht in einer der Ecken der Pyramide, um die volle Reichweite zu erreichen.

Als Wunder C stehen der Hau, der Schnitt und der Stich zur Verfügung. Der Hau und der Schnitt können jeweils mit kurzer oder langer Schneide ausgeführt werden, wodurch sich insgesamt fünf Möglichkeiten ergeben.

Die Bindung D kann entweder hart oder weich ausgeführt werden. Dabei geht es jedoch eher um die Kategorie härter oder weicher, da hart oder weich immer auch über den Druck, den der Gegner gibt, definiert wird. Ebenso kann der Fechter auch in seiner Aktion bereits ohne eine aktive Bindung zu bekommen hart oder weich in seiner Aktion sein.

Die Initiative E beschreibt, ob die eigene Aktion im Vor oder Nach stattfindet. Ergänzt wird diese durch das Indes, durch die ein Wechsel des Vor und Nach erfolgen kann.

Schließlich wird über die Distanz F eingeschränkt, welche Stücke zur Verfügung stehen. Cor unterteilt die Distanzen dabei in das Zufechten (außerhalb der gefährlichen Mensur), den Krieg (Klingenkontakt und Treffer möglich) und das Ringen (wobei noch Arm- und Leibringen unterschieden wird).

Jede beliebige Kombination aus diesen Bestandteilen führt dabei zu einem Stück, welches irgendwo in der Liechtenauerlehre beschrieben steht. Zumindest ist Cor der Meinung, dass er noch keine Kombination gefunden hat, die kein durchführbares Stück ergibt. Dies wurde im Seminar an einigen Beispielen (inklusive Wunsch-Zurufen der Teilnehmer) stichprobenartig getestet.

Im Gefecht ändern sich dabei die Parameter ständig. So kann sich nach der Eröffnungsaktion die Handposition, die Distanz, das Wunder, die Initiative etc. ändern, je nach Gegenaktion des Gegenübers. Letztlich ergibt sich dadurch ein „Entscheidungsbaum“ von Techniken. Dabei warnt Cor davor bereits im Vorfeld zu weit in diesem Entscheidungsbaum vorauszuplanen, da es dann schwierig sein kann noch korrekt auf die Impulse des Gegners zu reagieren. So ist seine Eröffnungsaktion grundsätzlich ein rechter Oberhau, der anschließend angepasst wird. Die Grundregel für das Gefecht lautet „Das Ding (das Schwert) muss da (der Kopf des Gegners) rein!“.

Eine Fechter-Typologie

Gegner werden nach diesem Schema einer von drei Stufen zugeordnet:

Fool („Bauer“)

↓

Fighter („Kämpfer“)

↓

Fencer („Fechter“)

Der Bauer ist dabei der Archetyp eines unerfahrenen Gegners. Wahrscheinlich eher zum ersten Mal ein Schwert in der Hand, beherrscht er wenig Technik und hat wenig Kontrolle über seine Waffe. Gegen diesen Gegnertyp ist nur ein sehr eingeschränktes Technikreportoire nötig und auch nur zu empfehlen: Oberhau, Zornhau-Ort, Krumphau. Es sollte keine Bindung aufgenommen werden.

Der Kämpfer hat bereits einiges an Erfahrung, kennt vielleicht einige Meisterhäue und einige „Tricks“. Auch gegen den Kämpfer sollte im Allgemeinen keine Bindung gesucht werden. Wenn er eher gut ist, kann eventuell auch einmal ein Duplieren oder Mutieren realisiert werden.

Der Fechter ist der „Glücksfall“ als Gegner. Hier können – müssen aber auch! – alle Fechttechniken zum Einsatz gebracht werden. Fechten aus der Bindung ist nützlich und eine gute Möglichkeit sicheres Feedback über die Aktionen des Gegners zu erhalten.

Cor sieht die erfahrenen Fechter und Turnierkämpfer aktuell irgendwo zwischen der Kämpfer- und der Fechterstufe, je nach Tagesform.

Lernstufen

Unwissend – unfähig (ich weiß nichts und kann nichts)

↓

Wissend – unfähig (ich weiß etwas, kann es aber nicht umsetzen)

↓

Bewusst – fähig (ich kann etwas umsetzen, wenn ich es aktiv plane

↓

Unbewusst – fähig (ich kann etwas umsetzen ohne darüber nachdenken zu müssen).

Übungen zur Klingenkontrolle und Reaktion

Wechselnde Aktionen mit Berührung

Diese Übung wird komplett ohne Schutzausüstung durchgeführt. Die Trainingspartner A und B wechseln jeweils nach einer Aktion die Initiative. A beginnt mit einer Aktion, die B trifft. Dabei wird das Tempo so verlangsamt, dass eine Berührung des Gegenübers möglich wird. Das gilt auch für Kopf-, Fußtreffer, Stiche etc. Nur Stiche zum Gesicht sind nicht erlaubt. Nach dem Treffer nimmt sich B die Zeit nach einer Blöße von A zu suchen und mit einer Aktion dorthin zu gelangen. Anschließend führt A wieder eine Aktion aus etc.

Dabei soll nur dann Fußarbeit eingeflochten werden, wenn nötig. Da es keinen Zeitdruck gibt, soll hier keine Bindung aufgenommen oder gehalten werden. Jede Aktion trifft und berührt!

Ziel ist hier neben dem Finden von Blößen die Kontrolle über die Waffe sowie das Vertrautwerden damit, dass man von der Klinge berührt wird.

Asymptotisches Fechten

A startet eine beliebige Aktion in vollem Tempo. Auf dem Weg zu B wird er dabei stetig langsamer, sodass die Klinge nie B berührt (halbiere die Geschwindigkeit, dann halbiere sie erneut, dann erneut etc.).

B versetzt die Aktion, woraufhin A eine weitere Aktion in vollem Tempo startet, die dann wieder langsam wird etc. B kann auch einfach über das Verändern der Mensur den Treffer verhindern. In diesem Fall bleibt A ebenfalls im Vor und startet eine weitere Aktion.

B darf auch mit einer Indes-Aktion das Vor übernehmen, in diesem Fall tauschen die Rollen sofort.

Auch kann B, sobald die Klinge von A langsamer wird, dieser entgegengehen. Da A niemals B berühren darf, muss A daher die Aktion entsprechend anpassen.

Stichlektionierung

A: Lehrer, B: Schüler

a) Start in einer Bindung mit den Schwächen angebunden, stationär
   - A nimmt den Ort weg aus der Bindung als Signal für B
   - B sticht zum Gesicht, zum Hals oder zur Brust von A

b) wie a), nur wird jetzt auch freie Fußarbeit hinzugefügt
   - dabei darauf achten, dass immer die Hände zuerst führen und erst dann der Schritt erfolgt

c) wie a) und b), aber als zusätzliche Blöße wird nun auch das Überdrücken der Bindung benutzt
   B wechselt durch und sticht

d) wie a), b) und c), zusätzlich zeigt A mit der linken Hand an, ob gerade gelaufen oder gestanden wird (mit offener/geschlossener Hand)
   B muss neben den Blößen auch auf die Anzeige achten

e) wie d), aber das Handzeichen wird jetzt unabhängig vom Blößenstimulus benutzt

<u>Übungen zum Oberhau</u>

A: Lehrer, startet im Pflug
B: Schüler, startet im vom Tag /vom Tag a. d. Schulter

A gibt B über das Absenken des Schwerts in den Alber oder über ein Aufziehen in vom Tag a. d. Schulter das Zeichen für einen Angriff
B ROH zum Kopf
- dabei insbesondere auf die korrekte Bewegung achten
- das Schwert führt
- die Hände sollen so früh wie möglich vom Schwert gedeckt sein
- Schritt nur dann, wenn in der Mensur wirklich nötig
- Die Hände müssen dabei ausreichend weit links enden, dass die schräg gestellte Klinge am Ende sicher schützt (siehe auch das Modell der Pyramide oben).
- Die Klinge soll nach dem Treffer <u>nicht</u> sofort zurückgezogen werden, um eine Barriere gegen einen potentiellen Gegenhau zu bilden.

Übungen zum Krumphau

Wichtig beim Krumphau ist das deutliche Heraustreten aus der Linie (rechts aus der Linie bei rechtem Krumphau). Dabei wird der Knauf mit der linken Hand (als Rechtshänder) deutlich nach rechts bewegt, um ausreichend Rotation in der Klinge zu erzeugen.

<u>Übung 1</u>

„Krump auf behende
Würff den Ort auf die hende“
(Cod. I.6.4°.3, Augsburg, Jude Lew, 13v)

Der Krumphau soll eigentlich mit voller Wucht auf die Hände geschlagen werden. Dies lässt sich am einfachsten illustrieren durch einen Konter mit Krumphau gegen einen ROH.

A schlägt ROH aus dem Tag a.d. Schulter
B springt aus der Linie heraus und schlägt einen Krumphau direkt hinter dem Gehilz zu den Händen von A

Diese Variante lässt sich nicht unbegrenzt einfach üben, da hierbei genügend Wucht entstehen kann, um selbst durch freikampftaugliche Handschuhe hindurch die Finger zu verletzen. Hier kommt es auf gute Kontrolle von B an. Leichter lässt sich die grundlegende Bewegung über den Schlag zur Fläche der Klinge von B üben.

<u>Übung 2</u>

„Haw krump zu den flechen
Den maistern wiltu sie swechen“
(Cod. I.6.4°.3, Augsburg, Jude Lew, 14v)

Der Krumphau zum Schwert des Gegners ist ideal zum Üben der Bewegung. Wichtig bleibt das Heraustreten aus der Linie sowie das Treffen der gegnerischen Klinge in der Stärke auf der Fläche. Um dies zu garantieren, sollte der Gegner vorkonditioniert werden, beispielsweise mit vorhergehenden starken Oberhäuen. So soll garantiert werden, dass der Gegner entweder einen Versatz oder ebenfalls einen Oberhau schlägt, damit die Klinge am erwarteten Ort steht, um die Fläche zu treffen.

A droht erneut einen starken ROH zu schlagen
B will versetzen oder schlägt ebenfalls einen ROH als Parade
A springt aus der Linie heraus und schlägt einen rechten Krumphau zur Fläche von B statt den ROH zu vollenden; anschließend sticht er zur Brust von B oder führt einen Hieb mit KS oder LS zum Kopf von B

Dabei ist wichtig, dass für die Aktion nach dem Krumphau kein weiterer Schritt nach vorne nötig sein sollte, ansonsten wurde die Mensur zu Beginn bereits zu weit gewählt. Möglicherweise muss der hintere Fuß etwas weiter herangezogen werden, um wieder einen stabilen Stand zu erreichen.

Das „Krumphau-Paradoxon“

Cor sieht ein wesentliches Problem in den Glossen zum Krumphau: In der Glosse zum Vers *„Krump auf behende, Würff den ort auf die hende, krump wer wol versetzet Mit Schritten vil hew letzet.“* (Cod. I.6.4°.3, Augsburg, Jude Lew, 13v) steht der rechte Krumphau eindeutig als Bruch gegen den linken Ochsen mit Schlag zu den Händen. Cor sieht dabei aber keine wirklich sichere Aktion, da es ein leichtes für den Gegner ist einen Doppeltreffer zu produzieren. Seine Lösung für dieses Problem besteht, in Anlehnung an die Glosse *„Krump nicht kurtz haw, Durchwechsel damit schaw.“* den Krumphau zum Durchwechseln zu benutzen und einen linken Krumphau gegen den Ochsen zu schlagen und aus der dann entstehenden Bindung weiter zu arbeiten.

Für Anregungen und Diskussionen rund um die Interpretation dieser Technik bittet Cor um Vorschläge und Ideen per Mail.

Übungen zum Twerhau

Beim Twerhau wird in der Glosse ebenfalls eindeutig vermerkt, dass rechts aus der Linie beim Ausführen herausgetreten werden soll. Wichtig für die Struktur beim Twerhau ist, dass die Arme voll ausgestreckt werden, wenn die gegnerische Klinge gefangen wird. Bleibt ein Arm gebeugt kann es sehr leicht passieren, dass ein starker Oberhau des Gegners trotz Twerhau den eigenen Kopf trifft.

<u>Übung 1</u>

B steht im rechten Tag a.d. Schuler
A schlägt einen rechten Twerhau aus recht weiter Mensur, so dass die Klinge nicht direkt trifft aber im Zentrum stehen bleibt
B reagiert nicht sofort
A sticht direkt zu Gesicht oder Brust von B

<u>Übung 2</u>

wie Übung 1, aber in etwas näherer Mensur

B schlägt rechten ROH
A schlägt rechten Twerhau, versetzt mit diesem den ROH und trifft gleichzeitig B

<u>Übung 3</u>

wie Übung 2, aber B versetzt dieses Mal stärker, sodass der Twerhau nicht mehr treffen kann

A schlägt mit Twerhau um

Beim Umschlagen erfolgt ebenfalls ein Schritt – jetzt links – aus der Linie. Ggf. muss der Schritt etwas auf B zugehen, das Ziel ist es, eine ausreichend stabile Struktur zu erreichen, um die Struktur von B zu brechen.

<u>Übung 4</u>

wie Übung 3, aber bevor A umtwerchen kann versucht B die Distanz zu verringern, um ins Ringen überzugehen.

A lässt daraufhin die linke Hand vom Griff, dreht aus der Bindung heraus das Schwert von der rechten auf die linke Seite des Schwerts von B, geht ins Halbschwert über und sticht B hinter dessen Schwert zur Brust

Übungen zum Scheitelhau

Das übliche Problem beim Scheitelhau gegen einen Fechter, der im Alber steht, ist die große Gefahr für die Hände. Cor interpretiert den Scheitelhau daher als eine Kombination von Hau und Stich: der Scheitelhau als gerader Oberhau wird noch während des Schlagens letztlich zu einem Stich gewandelt. Erst dieser soll treffen. Für diesen Stich werden die Hände ggf. bereits eingedreht, um sie noch weiter gegen eine Unterhau zu schützen.

<u>Übung 1</u>

„Der scheitteler mit seiner kor
Ist dem antlütz vnd der prust vast geuor."
(Cod. I.6.4°.3, Augsburg, Jude Lew, 26v)

Start in weiter Mensur

A steht im vom Tag oder Tag a.d. Schulter
B steht im Pflug, nähert sich A und senkt das Schwert in den Alber ab, sobald die nahe Mensur erreicht ist
A schlägt Scheitelhau (als Stich) zum Kopf von B, dabei erfolgt entweder direkt ein Treffer oder – falls der Stich zu kurz ist – wird sofort nachgesetzt

<u>Übung 2</u>

„Was von Im komet
Die kron das ab nymet
Schneid durch die kron
So prichstu sie schon"
(Cod. I.6.4°.3, Augsburg, Jude Lew, 26v)

wie Übung 1, nur versetzt B den Scheitelhau mit einer Kron unterhalb seiner Schulterhöhe

A windet sein Schwert im Uhrzeigersin in der Bindung und sticht über das Kreuz von B zu dessen Gesicht oder ggf. mit einem Schritt zum Kopf oder Hals

<u>Übung 3</u>

wie Übung 1, nur versetzt B den Scheitelhau mit einer Kron auf Kopfhöhe

A geht vom Schwert ab und sticht zwischen den Armen von B unter dessen Schwert zur Brust

Übung 4

wie Übung 1, nur versetzt B den Scheitelhau mit einem Versatz (eher auf Schulterhöhe), dessen Druck nach links geht

A wechselt aus der Bindung heraus durch und sticht über den rechten Arm von B zu dessen Kopf, Hals oder Brust

Übung 5

wie Übung 3, nur läuft einer von beiden ein, um ins Ringen zu gehen (hier: B); der Druck geht auf die rechte Seite von A

A lässt die rechte Hand vom Griff los und das Schwert nur am Knauf greifend hinter sich hängen; dann läuft er B ein und taucht unter dessen erhobener rechter Achsel durch, schockt B durch einen Stoß mit dem rechten Arm gegen dessen Brust und umfasst diese dann; gleichzeitig setzt A das rechte Bein hinter das rechte von B und dreht diesen über die Hüfte; dafür steht idealerweise das rechte Bein von B vorne

Übung 6

wie Übung 5, der folgende Bruch dagegen hängt davon ab, in welche Richtung der Druck beim Einlaufen geht:

5a) Der Druck geht auf die rechte Seite von A

A lässt die linke Hand vom Griff los, führt den Knauf um die rechte Hand von B und zieht diesen am Handgelenk zu sich; gleichzeitig ergreift die linke den rechten Ellbogen von B und verdreht diesen von sich weg, um einen Armhebel zu erzeugen

Im Ernstfall würde man den Ellbogen nicht einfach ergreifen, sondern mit einem starken Stoß schwächen oder brechen.

5b) Der Druck geht auf die linke Seite von A

A lässt die linke Hand vom Griff los; anschließend greift der linke Arm einmal um den rechten Arm von B herum an der Innenseite von dessen Ellbogen vorbei und ergreift den eigenen rechten Arm; dann wird der rechte Arm in Richtung Rücken von B verdreht