

ОСОБЕННОСТИ АРТИСТИЧЕСКОГО ФЕХТОВАНИЯ НА ТЯЖЕЛОМ СРЕДНЕВЕКОВОМ ОРУЖИИ

Приходится еще встречать расхожее мнение, что до формирования классических школ фехтования – испанской, французской, итальянской, фехтования как такового не существовало вовсе, практиковалась как бы беспорядочная драка с оружием. Утверждать подобное, это то же самое, что заявлять об отсутствии музыки до изобретения нот, танца – до формирования классических па, поэзии – до изобретения письменности. Искусство существует столько же, сколько существует человечество, и искусство фехтования – не исключение.

Античное и средневековое фехтование такое же искусство обращения с оружием, оно так же представляет собой умение наносить удары не получая их. В нем действуют все основополагающие законы фехтования как боевого искусства.

Но в то же время фехтование на тяжелом средневековом оружии имеет свои особенности и принципиальные отличия. Они обусловлены историческими причинами, законными эволюции, технического развития, законами физики, биомеханики и поэтому абсолютно объективны.

Основной особенностью античного и средневекового фехтования является использование оружия и защитного снаряжения значительной собственной массы, относительно массы человеческого тела. Это обусловлено многовековым соперничеством оружия и доспеха, которое в средневековье достигает своего пика. В дальнейшем, появление огнестрельного оружия резко изменило ситуацию, и доспех безнадежно проиграл это соперничество на несколько столетий - до изобретения кевлара.

Появление огнестрельного оружия является переломным моментом в развитии фехтования. Тяжелые доспехи становятся бесполезными. Сила и пробивная мощь удара в фехтовании уступает место его скорости и точности. Соответственно, прочность, массивность оружия, его энергоемкость становятся излишними и уступают место легкости, маневренности и управляемости. Иногда настолько, что в итоге весом оружия можно просто пренебречь. Но в период античности и средневековья прочность, а, соответственно, и тяжесть доспеха, энергоемкость, а, значит, вес и инерционность оружия являются определяющими параметрами фехтования. Пренебречь ими невозможно. Наоборот, на первый план выходит максимальное использование массы и инерции оружия и защитного снаряжения, эффективное управление этими параметрами.

Это представляет собой первую основную особенность «античного» фехтования.

В фехтовании на тяжелом оружии придание этому оружию высокой кинетической энергии, большой поражающей и останавливающей силы имеет первостепенное значение. Это достигается увеличением массы оружия, удлинением траектории его движения, с целью набора высокой скорости, и приложением к оружию собственной массы тела бойца. В то же время, как и вообще в фехтовании, определяющее значение имеет эффективное управление оружием, кратчайший вывод его на боевые траектории, быстрый переход от атаки к защите и обратно, смена дистанций и направлений движения. Чем значительней массогабаритные характеристики оружия и защитного снаряжения, тем, естественно, сложнее управлять им в бою, на высоких скоростях. В нахождении экстремума сложной функции этих переменных, в достижении идеального баланса между наращиванием энергии и управления ею, и заключается, во многом, искусство фехтования на тяжелом оружии.

Когда мы говорим об античном фехтовании, то правильной будет рассматривать не собственно оружие, а весь комплекс: «оружие – снаряжение – тело бойца», как единую боевую систему. Способов достижения гармоничного сочетания поражающей силы и управляемости этой боевой системы может быть много. Это вопрос различия школ и

направлений. Но само существование принципа гармоничного сочетания наращивания поражающей силы и эффективного управления ею, объективно и сомнению не подлежит.

Для любых школ и направлений фехтования на тяжелом оружии достижение гармоничности этого сочетания является одной из главных задач, а нарушение этого принципа будет являться грубой ошибкой. Соответственно, в общем случае, для «античного» фехтования недопустимыми являются следующие действия:

1. Снижение массогабаритных и физических характеристик оружия и снаряжения, относительно исторических образцов рассматриваемого периода:
 - a. принципиальное видоизменение параметров оружия и снаряжения по сравнению с историческими образцами;
 - b. искусственное облегчение оружия путем изменения конструкции, размеров, применения нехарактерных или неисторичных материалов (алюминий, титан, дерево, пластик и т.п.);
 - c. искусственное облегчение защитного снаряжения путем применения нехарактерных или неисторичных материалов (вязаные свитера вместо кольчуг, доспехи из жести, алюминия, пластика, титана, щиты из тонкой фанеры и картона и пр.);
2. Несовпадение массогабаритных параметров оружия и защитного снаряжения друг другу, физическим характеристикам бойца, и используемой технике боя, произвольное видоизменение исторически сложившихся комплексов вооружения:
 - a. использование мощного тяжелого оружия при слабом защитном снаряжении или при полном его отсутствии, и наоборот, применение легкого оружия, в принципе не способного нанести бойцу повреждений при используемом им защитном снаряжении;
 - b. неравномерная защита различных частей тела (мощный шлем при голом торсе, отсутствие шлема или, скажем, набедренников при полном «готическом» комплексе и т.п.)
 - c. применение преимущественно колющего оружия в сочетании со снаряжением, ориентированным преимущественно на защиту от рубящих ударов и наоборот;
 - d. применение преимущественно рубящее-режущего оружия для выполнения техники, построенной большей частью на уколах, и наоборот;
 - e. использование рослыми и физически сильными бойцами оружия несоразмерно малых размеров и веса, и наоборот, бойцами скромных физических возможностей оружия явно завышенного веса и длины.
3. Недостаток условий для обеспечения набора оружием энергии, необходимой для поражения цели:
 - a. короткая траектория разгона оружия, отсутствие замаха, малая амплитуда движений, высокая стойка, ограниченность перемещений;
 - b. низкая скорость движения, искусственное замедление ударов и защит;
 - c. невложение или недовложение в действия оружием силы и массы тела бойца, энергии перемещений (работа только кистью, только рукой, без включения движений и перемещений всего тела, работа на прямых ногах и т.п.);
4. Неэффективное управление комплексом «боец-доспех-оружие»:
 - a. рассогласованность действия оружием с движением всего тела (движениями корпуса, свободной руки, с переносом веса с ноги на ногу, шагами и т.п.);
 - b. рассогласованность действия оружием и щитом или парным оружием при обоерукой работе (неподвижный щит при работе мечом и наоборот, работа одним клинком при полном бездействии второго и т.п.);
 - c. рассогласованность действий оружием с перемещениями бойца по площадке (слишком раннее или слишком позднее перемещение веса на опорную ногу, «заступ», «доступ», потеря равновесия, произвольное падение и т.п.).

5. Потеря контроля оружия:

- a. при выполнении ударов, уколов и защит смещение кисти удерживающей руки от «перекрестья» к «яблоку» меча;
- b. в момент нанесения рубящего или режущего удара выпрямление кисти удерживающей руки в одну линию с клинком, а тем более её перегиб;
- c. при нанесении укола уход рукояти вперед в ладони удерживающей руки, вплоть до перехода хвата на «яблоко» или выпадения оружия.

Разумеется, все перечисленные технические действия являются ошибочными в общем случае, при классическом исполнении технических приемов. В отдельных случаях, при выполнении приемов имеющих узкоспециальное назначение, возможен отход от канонического исполнения техники. Но это, во-первых, должно быть оправдано боевой целесообразностью, а во-вторых, последствия неправильного исполнения должны быть компенсированы дополнительными техническими и тактическими средствами.

К примеру, с целью увеличения дистанции поражения, возможно, выполнить укол выбросом меча с конечным хватом за «яблоко» (нарушение п.5с) - инерция оружия позволяет сделать такую атаку достаточно эффективной. Но в этом случае становится невозможным переход к защите в темпе движения, противнику дарится возможность 100% успешной контратаки или эффективного воздействия на оружие вплоть до обезоруживания. Такое действие должно быть обусловлено ситуацией, в которой противник лишен возможности защиты с воздействием на оружие и переходом в контратаку (потеря оружия, потеря контроля оружия, отступление, попытка бегства и т.п.). Или же должны быть предприняты дополнительные защитные меры, компенсирующие последствия ошибки (усиленные защитные действия щитом или вторым оружием, уход с линии возможной контратаки в сочетании с перемещением для восстановления контроля оружия, и т.п.).

Другим основополагающим принципом фехтования ранних исторических периодов является его аналоговость, непрерывность, отсутствие дискретизации, деления на отдельные составляющие: приемы, стойки, перемещения и т.п. Тяжелое оружие, значительная масса снаряжения, а соответственно, большая инерция движения, не дает возможности остановиться, задержаться в стандартной позиции. Наоборот, остановка с инерционным оружием смерти подобна – из неподвижного состояния его не удастся мгновенно вывести на траекторию атаки или защиты. В идеале, боец и оружие все время находится в непрерывном движении, по мере необходимости формируя это движение в атаки, защиты, маневрирование и другие тактические действия. Это позволяет не терять инерцию движения и создает определенный запас начальной скорости для осуществления любых технических действий. Соответственно, эффективность техники определяется не однообразием принимаемых стандартных позиций и точностью выполнения приемов, а непосредственно гармонией движения, эффективностью управления движением оружия и его использования применительно к ситуации боя.

В «античном» фехтовании правильным следует считать непрерывное гармоничное движение бойцов, плавно переходящее от атаки к защите, от защиты к контратаке и т.д., когда любое техническое действие является естественным, закономерным продолжением предыдущего и началом последующего. Остановка движения, статичность позиций оправдана только в паузах, на дальней дистанции, вне досягаемости возможной атаки противника, или уже с полным окончанием боя. При этом грубо ошибочными будут являться следующие действия:

1. Неподвижность бойца на боевой дистанции, статичная стойка, вынос вперед оружия в статичном положении, остановка движения во время выполнения атакующих или защитных действий в непосредственном контакте с противником (реальным или воображаемым);

2. Полная остановка или потеря контроля оружия в конце атаки или на замахе (удержание клинка после укола, «зависание» или «захлест» после удара, «челночное» движение оружия, движение по принципу «старт-стоп» и т.п.)
3. Потеря непрерывности движения, сбой ритма, потеря равновесия, «спотыкание», жесткие «распластанные» падения и т.п.

Третьим принципом «античного» фехтования можно считать его абсолютную закономерность, последовательность развития боя. Значительная постоянная времени системы «боец-защита-оружие» исключает возможность мгновенных изменений её состояния. Иными словами, большая инерция оружия и снаряжения, наличие фаз разгона и торможения, плавность траекторий движения и пр., практически не дают возможности выполнения мгновенных спонтанных действий, абсолютно непредсказуемых для противника.

В поединке бойцов, приблизительно равного уровня подготовки, практически невозможно достичь победы за счет неожиданности, быстроты, мгновенного опережения и т.п. Скорость выполнения приема здесь зависит не только от быстроты действий бойца, но и от степени инертности оружия и доспеха. А последнее – величина постоянная и в «античном» фехтовании – весьма значительная. Все движения в фехтовании на тяжелом оружии формируются достаточно закономерно и имеют достаточную протяженность в пространстве и времени, чтобы быть предсказуемыми, даже для человека средних физических и психических возможностей. Можно сказать, что тяжелое оружие и снаряжение является неким «уравнителем шансов» для бойцов с различными показателями быстроты и реакции.

Таким образом, в фехтовании на тяжелом оружии практически нет места случайности. Для того, чтобы «наносить удары не получая их» необходимо достичь над противником выраженного *тактического* преимущества. Иное бессмысленно и чрезвычайно опасно. К примеру, даже если, удастся чуть опередить противника и поразить его встречной атакой, разогнанное тело и оружие, скорее всего по инерции завершат свое движение и результат боя будет плачевно-ничейный.

Квалифицированное (то есть имеющее целью остаться в живых и одолеть противника) фехтование на тяжелом оружии процесс абсолютно закономерный, довольно ритмичный и равномерный. В общем случае, каждый удар находит свою защиту, каждая защита влечет за собой контратаку и т.д. Не случайно в исторических источниках античности и средневековья, а также в былинах, сагах, балладах довольно часто описывается ситуация, когда «бились богатыри с утра до вечера... и тем боем друг дружку не ранили...». Для того чтобы была достигнута победа одного из бойцов, должно произойти некое качественное изменение этого процесса, обеспечивающее выигрышное тактическое превосходство одного из бойцов: грубая ошибка противника; изменение дистанции, уровня, рисунка боя, не отслеженное противником; применение нового приема более высокого технического уровня и т.п. Если бой является постановочным, то такие необходимые условия победы должны быть предусмотрены, заложены в сценарий и четко отыграны.

Соответственно, грубо ошибочными для артистического фехтования «античного» периода будут являться следующие действия:

1. Искусственное спонтанное ускорение атакующего движения, относительно общей скорости ведения боя, и нанесение «ранения» противнику, якобы за счет опережения по скорости;
2. Искусственное замедление или останов защитного действия с целью симулировать пропуск опережающего удара противника;
3. Ничем не оправданное предоставление противнику тактического превосходства, невыполнение защитных или атакующих действий, целесообразных в данной ситуации.

4. Необоснованное ситуацией или несвоевременное выполнение (или невыполнение) технических действий (ранняя постановка защиты; атака в заранее подставленную защиту; атака мимо цели; защита от атаки, направленной мимо цели; неоправданное раскрытие защиты; невыполнение атаки при явном раскрытии защиты и т.п.).

5. Ничем не обоснованные, не подчиняющиеся закономерностям боя действия с оружием (удары клинок в клинок, меч в щит, удары и уколы на дистанциях, явно превышающих дистанции реального поражения и прочие «бутафорские действия с оружием»).

6. Любые импровизированные действия с оружием в постановочном бою.

Разумеется, три рассмотренных базовых принципа далеко не исчерпывают всех особенностей артистического фехтования на «тяжелом» оружии.

Так, как грубо ошибочные можно выделить и такие технические действия, как:

1. Лобовая амплитудная атака, не подготовленная предварительными действиями, страхующими от встречной атаки или контратаки (маневр, обман, финт, предварительный удар, действие на оружие и т.п.);

2. Защита жесткой постановкой лезвия клинка прямо перпендикулярно лезвию атакующего клинка;

3. Защита на месте, без ухода или смещения с линии удара (удар приходится прямо поперек лица или тела);

4. Встречная атака или контратака не обеспеченная одновременной защитой;

5. Атака или контратака, выполненная без подготовки последующих защитных действий, страхующих от ответных атак (развитие атаки, разрыв дистанции, уклонение, уход с линии возможной контратаки, воздействие на оружие, защита оружием и т.п.).

И так далее и тому подобное

Таких особенностей множество, как в технике, так и в тактике, психологии, философии боя.

Но соблюдение трех рассмотренных основополагающих принципов при занятиях артистическим фехтованием уже позволяет осуществлять постановку боев принципиально правильно, в соответствии с объективными физическими и историческими законами. А это, в свою очередь, позволяет развивать артистическое фехтование как часть фехтования в целом, то есть как боевого искусства и явления мировой культуры.