

A ESGRIMA E TÉCNICA MODERNA

Pelo Capitão Horacio Santos

Vimos no artigo anterior que a razão estava no meio. Nem "classico" absoluto, nem "modernista" vermelho.

A esgrima moderna, com seu estilo proprio, com sua doutrina perfeitamente firmada hoje em todos os centros adeantados, dizia eu, viria resolver tão debaixo problema.

E' preciso frisar entretanto, que ela não se meteu entre os defensores de ambas correntes como uma intrusa, para aumentar ainda mais a confusão resultante da luta. Ao contrario. Como uma pessoa equilibrada, e com grande diplomacia, conseguiu provar que tanto uma como outra Escola, tinham de fato coisas muito boas. A questão residia apenas, em acomodá-las com moderação, ás contingencias modernas de arte e eficiencia.

E foi ao representante classico e disse-lhe:

Vocês têm realmente uma técnica perfeita mas aferram-se exageradamente ás tradições da sua Escola, com jogo de Sala d'armas puramente convencional, em detrimento da sua realidade pratica. E em consequencia, complicaram-no com seus ataques compostos, quando poderiam tirar partido das ações simples, e portanto, mais naturais. Ademais, querem a todo transe fazer jogo a pé firme, mais artistico é verdade—porque com elle Vocês poderão bater mais ferro, o que aliás impressiona melhor os assistentes desprovidos de conhecimentos, mas perdem no terreno,—onde atualmente se realisam as competições por ser extenso e exigir menos mecanismo de ataque e defesa com a arma.

Quanto ao florète Vocês poderão tirar vantagem das suas paradas bem feitas e respostas certas, atirando a pé firme. Porém, o jogo do florète é o mais convencional da esgrima, e realisado em salas com pistas muito curtas, (não se falando na limitação das partes do corpo consideradas validas para o toque). Mas, com o sabre e a espada de combate, o caso muda de figura, porque vale tudo. Principalmente na espada, onde não ha convenções. Absolutamente. E uma parada bem feita não importa na garantia de uma resposta decisiva em virtude da distancia em que é desferido o golpe, aliada ainda á grande velocidade de execução.

Vocês, procurando sempre o contáto com o ferro adverso proporcionam, com a sua guarda curta, e ponta mais ou menos alta, cupês perigosos e ataques de "autoridde" desferidos com grande violencia e quasi sempre em repetição. E' pois difficilimo parar-se bem com a arma, e quando param o fazem no insufficientemente, fracamente.

Outro defeito da sua Escola. Não prevendo os assaltos no terreno, consagraram nos seus livros, capitulos longos aos enganos das fintas e paradas e se esqueceram dos ataques ao ferro.

Com a adoção da tecnica moderna não é mais possivel atacar um adversario que mantém a ponta

em linha, sem tirar primeiramente a arma da frente, por meio de um ataque ao ferro, (batida, pressão, forçamento), ou por uma tomada de ferro, (oposição, ligamento, cruzamento, envolvimento) sem arriscar-se a um contra-ataque, ou uma escapada de ferro, perigosa. Se a defesa é regular os seus ataques são falhos em consequencia dos deslocamentos morosos da sua Escola que insiste em conservar a abertura da guarda muito grande, dificultando dessa forma as marchas tanto para frente como para trás. Assim, nunca Vocês conseguirão chegar perto do adversario que se conserva na defensiva, e por principio, fóra do seu alcance, e que fóje, mas

que ataca em contra ofensiva ou em "tempo" sobre a sua ausencia de ferro ou ainda, defende-se contra-atacando sobre a sua marcha ou ataquemuito composto.

Ao modernista elle disse: Isto não é esgrima, o esporte nobre e elegante. Vocês fazem a sua caricatura. Vocês confundem velocidade com movimentação. E' um engano. A precisão do golpe sem velocidade, produz o mesmo resultado que a velocidade sem a precisão. O golpe com precisão, mas lentamente é facilmente defensavel. E a velocidade cega quasi sempre passa portanto não surte efeito. As duas qualidades indispensaveis exigidas ao esgrimista devem pois ser perfeitamente ligadas. Fóra disso está errado. Vocês têm um grave defeito de querer tocar seja como fó. Também está errado. A esgrima é um esporte, como disse, elegante, e da forma que Vocês querem praticá-la é simplesmente ridicula. E' a sua desmoralização. Os ataques em marcha ou mesmo correndo como Vocês executam, principalmente na applicação da famosa "flexa" na espada, tem na verdade sua razão de ser. Mas são perigoosissimos quando mal executados e dados com muita frequencia. Basta um pouquinho de calma e boa cabeça para perceber a sua preparação anulando-os completamente.

O recuo que Vocês fazem para corrigir uma parada que seria certamente mal feita, é boa tática defensiva. Mas é puramente passiva porque lhes tira a oportunidade de uma boa resposta. Devem recuar, mas parar sempre que possivel.

A essa altura os dous representantes das citadas correntes, ao mesmo tempo perguntaram-lhe: Afinal de contas o que caracteriza a sua tão defendida Escola moderna? Eu lhes responderei, disse elle—calculando-se no Regulamento Francêz de Esgrima, no que diz respeito aos assaltos.

Qualquer que seja o ataque, nas salas ou no terreno, seja qual for a arma empregada, deve-se começar por um periodo de preparação, durante o qual os dois atiradores se observam, se estudam mutuamente antes de adotar uma tática definitiva e de empregar todos os seus meios de ação.

Para evitar as surpresas, colocar-se em guarda fóra do alcance do adversario. Do primeiro golpe de vista a estatura do antagonista, sua conformação geral, o afastamento dos seus pés na posição de guarda, darão ideia da sua medida. A posição da sua mão, a maior ou menor extensão do braço, a inclinação do corpo para a frente ou para traz, a flexão mais ou menos acentuada dos joelhos poderão dar uma ideia sobre a sua vulnerabilidade relativa, sobre a facilidade e instantaneidade dos seus ataques. Feito este reconhecimento preliminar concluir e pôr em prática todos os conhecimentos afim de realisar tudo que foi concebido no pensamento, mas com energia física e moral para saber vencer e querer vencer.

O atirador deve para isto, adaptar-se aos proprios meios do adversario e tirar partido de seus defeitos collocando-o em condições desfavoraveis de defêsa.

Quando jogar com um atirador de grande estatura com o seu "a fundo" bem desenvolvido, mantê-lo á distancia e obrigá-lo a marcha, para agir e enganá-lo a curta distancia onde o seu talhe só lhe pôde ser vantajoso. Se se trata contudo, de um esgrimista curto, desprovido de desenvolvimento, mas dotado de excelente mão evitar o combate aproximado. Mantê-lo sim, fóra de alcance. Desconcertá-lo fazendo ataques á sua preparação. Contra-actacá-lo sobre a sua marcha ou dar-lhe golpe de tempo, sem descuidar de atingí-lo com respostas dirêtas ou a tempo perdido.

A noção da dsistencia é pois capital na esgrima moderna e a sua eficiencia depende da bôa preparação técnica do chamado "jogo de pernas", que permite estar sempre com superioridade de alcance sobre o adversario, quando na ofensiva e fóra desse alcance quando na defensiva, ou melhor, possuir o senso da medida que só se obtem com um grande mecanismo de pernas, todo êle novo completamente diferente do que praticavam os floretistas classicos nas salas d'armas antigas. O senso da distancia serve tambem para suprir quando se sabe fazer uso déla a insuficiencia de mecanismo e mesmo inferioridade de físico.

Outra cousa importantissima na esgrima moderna é a procura do ritmo do adversario para desencontá-lo. Todos que atiram, depois de um certo tempo, adquirem o seu estílo e em consequencia sem querer, obedecem a um certo ritmo. Isto trás como consequencia, a certêsa do adversario observador, saber pelo menor sinal de preparação do antagonista, qual a sua intenção, qual o golpe que deseja colocar. Assim sendo, é facil prever a defêsa que poderá fazer-se apenas com saída da distancia ou parar com a arma, precisamente, o final do seu ataque.

Com a preocupação de aritimar os movimentos, o esgrimista moderno coloca o adversario em chéque, sempre na incertêsa do que podetá vir. Obriga-o a parar as fintas ao envês de parar os golpes. Impõe a sua vontade.

A esgrima moderna trabalha mais com a cabeça e com as pernas do que propriamente com a arma.

— Contra os esgrimistas de jogo incerto e lento — exagerar a decisão, mas coadunar a propria velocidade com a do adversario.

— Se se trata de um atirador nervoso — aumentar a sua nervosidade com escaramuças incessantes, sem todavia, deixar de guardar-se.

— Deante de um adversario que recusa sistematicamente a ponta do ferro — fazer uso frequente dos ataques falsos, acompanhados de precauções offensivas necessarias; ataque ao ferro, tomadas de ferro, etc.

— Quando tiver um canhólo pela frente evitar de sujeitar-se ás paradas de quarta ou de contra de quarta, pois êlas dão a êle uma grande autoridade.

Pela mesma razão, o canhóto deve evitar, de su jeitar-se ás paradas de quarta ou contra de quarta do dextro.

Contra o esgrimista italiano que possui uma defensiva poderosa — atacar pouco, sempre de surprêsa, ou por abalo e de preferencia na linha baixa. Atacar pouco, devido a superioridade da ofensiva italiana; de surprêsa, para evitar as respostas em tempo e os golpes de deter (aréstos); por abalo, para facilitar o ataque alojá-lo quando preciso e abrir passagem, muito embora conte com a severidade da guarda e da defensiva adversaria; de preferencia na linha baixa — porque a linha alta está naturalmente guardada pela extensão constahnte do braço. Isto em se tratando da ofensiva.

Na defensiva — Si a ofensiva deve ser prudente, a defensiva pelo contrario, deverá ser muito ativa inspirada pelo pensamento de uma contra-ofensiva in-

cessante. Não ceder portanto o ferro e pensar constantemente nos "tempos" e "contra-tempos", naquilo que se pôde fazer ou naquilo que se pôde sofrer.

Como se vê, conforme o adversario conforme a tática a adotar.

Outra observação importante da esgrima moderna é a que diz respeito aos assaltos. O esgrimista deve abster-se de fazer comentario, reflexão ou reclamação. Limitar-se-á quando tocado, a declarar lealmente o golpe por esta palavra sómente: TOCADO.

Deve permanecer corrêto, cortês mesmo no mais fórté da luta, deante de um adversario desagradavel ou de má fé: uma palavra, um gesto, um grito, um molvimento de mau humor, uma falta de geito ou de tâto, produzem sempre o peor efeito e são muito prejudiciaes. Esforçar-se para afirmar a propria superioridade, porém no limite preciso que se deseja, ficando este limite perfeitamente subordinado á situação respectiva dos esgrimistas presentes, á composição da assistencia, etc.

"Para se conseguir ser senhor do adversario, é mistér ccmçar por ser senhor de si proprio".

× × × ×