

Ridolfo Capoferro

Gran Simulacro
dell'arte e dell'uso della scherma

a cura di
Giovanni Rapisardi

Proprietà letteraria riservata

*Alla Mamma di Spade,
mia prima Maestra*

GRAN SIMVLACRO
DELL'ARTE E DELL'VSO DELLA SCHERMA
DI RIDOLFO CAPO FERRO
DA CAGLI.
MAESTRO DELL'ECCELSA NATIONE ALEMANN,
nell'Inclita Città di Siena.

DEDICATO AL SERENISSIMO SIG. DON FEDERIGO FELTRIO
DELLA ROVERE PRINCIPE DELLO STATO DVRBINO.



In Siena, al fopportico de Pontani. Appresso Saluestro Marchetti, e Camillo Turci.
Con licentia de' Superiori et con Privilegi. M. D. C. X.

Prefazione

Il *Gran Simulacro dell'Arte e dell'Uso della scherma* di Ridolfo Capoferro, è il miglior rappresentante e pietra di paragone della scherma seicentesca.

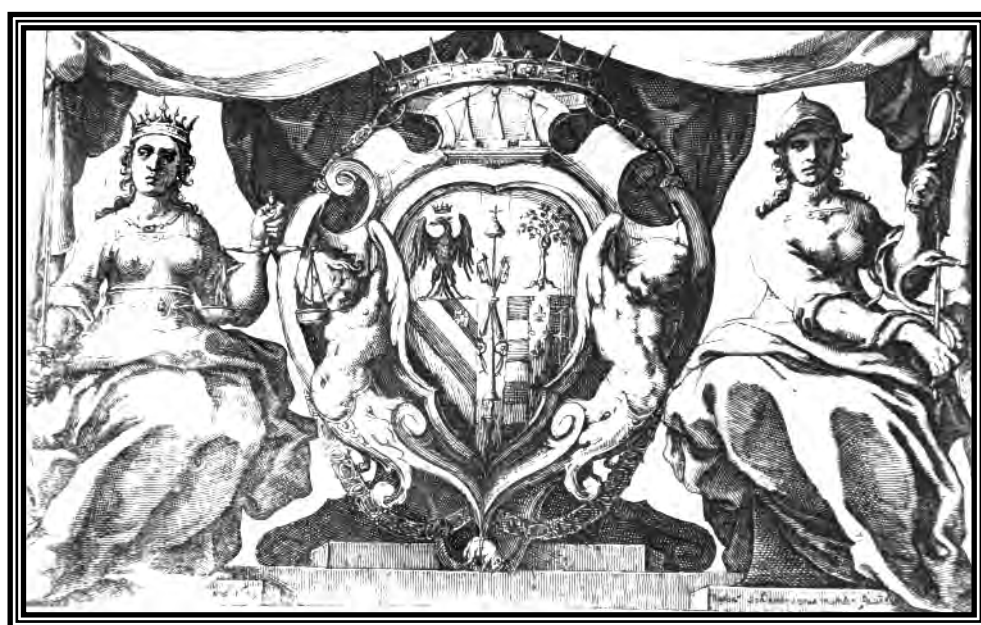
Si può dire che la scherma, così come è conosciuta oggi, comincia da qui, sia da un punto di vista teorico, che pratico, nonostante il retaggio di vera e propria disciplina da combattimento resti quanto mai vivo e presente; la scherma di punta si sostituisce a quella del taglio, il gioco in linea dritta sintetizza la perfezione dell'azione schermistica e la trattazione si concentra sempre di più sulla spada sola.

Come già per i trattati di Fiore de' Liberi e Achille Marozzo, anche quello del Maestro di Cagli è stato completamente ritrascritto e annotato, con un modesto tentativo di correzione degli evidenti errori di stampa presenti e una personale panoramica sulla scherma di striscia, desunta dal confronto di trattati coevi e non e dalla sperimentazione pratica.

Spero che anche quest'opera possa riscuotere il gradimento delle due precedenti, e, restando sempre attento a ogni critica per migliorare il lavoro di ricerca sulla scherma storica, mi firmo, come d'abitudine,

Voster in armis (et sine armis)

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Gianni Poggi". The signature is fluid and cursive, with a long horizontal stroke extending to the left.



AL SERENISSIMO SIGNORE DON FRANCESCO
MARIA FELTRIO DELLA ROVERE
DVCA SESTO D'VRBINO.

OGNI Padre (Serenissimo Signor Duca) acciò che i figliuoli suoi acquistin reputatione, procaccia lor qualche luogo in qualche nobil Corte e di qualche protetione li provvede, la maggiore che può. Così fo io, il quale, trovandomi il presente libro d'Ammaestramenti di Scherma, parto della parte migliore di me stesso, procuro di mandarlo in Corte, e perchè son più cari d'ogn'altro i parti dell'intelletto, supplico V. A. a concedergli qualche luogo nella sua Corte, la quale essendo un perfetto compendio del mondo, considerato perfetto, mostra in sè quanto di bello e di buono si trova nel mondo istesso, e dedicandolo al Serenissimo DON FEDERIGO suo Figlio, il raccomando alla sua protetione; il quale, benchè fanciullo in fasce, e scherzi e rida, par nondimeno che ci ravvolga per le sue mani trionfi e spoglie e, come novello Alcide, con pargoletta mano, non ancor pari alle voglie, minaccia l'Idra, uccide i Serpenti, poichè nell'aspetto suo generoso rilucere si vede la grandezza de' suoi maggiori, la magnanimità, il valore e l'innumerabili altre virtù che hanno stancati i maggiori e più famosi Istoriografi, e che lui renderanno, sopra ogni nominato Principe, e nominato ed illustre, alla quale eminenza si basterebbono in vero le sole virtù dell'A. V., in numero ed in qualità così grandi che ella può venir direttamente chiamata imitator diligente della perfettione di DIO. Non si maravigli dunque l'A. V. se io bramo d'introdur nella sua Serenissima Casa e d'appoggiare alla protetion del Serenissimo PRINCIPE suo Figliolo quaesto mio libro, ma considerando qual sia la forza dell'affetto paterno mi scusi dell'ardimento mio. Io, certamente considerata la singolar benignità molto propria di V. A. e del suo Serenissimo Sangue, non posso non fermamente sperare che l'AA. VV., senza riguardar la bassezza del soggetto, il favoriranno compiutamente del potentissimo favor loro. Ma dove pur non fusse convenevole all'Altezza loro ricevere a tanta gratia cotanta bassezza, consentino almeno (di che humilmente le suplico) che starsene possa nella publica sala del lor Regio Palazzo e ne gli altri publici luoghi del loro ampio Dominio, chè molta gloria etiamdio sarà il poter solamente haver luogo fra quegli che si sono humilmente dedicati a servire e riverire le VV. SS. AA., alle quali prego dal Signore Iddio intera e perpetua felicità.

Di Siena, il dì 8. Aprile. 1610.

Di V. A. S. Umilissimo Suddito e Devotissimo Servo

Ridolfo Capoferro da Cagli



A I BENIGNI LETTORI

RIDOLFO CAPOFERRO DA CAGLI

NON è la mia intenzione di tenervi a bada con pompose & splendide parole nel raccomandarvi la professione dell'arme, che io fo. Essa, sublimata nel debito grado al suo merito, da per sè si pregia & honora assai, & tuttavia loda & commenda la grandezza & il valor di quegli che degnamente portano la spada a lato. Tra i quali, hoggi gloriosamente risplende l'Illustrissimo Signor SILVIO PICCOLOMINI Gran Priore della Religione de' Cavalieri di Santo Stefano in Pisa & Generale dell'Artiglierie e Mastro di Camera di S. A. S., perciò che non pure è fornito, a pieno & con meraviglioso vantaggio di questa, della spada, ma ancora d'ogni altra arte Cavalleresca, come l'heroiche sue attioni appresso l'istesso, con istupore di tutti, appresso si manifestano. Ma per tornare alla spada, dico ella essere arme sopra ad ogn'altra nobilissima, nel cui maneggio il più dell'industria dell'arte della Scherma honoratamente s'impiega, perciò che secondo il mio giuditio il portar l'arme solo non fa l'opera intera; & non è quello che fa essenziale differenza da un huomo compiutamente valoroso a un vile & codardo, ma sì bene la professione, ch'altrui fa di saperle adoprare valorosamente in legittima difesa di se stesso & della Patria sua, la quale veramente nessuno può fare con suo honore, se prima non s'humilia & sottomette alle leggi & regole della disciplina della scherma; la quale a guisa di cote affinando & assottigliando il valore, lo riduce al colmo della sua vera perfezzione. Laonde essendo questa scienza sì lodevole & tanto pregiata che soperchio, anzi opera perduta, sarebbe voler prendere l'assunto di raccontare tutte le sue eccellenze, non credo che in me habbia da cadere veruna riprensione perchè mi sia messo a stringerla nei termini di certi brevi, infallibili & ben ordinati precetti, schivando al più possibile la cieca & oscura confusione, l'ingannevole e fallace incertezza & la disutile ed ambitiosa prolissità. Hora, sì come per la conoscenza delle deboli forze mie non presumo che la felicità del successo habbia del tutto risposto al fervore del mio ardentissimo desiderio, così m'assicuro che la mia honesta & cordial fatica non mi sia riuscita vana a fatto, rimettendomi in ciò al paragone di chi innanzi me trattarono il medesimo soggetto. Per la qual cosa, confidato nella virtù di quello dal cui favore tutte le gratie in noi discendono, spero fermamente che da questi miei più fedeli che appariscenti ammaestramenti, sia per tornare non meno a voi utile e diletto, che a me una piccola particella di quel dolce saggio della vera gloria, che a gli animi grati sempremai piace di cortesemente porgere a chi con sincerità di cuore si va continuamente affaticando ne' loro honorati servigij.

TAVOLA GENERALE

DELL'ARTE DELLA SCHERMA

- 1 Capitolo primo della scherma in generale.
- 2 Nel secondo Capitolo si contiene la difinitione della scherma & la sua dichiarazione.
- 3 Nel terzo si abbraccia la division della scherma & si tratta della sua prima parte, ch'è posta nella conoscenza della spada.
- 4 Nel quarto si tratta della seconda parte della scherma & della misura.
- 5 Nel quinto si ragiona del tempo.
- 6 Nel sesto si tratta della positura della persona & primieramente della testa.
- 7 Nel settimo si tratta della vita.
- 8 Nell'ottavo delle braccia.
- 9 Nel nono si tratta delle coscie, gambe, piedi & del passo.
- 10 Nel decimo si ragiona della difesa & della guardia.
- 11 Nell'undecimo si tratta del cercare la misura stretta.
- 12 Nel duodecimo si tratta del ferire.
- 13 Nel decimoterzo del pugnale.

CAPITOLO I

Della scherma in generale.

1 Non è cosa al Mondo alla quale la Natura, savia Maestra & benigna Madre dell'universo, con maggior ingegno & più sollecitudine riguardi che alla conservatione di se stessa, della quale essendo l'huomo, sopra ad ogn'altra, nobilissima creatura, mostrandosi molto tenera della sua salute, lo provvede, come di singolar privilegio, della mano, con la quale non solamente va procurando tutte le cose necessarie per sustentatione della vita, ma si arma ancor di spada, nobilissimo strumento di tutti, per riparare & difendersi con essa contra qual si voglia assalto di forza nemica, però secondo la dritta regola del vero valore & dell'arte della scherma.

2 Onde si puote chiaramente discernere quanto all'huomo sia necessaria, utile & honorata la detta disciplina & come che ad ogn'uno faccia mestieri, & stia bene a quegli, & massimamente richiesta, i quali armati di singolar valore sono inclinati alla nobile professione della militia, alla quale questa scienza è sottoposta, guisa di disciplina alternativa, o servente, sì come la parte al tutto & il fine di mezzo all'ultimo fine è soggetto.

3 Il fine della scherma è la difesa di se stesso, dalla quale ancora prese il suo nome, perchè schermire non vien a dire altro che difesa, e schermo & difesa sono parole di medesimo significato; onde si conosce il pregio, & l'eccellenza di questa disciplina, che ad ogn'uno debba essere tanto cara quanto ama la sua propria vita & la salute della Patria sua, essendo obbligato a spender quella amorevolmente & valorosamente in servizio di questa.

4 Indi si vede ancora che la difesa è la principale attione nella scherma & che nessuno debba procedere all'offesa, se non per la via della legittima difesa.

5 Le cause efficienti di questa disciplina sono quattro: la Ragione, la Natura, L'Arte & l'Esercitio. La Ragione come dispositrice della Natura. La Natura come virtù potente. L'Arte come regola & moderatrice della Natura. L'Esercitio come ministro dell'Arte.

6 La Ragione dispone la Natura & il corpo humano alla scherma e sua difesa; nella Ragione si considera il giuditio & la volontà. Il giuditio discerne & intende quello che deve fare per sua difesa. La volontà l'inclina & stimula alla conservatione di se stesso.

7 Nel corpo, il quale a guisa di servitore eseguisce i comandamenti della Ragione, si considera nella persona la giusta grandezza, nell'occhio la vivezza e nelle gambe, nella vita e nelle braccia la scioltezza, gagliardezza e prestezza.

8 La Natura dispone & prepara la materia e l'abbozza e l'accommoda alquanto per ricever l'ultima forma & perfettione dell'Arte.

9 L'Arte regola la Natura & con più sicura scorta ci guida per l'infallibile verità e per l'ordine de' suoi precetti alla vera scienza della nostra difesa.

10 L'Esercitio conserva, augmenta, istabilisce le forze dell'Arte, della

Natura & oltre la scienza partorisce in noi la prudenza in molte particolarità.

11 L'Arte riguarda alla Natura & vede che per la poca capacità della materia non può fare tutto ciò che intende di fare & però considera in molti particolari le sue perfetioni & imperfetioni, & a guisa d'Architetto ne prende & fa qualche bel modello e così affina & assottiglia le cose della natura dirozzate, riducendola a poco a poco al colmo della sua perfettione.

12 Dalla Natura l'Arte ha preso, nel difendersi, il passo ordinario, la guardia terza per stare in difesa & la seconda & quarta per offesa, il tempo o la misura, sì come ancora la positura della persona con la vita, hora posata nella gamba manca per difendersi, hora spinta innanzi e caricata nella gamba dritta per offendere.

13 Perchè senza dubbio le prime offese furono quelle della pugna, nel fare alle quali si vede il passo ordinario, la terza, la seconda e quarta; si vede ancora che molti sanno fare alle pugna molto a tempo & a misura.

14 Contro questa offesa delle pugna, senz'altro fu trovato dall'Arte il bastone &, non bastando ancora questa difesa, il ferro; e credo io che di questa materia si facessero di mano in mano molt'armi diverse, ma sempre una più perfetta dell'altra, secondo che moltiplicavano le offese, in fin che fu trovata la spada, arme perfetta & proportionata alla giusta distantia, nella quale i mortali naturalmente si possono difendere.

15 L'armi che di lunghezza eccedono la distantia della difesa & offesa naturale sono scommode & abborescenti dall'uso della conservation Civile, e le troppo corte son insidiose e con pericolo di vita; per il che nelle Repubbliche fondate nella Giustitia delle buone leggi e dei buoni costumi sempre fu & è proibito di portar l'arme, onde possano nascere tradimenti & disaveduti homicidij. Anzi nella Republica Romana antica, ov'era idea d'un buon governo, fu del tutto interdetto l'uso dell'armi & a nessuno per nobile e grande che fosse era lecito portare la spada o altr'arme fuor che nella guerra, & contro quelli che a tempo di pace si trovavano con armi, procedevano come contro omicidiali.

16 Et i soldati Romani, subito che arivavano a casa deponavano l'armi insieme con l'habito soldatesco & repigliavano la veste lunga e Civile & attendevano alli studij & all'arti della pace, perchè nissuno Romano esercitava il corpo (come dice Sallustio) senza l'ingegno: ogn'uno attendeva oltre allo studio della guerra ad uno offitio della pace, per cui desiderio le gravezze della guerra si sopportano; & però subito finita la guerra non s'intendeva più nè Capitano, nè soldato, nè soldo nessuno.

17 A questi tempi i soldati sono di maggior gravezza a i Principi & alle Signorie & maggiormente a i Popoli nel tempo della pace che della guerra, & perchè non sono avezzi ad altri studij che a quelli della guerra, odiano la pace & il più delle volte si fanno autori de turbolenti e cattivi consigli.

18 Ma tornando alla nostra materia, dico che la spada sia arme utilissima & giustissima, perchè è proportionata alla distantia nella quale naturalmente si fa l'offesa & tutte l'arme quanto più si discostano da questa distanza della difesa & offesa naturale, tanto sono più bestiali & più avverse alla natura &

però inutili alla conservation Civile: una è la strada della virtù & della vera ragione, è quella faticosa & aspra, dalla quale la Natura mai si diparte; al vizio & all'ignorantia si discorre e sdrucchiola per molte vie; una è la linea retta, la quale non sa fare se non l'artefice, le linee oblique sono infinite & le può fare ogn'uno. Onde vediamo a' nostri tempi moltiplicarsi l'offese e le difese in infinito; l'arte & l'industria humana da principio imita la Natura & mentre che seguita l'orme sue è utile & giovevole al vivere humano, ma subito ch' esce dalle pedate della Natura incomincia a tralignare dalla nobiltà della sua origine & si precipita per li trabucchi della nocevol curiosità e sprofonda la generation humana nell'abisso dell'ignoranza, conducendola dal secolo d'Oro nella bruttura del fango.

19 Dalle forze della Natura, dell'Arte & dell'Esercizio, come cause efficienti della difesa delle quali fin' hora habbiamo trattato, nasce ogni vantaggio & disadvantage dell'armi, ma principalmente deriva dalla giusta altezza della persona & dalla lunghezza della spada, perchè un huomo grande di persona & che porta una spada proportionata alla sua altezza, senza dubbio verrà prima a misura. In riguardo di questo, per soccorrere all'imperfettione naturale di quegli che si trovano inferiori di grandezza, credo che sia proibito in certi paesi di fare una lama di spada più lunga dell'altra, chè non pare cosa giusta che quello ch'è di natura superiore si prevalga ancor dell'avantaggio dell'Arte, dovendo bastare il privilegio della Natura, il quale, senza manifesta indegnità, volendogli pareggiare con li più piccoli, non se li può torre in generale con attribuire una spada meno lunga a loro che alli piccoli, i quali per avventura potrebbero havere altri vantaggi dall'arte & dall'esercizio che avanzassero quelli della natura; a' quali casi la prudenza humana non è sufficiente a provvedere così in particolare.

20 L'arte della scherma è antichissima & fu trovata a i tempi di Nino Re delli Assiri, il quale per uso e vantaggio dell'armi si fece Monarca & patrone del Mondo; dalli Assiri con la Monarchia passò a' Persiani la lode di questo esercizio, per il valore di Ciro; da' Persiani pervenne a' Macedonesi, da questi a i Greci, da i Greci si fermò ne' Romani, i quali (come testimonia Vegetio) menavano in Campo Maestri di scherma, i quali nomavano *Campi ductores*, vel *doctores*, che vuol dire guide o Maestri del Campo; & questi insegnavano a' soldati di ferire di punta e di taglio contro a un palo. Hoggidì noi Italiani parimente portiamo il vanto nell'arte della scherma, ben che più nelle Scuole che in Campo, e nell'uso della Militia, atteso che a questi tempi le guerre si fanno più con l'artiglierie e con gl'archibusi che con la spada, la quale per altro non serve che per esequire la vittoria.

21 Questa disciplina è arte e non scienza, preso però il vocabolo "scienza" nel suo stretto significato, perchè non tratta delle cose eterne & Divine & che trapassino le forze dell'arbitrio humano, ma è arte, non fattiva nè manuale, anzi attiva & ministra molto stretta della scienza civile, perchè li suoi effetti passano insieme con l'operation sua, a guisa della virtù, & essendo passati non lasciano nessuna sorte di lavoro o di manifattura, come usano di fare l'arti meccaniche & plebee, le quali tutte, quantunque alcune di esse

con il nome della nobiltà si celebrano, di gran lunga trapassa & avanza.

22 La materia della scherma sono i precetti di ben difendersi con la spada; la sua forma e l'ordine & la verità delle sue regole, sempremai vere, è infallibile.

23 Ma è tempo ormai che raccogliendo il tutto che fin'ora abbiamo detto in brevi parole, veniamo a porre il fondamento di questa disciplina, il quale è la sua & propria definizione, di cui incammineremo & indirizzeremo il rimanente de tutti i suoi precetti.

-
- 1
nobilissimo: il più nobile
2
faccia mestieri: sia necessario
10
particolarità: casi particolari
11
però: perciò
della natura dirozzate: sgrezzate dalla natura
13
pugna: combattere a mani nude
15
abborescenti: rigettate
disaveduti: imprevisti
omicidiali: assassini
18
esce dalle pedate: esce dal percorso
tralignare: sviare
trabucchi: trabocchetti
19
torre: togliere
20
eseguire: celebrare

CAPITOLO II

La difinitione della scherma & la sua dichiarazione.

24 La scherma è un'arte di ben difendersi con la spada.

25 E' arte perchè è una ragunanza de precetti perpetuamente veri e ben ordinati & giovevoli alla conservation Civile.

26 La verità e dispositione de' precetti della scherma non s'ha da misurare secondo l'ignoranza d'alcuni, che insegnano & scrivono per l'uso lungo dell'armi che hanno & non per scienza, & però il più delle volte fanno dell'ombra sostanza & del caso ragione, mescolando zucche con lanterne & saltando di palo in frasca, ma si deve estimare da sè & ristretta nella verità della sua natura.

27 L'utilità loro è manifesta, perchè insegnano il modo della difesa che è molto naturale, giusta & honesta, & non si può dubitare del grandissimo giovamento che arreca al vivere humano, perchè giornalmente si scorgono manifestamente i suoi effetti. Imperocchè essendo la spada arme accomodata a difendersi in giusta distanza, nella quale l'uno & l'altro può naturalmente offendere, vediamo che restando i combattenti quasi sempre nella difesa, rare volte vengano all'offesa, la quale è l'ultimo rimedio di salvar la sua vita; il che non averebbe se l'arme fosse sproporzionata, cioè o maggiore o minore che ricerca la difesa naturale.

28 Il fine che separa la scherma da tutte l'altre scienze è il ben difendersi, però con la spada.

25

ragunanza: raccolta

26

l'uso lungo: l'esperienza

27

averebbe: capiterebbe

CAPITOLO III

La divisione della scherma, ch'è posta nel conoscimento della spada.

29 Due sono le parti della scherma, il conoscimento della spada & il suo maneggio. Il conoscimento della spada è la prima parte della scherma, che insegna a conoscere la spada a fine di maneggiarla bene.

30 La spada dunque è un'arma di ferro, appuntata & atta a difendersi in distanza, nella quale l'uno & l'altro può naturalmente & con pericolo di vita offendere.

31 La materia della spada è il ferro, materia di difesa senza altro trovata contra quella di legno, poco bastante a ribattere e schifar l'ingiurie che l'uno a l'altro giornalmente usa di fare.

32 La forma sua esteriore è che sia appuntata, perchè se fosse spontata non servirebbe a tener lontano l'avversario in distanza di offesa naturale.

33 Il fin suo è la difesa, la quale significa primieramente tener lontano l'avversario tanto che non mi possa offendere, la qual sorte di difesa è massime naturale, potendola mettere in opra senza danno del prossimo mio. Et in lingua latina, come già udij dire ad un certo letterato, difender non viene a dir altro che scansar, o ver allontanar da una cosa che potesse nocere, se troppo si avvicinasse.

34 Dipoi la parola difendere significa offendere & ferire, che è l'ultimo & sussidiale rimedio della difesa, caso che l'inimico trapassasse i termini della prima difesa & s'avvicinasse talmente che io venissi in pericolo di venir da lui offeso se io non mi provvedessi; perchè di fatto che l'inimico trascorre i termini della difesa entrando in quelli dell'offesa, non son più obbligato a portar rispetto alcuno alla conservation della sua vita, venga alla volta mia con qual si voglia arme accomodata ad offendermi, naturalmente pure, come dico, nella distanza di potermi arrivare.

35 Dal fin della spada, il quale è difendersi nella detta distanza, si misura la sua lunghezza.

36 Adunque la spada ha da esser lunga quanto il braccio doi volte o quanto il mio passo straordinario, la qual lunghezza parimente risponde a quella che dalla pianta del mio piede infino sotto alla ditella del braccio.

37 Due sono le parti della spada, il forte & il debile. Il forte comincia dal finimento infino a mezza lama & il debile si chiama il rimanente; il forte è per parare & il debile per ferire.

38 Il filo è falso & dritto. Il dritto è quello che sta in giù quando la mano sta nella sua natural positura, la quale voltandosi in fora o di dentro fuor del suo natural sito fa il filo falso. Il primo sito, cioè del filo dritto, si conosce nella terza, che è la positura della spada in guardia & l'altro, cioè del filo falso, apparirà manifesto nella postura della quarta & seconda, che sono siti di spada non in guardia, ma nel ferire.

39 Divido solamente il debile nel filo dritto & falso & non il forte, perchè questa consideratione non accade che si faccia nel forte, che serve non

ad altro fine che al parare, & però se fosse senza filo e rintuzzato, non sarebbe error nessuno; in luogo di punta nel forte è il finimento, non solamente per impugnare la spada, ma ancora per coprirsi, e principalmente la testa, nel ferire.

30

apuntata: appuntita

31

schifar: schivare

massime: massimamente

34

trapassasse: oltrepassasse

trascorre: travalica

alla volta mia: contro di me

36

ditella: ascella

37

finimento: fornimento

39

rintuzzato: privo di filo

CAPITOLO III

Della misura.

40 Fin hora habbiamo ragionato della prima parte della scherma, che consiste nel conoscimento della spada; adesso incominciaremo a trattare della seconda parte, che è quella del suo maneggio.

41 Il maneggio della spada è la seconda parte della scherma, che mostra il modo di maneggiare la spada & si distribuisce nella preparativa alla difesa & nella difesa istessa; la preparativa è la prima parte del maneggio della spada, ch'è mette i combattenti in giusta distanza & in convenevole postura di persona per difendersi a tempo, & ha due parti: nella prima si ragiona della misura & del tempo.

42 Nella seconda si tratta della dispositione delle membra della persona.

43 La misura si prende per una certa distanza da un termine all'altro, come per esempio nell'arte della scherma si piglia per la distanza che corre dalla punta della mia spada alla vita dell'avversario, che è larga o stretta. Di poi si piglia per una cosa atta a misurare la detta distanza, la quale nell'uso della scherma è il braccio naturale, che misura tutte le distanze, il quale nell'esercizio di quest'arte ha tutte le qualità & conditioni che ad una compiuta misura si aspettano.

44 La misura è una giusta distanza dalla punta della mia spada alla vita dell'avversario, nella quale lo posso ferire, secondo la quale si ha da indirizzare tutte le attioni della mia spada & difesa.

45 La misura stretta è del piede o del braccio dritto; la misura del piede è del piè fermo o del piede accresciuto.

46 La misura larga è quando con l'accrescimento del piede dritto posso ferire l'avversario, & questa misura è la prima stretta.

47 La misura stretta di piè fermo è nella quale solamente spingendo la vita & gambe innanzi posso ferire l'avversario.

48 La strettissima misura è quando a misura larga ferisco l'avversario nel braccio avanzato & scoperto, o sia quello del pugnale o quello della spada, con il piè sinistro indietro, accompagnato dal destro nel ferire.

49 La prima misura larga è d'un tempo intiero & mezzo; la seconda è d'un tempo intiero, la terza è d'un mezzo tempo, rispetto alle tre distanze, le quali secondo la loro grandezza ricercano più o meno velocità di tempo; & questo basti di haver detto della misura. Seguita hora la dottrina del tempo.

42
dispositione: postura

43
vita: corpo

45
stretta: in senso stretto
accresciuto: avanzato

46
accrescimento: avanzamento
la prima stretta: la prima misura in senso stretto

CAPITOLO V

Del tempo.

50 Il vocabolo Tempo nella scherma vien a significare tre cose diverse: primieramente significa un giusto spatio di moto o di quiete che mi bisogna per venire a un termine definito per alcun mio disegno, senza considerare la lunghezza o brevità di quel tempo, solo che io alla fine pervenga a quel termine. Sì come nell'arte della scherma, per venire a misura, mi bisogna un certo & giusto tempo di moto & di quiete, non importa se vi arrivo o presto o tardi, purchè io giunga al luogo desiderato. Poniamo esempio che io mi mova a cercare la misura & che io vada pian piano a trovarla & che l'avversario mio tanto si fermi di vita che io la trovi, ben che io sia arrivato alquanto tardi, nondimeno niente può pregiudicare al mio disegno, perchè son arrivato a tempo, atteso che quanto spatio d'ora io mi sono mosso, tanto appunto il mio avversario s'è fermato, così il mio moto aguaglia il tempo della quiete del mio avversario & la sua quiete misura appunto il mio movimento, & perchè nello stare in guardia & nel cercare la misura solo si considera la corrispondenza del tempo che li combattenti nel moversi e nel fermarsi scambievolmente consumano, infino che arrivano a un certo punto di misura, per questo nelle dette attoni non viene in consideratione la prestezza del moto & la brevità della quiete, anzi per pigliar la giusta misura è più utile che vadino, come si suol dire, con il calzar di piombo, con la vita contrepasata & posata sopra la gamba manca in passo ordinario, positura di vita attissima a venire consideratamente & con rispetto a prendere la debita misura.

51 Appresso si piglia questa parola tempo in luogo di prestezza, rispetto alla lunghezza o brevità del moto o della quiete: così nell'arte della scherma sono tre distanze e misure diverse di ferire & per questo ancor si trovan tre tempi apartati; & qui non si vuol solamente considerare che si giunga ad un certo termine, ma che si arrivi ancora con una certa prestezza & velocità, perchè la misura larga, ch'è di piede accresciuto, vuol un tempo, cioè una perseveration di quiete o di movimento della spada o della vita delli combattenti, breve assai, ma non tanto breve, che la misura stretta di piè fermo; & la strettissima misura ricerca un velocissimo tempo, perchè ogni poco ch'io mi movo con la punta della mia spada & ogni poco che si ferma il mio avversario nella distanza della strettissima misura mi basta ad essequire il mio disegno; & perchè questo tempo è brevissimo, però lo chiameremo mezzo tempo & consequentemente il tempo che si consuma nel ferire di misura manco stretta a piè fermo verrà a fare un tempo intiero & l'ultimo tempo che s'impiega nel ferire di misura larga, che è di piè accresciuto, farà un tempo intiero & mezzo.

52 Nel primo tempo, ch'è quello di cercare la misura larga, non si considera la prestezza del moto e della quiete & però non fa mestieri di misurarlo per mezzo tempo intiero, le qual maniere di tempi solamente si riguardano

nel ferire. Per la qual cosa la positura della vita nel ferire è tutto contraria a quella che si osserva nel cercare la misura stretta, perchè la prima positura è agiata per andare a poco a poco a cercare la misura stretta & l'altra è ardita & con velocità si avventa a ferire.

53 Il tempo non è altro che la misura della quiete e del moto; la quiete della punta della mia spada misura il moto della vita del mio avversario & il moto del mio avversario con la sua vita misura la quiete della punta della mia spada. Hora, acciò questo tempo sia giusto, bisogna che quanto spatio di tempo si ferma la vita dell'avversario, tanto si muovi la punta della mia spada; & così conseguentemente per esempio mi trovo in misura larga, con animo di venire a misura stretta, hora muovo la punta della mia spada per venire al detto termine, mentre che io mi muovo bisogna che l'avversario fermi la sua vita e così la quiete della vita del mio avversario è la misura del movimento della punta della mia spada. E però se io prima mi movessi a ferire che l'avversario mio finisse di fermarsi, perchè il tempo sarebbe diseguale mi moverei invano o non senza mio gran pericolo. Poniamo il caso che ambidue ci moviamo a cercare la misura e l'uno & l'altro si dia ad intendere di haverla trovata, andando ambidue ad investirsi: interviene che l'uno & l'altro non colpisca, perchè il tempo nel quale si mossono a ferire non fu giusto rispetto alla distanza alla quale dovevano prima arrivare; in questo esempio si vede che il moto della mia punta misura il moto della vita del mio avversario & il moto della punta dell'avversario misura il moto della mia vita. Però alle volte avviene che molti si feriscono l'un l'altro di contra tempo, essendo venuti ad un tempo eguale a misura stretta.

54 Il tempo che si ha da considerare nella misura larga richiede patientia & quello della misura stretta prestezza nel ferire & nel partirsi.

55 Il tempo della misura stretta si perde o per mancamento della natura o per difetto dell'arte e dell'esercitio.

56 Per mancamento della natura per troppa tardezza delle gambe, del braccio & della vita, la qual deriva dalla debolezza o dal troppo peso della persona, come vediamo avvenire a huomini o troppo corpolenti o troppo sottili.

57 Per difetto dell'arte quando la misura stretta non s'impara a cercare come si conviene, con la vita caricata in su la gamba manca, con il passo ordinario, & con il braccio dritto disteso, perchè le cose si hanno a muovere in compagnia, per produrre ad uno effetto medesimo si debbono ancor muovere in una giusta distanza; però se la punta della spada è molto innanzi & la gamba addietro o se la gamba è innanzi & il braccio addietro, mai si porterà la spada con quella prontezza, giustezza & prestezza che si richiede; per la qual cosa quelli che in sé sproportionata distanza di membra vengono a cercare la misura stretta, benchè vi arrivano, nondimeno non possono essere a tempo di ferire, perchè li mancherà il miglior tempo della misura stretta, ch'è quella della pronta giustezza o prestezza.

58 Per mancamento dell'esercitio si perde il tempo, per cagione che la persona non è ancora bene sciolta di membra o quando li scolari prendono

qualche uso cattivo, andando dietro alle vanità delle finte & delle cavationi & contracavationi & simil cose così fatte.

59 Da questo che fin' hora habbiamo detto, ogn' uno facilmente potrà comprendere esser falsissimo quello che molti dicono, che il tempo si prenda solamente dal movimento che fa l' avversario con la sua vita & spada, ma che bisogni aver parimente riguardo al moto mio proprio, e non solamente al moto mio & quel dell' avversario, ma ancora alla nostra quiete; perchè il tempo non è solamente misura del moto, ma del moto e della quiete.

60 E concludendo questa materia del tempo, dico che ogni moto & ogni quiete mia e del mio avversario fanno insieme un tempo, in quanto che l' uno l' altro misura.

50

mi bisogna: mi serve

disegno: obbiettivo

aguaglia: eguaglia

che vadino: sott. "gli schermidori"

con il calzar di piombo: con i piedi di piombo, con prudenza

contrepassata: profilata

51

prestezza: velocità

apartati: diversi

essequire: eseguire

52

agiata: comoda

53

acciò: affinché

54

partirsi: muoversi

56

avvenire: capitare

CAPITOLO VI

Della persona, & primieramente della testa.

61 La testa veramente è cosa principale in questo esercitio, posta però nel suo debito loco, perchè è quella che conosce le misure & i tempi, onde bisogna che venga collocata in luogo ove possa far la sentinella & scoprire il paese da ogni banda.

62 Il sito della testa, nel stare in guardia & nel cercare la misura, all'hora è giusto & convenevole quando insieme con la spada fa una linea dritta, perchè in questa maniera gl'occhi vederanno tutte le quieti & tutti i movimenti della spada & della vita dell'avversario, & conosceranno subito le parti che si hanno ad offendere & a difendere, essendo posta la testa nelle dette parti, & però habili a gettar per tutto i raggi visuali in linea dritta, il che non farebbono se la testa si reggesse più alta o più bassa, chè non spargerebbono da ogni banda i suoi raggi & così non sarebbero pronti ad apprendere o fuggire il tempo.

63 Nello stare in guardia & nel cercare la misura la testa si riposa sopra la spalla manca, & nel ferire sopra la destra spalla si appoggia.

64 Nello stare in guardia & nel cercare la misura la testa si ha tanto a ritirare quanto sia possibile, & nel ferire si vuole spingere innanzi, tanto quanto si puote.

65 Nel ferire, riguarderà la testa alquanto più da un lato che dall'altro, secondo che di dentro o di fuori si ferirà, sì che ella venga coperta dal finimento & dal braccio della spada.

66 Altri siti & movimenti di testa che si fanno nel passare, nel fuggire & scansar la vita in diverse sorte di guardie & in infiniti modi di ferire, non possono ammettersi per buoni, perchè escono fuor di linea dritta, la qual da me vien chiamata quella la quale partisce la mia vita per il fianco, insieme con quella dell'avversario, come per il contrario linea obliqua chiamo quella la quale fugge fuori dalla mia vita o di quella del mio avversario, sì da una parte come dall'altra, secondo la regola della quale tutto il gioco della scherma si ha da misurare.

61
scoprire il paese: controllare la situazione
banda: lato

62
habili: abili

66
sorte: specie
partisce: divide

CAPITOLO VII

Della vita.

67 Nello stare in guardia & nel cercare la misura la vita vuol essere piegata e pender a dietro a scarpa, sì che l'angolo che fa con la coscia dritta a pena apparisca & la coscia manca venga a fare un angolo ottuso, sì che la spalla manca alla linea del piè manco risponda & la dritta giustamente spartisca per il mezzo il passo della guardia.

68 Nel ferire la vita si spinge innanzi, sì che la coscia dritta con la vita formi un angolo ottuso & la punta della spalla risponda alla punta del piè dritto, e la coscia & gamba manca si porti innanzi a traverso in linea obliqua, talmente distesa che la spalla manca divida per il mezzo il passo che si fa.

69 E quando si va a ferire, la vita vuol esser spinta innanzi in linea dritta, sì che per la diversità del ferire di fuori & di dentro, pendendo alquanto più dall'una che dall'altra banda, levi pochissimo dalla linea dritta.

70 Il fine perchè la vita stia così piegata è questo: prima, perchè in questo modo più si allungano e più si cuoprano & meglio si guardano & difendono le parti che si possono offendere, perchè un bersaglio quanto più è discosto, tanto più è difficile a ferire; di poi, così, nel ferire si portano le botte più lunghe, più preste & più gagliarde, chè quanto più l'offese vengono da lontano, tanto più sono sicure & migliori.

71 Oltre alla piegatura della vita & della sua forma che prende nel mettersi in guardia, nel cercar la misura & nel ferire, si considera similmente il suo scanso, il quale leva della larghezza sua, sì come la piega diminuisce & restringe la sua altezza.

72 Lo scanso della vita vuol esser tale che altri non mostri più che il mezzo del petto, non solo nel fermarsi in guardia & nel cercare la misura, ma ancora nel ferire, perchè quanto meno di petto si mostra, tanto più si cammina & si ferisce in linea dritta & quanto più si scuopre, tanto più della misura & del tempo si perde.

73 A chi piacciano le guardie e contraguardie & lo stringere di qua, di là, di sopra e di sotto, le finte & contrafinte, i passi a traverso, li scansi delle gambe e l'incrociate, necessariamente formano & movono la vita in molti strani modi, li quali, come cose fatte a caso & in nessuna ragione, che stabili & vera fosse fondata, consegnaremo a' loro autori.

67
a dietro a scarpa: inclinata indietro

68
risponda: corrisponda

69
banda: lato

70
cuoprano: coprono

CAPITOLO VIII

Delle braccia.

74 Nello star in guardia & nel cercare la misura il braccio dritto ha da stare alquanto piegato, sì che la parte sua superiore si distenda in linea obliqua in giù, tanto che il gombito scontri la piega della vita & risponda al ginocchio dritto & la sua parte inferiore, ritirata alquanto, formi insieme con la spada una linea dritta.

75 Nello stare in guardia & nel cercare la misura, il braccio manco insieme con la coscia & con la gamba sinistra ha da fare il contrappeso alla vita e alla coscia e gamba dritta, & la sua parte superiore vuol esser distesa, sì che risponda al ginocchio manco & scontri la piega del fianco sinistro, & la sua parte inferiore vuol stare alquanto in sè raccolta, per aiutare a spingere, con il suo moto, innanzi la vita nel ferire, il che non farebbe se stesse come se fosse abbandonato.

76 Nel ferire il braccio dritto vuol esser disteso in linea dritta, voltando la parte di sotto della mano e del braccio in su, hor di dentro hor di fuori, secondo da che banda si ferisce.

77 Nel ferire il braccio manco vuol essere tanto disteso che faccia con il braccio dritto una linea retta, voltandolo secondo si ferisce di fuori o di dentro, perchè ogni poco che si portasse innanzi il braccio o che si fermasse in linea obliqua, diminuirebbe assai della misura & della prestezza del tempo.

78 La spada si reputa tutto un membro con il braccio & con la parte inferiore del braccio ha da formare una linea dritta, che giustamente risponda alla piegatura del fianco destro & ha da spartire la vita in quanto alla sua lunghezza & larghezza in due parti uguali; però nello stare in guardia & nel cercare la misura la ragione perchè habbia a ritornare giustamente la piegatura del fianco è questa, che ogni volta che starà in questo sito sarà prontissima a soccorrere a tutte le sue parti che si possano offendere, essendo che la parte superiore, cioè quella dalla sommità della testa infino alla piega del fianco, misuri la parte di sotto dalla piega del fianco infino al ginocchio, & che non accade haver riguardo alle gambe, chè nella natural distanza dell'offesa di piede accresciuto non si possono offendere senza trascorrere troppo con la vita in manifesto pericolo.

79 Il sito e la positura della spada nel ferire è tutt'uno con quello del suo braccio, voltando nel ferire il filo falso in su, secondo se ferisce di fuori o di dentro.

80 Avvertiscasi diligentemente che la punta della spada sempre guardi le parti scoperte dell'inimico, che sono quelle del fianco dritto & della coscia dritta, & non si lasci veruno disviare da questa intentione per lo scoprir delle parti sinistre, che è misura & tempo fallace, potendosi levare in un subito, il che non avviene dalle parti destre, che necessariamente fanno berzaglio.

81 Il braccio raccolto non è buono a stare in guardia, perchè non scuopre bene la misura nella quale mi trova; non è parimente buono per cercare la misura, perchè la punta della spada è troppo lontana dalla vita dell'avversario, onde non può pigliare la giusta misura, nè manco ferire a tempo. Oltre a ciò così ritirato il braccio non tien lontano l'avversario dalla giusta distanza, nella quale mi può ferire & così non fa l'offitio per il quale la spada principalmente fu trovata; similmente non è utile nel ferire, perchè non potrà ferire nella misura di piè accresciuto, chè stando con la punta sua tanto lontano dall'avversario non potrà giustamente pigliare detta misura, la quale è tanto più eccellente delle misure più strette, quanto meglio è di ferire l'avversario da lontano che da vicino. Appresso non è buono per sparare la botta, la quale insieme con il braccio si scarica per la spinta che fa la vita innanzi e non è vero che lo stender del braccio accresca la misura, ma sibbene con lo stender della vita e del passo innanzi, perchè la gamba innanzi & la vita, nel cacciar il braccio con la spada, si posa sopra la gamba manca, sopra la quale si appoggia tutta la vita con la gamba dritta, la qual gamba sinistra nel sparare butta innanzi la vita e la coscia sopra la gamba dritta, la quale scambievolmente fa pilastro & contraforte, sostenendo tutto il peso della vita spinta innanzi per sparare la botta.

82 Il braccio disteso del tutto in guardia & nel cercare la misura non posso provare, perchè sforza la spada fuori del suo sito giusto & accomodato a difendere la vita propria & ad offendere quella dell'avversario e nel ferire non aiuta nel sparare la botta e la porta con meno gagliardezza; altri siti & movimenti di braccia non desidera il gioco del ferire in linea dritta.

74

gombito: gomito

scontri: incontri

80

veruno: nessuno

fallace: ingannevole

berzaglio: bersaglio

81

contraforte: sostegno

82

provare: approvare

CAPITOLO IX

Delle coscie, gambe, de i piedi e del passo.

83 Nello stare in guardia e nel cercar la misura stretta, la gamba dritta con la coscia e suo piede guardano innanzi drittamente & pendono adietro in linea obliqua a guisa di scarpa, & la gamba manca con la coscia e suo piede guarda dritto verso le parti sinistre, con il ginocchio piegato al possibile, sì che la parte di dentro del calcagnio dirittamente risponda alla punta del calcagnio destro.

84 Nel ferire si piega il ginocchio della gamba dritta tanto quanto si puote, sì che la gamba & la coscia vengano a fare un angolo acutissimo & per il contrario la gamba manca con la coscia si stende innanzi in linea obliqua in guisa di scarpa.

85 Il passo è una giusta distanza delle gambe, tanto nel fermarsi quanto nel muoversi, atto a mettersi in guardia, a cercare la misura & a ferire; rispetto alla distanza il passo è o ristretto del tutto, o mezzo passo, o giusto passo o straordinario.

86 Io nell'uso della scherma non fo buon passo alcuno, sol che l'ordinario, nel quale la vita sta commoda e ben caricata in guardia, per cercare con un poco d'accrescimento di passo la misura stretta, che volendo cercarla con passi più piccoli la base, troppo stretta e debile, non regerebbe il peso della vita e si sconcerterebbe; se non a poco a poco, ma con passi e mezzi passi si cercasse la misura e perdendo il tempo, non scaricerebbe con tanta prestezza la botta, & se pur son buoni detti passi serviranno fuor di misura per camminare e mettersi in guardia e per ritornare in essa.

87 Il passo della scherma, noi, per miglior intelligenza, lo chiameremo Militare o soldatesco, dividendo nell'ordinario & straordinario. L'ordinario è quello nel quale si sta in guardia & si cerca la misura stretta. Et il straordinario sale quello nel quale si move alargando il passo innanzi per ferire.

88 Il passo rispetto al sito si può considerare in più modi, innanzi, adietro, da banda e a traverso, & questo con le gambe incrociate o no parimente si muove, o una gamba sola o ambedue, e si muovano le gambe per fare un passo intero, o per diminuirlo, o per mutarlo di sito per sfuggire, o scansar la vita.

89 Al mio parere non son se non dui modi principali di fermarsi e di muoversi rispetto alle gambe. Il primo modo è quello che si aspetta alla guardia & al cercar la misura stretta o per schivarla; l'altro serve per ferire.

90 Il passeggiar da banda non so che serva ad altro se non per fare una bella vista e mostrare animosità e per riconoscere le forze dell'avversario; quando altrui va a mettersi in guardia, in quest'occasione di camminare ti potrai servire di tutti i passi stretti e giusti, ben che al mio giuditio ancora in questo l'ordinario porti il vanto.

91 Sono ancora di quelli che se ne servono di questo camminare da banda quando l'avversario è posto in linea obliqua con la spada per stringerlo di

fuora, ma al mio parere più spedita via sarebbe di cercar subito la misura stretta in linea dritta che secondare il suo gioco fuor di regola. Alcuni se ne servono ancora per fuggir di vita, mentre che l'avversario vien per ferirti, incontrandolo di quarta e di seconda, o di fuori o di dentro, secondo l'occorrenza, ma tanto potrebbero incontrarlo, havendo in consideratione il tempo e la misura, di quarta & di seconda in linea dritta, senza traversar le gambe.

92 L'incrociate del piede manco verso le parti destre nell'inquartare sono inutili e se ne può far di manco, perchè impediscono la vita e scortano il moto del braccio dritto nel ferire, con perdimento di tempo; lo scanso della gamba dritta alle parti sinistre dell'avversario per inquartare è parimente una cosa fatta a caso e più presto serve per un amichevole assalto che per quistione o contese.

93 Le passate non sono buone, perchè perdono di misura e di tempo intanto che si muovi la gamba manca, chè in quel mentre la vita e la gamba dritta con il braccio della spada non può muovere a ferire con la debita prestezza, nè senza pericolo di risposta.

94 Le ritirate sono necessarie principalmente nel ferire, perchè nell'atto del ferire necessariamente scopro la vita e però se io mi fermasse troppo potrebbe facilmente avvenire che l'avversario mi desse risposta.

83

a guisa di scarpa: a sostegno

86

sconcerterebbe: perderebbe stabilità

89

si aspetta: pertiene

90

porti il vanto: sia il migliore

92

scortano: accorciano

CAPITOLO X

Della difesa, della guardia.

95 In fin'hora habbiamo trattato della prima parte del maneggio della spada, la quale ci ha insegnato la giusta distanza & la vera positura di tutte le membra della persona, che si richiede alla difesa; hora parlaremo dell'istessa difesa.

96 La difesa è la seconda parte del maneggio della spada, la qual ci ammaestra di adoperare la spada per nostra difesa & ha due parti, delle quali la prima è la difensiva, o guardia, come la vogliamo chiamare, l'altra è l'offensiva.

97 La guardia è una positura di braccio & di spada, distesa in linea dritta nel mezzo delle parti offensibili, con la vita bene accomodata al suo passo ordinario, per tenere lontano l'avversario da ogni offesa & per offenderlo, caso che si avvicinasse con tuo pericolo.

98 La terza dunque è solamente guardia, non già posto il finimento fuori del ginocchio, ma sì che giustamente partisca la vita per il mezzo, non alta, nè bassa, ma giusta nel mezzo delle parti che non si possano coprire, per essere egualmente pronta e vicina a tutte le sue offese e difese.

99 La prima e la seconda non son guardie perchè non son atte a cercare la misura e scuoprono troppo la vita e non sono egualmente vicine a tutte le parti della vita che si possano offendere & diffendere; la quarta parimente mostra troppo di vita e modo di ferire & non guardarsi.

100 Tre cause sono le quali fanno difficile il tirare a segno, cioè la lontananza del bersaglio, perchè sta nascosto, sì che appena si può vedere per l'impedimento delle cose che l'adombrano &, se pure scoperto, è che avvicinandosi il pericolo del colpo in un subito si possa coprire.

101 Tutte queste virtù in sè contiene la nostra guardia, perchè allontana assai il bersaglio e ne leva tanto quanto puote mediante la piegatura & lo scanso della vita; di poi cuopre benissimo le parti che non si possano scansare, e se pure ne rimangano delle scoperte sta pronta nel soccorrerle, bisognando, in egual distanza, e così camina sicura a pigliar bene il tempo e la misura, la qual cosa è l'ultima perfettione della guardia.

102 Del mutarsi di guardia in guardia non mi è lecito parlarne, non facendo buona se non una guardia sola.

103 L'offesa è una difesa nella quale cerco la misura e ferisco il mio avversario.

CAPITOLO XI

Del modo di cercare la misura.

104 Due sono le parti dell'offesa: il cercare la misura & il ferire.

105 Il cercar la misura è un'offesa, nella quale io, in detta guardia, cerco la misura stretta per ferire.

106 Tre modi sono di cercare la misura, perchè la cerco o mentre io mi muovo e l'avversario si ferma, o quando io mi fermo e l'avversario si muove, o quando io mi muovo e l'avversario si muove.

107 Il tempo di quest'attione vuol esser giusto et eguale al termine finale della misura larga, chè all'hora spira il tempo di cercare la misura & si dà luogo al tempo di un'altr'attione che è quella del ferire.

108 Acciò che questo tempo sia giusto bisogna che tu habbia patientia in fin che tu arrivi a detta distanza e non ti muovi prima a ferire.

109 Per essemplio, io mi fermo in guardia a cercare la misura, essendo già l'avversario intrato ne' termini dell'offesa: mentre che egli, o cerchi la misura o pretenda di ferirmi, camina con la sua spada, bisogna che tanto mi fermi con la punta della mia spada che pervenga al fine della misura larga e non mi muova prima a ferire. Perchè in questa attione il suo moto ha da misurare la mia quiete & la mia quiete il suo moto, chè se io mi movessi prima della mia quiete che egli venisse al fine della misura larga il tempo non sarebbe giusto & però non haverei ben cercato la misura; e questo moto e quiete eguale infin che si pervenga al principio della misura stretta è un tempo e non accade quanto sia presto, solo che sia eguale e corrispondente a l'ultimo termine della misura larga; & così il fin del tempo della misura larga è di cercare la misura stretta & il principio del tempo del ferire.

110 Molti nel cercare la misura stretta cavano e contracavano, fanno finte e contrafinte, stringono d'un palmo & di più la spada, e caminano da ogni banda, e storcano la vita, & la prostendono e ritirano in molti giochi stravaganti, che sono cose fatte fuor della vera ragione & trovate per ingannare i goffi e far difficile il gioco; nondimeno lo stringer della spada quando non posso far altrimenti cercando la misura nella mia guardia è necessario, solo che stringa in linea dritta il debole della spada nimica con il forte della mia chè quella, cavalcandola, senza toccare, ma solo nel ferire hurtare col forte il debole della spada nimica di dentro o di fuori secondo l'occasione del ferire.

111 Il cavare, se pure è buono, è buono nell'occasione che l'avversario mi havesse stretto e levato dalla linea dritta: all'hora mi sarebbe lecito anzi necessario il ritirarmi cavando con un poco di cedimento di vita o di piedi, rimettendomi subito nella linea dritta a cercare la misura, perchè il cavare è fatto contro lo stringere & sì come lo stringere si fa nel muover innanzi la spada così la cavattione si deve fare nel ritirarla.

110

storcano: storgono

prostendono: protendono

CAPITOLO XII

Del ferire.

112 Il ferire è l'ultima attione offensiva della scherma, nella quale arrivato che sono a misura stretta, mi muovo con la vita, con le gambe e con le braccia, tutt'in un tempo spinte innanzi a più potere, a ferire l'avversario; e questo si fa di piè fermo o con l'accrescimento del passo, secondo la grandezza della misura stretta e secondo che mi vien più comodo di prender più l'una che l'altra misura, perchè se per la mia tardanza o per furia dell'avversario si dileguasse la prima misura, mi potrei servire della seconda, ferendo a piè fermo, chè in questo caso non accade che maggiormente affretti il passo che con il piegare solamente il ginocchio dritto, non mi convien cercar più stretta misura, onde havessi ad accrescere il passo.

113 Il ferire si fa in tre modi, perchè posso ferire l'avversario mentre che io mi fermo e lui si muove per cercare la misura o per ferirmi, o mentre che egli si ferma & io mi muovo per cercar la misura, o perchè ambidue ci moviamo a cercar la misura & a ferire; solo questa è la differenza, che quando egli si muove per ferirmi lo ferisca a piè fermo, perchè quando si muove per detto effetto, malamente possa pigliare la giusta misura di ferirlo con l'accrescimento del passo & però bisogna che m'appigli alla misura più stretta; & quando si muove per cercare la misura lo ferisca con l'accrescimento del passo.

114 In consideratione delle parti della vita rispetto alla spada, ferisco o di dentro o di fuori, di dentro di quarta e di fuori di seconda, alto o basso, secondo la parte scoperta della vita dell'avversario che mi dà la misura rispetto alla punta della mia spada.

115 Mentre che io ferisco paro necessariamente insieme, in quanto che io ferisco in linea dritta e con la persona nella debita dispositione: perchè quando ferisco in questa maniera, a tempo & a misura, l'avversario mai mi ferirà, nè di punta nè di taglio, perchè il forte della mia spada camina in linea dritta & tiene a coprire tutta la mia vita.

116 Il taglio è di poco momento, perchè non posso ferire di taglio nelle dette distanze della misura stretta che, per il giro del braccio e della spada ch'io fo, non mi scuopra tutto e non dia misura & tempo all'avversario di ferirmi; & se pure si trova qualche utilità di taglio non è però che nella medesima misura & nell'istesso tempo non si possa mostrare una maggior della punta.

117 Ma senza punto di dubio a cavallo è meglio ferir di taglio che di punta, perchè mi portano le gambe altrui & così non son accomodato a cercar la misura & il tempo che si conviene per spinger innanzi la vita & il braccio, ma è ben vero che io posso girar il braccio a mio beneplacito, che è moto proprio a ferir di taglio.

112

a più potere: il più possibile

CAPITOLO XIII

Del pugnale.

118 Del pugnale ci basterà in questo breve capitolo ricordar solamente che sia stato trovato per salvarsi meglio, caso che l'avversario mentre che io sparo la botta senza attendere al parare mi tirasse dove li tornasse più comodo che meglio non si può adoprare il pugnale che per schivare la risposta. E sì come tutti i commodi arrecano & apportano qualche incommodo, così è avvenuto al gioco del pugnale, il quale non si può adoprare senza scoprire alquanto più la vita e scortare un poco la linea nel ferire. Questo è il fine del pugnale, ma l'arte, disviata poi dalla sua prima mira, diede a esso, sì come fece ancora alla spada, diversi effetti, i quali meglio con la spada sola si metterebbero in opera, senza andar dietro a tante lunghezze.

118

comodi: comodità

disviata: distolta

lunghezze: lungaggini

SEGUITA HORA

IL GRAN SIMULACRO DELL'USO DELLA SCHERMA

E PRIMA SI DICHIARA LA DIFFERENZA CHE SI TROVA
FRA L'ARTE E L'USO

Grandissima differenza è fra l'Arte & l'uso e, per avventura, non minore che fra la ragione e 'l caso, fra 'l confuso e 'l bene ordinato, fra la scienza e l'opinione. La qual cosa, acciò che più manifestamente si comprenda, fa mestieri che brevemente consideriamo, & dichiariamo la definizione dell'arte, la quale, sì come mi ricordo haver già udito trattare da alcuni intelligenti, non è altro che una moltitudine di precetti utili e ben ordinati alla conservation Civile, perchè un fiore non fa Primavera, nè un sol precetto è bastante a far l'arte; oltra ciò con qual si voglia numero di precetti e dell'arte, ma quegli finalmente si approvano che son utili e non disutili e non quegli che si sommergono nell'abisso delle oscure tenebre delle false & ingannevoli oppinioni. Imperocchè l'arte non si governa secondo il suo proprio arbitrio, ma indirizza tutti i suoi precetti secondo la regola che le dà la legge della verità. La verità comanda all'arte che non fondi in aria & che non insegni se non quelle cose che sono d'infallibile & di perpetua verità. E quelli precetti che non stanno a paragone delle lor leggi non riconosce per suoi. L'uso dell'arte s'allarga molto più e considera non solamente le cose vere, ma ci avvertisce ancora del falso e di molti altri particolari che variamente accadono e per mostrare i suoi effetti si prevale del soccorso di molte discipline. Imperocchè sì come vegghiamo giornalmente avvenire nella conservation Civile che un huomo non è sufficiente a metter in opra l'offitio o l'arte che fa se non vien aiutato da quelli co' quali civilmente dimora, così tutte l'arti, tutte le scienze & tutte le professioni sono fra di loro congiunte e collocate sì che una habbia bisogno dello scambievol soccorso dell'altra, volendo porre in essecutione i suoi ammaestramenti; nulla di meno sì come nell'uso civile ciaschedun huomo ha il suo proprio uffitio, la sua casa appartata & i suoi beni separati, così l'arti e le scienze hanno i lor termini distinti e suoi proprij precetti, i quali non li è lecito di trapassare. Questa differenza fra l'arte & l'uso, perchè da alcuni che insegnano non vien osservata li fa cadere in molti gravissimi errori. Indi avviene che nell'insegnare così con la penna come anco con la spada in mano sieno sì prolissi e tanto confusi & il più delle volte a se stessi contrarij: e perchè non gettano prima lo stabil fondamento de i precetti infallibili e ben ordinati dell'arte, con molta maggior facilità e brevissimo tempo condurrebbono i loro scolari a

quel grado di perfettione che in questa scienza si può desiderare. In consideratione di questo, per facilitar l'arte della scherma mi son ingegnato di spianar tutte le difficoltà & cavarla delle oscure tenebre della confusione, restringendola in pochissimi ammaestramenti dal suo uso separati: & hora vi porgo e metto avanti a gli occhi pochissime figure, la maggior parte delle quali dichiara l'arte nostra, lasciando ad altri la cura d'impiegare lo studio loro nell'incertezza & infinità delle cose particolari, che senza fermarsi in un medesimo stato giornalmente vediamo avvenire nell'uso dell'armi; & se queste instabilità e varietà delle cose s'hanno pure ad insegnare molto meglio, al mio parere, nella scuola, di mano in mano si ricordano che non s'imparano con la scienza. Ma è tempo hormai, veniamo alla dichiarazione di alcuni ricordi & avvertimenti, sì ancora d'alcuni termini della scherma che s'appartengono all'uso, e delle nostre figure ancora.

veggiamo: vediamo
offitio: ufficio
collocate: collegate
trapassare: trasgredire

ALCUNI RICORDI OVERO

AVERTIMENTI DELLA SCHERMA

1 In prima, se uno si trovasse alle mani col suo avversario li deve sempre havere l'occhio alla mano della spada, più che in altro luogo, essendo tutti li altri fallaci; perchè guardando alla mano vede la quiete e tutti i movimenti che ella fa e da essi (secondo il suo giuditio) potrà risolvere quanto harà da fare.

DEL PARARE E FERIRE E SCHIFAR DI VITA

2 Il buon giocatore quando giocherà non deve mai parare se non risponde col ferire, nè meno deve andare a ferire se non è sicuro di parare la risposta, nè manco schifar di vita se non ferisce, & se li occorrerà parare col pugnale, quando il pugnale parte per parare, la spada si deve partire per ferire.

LA VIRTU' DELLA SPADA SOLA

3 Devesi sapere che la spada sola è la regina e fondamento di tutte l'altre armi sì che il dilettersi di essa è tanto e più delle altre giovevole, perchè più sicuramente s'impara a parare, ferire e schifar di vita, cavar di spada, contracavar, guadagnar la spada all'avversario in tutte le guardie; e nei sopradetti effetti avvertirai di tener il braccio ben disteso, perchè verrai a spinger in fuori tutti i colpi dell'avversario lontano dalla tua vita.

MODO CHE SI DEVE TENERE CONTRA UN HUOMO BESTIALE

4 Se harai all'incontro un huomo bestiale che senza misura e tempo, con gran impeto ti tirasse molti colpi, due cose far potrai: prima adoprando il gioco del mezzo tempo, come al suo luogo te l'insegno, lo ferirai, nel suo tirare, di punta o di taglio nella mano o nel braccio della spada, o vero lasciandolo andare a voto con schifar alquanto con la vita indietro e poi spingerli subito una punta nella faccia, o vero nel petto.

MODO DI VENIR PERFETTO GIOCATORE

5 Uno che voglia venir perfetto giocatore non li basta solo pigliare letione dal Maestro, ma bisogna che cerchi giornalmente giocare con diversi giocatori e potendo deve sempre esercitarsi con quelli che sapranno più di

lui, perchè il giocatore con tanti pratici ingegni verrà in questa virtù perfettissimo.

DELLA GUARDIA PIU' SICURA

6 Tu sai che nel mio libro dell'arte io non fo buono altro che una sol guardia, la quale è la guardia bassa chiamata terza con la spada in piano in linea retta, la quale deve spartire il fianco destro per il mezzo e la punta di essa deve riguardare sempre per mezzo la vita dell'avversario, cioè le parti più vicine; & è più sicura dell'altre guardie alte, perchè le dette guardie alte potranno esser ferite facilmente di punta o di taglio per gamba, e chè nelle basse, come dico, non ci è questo pericolo: è la virtù di essa solo il tirar di punta e il ferir naturale.

DELLE VANITA' DELLE FINTE

7 Le finte non son buone perchè perdono di tempo e di misura; l'altro si è che la finta si farà o a misura o fuor di misura: se sarà fatta fuor di misura non accade che io mi muova, ma se mi sarà fatta a misura mentre che lui fingerà io ferirò.

DA CHI SI DEBBA IMPARARE

8 Tu hai da sapere che sono alcuni che subito che hanno imparato un poco & havendo ancora un poca di pratica si mettono a insegnare altrui & insegnano senza fondamento nè regola che vera sia, non sapendo che il sapere è differente assai dall'insegnare & questo modo d'insegnare s'acquista con lunghezza di tempo, perchè sì come la misura & il tempo per conoscerla vuol gran tempo, sì che chi non conoscerà misura, nè tempo & non habbia modo d'insegnare, si possa chiamare imperfetto giocatore & da questi si deve avertire d'imparare.

DEL GUADAGNAR DELLA SPADA

9 Non è di piccol profitto nè di poca bellezza il saper guadagnar la spada all'avversario in tutte le guardie & anco non è di poca importanza, caso che l'avversario avesse guadagnata la tua, saperla ricuperare, sì che in quest'occasione, caso che guadagnata ti fosse, tre cose far potrai: prima non devi mai cavare per colpo finito, o vero cavare per parata e poi ferire; l'altra ritirandoti in dietro col cedere alquanto la vita & abbassando la spada & volendo l'avversario seguirti, tu nell'istesso tempo che verrà innanzi per accostarsi e guadagnar di novo lo potrai ferire nel muover del piè destro, di

sotto o di sopra alla sua spada, sì come ti tornerà più comodo; & di più si deve avvertire che noi tanto intendiamo stringer la spada quanto che guadagnarla.

DEL FERIRE DI CONTRATEMPO

10 In più maniere si potrà ferire di contratempo, ma io non approvo se non due, che sarà ritrovandoti con la tua spada in quarta che la punta di essa guardasse verso le tue parti destre & venendo il tuo avversario per guadagnarla, tu, nell'istesso tempo che muoverà il piè destro a posar la sua spada nella tua, li spingerai d'una punta con la detta quarta, passando col piè sinistro innanzi, o vero col destro; o vero ritrovandoti in terza & che venisse per guadagnarla di fuori, li spingerai di seconda col passare come di sopra.

DEL PASSEGGIARE

11 Molti & varij sono i pareri di Maestri circa quest'attione del passeggiare con l'arme in mano; io dico (secondo il mio giuditio) che il passeggiare sì dalla destra parte come dalla sinistra dell'avversario, prima si avvertirà di muovere sempre il piè sinistro accompagnato dal destro & avendo a passeggiare in linea retta un piè deve cacciar l'altro, sì innanzi come adietro; ma il vero passeggiare sarà caminando naturalmente, facendo sempre che la punta della spalla destra sia innanzi e portando il piè sinistro per il traverso che la punta di esso guardi verso le sue parti sinistre.

MODO DI FERIRE ALLA MANO

12 Deve sapere che ogni volta che il tuo avversario avrà la punta della sua spada fuor della tua presentia, o alta o bassa o che guardasse fuor delle tue parti sinistre o destre, tu te li metterai incontro alla mano la punta della tua spada in linea retta, col piegare alquanto la vita indietro, ti accostarai a misura & arrivato che sarai li spingerai una punta di mezzo tempo nella detta mano: col spinger sol la vita innanzi, piegando il ginocchio destro si ferirà; ma avvertirai che in tal ferire devi portare il piè sinistro indietro accompagnato col destro & di più havendo il nimico il braccio del pugnale innanzi avanzato, volendolo tu ferire nella mano terrai il medesimo ordine, come di sopra.

MODO DI RITIRARSI, FERITO CHE HAVERAI

13 Havendo ferito di passo straordinario il tuo avversario con il piè dritto innanzi, sì in spada sola come in spada e pugnale o vero spada e cappa, ti ritirerai di passo ordinario, secondo però il sito che harai di dietro: perchè se tu harai poco sito portarai indietro solo la gamba diritta, seguitan-

do con la tua spada la spada nimica, ma se harai sito tu tirerai indietro doi passi ordinarij, che l'ultimo ti porterà in guardia; & questo è il vero ritirarsi, se bene nelle scuole usano altrimenti.

-
- 1
si trovasse alle mani: dovesse combattere
4
bestiale: particolarmente aggressivo e senza intelligenza schermistica
5
pratici ingegni: apprendimenti pratici
verrà: diventerà
8
avertire: avvertire, rivolgersi altrove
9
finito: diretto
intendiamo: vogliamo
12
fuor della tua presentia: non puntata verso il tuo corpo
avertirai: baderai
13
sito: spazio

DICHIARATIONE

D'ALCVNI TERMINI DELLA

SCHERMA CHE S'APPARTENGONO ALL'VSO

Perchè fa mestieri a gli scolari di conoscere i termini che usano i Maestri della scherma nell'insegnare, habbiamo proposto di dichiararli nelle seguenti brevissime parole.

DELLA SPADA

1 Nella spada si considera il forte, il debole, il fil falso & il fil dritto; ad alcuni piace di fare tre parti uguali della spada, cioè il debole & il forte che sono le sue parti estreme e quello di mezzo, conciosiacchè dell'uno e dell'altro partecipi e sia atto a parare & a ferire; se ne trovano ancora che ne fanno quattro parti, pure senza alcuna evidente utilità; i detti termini sono facili e da per sè intelligibili.

DELLE GUARDIE

2 Guardia chiamano una certa positura dell'elzo della spada il quale ogni volta che vien posto sopra la spalla forma la prima, quando discende ad agguagliarsi alla spalla fa la seconda, quando più s'abbassa fuori del ginocchio nella tua parte dritta viene a formare la terza, la quarta si fa quando l'elzo è dentro alla coscia s'accomoda; e queste quattro guardie si chiamano principali & fin qui tutti son d'accordo; in quanto al passo, al braccio, alla vita, alle gambe & alla linea della spada, sono di diverso parere, perchè alcuni lodano il passo stretto & alcuni il largo, certi il mediocre, chi distende il braccio, chi lo restringe più e meno, certi piegano la vita, alcuni la drizzano, altri formano la guardia mettendo innanzi la gamba dritta, hora la manca, chi tiene la spada in linea dritta, chi alta e chi bassa & hora da una, hor dall'altra banda, hora innanzi, hora indietro, in tante linee che al mondo si trovano; altri secondo le diverse occasioni, indifferentemente si servono di tutte le predette maniere delle guardie, le quali per la loro differenza si chiamano alte, basse, strette e larghe & altri nomi acquistano secondo i capricci de' Maestri. Contraguardie si nominano la terza e la quarta, quella per stringer di fuori e questa per stringer di dentro, ben che tutte sieno contraguardie, che si eleggono secondo la diversità delle linee della spada.

DEL TEMPO

3 Quattro sorti di tempi si sentono nominare nelle scuole, il primo, i dui tempi, il mezzo & il contra tempo; il primo tempo vogliono che sia quando, trovandomi a misura o stretta o larga io posso ferire l'avversario con un sol movimento di spada, onde parimenti si conosce che il ferire di

due tempi richiede almeno due movimenti di spada; mezzo tempo è quando a misura larga ferisco l'avversario nel braccio avanzato e scoperto, sia quello del pugnale o quello della spada, di punta o di taglio o vero quando ferisco l'avversario a misura stretta, muovendosi egli a ferirmi o a fare qualche altro atto; il radoppiare delle botte si fa più che in mezzo tempo, contra tempo: è quando nel medesimo tempo l'avversario mi vuol ferire io l'incontro in più breve tempo e misura; & si vuol sapere che tutti i movimenti e tutti i riposi dell'avversario sieno tempi, però a misura.

DELLA MISURA

4 La misura è larga o stretta: larga quando si può ferire l'avversario solo nel passo straordinario, la stretta vogliono che sia quando posso ferire l'avversario in passo giusto, a piè fermo.

IN QUANTI TEMPI SI CONOSCE IL FERIRE

5 Il primo è quando il nimico è fermo in guardia & che egli alzasse o movesse il piede che haverà innanzi per accostarsi, quello è tempo; l'altro quando harai parato il colpo, all'hora è tempo; il terzo come egli si movesse senza giuditio di una guardia per andar in un'altra, innanzi che egli sia fermo in essa è tempo di offenderlo; & di più è tempo quando egli alzasse la spada mentre che egli alza la mano, quello è tempo di ferirlo; e l'ultimo è quello quando il colpo haverà trascorso fuori della persona, quello è tempo di seguirlo con la risposta.

DEL PASSO E DEL PASSEGGIARE

6 Il passo si chiama ordinario, straordinario, giusto, mezzo passo, stretto e largo e si accresce e si sminuisce secondo la diversità di questi passi, si passeggia hora innanzi & hora indietro, hora da banda, hora a traverso con una gamba o con ambedue; sono ancora quelli che ritirando la gamba innanzi per schifare il colpo la tengano sospesa in aria per risponder con maggior prestezza.

DELLE PARATE

7 Si para tanto di filo dritto quanto di fil falso, ben che rade volte, così in linea dritta come in linea obliqua, hora con la punta alta, hora bassa, hora in su hor in giù, secondo che si ferisce di punta o di taglio, e con l'una e con l'altra dell'armi o con tutte due, avvertendo che tutte le parate richiedono un

braccio disteso & vogliono essere accompagnate con la gamba dritta seguitata dalla sinistra; & quando occorre parare con doi tempi, nel tempo che si para si tirerà il piè manco appresso al dritto & poi nel ferire si passerà col dritto innanzi.

DELLE FINTE E DEL COPRIR DELLA SPADA

8 Finte si chiamano quei cenni ingannevoli della spada che si fanno tanto di taglio quanto di punta, fuori e dentro della spada, in su & in giù, innanzi & indietro e nel giro, ancora in linea dritta & obliqua, a l'una & a l'altr'arme & queste finte feriscano dirittamente all'opposto di quello che accennano; le contrafinte si fanno al contrario delle finte. Il coprir della spada è spetie di finta e si fa coprendo la punta della spada dell'avversario col debole della tua spada, all'hora che si trova in quarta bassa & vuol essere fatta in linea dritta.

DEL MUTAMENTO DI GUARDIA IN GUARDIA

9 Il mutamento di guardia in guardia si può fare i tre modi: dirittamente, a roverso & a scambio; per lo dritto quando di prima mi muto in seconda e di seconda in terza o di terza in quarta; a rovescio quando vo di quarta in terza, di terza in seconda e di seconda in prima; a scambio quando mi muto di prima in quarta o di quarta in prima & di prima in terza o di terza in prima o di seconda in quarta o di quarta in seconda. Avertendovi però che mutandovi d'una guardia in un'altra, essendo a misura, si andrà con la gamba sinistra indietro accompagnata con la destra, così si sarà sicuro dall'avversario.

CONTRO QUELLI CHE GIRANO

10 Perchè facilmente potrebbe succedere che l'avversario nel girare ti guadagnasse la spada di dentro, però in tal effetto subito caverai la tua spada per di fuori, portando la gamba sinistra accompagnata dalla destra per il traverso, verso le parti destre del tuo avversario, mettendo la punta della tua spada in linea retta, che guardi la spalla dritta del nimico & venendo lui di fuori per guadagnarla di nuovo, in tal venire caverai per di sotto la sua & lo ferirai d'una punta di quarta, crescendo la gamba dritta innanzi in passo straordinario.

CONTRO LA GUARDIA DI PIE' MANCO

11 Ritrovandosi l'avversario in terza bassa e con la gamba manca innanzi ti metterai contra lui similmente in terza, ma con la gamba dritta innanzi & con la punta della tua spada traversata verso le tue parti sinistre & ciò per due effetti: l'uno de' quali è che non possa dominare la spada tua, il quale va cercando col suo pugnale, l'altra è acciochè scoprendo più la vita tua l'inviti a passare, e passando egli pararai di spada con la medesima terza, con la punta alta, e passando li darai una pugnolata nel petto. Di più volendo tu essere il primo a ferire la detta guardia di piè manco, ti li metterai all'incontro similmente in terza con la spada in linea retta, facendo che la punta guardi la mano del pugnale del nimico per potergli dare a tua comodità una stoccata di mezzo tempo nella detta mano; o vero li potrai fare una finta sopra il pugnale & volendo egli parare cavarai la tua spada per di sotto il suo pugnale, passando con il piede sinistro innanzi e trovando con il tuo pugnale nell'istesso tempo la spada nimica, lo ferirai di punta sotto il braccio; di più si può fingere per di sotto il pugnale & volendo egli di nuovo parare tu caverai e lo ferirai di seconda sopra il suo pugnale, passando e parando come di sopra, avvertendo che si può ancor fingere & ferire senza passare, ma solamente con l'aspettare che l'avversario, finto che tu haverai, che passi lui per ferire, & all'hora tu, solo col cedere di vita indietro nel suo passare & parando con il tuo pugnale la spada nemica, lo ferirai di sopra o di sotto il suo pugnale, secondo l'occasione che ti verrà. Di più si deve avvertire che havendo a fare con un mancino & stando lui col suo piè dritto innanzi se li doverà mettere all'incontro di piè manco con la spada bassa ritirata & con la vita che penda verso le tue parti destre & alle medesime parti porterai le tue armi, sì che facendo così metterai il cervello a partito dell'avversario, non potendo lui sparar botta alcuna che non dia nelle difese.

DELLO STRINGER DELLA SPADA

12 La spada si stringe a fine di venire a misura o a scoprire l'avversario, di fuori e di dentro, alto e basso, ma sempre in linea dritta, mentre si ferma o si move l'avversario, & il più delle volte si fa di doi tempi: di prima si acquista il debole della spada con un palmo del debole della tua, nel secondo tempo s'acquista il principio del forte della spada dell'avversario, in tanto che egli cava, contracavando tu o no; ma avvertirai che si faccia in linea dritta & che il forte accompagni il debole insieme col moto della gamba.

RICORDO VTILISSIMO IN QVANTO AL DOMINAR LA SPADA

13 La spada si domina in doi maniere: nella prima quando havendo acquistato la spada dell'avversario non mi parto mai dal dominio nel ferire. Nella seconda, havendo battuta la spada in qual si voglia maniera sì che

esca fuori della mia presentia, in quel tempo che camina sforzatamente s'intende esser nel mio dominio, nel quale ho da ferire prima che si riscatti. Il dominio della spada sola è della quiete o del moto, l'uno della punta & l'altro del taglio. Si domina col forte nel parare o si batte col debole per cercare il tempo e la misura. In spada sola, havendo dominata la spada nemica col forte, mai si deve rispondere di taglio, ma sì bene di punta; l'uno e l'altro potreste fare havendo dominata la spada nemica con la tua spada e pugnale insieme, il quale resta in guardia del dominio, benchè io vi esorto a ferire sempre di punta perchè è più mortale, nè mai la spada si leva dalla presentia: il contrario fa il taglio.

DEL CAVARE E CONTRACAVARE

14 Il cavare sì come ancora il contracavare si fa per fuggire il tempo, la misura, o vero per acquistarla e si fanno o innanzi o indietro, secondo detto fine, richiedono; il modo di contracavare è di seguitare la spada dell'avversario, rimettendo la tua spada nel sito di prima & questo far si può sì da una come dall'altra parte. Si deve ancor sapere che il cavare di spada si può cavare di sopra come di sotto dalla spada nimica per guadagnarla, ma la differenza che tra l'una e l'altra nel cavare si è questa, che cavando di sotto per stringer va cavato col braccio disteso e con un poco di crescimento di piè & il cavare per di sopra va fatto con il cedere della vita, col braccio e con la spada in linea obliqua in dietro, chè la tua spada habbi liberata la punta della spada nimica, rimettendo in un subito il forte della tua spada per di sopra la sua, & questo modo di cavar si può fare sì per ferire come per stringere.

DEL FERIRE

15 Il ferire è di due sorti: di taglio e di punta; ma ciascuno di essi ha seco più nature, secondo il suo colpire, perchè il mandritto sarà o ordinario o fendente o tondo o montante o stramazzone o ridoppio e dalle parti riverse saranno come di sopra; le punte si convertono in quattro nature; il mandritto è quello che dalle parti dritte comincia e si chiama ordinario il qual'è quello che per linea obliqua trascorre, cioè dalla spalla manca al ginocchio dritto del nimico. Ma il fendente si chiama quello che va a ferire per dritta linea, di su in giù; il tondo si dimanda quello che a traverso volta. Et il montante è quello che parte col fil dritto della spada di sotto & va a ferire alla punta della spalla dritta dell'avversario. Stramazzone è quello che col nodo della mano a guisa di Ruota si fa; ridoppio chiamano quando con un mezzo mandritto atterrata la spada nimica li vai voltando un altro mandritto ordinario; il falso poi si determina in doi maniere, cioè dritto e manco: del falso dritto ve ne potete servire per urtare in fuori la spada nimica, cioè verso le sue parti destre & del falso manco urterete verso le sue parti sinistre; però al mio parere se vi occorresse parare di falso dritto dico che sarà meglio assai voltar bene il nodo della mano e parare col fil dritto, per più sicurezza, e più presto volterà il dritto, ma quando urterete il colpo col falso manco potrete ferire sì

di punta come di taglio, avvertendovi che quando parate col falso parate del mezzo in su della spada verso la punta & quando parerete col fil dritto si deve parare col forte dal mezzo della spada in giù verso il finimento; si ricorda che i mandritti e i riversi si fanno col moto del gombito e talvolta quando la misura & il tempo lo sopporta con le parti superiori del braccio.

DEL TAGLIO

16 I tagli vogliano esser fatti a segatura, sì perchè in questa maniera viene a ferire tutto il debole, sì ancora perchè a poco a poco si verrà a tagliare con la parte più radente del filo; e per queste cagioni i tagli che discendano sono più gagliardi che quelli che si fermano dalla cintura in su, in quanto le dette parti superiori & inferiori si trovano, più o meno, a misura, atte a essere offese a segatura.

DELLA PUNTA

17 Nella punta si ricordano la stoccata, l'imbroccata & la punta riversa: l'imbroccata si parte dalla prima guardia & va a ferire dalla spalla sinistra dell'avversario fino al suo ginocchio dritto col fil falso di sotto, sì che non si volti la mano fin che non arriva al punto di ferire, e vuol essere buttata. La stoccata vogliano che si parta dalla terza guardia & che vadi a ferire l'avversario verso la spalla dritta; la punta riversa si parte dalla quarta & va a ferire di fuori dalla spalla nimica, riversando ben la mano in dentro; alcuni aggiungono la punta in falso che vien da giù in su, verso il petto dell'avversario, ritrovandosi la spada in guardia bassa.

-
- 2
elzo: elsa
3
sorti: tipi
l'incontro: lo colpisco
5
haverà trascorso fuori della persona: sarà andato fuori bersaglio
8
spetie: specie
11
metterai il cervello a partito: utilizzerai la tattica migliore
13
non mi parto mai dal dominio: non interrompo il legame
camina: si sposta
si riscatti: riprenda controllo
15
seco: con sè
16
a segatura: strisciati
radente: affilata
17
buttata: scaricata

MODO DI METTER MANO ALLA SPADA

Perchè in tutti i paesi non sono le medesime usanze e spese volte le nimicizie si essercitano con poca sincerità per star provveduto a tutti gli accidenti non sarà forse fuor di proposito di insegnare il modo di metter mano alla spada prima che veniamo a trattare del suo maneggio. Però se per avventura haverai innanzi la gamba dritta nel metter mano alla spada come mostra una di queste figure, tirarasce a dietro detta gamba, stendendo in un medesimo tempo il braccio dritto in prima alta; e se per sorte ti ti trovasse innanzi con la gamba manca, come l'altra figura mostra, non accade se non cavare la spada nella sopradetta maniera, senza mutarsi di passo; & se tu vorrai servirti di spada e cappa, o vero di spada e pugnale, sì anco di spada sola, il vero modo sia di prima mettendo il passo destro innanzi a presentarsi in quarta o vero essendo l'avversario vicino, tirarai il piè sinistro in dietro appresentandoti come di sopra & all'ora con tua commodità potrai imbracciare la cappa o vero cacciar mano al pugnale con più sicurezza, essendo che la punta della tua spada farà sì che l'avversario stia lontano mentre con le tue armi ti accomoderai, e questo è quanto mi occorre dire intorno a questo particolare.

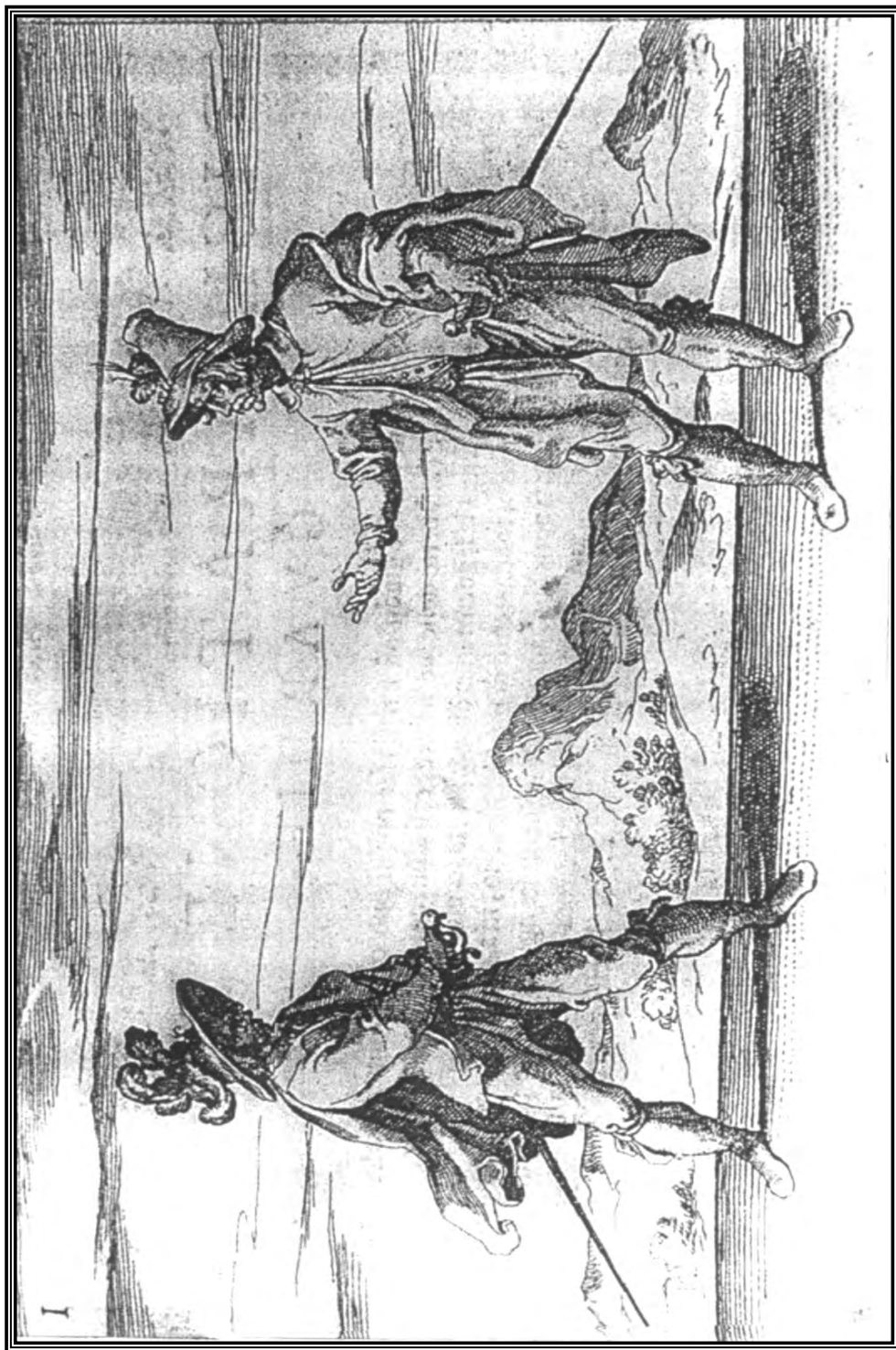
nimicizie: inimicizie

sincerità: lealtà

star provveduto: essere preparato

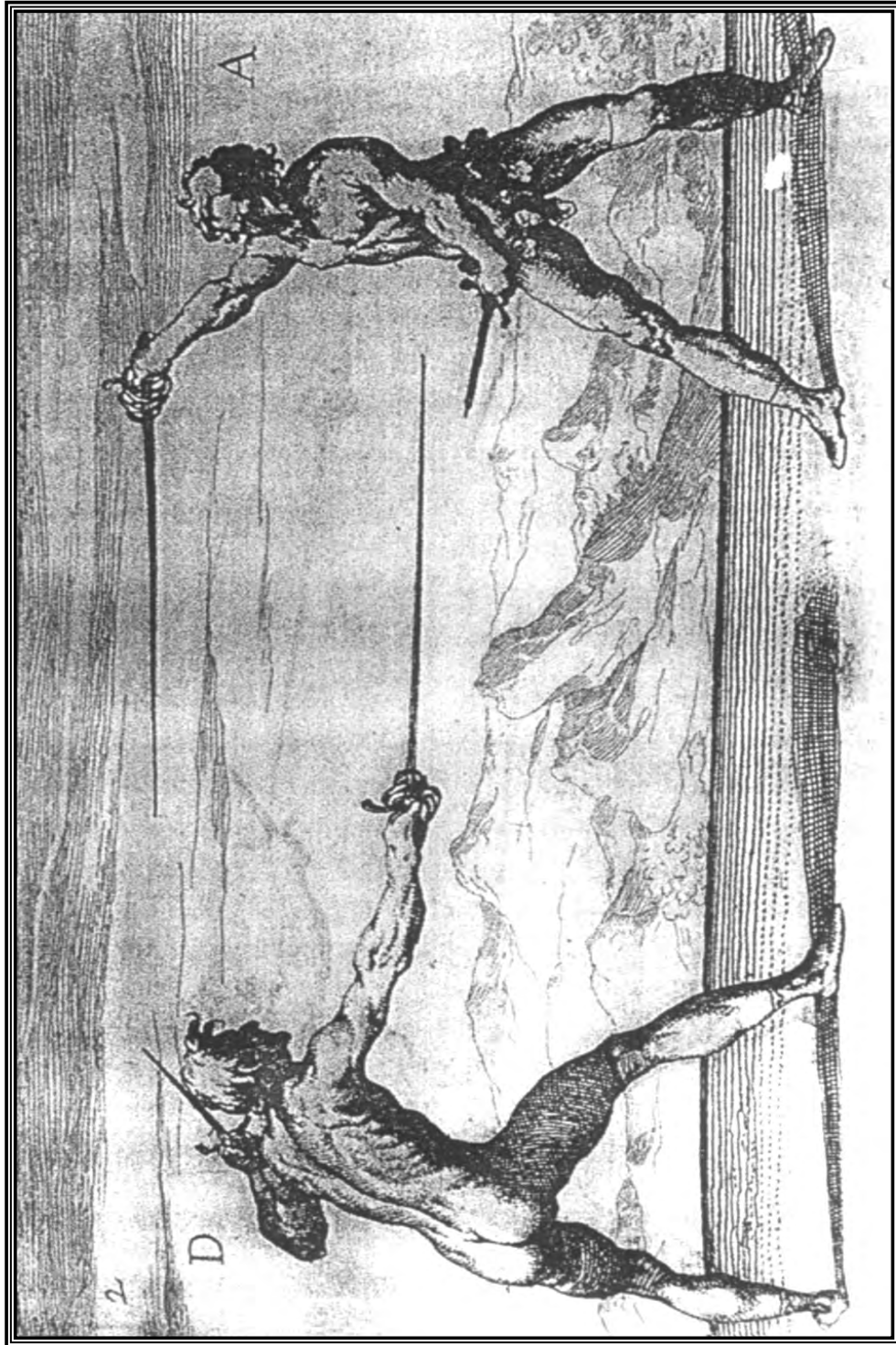
tirarasce: tirerai

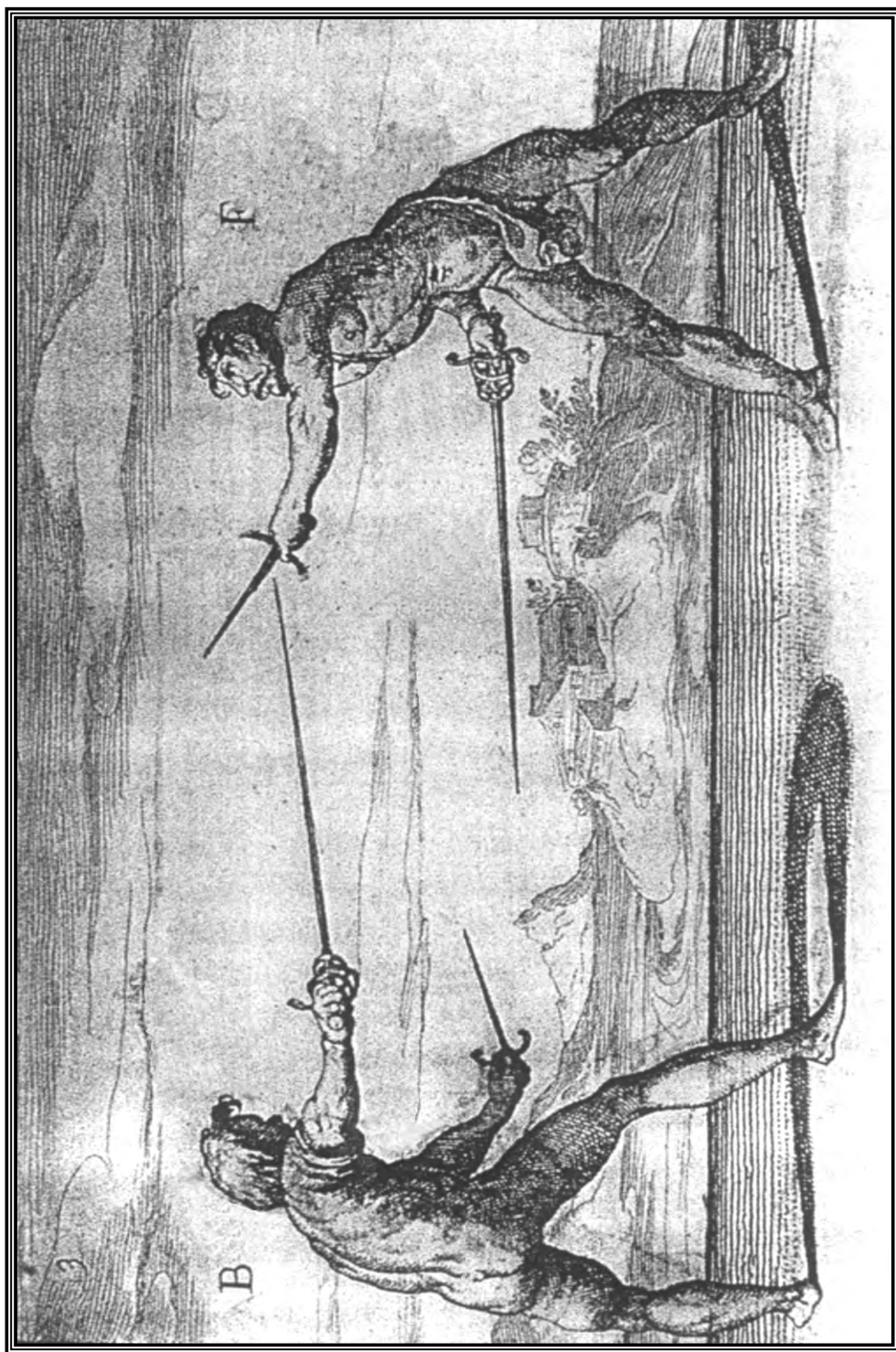
per sorte: per caso



DICHIARATIONE DELLE GUARDIE

Sì come ne li belli e giuditiosi scritti far non si può componimento alcuno senza adoprare l'alfabetto delle sue lettere, così avviene in questa nostra arte della scherma, che senza le seguenti guardie & alcuni scansi e fuggimenti di vita, che vengono a essere il fondamento di questo essercitio, in alcun modo questo nostro uso mostrar non si potrebbe, adunque le seguenti sei figure segnate per Alfabetto. A. vi dimostra la prima & la seconda vi si appresenta per B. & la terza per C. La quarta si nomina per D. La quinta per E. & la sesta per F.





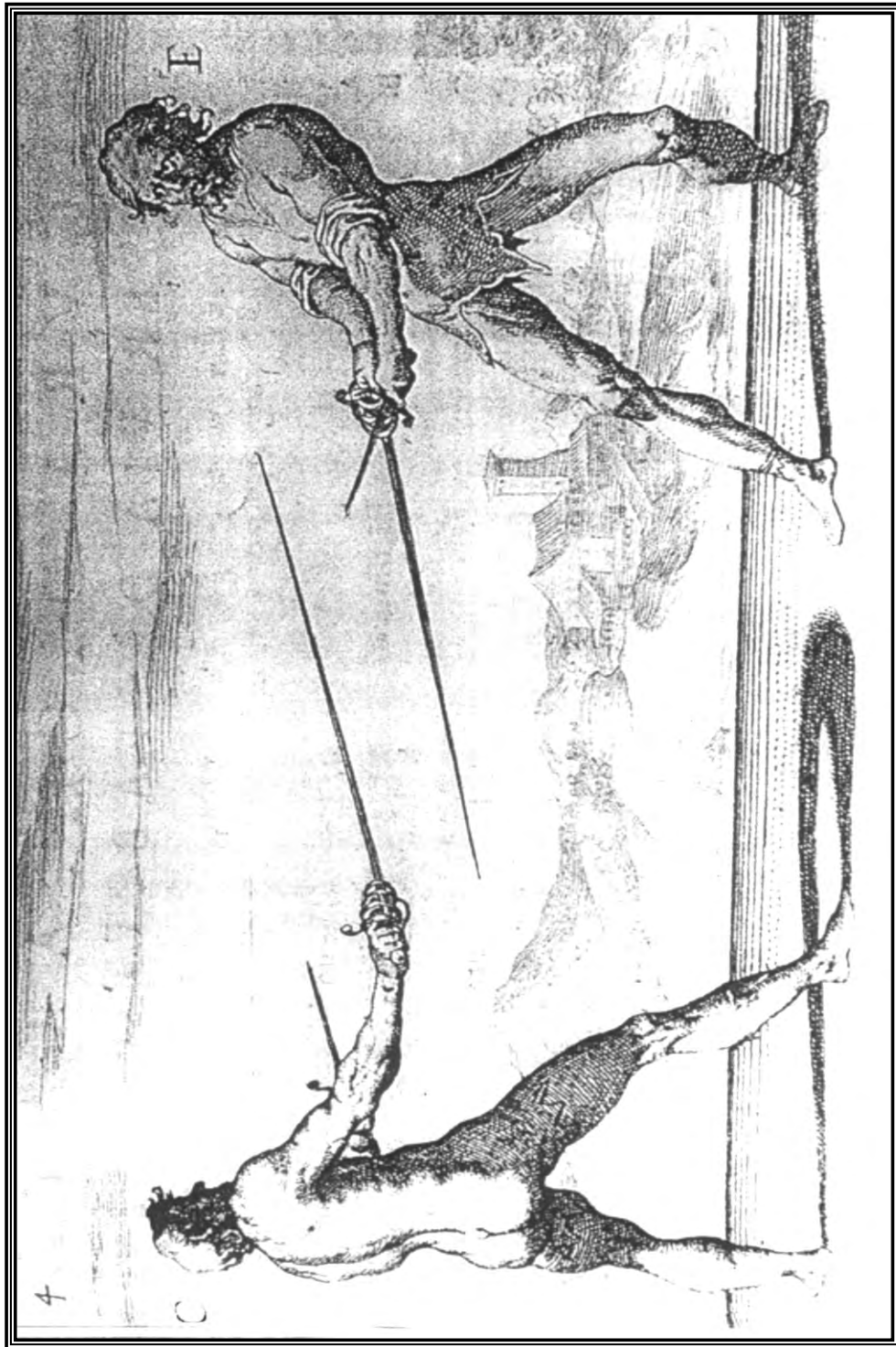


FIGURA DICHIARATA PER VIA D'ALFABETTO

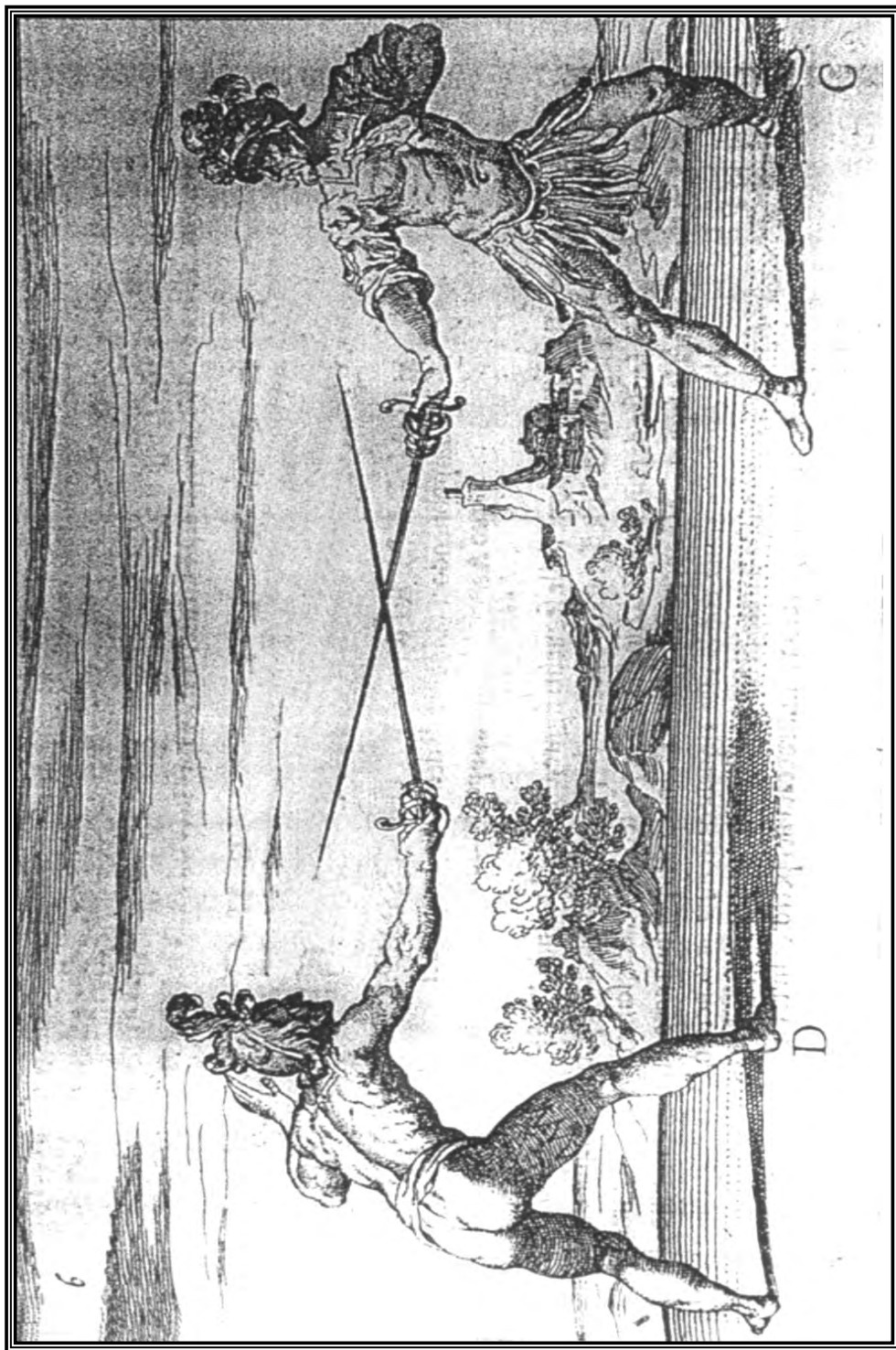
Figura che mostra di stare in guardia come si mostra nell'arte nostra & l'incredibile accrescimento della botta lunga rispetto alle membra, che si movano tutte a ferire.

- | | |
|---|---|
| A. La spalla manca in guardia. | H. L'accrescimento del braccio dritto d'altretanta lunghezza. |
| B. La gamba del ginocchio manco in guardia. | I. L'accrescimento del ginocchio dritto, quasi un passo. |
| C. La pianta del piè manco in guardia. | K. L'accrescimento del passo, poco più d'un piede. |
| D. Il passo ordinario in guardia. | L. L'accrescimento del piè manco col suo giro. |
| E. La pianta del piè dritto in guardia. | M. L'accrescimento del ginocchio manco d'un mezzo passo. |
| F. La coscia e la gamba a scarpa della guardia. | |
| G. La man del braccio dritto in guardia. | |



MODO DI GVADAGNAR LA SPADA DI DENTRO IN LINEA RETTA E FERIR SECONDO IL PVNTO Che darà la spada nemica.

Due sono le cause (pare a me) per le quali è necessario stringere l'avversario, prima di stringere la spada per cercare la misura e il tempo, l'altra di stringere la vita dell'Aversario per cercar solo la misura; quali stringimenti benissimo si considerano nella linea retta; e perchè due sono le cause di stringimenti, due anco devano essere l'occasione: prima occasione di stringimento di spada per cercare misura e tempo è quando detto Aversario si ritrova in linea obliqua, perchè ritrovandosi l'avversario con la spada in quarta la quale riguardasse per linea obliqua le tue parti sinistre, ritrovandoti con la spada di fuori, cavando con l'accrescimento del passo per stringerla di dentro con detta linea retta, come ti dimostrano le figure, nè questo deve apportarti sorte alcuna di difficoltà, atteso che basti solo a detta linea retta per stringere la spada il trovar la spada de l'avversario in linea obliqua; seconda occasione di stringimento di vita per cercar solo misura è quando l'avversario si trova in linea retta, o vero con la vita scoperta, all'ora senza stringimento di spada per cercare il tempo basta solo stringere la vita con la linea retta per trovare la misura e poi ferire secondo il ponto, se bene l'uso de l'arte vogliono che si stringa la spada in tutte le linee senza utile alcuno. Il ferire secondo il punto si deve intendere ogni volta che la punta della spada contraria sia in tua presentia: all'ora potrai ferire per linea retta dove l'altezza della punta della spada nemica darà la sua dirittura, pigliando però col forte della tua spada un palmo della punta della spada nemica e ferirai sicuramente, avvertendo se ella è alta al pari della tua testa, lo ferirai nella faccia & se fusse al pari della tua vita lo potrai ferire nella faccia e nel petto: questo si chiama ferire secondo il punto che darà la spada nemica; di più in questo modo potrai cavar di spada in tutte le bande sicuramente per ferire, quando provocatamente porterai il forte della tua spada di primo tempo alla punta della spada avversaria; & non fare come fanno alcuni maestri che cavano o fanno cavare per ferire nel primo tempo, arrivando con la punta della loro spada nel forte della spada nemica, non si accorgendo che danno il punto al nemico e il più delle volte restano offesi, sì come nelle nostre figure si vede.

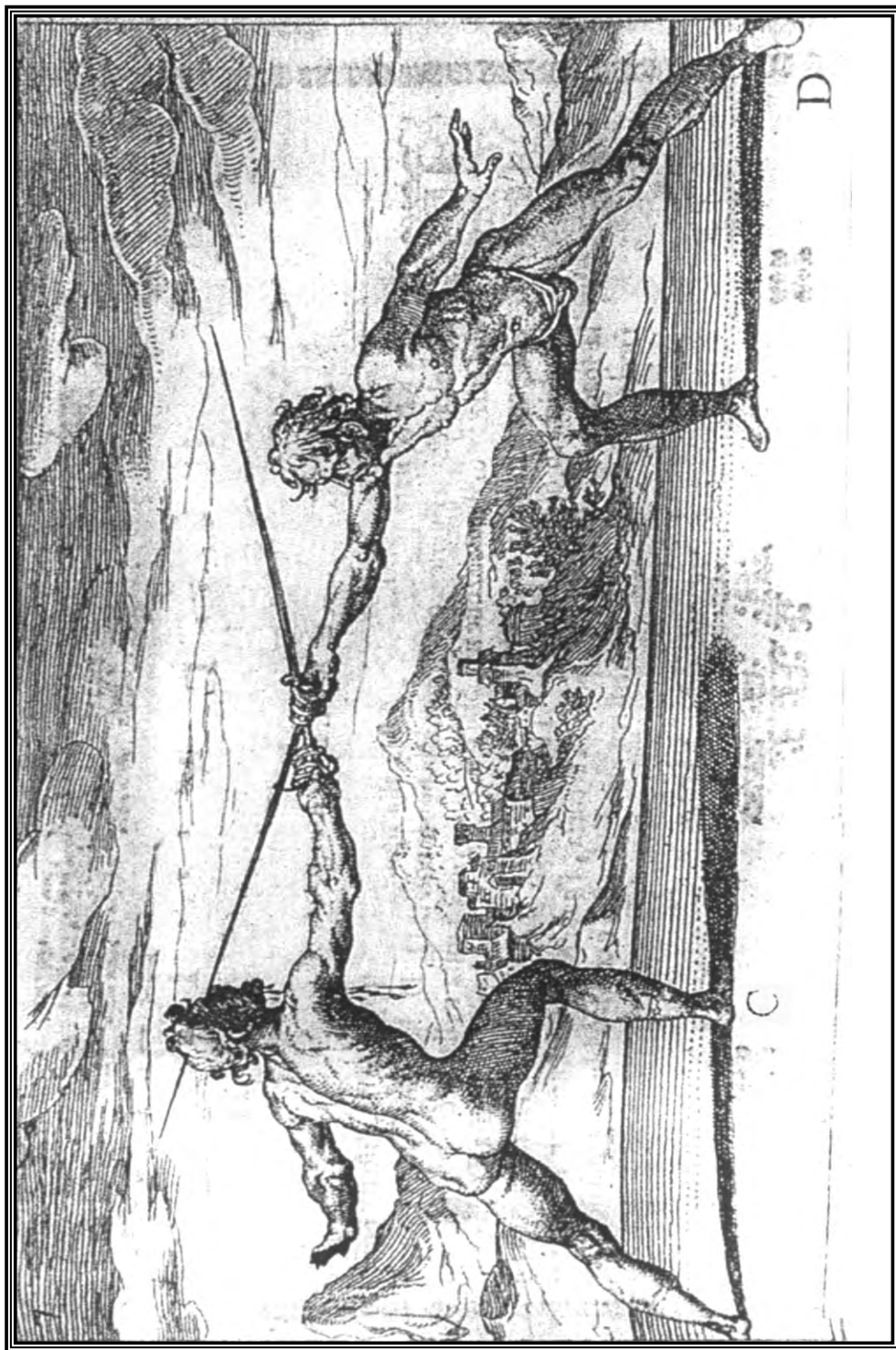


LE PRESENTI ET SEGVENTI FIGVRE MOSTRANO

DIVERSI MODI DI FERIR DI FVORA,

Sempre prosupponendo il stringere di dentro
& il cavar del tuo Aversario di punta
per ferire.

Per dichiarazione delle seguenti figure dico che havendo D. stretto di dentro la figura segnata C. l'istessa figura C. cavando per dare una punta nel petto alla figura D., D. lo ferisce di punta ne l'occhio sinistro di piè fermo o accrescimento di passo come mostra la figura. Ma ancor dico che se C. fosse stata persona accorta, quando cavò havrebbe cavato per finta con la vita alquanto ritenuta e venendo D. sicuramente per ferire C., C. harebbe parato di falso o vero di filo per di fuora la spada nemica, dando un dritto per faccia o vero un'imbroccata nel petto, & in tal fine si ritirarebbe nella quarta bassa.

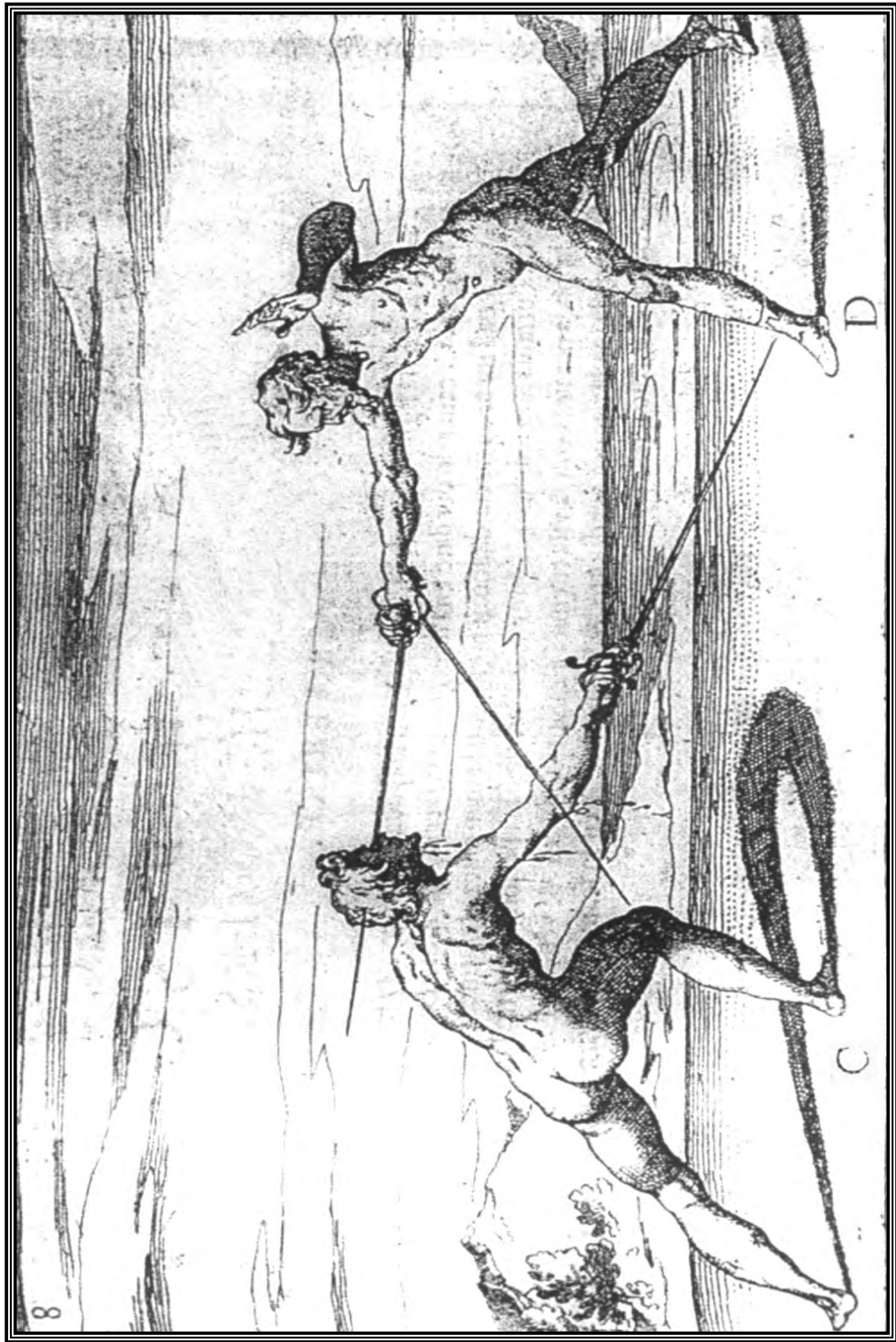


FIGVRE CHE MOSTRANO QVANTO SI PERDE DI MISVRA

Il tirare alle gambe.

Essendo stata guadagnata la spada alla figura C. dalla figura D. l'istessa figura C. voltando un rivercio per gamba alla figura notata D., D. la puol ferir nel girare del reverso di stramazzone nel braccio o vero una punta nella faccia per il troppo traboccare innanzi, come mostra la figura, ritirando però la detta figura D. la gamba dritta indietro nel ferire. Tuttavia dico che quando D. nel stringere la spada a C. C. fosse stata persona accorta, l'havrebbe sciolto un reverso per faccia, accompagnando un dritto fendente per testa e così sarebbe stato più sicuro.

traboccare: sbilanciarsi
sciolto: tirato

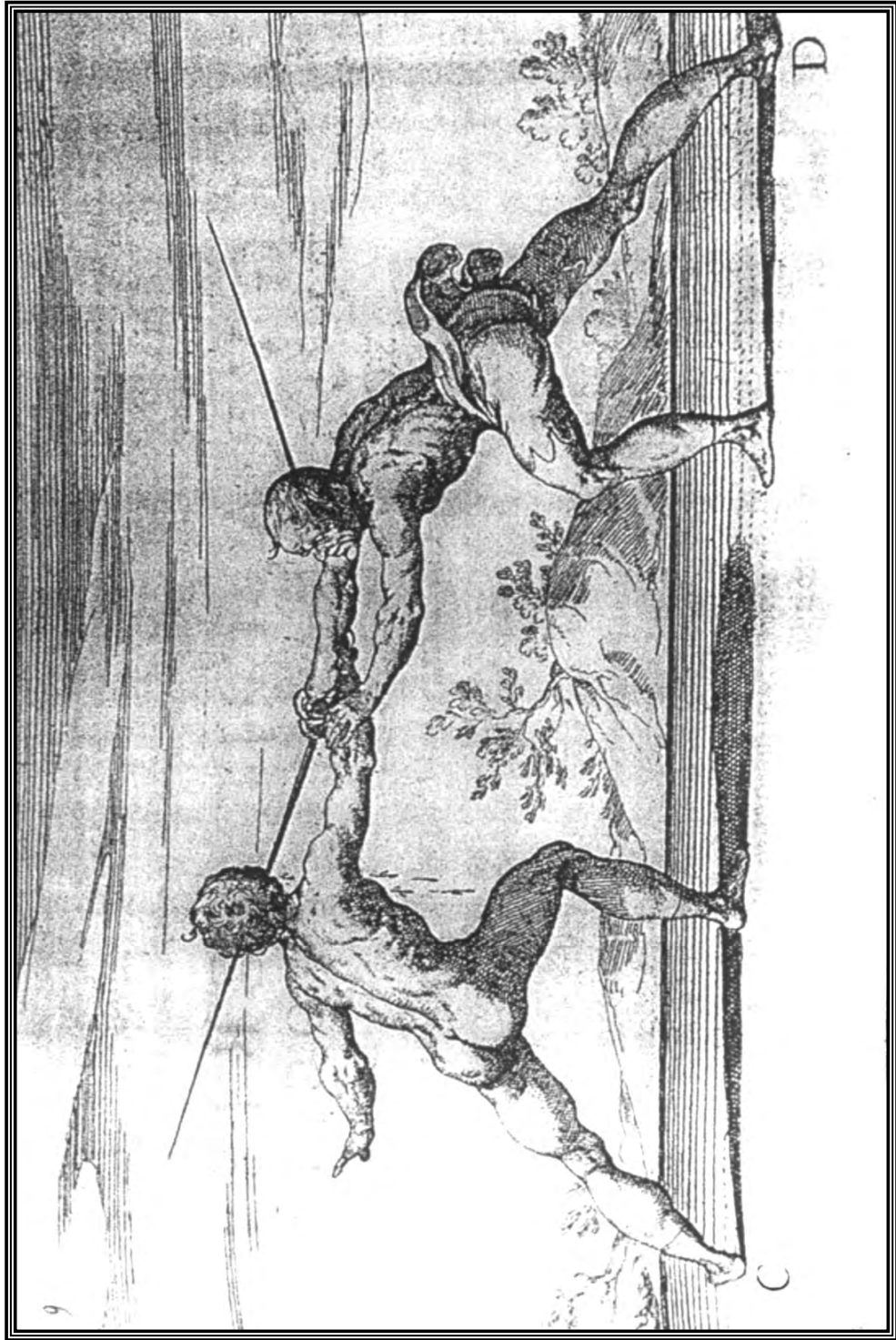


FIGVRA CHE FERISCE DI PASSATA

mentre che l'avversario cava per feire

Havendo la figura segnata D. guadagnato la spada dentro alla figura notata C., l'istessa figura C. cavando per dare una stoccata nella faccia alla figura D., D. la ferisce di seconda di passata nella faccia, dando di piglio con la man manca al finimento della spada nemica. Tuttavia non mancherò di dire che se C. fosse stata persona accorta, l'haverebbe cavato la spada per finta, con la vita ritenuta alquanto indietro, & venendo D. sicuramente per passare, C. afalsando la spada nemica per di sotto & inquantando con lo scanso della vita, passando con la gamba di dietro incrociata, lo ferirebbe nel petto.

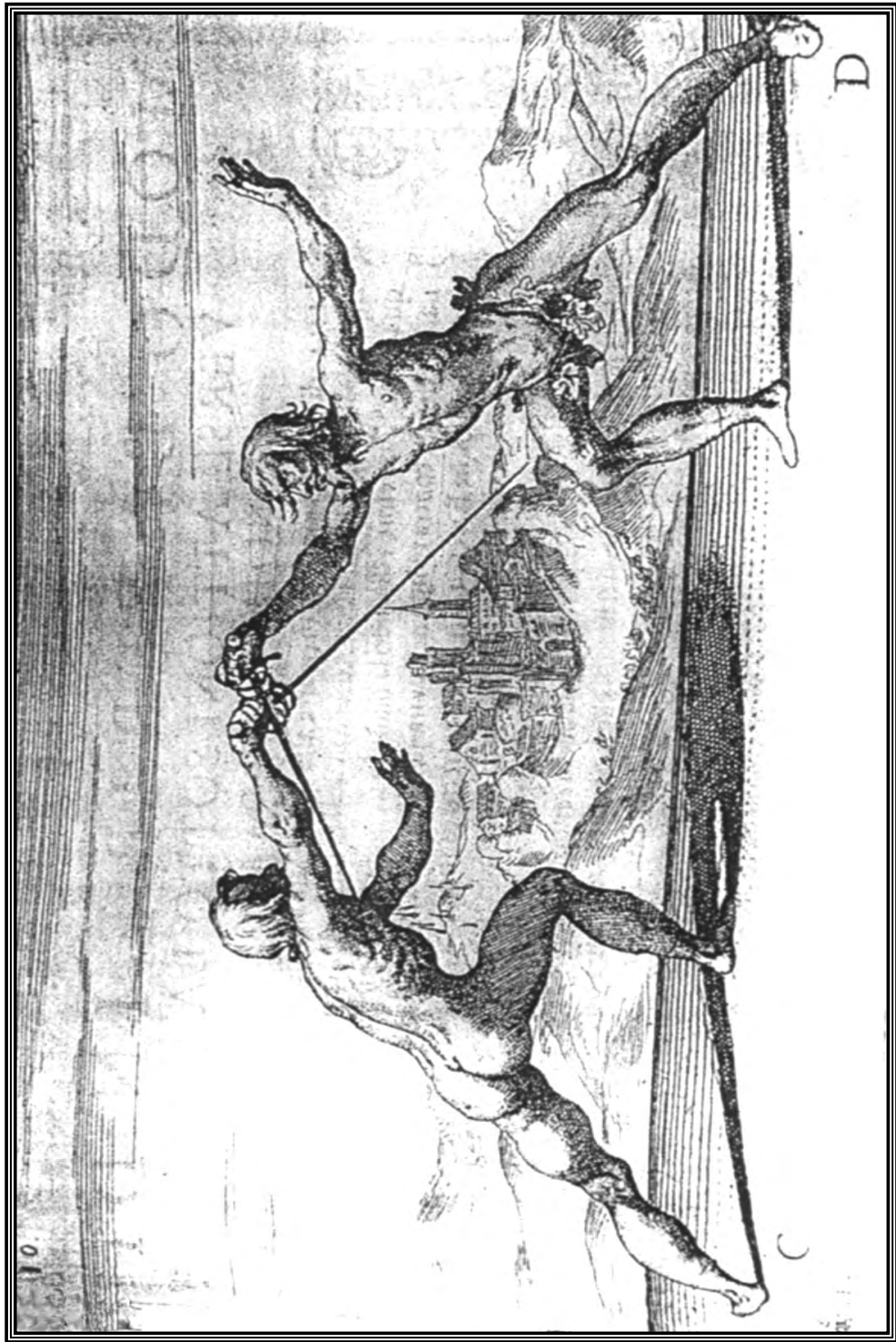
dando di piglio: afferrando
afalsando: evitando



FIGVRA CHE FERISCE DI QUARTA NELLA POCCIA, SOTTO IL BRACCIO DESTRO, MENTRE CHE L'AVVERSARIO CAVA PER FERIRE.

Essendo stata guadagnata la spada alla figura C. dalla figura D. l'istessa figura C. voltando un riverso per faccia alla figura notata D., D. la ferisce, nel giro del riverso, di quarta alzando bene il braccio & il finimento della spada, accrescendo bene il passo, nel petto sotto il braccio della spada, come tu vedi. Però dico che se C. in cambio di voltare il riverso havesse cavato la spada in dietro con ritirarsi alquanto, & alzato la spada in linea obliqua, chè la sua punta guardasse verso le parti sinistre dell'Aversario, e volendo D. entrar di quarta, C. parando con uno mezzo mandritto li darebbe un riverso per la faccia, o vero una punta per il petto.

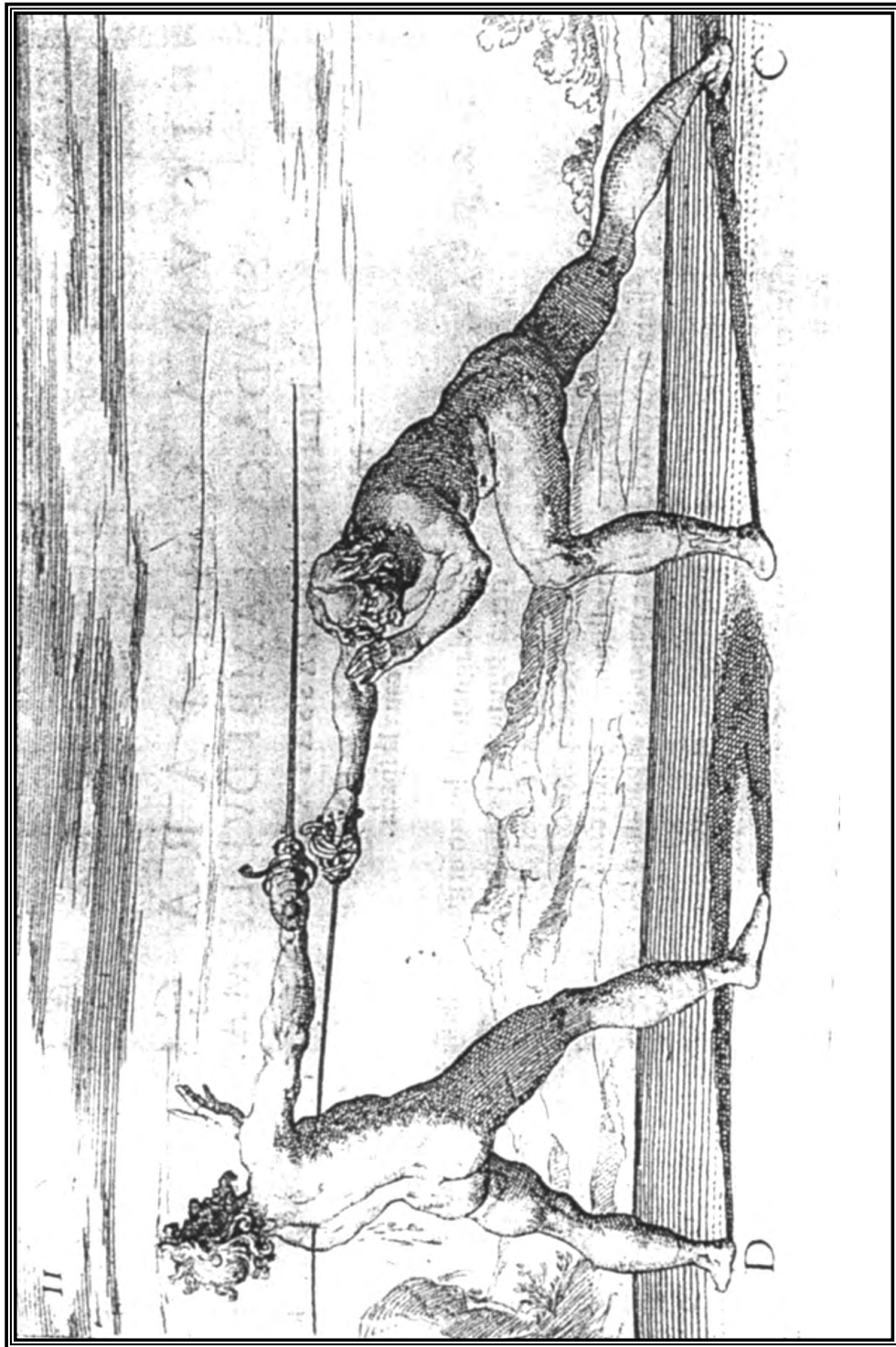
poccia: mammella



MODO DI FERIRE IN DIVERSE ATTIONI

SOTTO LA NEMICA SPADA.

Prima, di terza, ti metterai in quarta alta traversata, sì che la punta della tua spada rispondi alla spalla sinistra dell'Aversario e venendo egli a coprire la tua in linea obliqua, tu nel suo venire, voltando la mano in seconda con il piegar & abbassare la persona, lo ferirai di contratempo nella vita per di sotto la sua spada, come mostra la figura. Secondo caso che l'avversario ti avesse stretto di fuori, cavando tu una punta finta di quarta per la faccia e volendo egli parare, voltando tu la mano con la piegatura medesima lo ferirai sotto la spada, come di sopra. Terzo, se tu fosse stato stretto di dentro potrai cavare una punta finta di terza per la faccia & alzando lui la spada per parare lo ferirai sotto la spada, voltando la mano in seconda, nel modo ch'è sopra. Quarto, essendo da te stretto di dentro il tuo Aversario e lui cavando per ferirti di punta in faccia, tu lo potrai ferire in due maniere: prima potrai ferirlo di contratempo nel suo venire, abbassando però la vita e la spada in terza, & anco lo potrai ferire parando in terza con la punta alta, voltando la mano in seconda nel ferire, nel modo ch'è sopra. Quinto & ultimo, se fusse stato stretto di fuori il tuo Aversario da te & egli cavando per stringer la tua spada di dentro, nel medesimo tempo voltando la mano con abbassare e piegar la vita lo ferirai di terza sotto la spada, nel medesimo modo ch'è sopra.



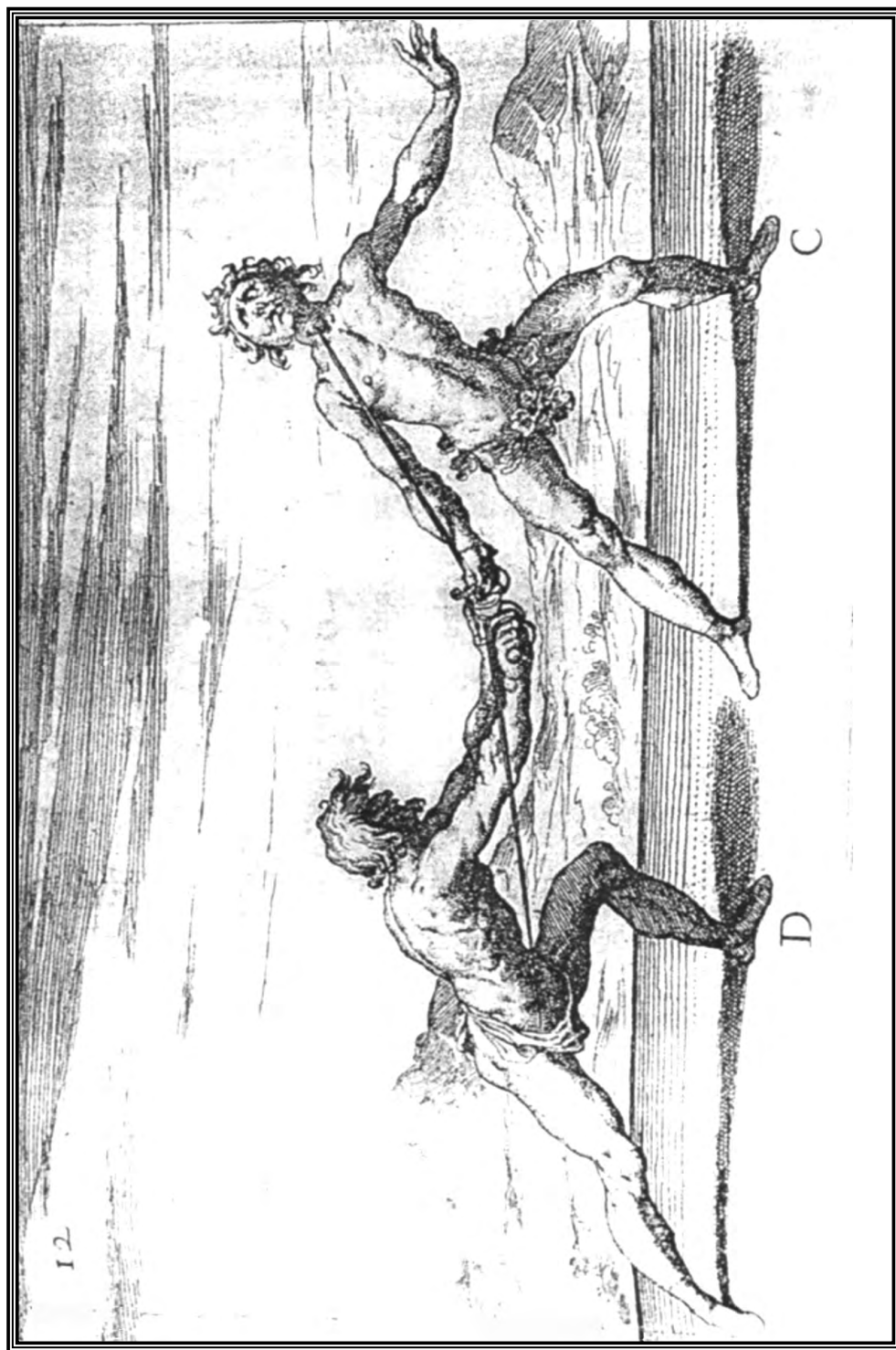
FIGVRA CHE PARA CON LA SPADA

CON AMBIDUE LE MANI E FERISCE

DI PASSATA DI PVNTA NELLA GOLA

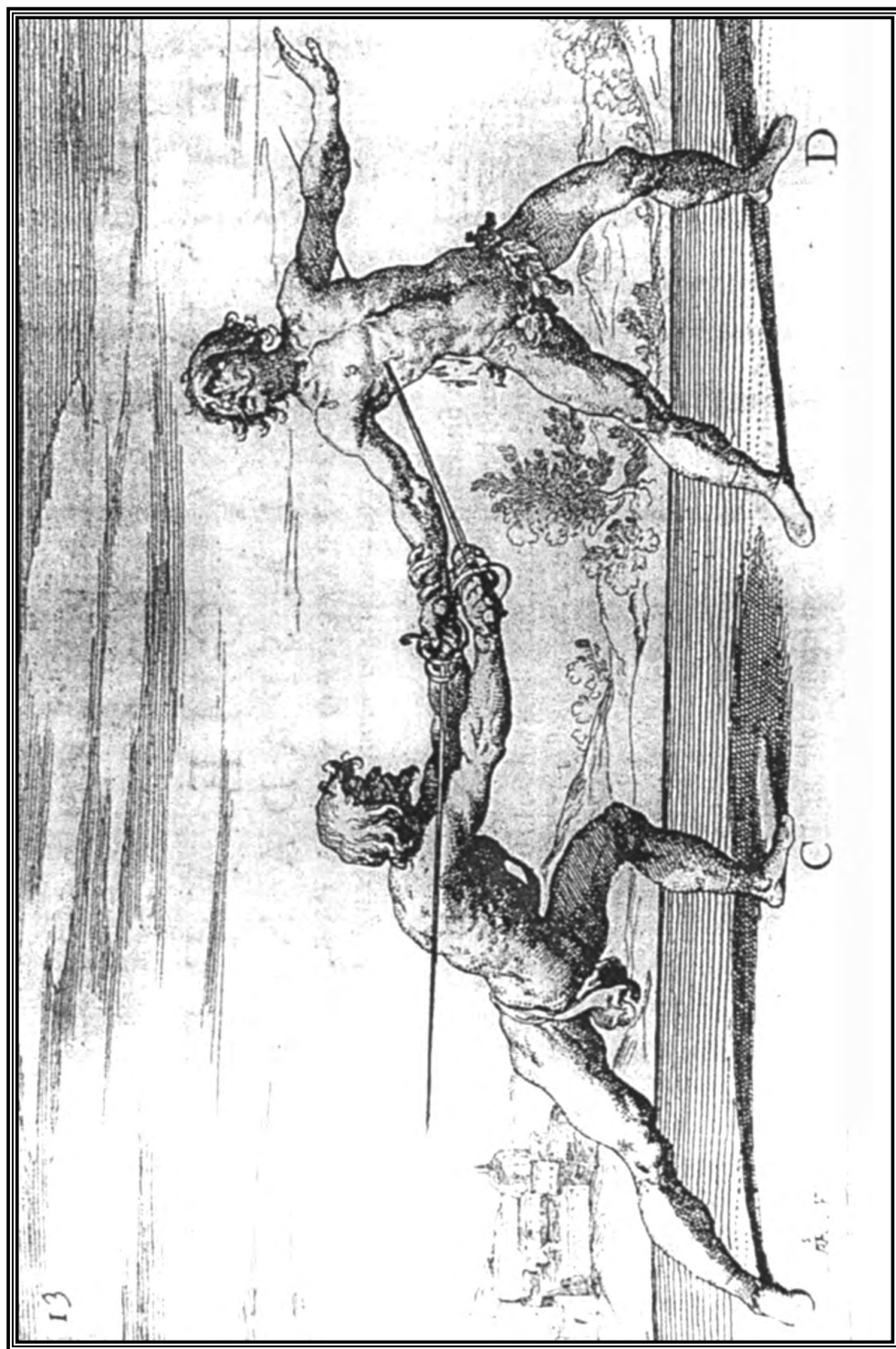
mentre l'Aversario cava la spada.

Havendo la figura D. guadagnato di dentro in guardia bassa la spada alla figura segnata C. & cavando detta figura C. per dare una stoccata nel petto alla figura D., D., passando con la gamba manca & nell'istesso tempo calando con ambidue le mani la spada nimica, lo ferisce nel petto di terza; ma non è dubbio alcuno che se C. fosse stata persona intelligente, quando cavò la punta per ferire l'haverebbe cavata alquanto ritenuta, e parando & passando D. con ambe le mani per ferire C., C. solo con l'abassare la punta della spada verso terra & voltando la mano in seconda, col scansare alquanto la vita verso le parti sinistre dell'aversario & cavando di filo sopra la spada nimica, lo ferirà per di dentro d'un riverso per faccia, ritirandosi in terza, overo, parato che haverà, passerà con la gamba sinistra per di dentro alla destra, girando la vita e pigliando la sua spada con ambidue le mani, nel girare li darà una punta nel petto andandoli addosso, chè D. non si potrà aiutare.



FIGVRA CHE FERISCE DI SCANNATVRA DI PVNTA NEL FIANCO DESTRO DI PASSATA MENTRE L' AVERSARIO CAVA PER FERIRE.

Questo modo di ferire si chiama di scannatura, la qual si fa nella seguente maniera: havendo stretto di fuora la figura segnata C. la spada alla figura notata D. l'istessa figura D. cavando una punta per la faccia alla figura C. & l'istessa figura C. affrontando la spada nemica per di fuora, calando la punta in seconda e passando con la gamba manca, in un medesimo tempo ferisce nel fianco, abassando con la vita il finimento e prendendoli la mano, come vedi.



FIGVRA CHE FERISCE SOTTO LA SPADA NIMICA

DI CONTRATEMPO SENZA PARARE

SOLO CON L'ABASSAR LA VITA

Come mostra la figura.

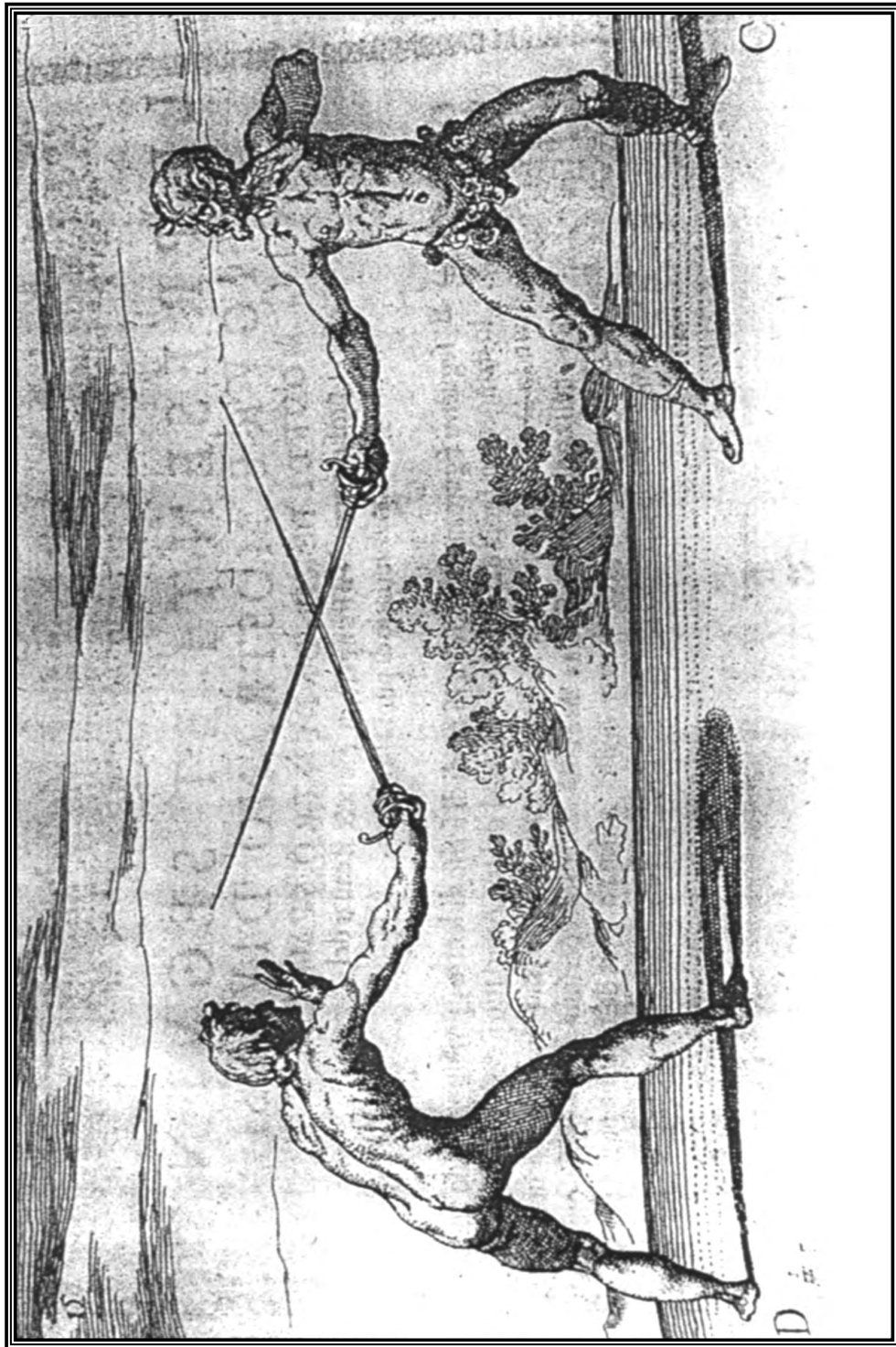
Havendo la figura segnata D. guadagnato la spada di dentro alla figura C. & l'istessa figura C. cavando per dare una stoccata nella faccia alla figura D., D., abassando la vita e crescendo la gamba dritta in un medesimo tempo, lo ferisce senza parare di contratempo di seconda sotto la spada nimica, come mostra la figura. Et di più potrebbe succedere che la detta punta si facesse altrimente, cioè che cavando C. per dare una stoccata nella faccia alla figura D., D. parasse di terza con la punta alta e nel medesimo tempo abassando la punta & voltando la spada in seconda lo potrebbe ferire di passata nel petto, con dare ancor di piglio alla mano della spada. Ma se C. fosse persona pratica potrebbe solo col ritirare il piè destro indietro & nel suo venire affrontando la spada nimica per di fuori e nell'istesso tempo calando la punta e voltando la mano in seconda lo ferirebbe di scannatura sotto la spada nimica, o vero nel suo ritirare parerà con la man manca di su in giù sotto il suo braccio e ferirà D. di seconda alta nel petto, o vero nella faccia.



LE PRESENTI ET SEGVENTI FIGVRE MOSTRANO DIVERSI MODI DI FERIR DI DENTRO

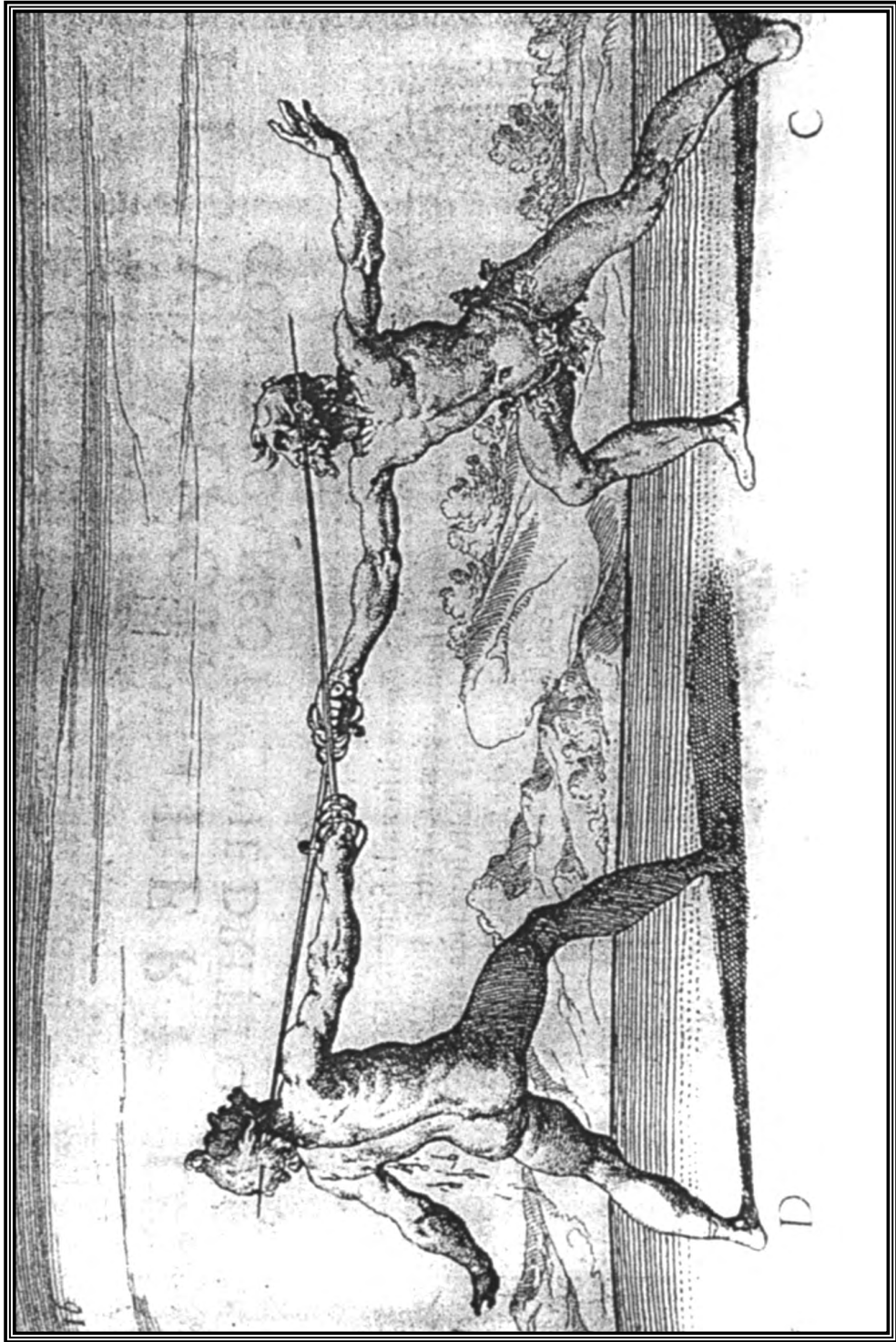
Sempre prosupponendo il stringere di fuori & il cavar
del tuo Aversario per ferire.

Le seguenti figure mostrano diversi modi di ferire di dentro, prosupponendo sempre lo stringere di fuori dal tuo lato e da quel del tuo Aversario il cavar per ferirti: cavando D. come di sopra, C. lo ferirà di quarta di piè fermo o d'accrescimento di passo nella gola e nella faccia. Ma se D. fosse stata persona intelligente, quando cavò avrebbe cavato col batter di filo la spada nimica, dando una punta per faccia o vero un rinvio per il braccio alla figura segnata C. ritirandosi in terza di passo ordinario.



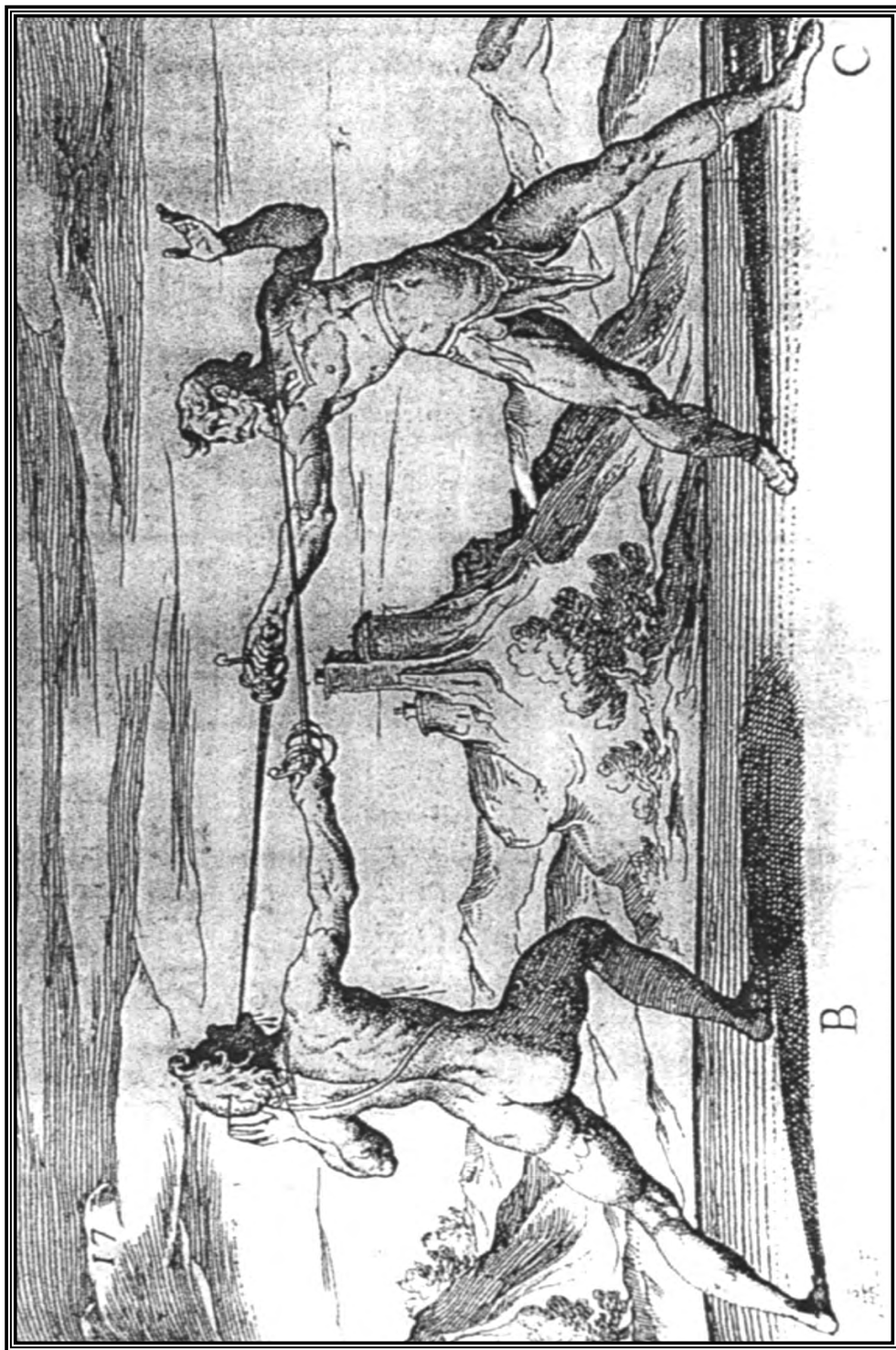
DOPPIO MODO DI GVADAGNAR LA SPADA DELL' AVERSARIO, DI DENTRO E DI FUORA.

Cognosco quanto sia utile per esperienza il saper guadagnare la spada dell' inimico, non ho voluto tralasciare di dire il modo il quale si deve tenere in andare a stringere & guadagnar la medesima; & prima, volendo andare a stringere di dentro, come di fuora, secondo l' occasione, la spada dell' Aversario, si doverà prima stringer la medesima di lontano, circa la punta un palmo, quale se accorrerà che s' habbia a stringere di dentro si farà che la punta della spada guardi la spalla destra dell' Aversario e se di fuora che guardi la sua spalla sinistra; il che fatto si anderà camminando verso la spada dell' Aversario, il quale occorrendo che cavasse in quello istante si contracaverà con il tornare la spada al suo luogo, o vero con la medesima contracavatione si ferirà di tempo nel suo cavare. Di più se occorresse che l' Aversario venisse per stringere la spada, sì di dentro come di fuora, la quale si ritrova in piano, in linea retta con il braccio disteso, in quell' istante si caverà & stringerà camminando innanzi; & occorrendo di havere a cavare per stringere di dentro, si porterà nella cavatione il piè destro innanzi, piegando il corpo verso le tue parti destre, con il portare la mano sinistra vicino alla destra & passando poi con il piede sinistro si ferirà di quarta di punta nel petto; & dovendosi cavare per stringere di fuora si porterà similmente il piè destro innanzi, con la piegatura del corpo verso le tue parti sinistre & passando con il piede sinistro si ferirà di seconda nel petto. Avvertendo di più che le seguenti figure mostrano di stringere di fuora la spada con la terza, però terrai l' ordine nel guadagnar la spada all' Aversario, come di sopra si è detto.



FIGVRA CHE FERISCE CON IL SCANSO DEL PIE' DRITTO VICINO ALL'ORECHIA.

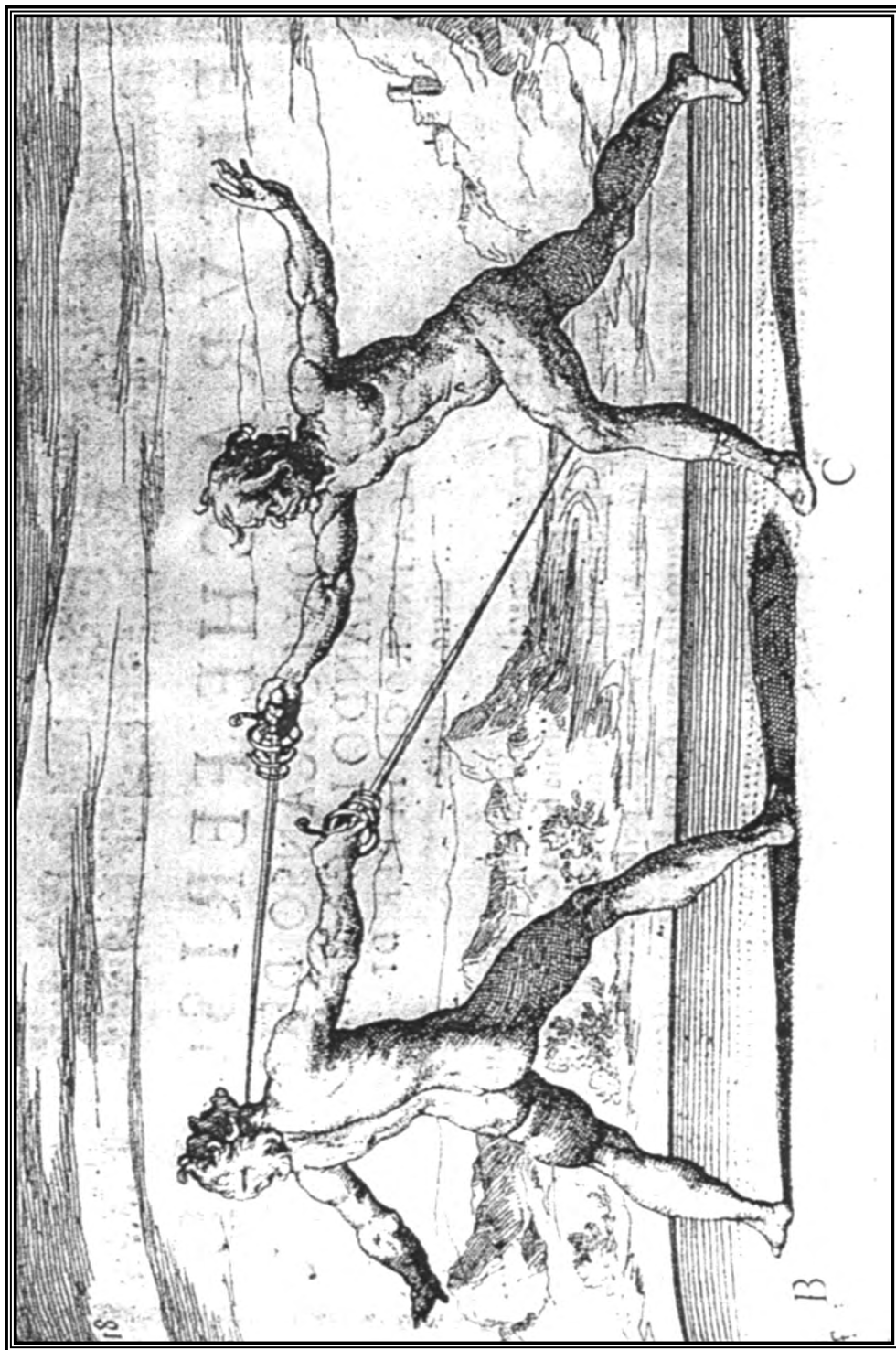
Havendo la figura segnata C. stretto di fuori la figura segnata B. & essa figura cavando per ferire di quarta la figura segnata C., l'istessa figura notata C. la ferisce con lo scanso del piè dritto traversato di fuori dalla spada sua nella faccia vicino all'orecchia. Tuttavia non mancherò di dire che se B. fusse stato persona pratica, haverebbe cavato la spada per finta, con la vita ritenuta alquanto indietro e venendo C. sicuramente per ferire con lo scanso del piè dritto traversato alla figura B., B., affrontando la spada nimica per di fuori, calando la punta in seconda e passando con la gamba manca in un medesimo tempo, lo ferirebbe nel fianco, dando di piglio alla mano della spada.



FIGVRA CHE FERISCE DI QVARTA NELLA GOLA

COL PIE' MANCO DI PASSATA.

Havendo la figura segnata C. stretto di fuori la spada alla figura B. & l'istessa figura B. cavando per dare una stoccata nella faccia alla figura C., C. la ferisce nel cavar di quarta di passata nella gola o nella faccia, come mostra la figura; ma se B. fosse stata persona pratica, haverebbe cavato la spada per finta con la vita ritenuta alquanto indietro, & venendo C. sicuramente per passare con la quarta, B. inquantando con lo scanso della vita, passando con la gamba sinistra di dietro alla destra, lo ferirebbe nel petto.

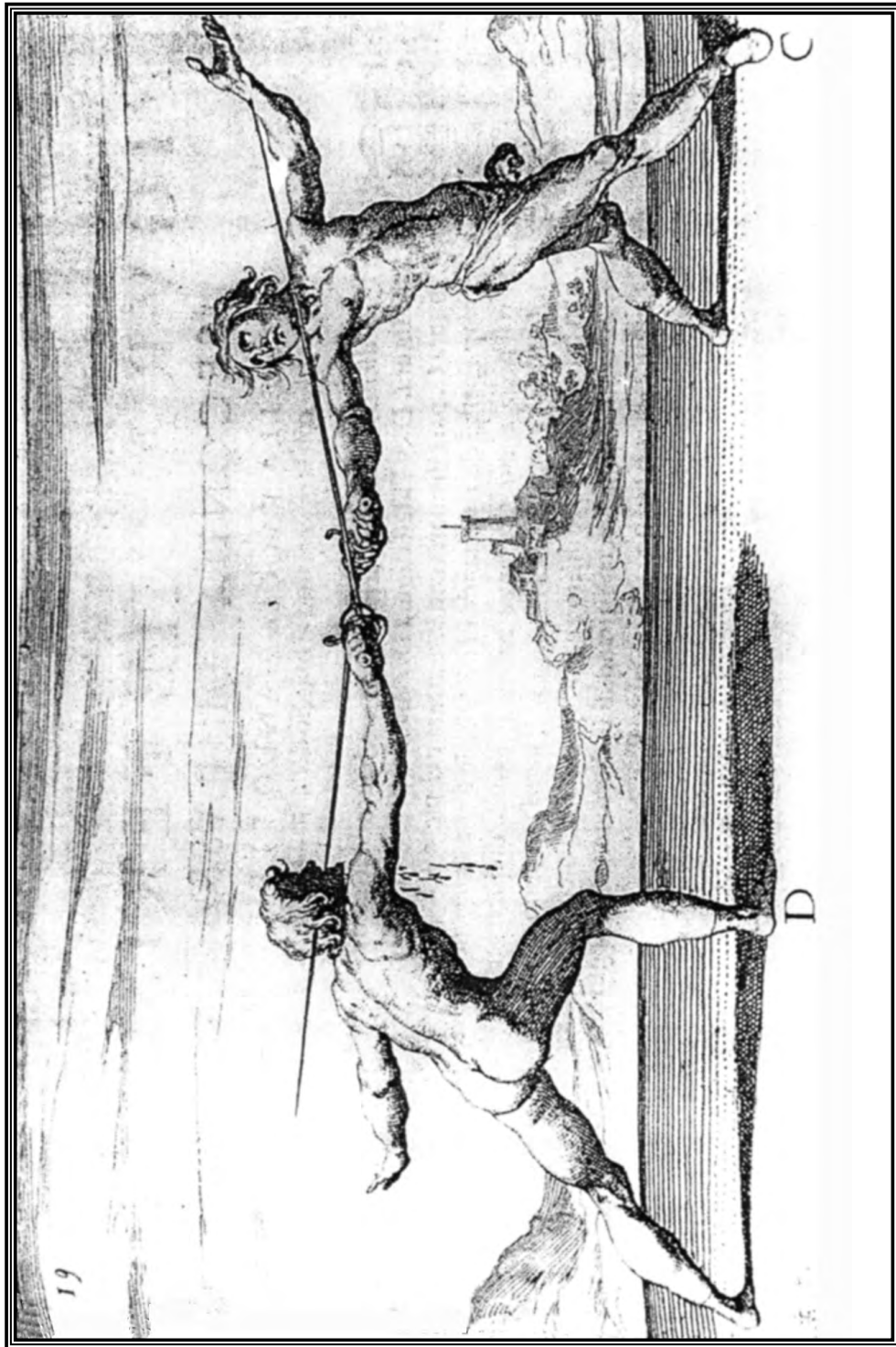


FIGVRA CHE FERISCE DI QVARTA

CON LO SCANSO DELLA VITA, PORTANDO LA GAMBA MANCA INCROCIATA

Per di dietro alla destra.

Essendo stata guadagnata la spada di fuori alla figura D. dalla figura C. & cavando D. per dare una punta nella faccia alla figura C., C. la ferisce di quarta con lo scanso della vita, passando con la gamba manca per di dietro alla destra, incrociando, come dimostra la figura. Ma se D. fusse stata persona pratica haverebbe cavato per guadagnar la spada di dentro alla figura C., con la piegatura del corpo verso le sue parti destre, & havendola guadagnata, in un subito passarebbe di piè sinistro innanzi, dandoli una punta di quarta di quarta nel petto, o vero haverebbe cavato con un mezzo mandritto battendo la spada nimica, dando a C. un riverso per faccia, ritirandosi in terza & così sarebbe stato sicuro.

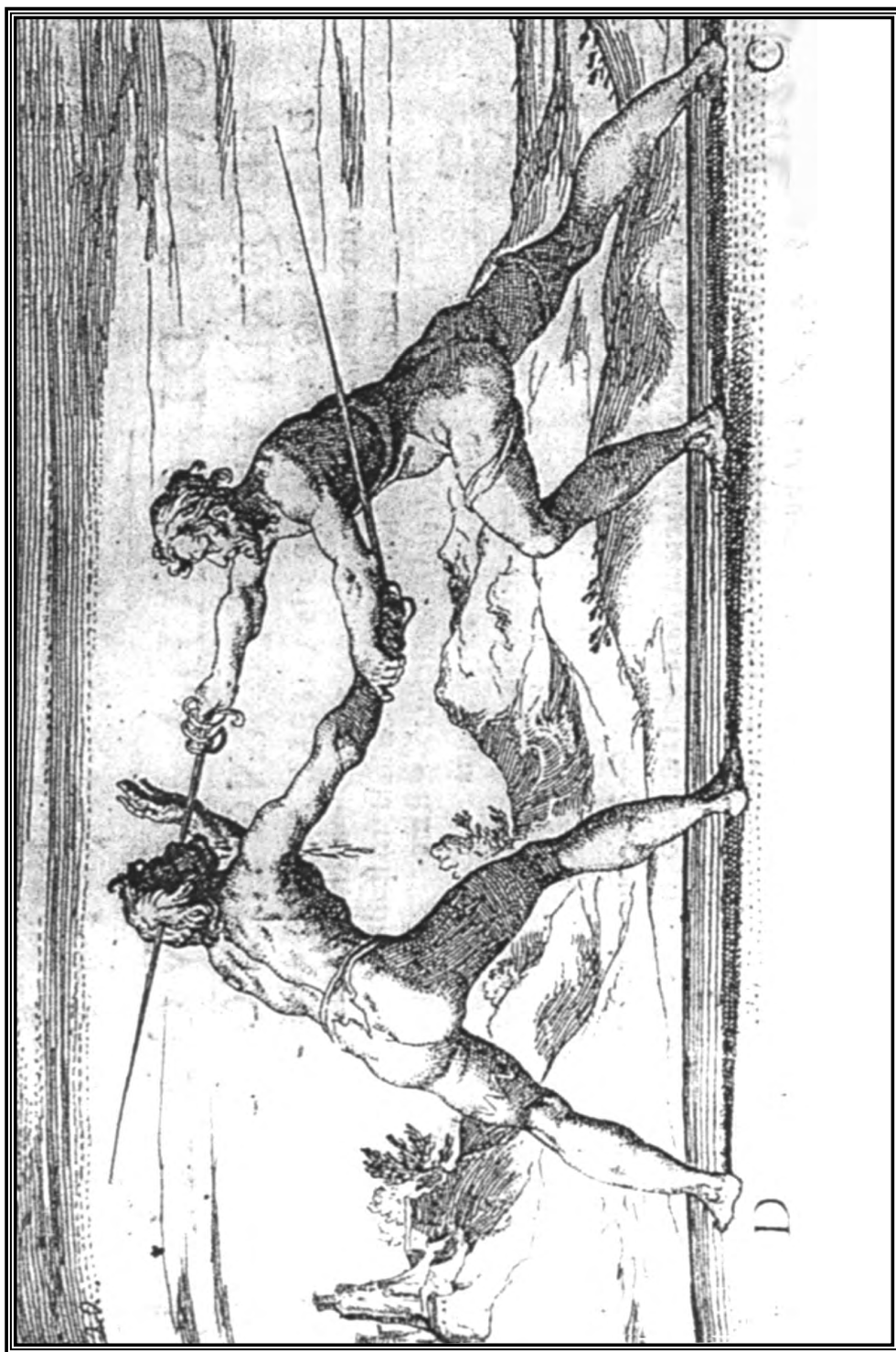


FIGVRA CHE FERISCE DI SECONDA DI PASSATA

NELLA FACCIA, DANDO DI PIGLIO CON LA MAN MANCA

Al braccio della spada nimica.

Per dichiarazione delle seguenti figure, havendo stretto di fuori C. l'avversario, che è la figura D., & l'istessa figura D. cavando per dare una stoccata alla figura C., l'istessa figura C. para di quarta con la battuta del piè dritto la spada nimica e tutto in un tempo, passando e voltando ben la vita, lo ferirà di seconda nella faccia, ben che questo si possa ancor fare senza passare, ferendolo di quarta pur di doi tempi. Ma se D. fosse stata persona pratica nel giocar di spada, quando C. cavò per parare di quarta con la battuta del piè dritto alla figura D. D. havesse contracavato la sua spada per di fuori, lo ferirebbe di seconda nella faccia, ritirandosi indietro in terza, seguitando in tal ritirare con la sua spada la spada nimica & così sarebbe restato ferito C.

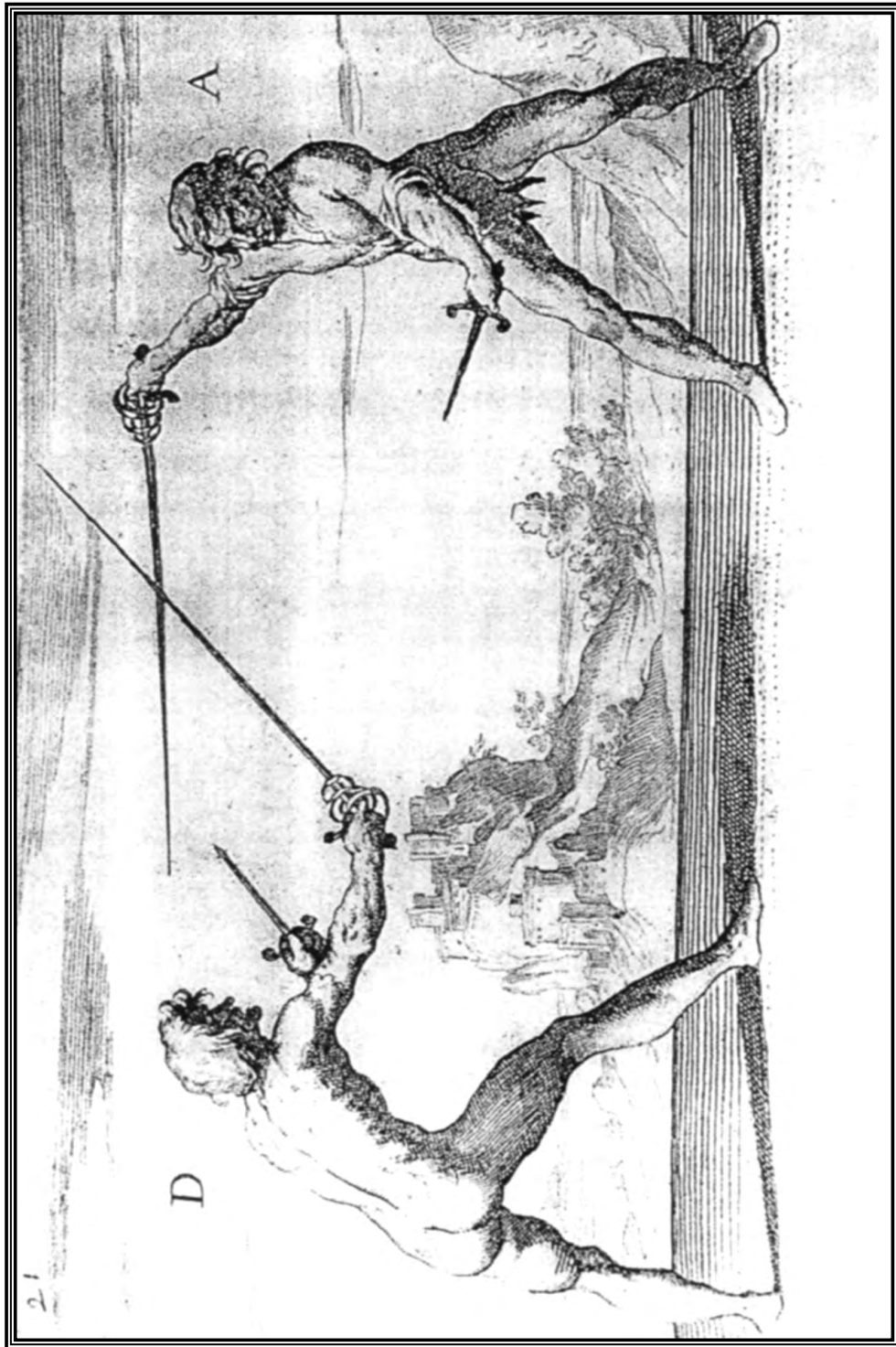


FIGVRE DI SPADA E PVGNALE LE QVALI VI MOSTRANO IL MODO DI STRINGERE LA SPADA DELL' AVERSARIO, RITROVANDOSI IN PRIMA ALTA DI DENTRO

Avertendovi che se la punta della spada nimica riguardasse verso
la tua spalla destra, la deve trovar di fuori, & il medesimo
modo terrai in guadagnar le guardie basse.

Le seguenti figure mostrano il gioco di spada e pugnale e principalmente s'insegna il modo di stringere la spada dell'aversario, trovandosi in prima alta, avertendo che in una figura non si possano mostrare tutti i modi distringere di fuori & di dentro, da basso e d'alto, rimettendosi in ciò alla descrizione del Lettore; avertendo solo che se la punta della spada nimica riguardasse verso le tue parti destre lo troverai di fuori & di più che occorrendoti a stringer le guardie basse si stringerà con la spada in linea pendicolare, sì con la terza come con la quarta.

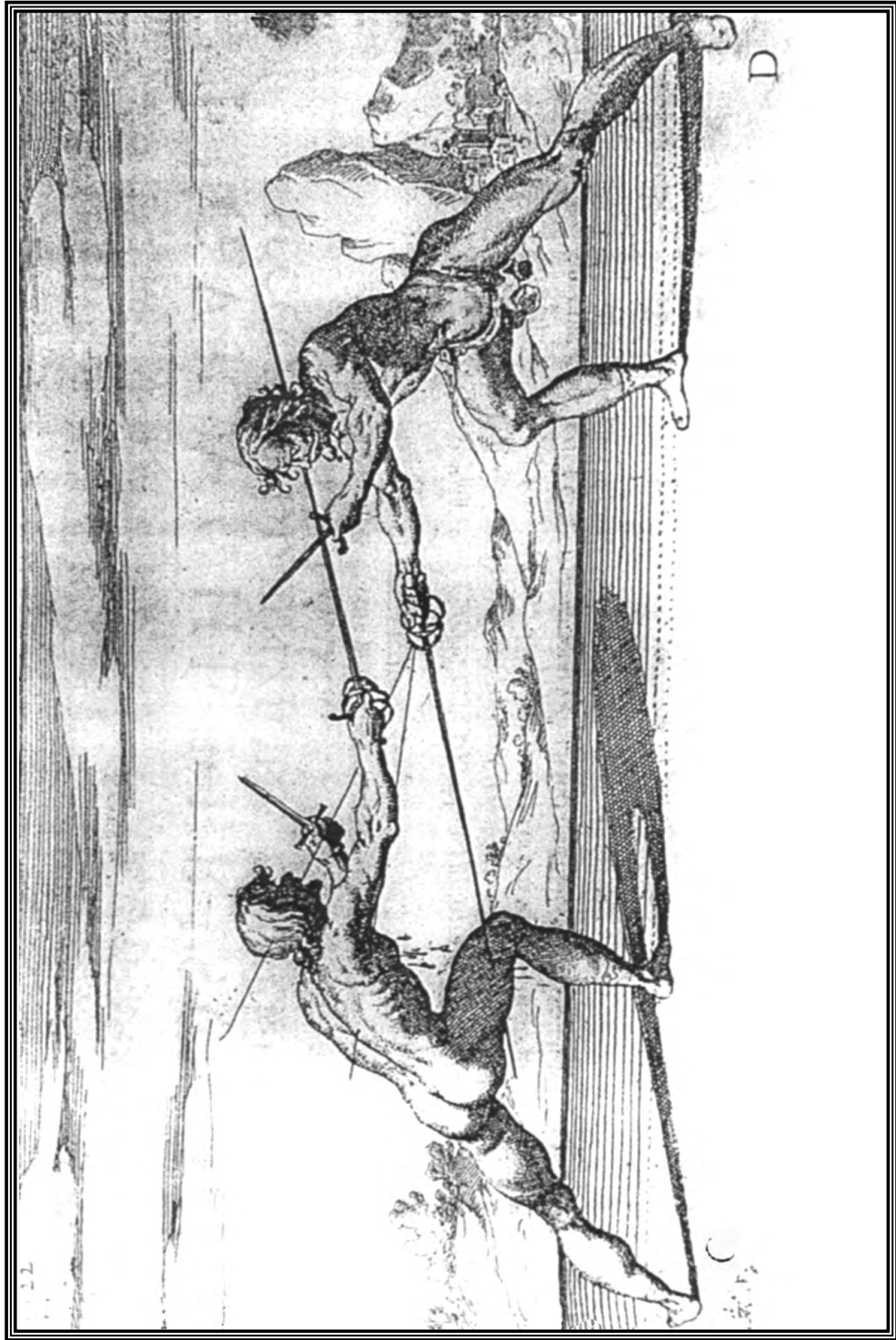
pendicolare: perpendicolare



FIGVRE CHE MOSTRANO COME CON VNA SOL PARATA DI PVGNALE SI POSSA FERIRE IN TRE LVOGHI

Di punta, cioè nella faccia e nel petto & nella coscia.

Queste seguenti figure vi mostrano un'artificiosa maniera di ferire in tre diversi modi, di punta, con una sol parata di pugnale, le quali si fanno così, che havendo stretto l'avversario di quarta di dentro in qualsivoglia guardia attia a stringere di dentro, potrà cavare per darti in duo modi nella faccia e nel petto, però havendo cavato per ferirti, pararai di dentro con il tuo pugnale la sua spada sopra il tuo braccio dritto e nella prima occasione lo potrai ferire alto o basso, cioè nella faccia o sotto il braccio nel petto o nella coscia, e nella seconda solamente nella faccia e nella coscia.

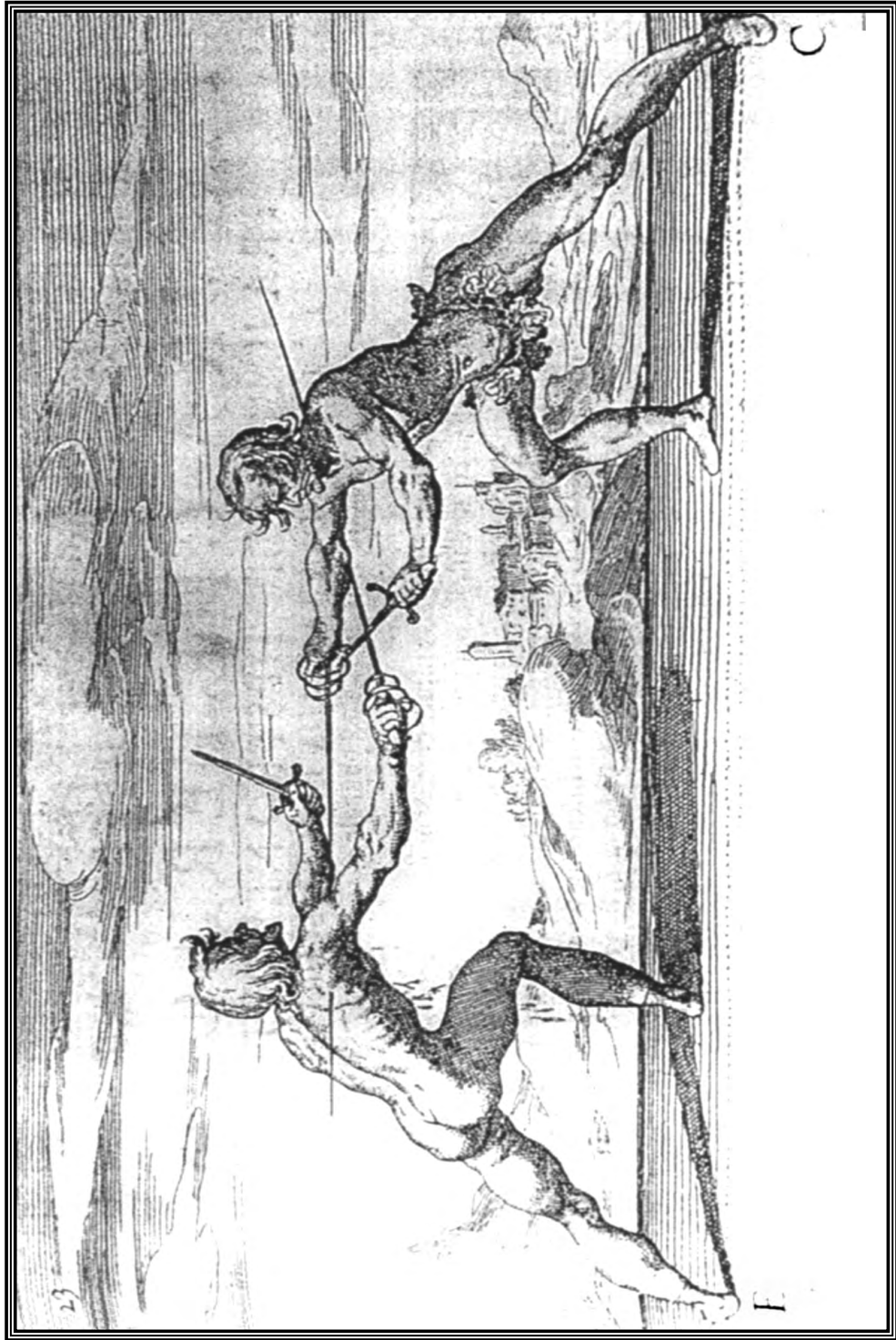


FIGVRA CHE FERISCE DI SECONDA DI FINZIONE NEL PETTO TRA L'ARME, CAVANDO PER DI SOPRA IL

Pugnale, & ancora potrebbe nella medesima

maniera ferire di quarta.

Trovandosi l'avversario in terza bassa con il braccio ritirato e con il pugnale innanzi, unito con la spada, tu ti porrai incontro in terza alta, facendoli la finta in quarta alta o nella terza medesima di fuori dal pugnale verso la faccia e mentre egli alza il pugnale per parare e ferirti di quarta, caverai sopra il suo pugnale e, nel medesimo tempo parando di dentro, lo ferirai di seconda nel petto.

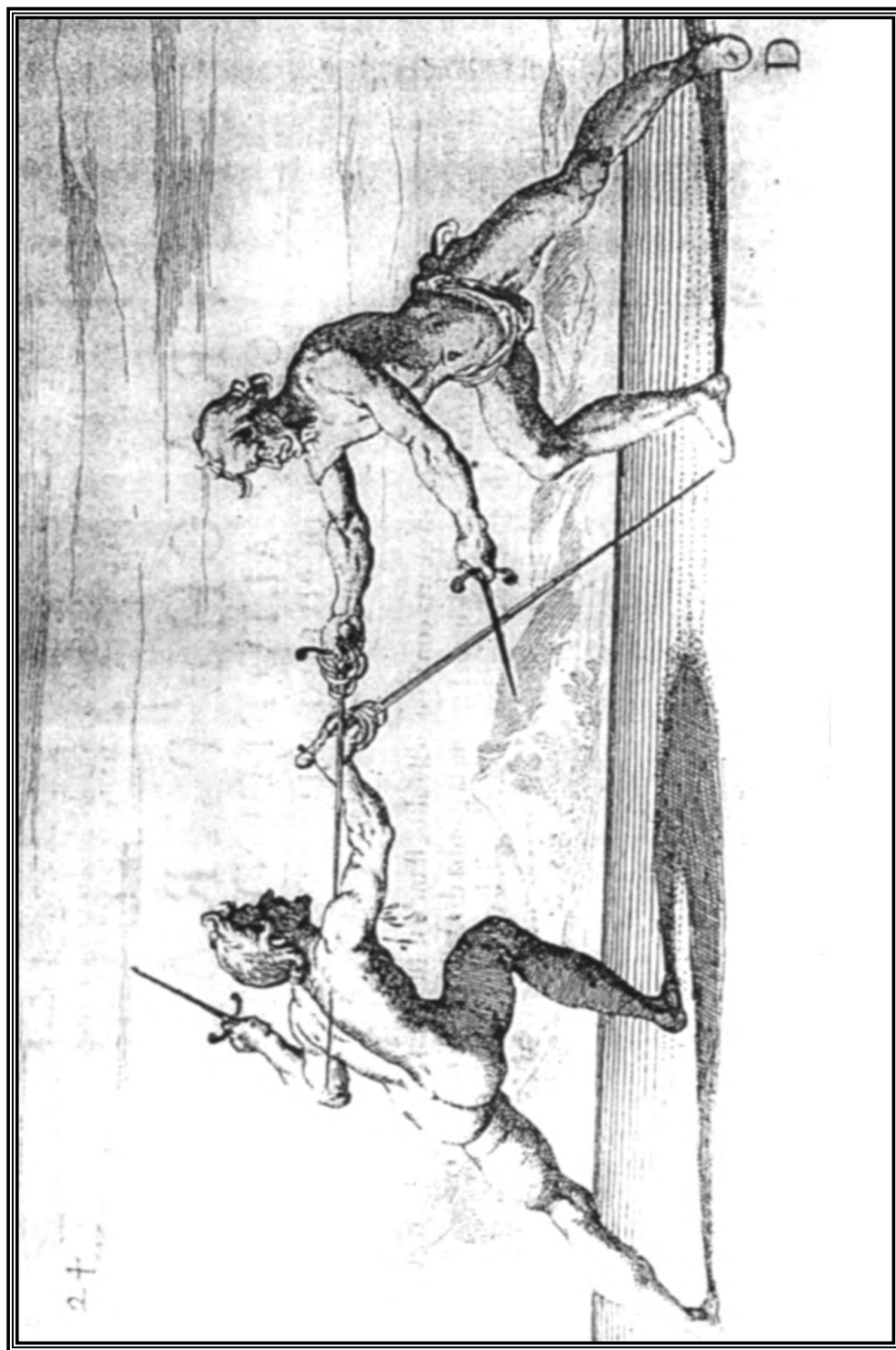


FIGVRA CHE FERISCE SOPRA IL BRACCIO DESTRO NEL PETTO ET LI FA CADER LA SPADA

Con la schiodatura della spada e del pugnale.

Da queste figure facilmente potrai comprendere & imparare il modo di gittare la spada di mano, con darli anco nell'istesso tempo una punta nel petto, cioè ritrovandoti in terza con il braccio ritirato & unito il pugnale con la spada, stando l'avversario nella guardia istessa o nella quarta incomincerai a stringer di dentro la sua spada di quarta e lascerai calare il tuo pugnale nel mezzo del braccio dritto in linea obliqua e cavando l'avversario per ferirti nel petto di quarta, tu con la punta riversa lo ferirai per di fuori nella vita, alzando alquanto il finimento della tua spada e nell'istesso tempo, parando con il piano del tuo pugnale di fuori all'ingiù, lo condurrà abbandonare l'arme per forza.

piano: piatto

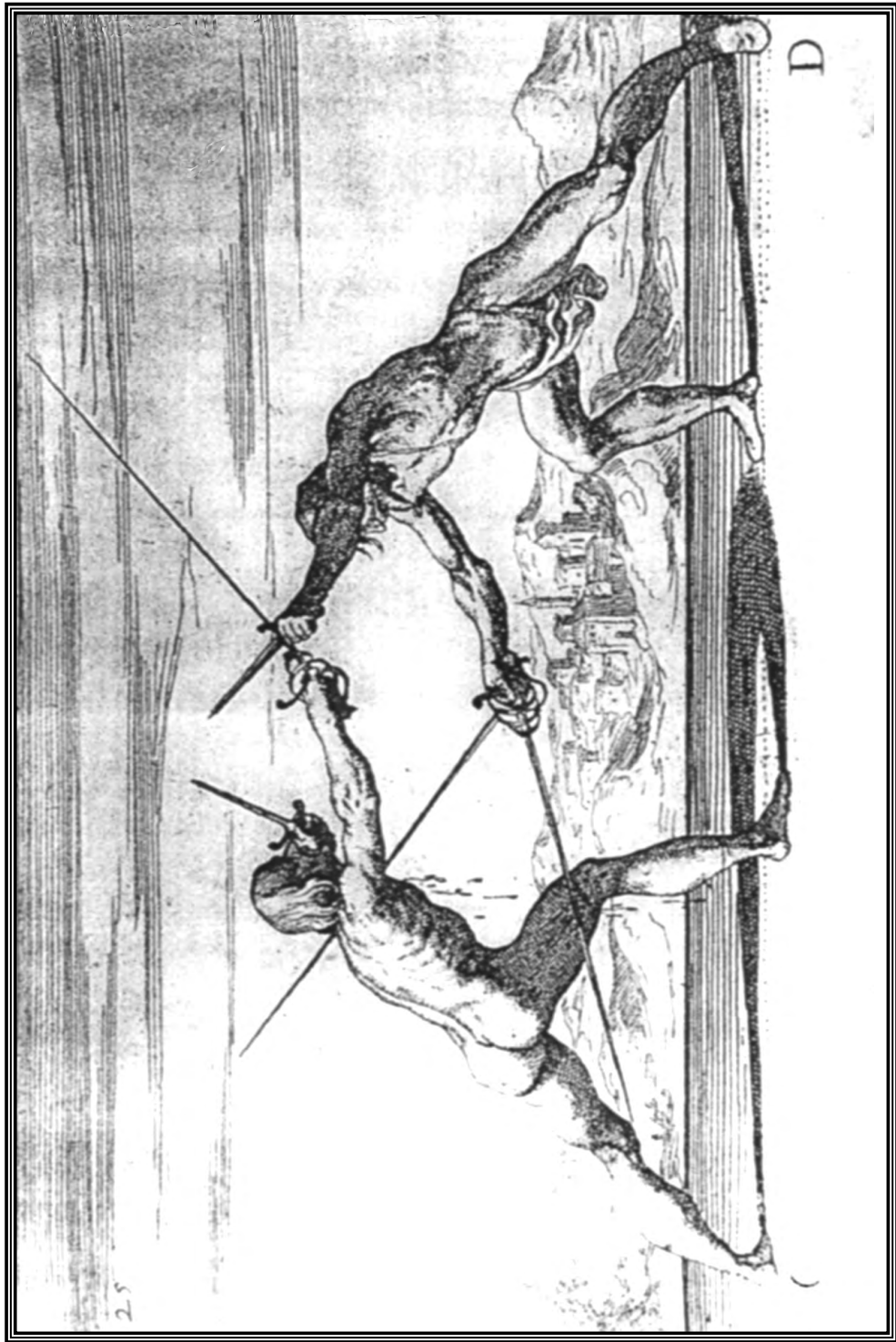


FIGVRA CHE PARA DI PVGNALE ALTO DI DENTRO ET FERISCE DI RIVERSO NELLA

Coscia et di quarta nel petto come

dimostrano le figure

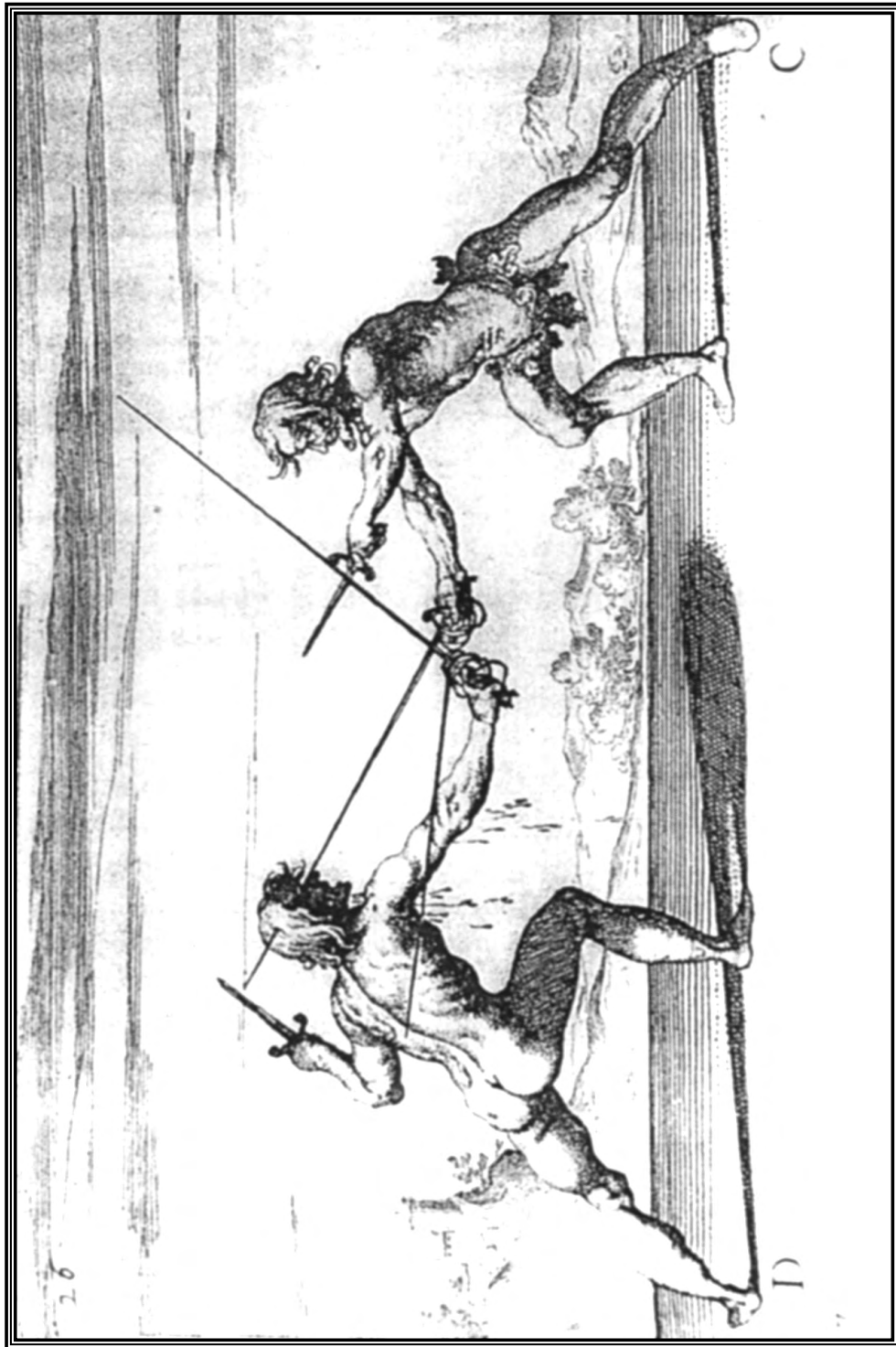
Ritrovandoti in quarta con il pugnale alto, stando il tuo avversario in qual si voglia guardia atta a stringer di dentro, pur con la gamba dritta innanzi, incomincerai a stringerlo di dentro in quarta e cavando egli per ferirti di quarta in faccia, tu parando di dentro con il tuo pugnale sopra il tuo braccio dritto lo potrai ferire o d'un riverso nella coscia o veramente d'una quarta sotto il braccio.



FIGVRA CHE PARA CON LA SPADA DI QVARTA ACCOMPAGNATA COL PVGNALE ET LO FERISCE DI QVARTA

Nella faccia o d'un riverso nel braccio, come mostra la figura.

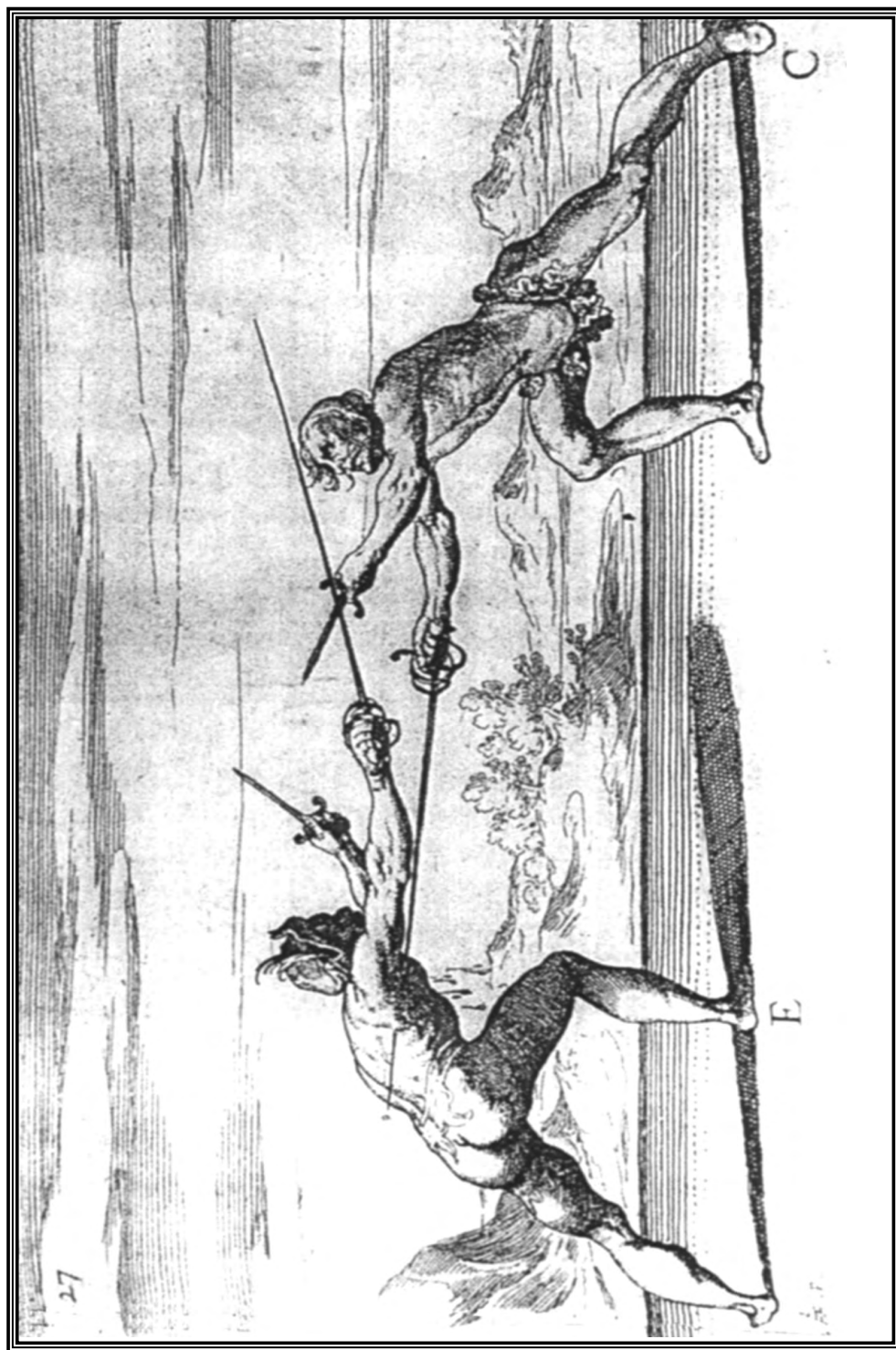
Se per avventura tu ti trovassi in terza distesa con il pugnale al polso della mano, stando l'avversario in qual si voglia guardia atta a stringere di fuori, incomincerai a stringerlo con la terza medesima, hor alta, hor bassa, secondo l'occasione, senza muover però il pugnale dal suo luogo, e cavando l'avversario per ferirti di quarta o di seconda, parando in quarta con la spada accompagnata dal pugnale, lo potrai ferire come vedi, o di riverso nel braccio o d'una quarta nella faccia.



FIGVRA CHE FA LA FINTA SOPRA IL PVGNALE ET ALZANDO L' AVERSARIO PER PARARE LA MEDESIMA,

lo ferisce cavando la spada per di sotto di quarta nel petto.

Trovandoti in terza distesa con il pugnale al polso della mano, stando l'aversario con la quarta bassa, con la spada ritirata e con il pugnale alto disteso, incomincerai a fare la finta sopra il suo pugnale pur di terza, riservando il pugnale nel suo luogo, parando egli in su con il pugnale, volendoti ferire nell'istesso tempo di quarta o di seconda, cavarai di sotto e parando insieme la sua botta lo ferirai di una quarta nel petto.



FIGVRA CHE PARA COL PVGNALE SOTTO IL SUO BRACCIO DESTRO ET FERISCE DI SECONDA NELLA FACCIA,

Sì anco di uno stramazzone riuerso nel braccio della spada.

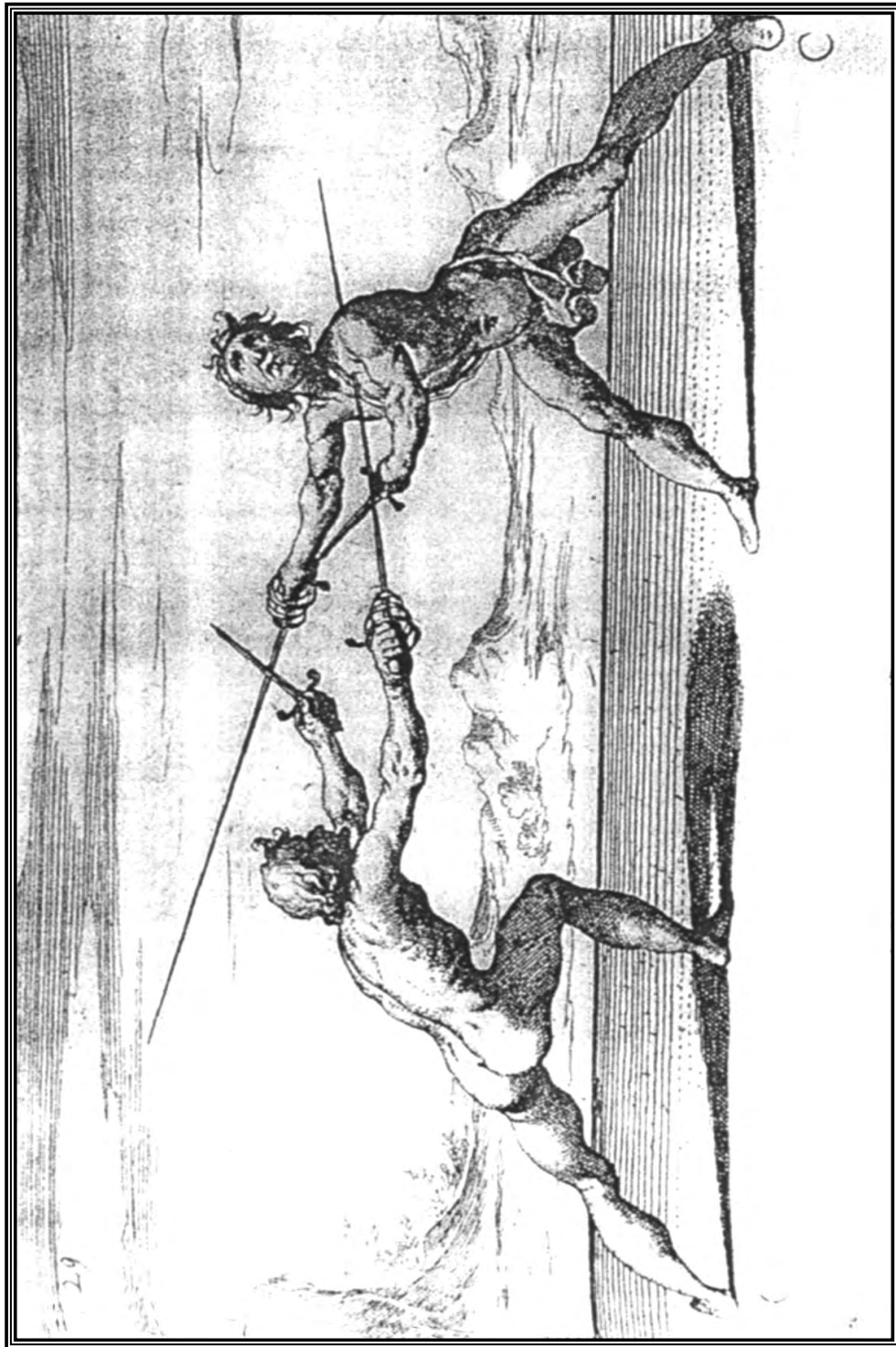
Ritrovandosi in terza bassa o alta, con il pugnale al polso della mano, stando l'aversario in qual si voglia guardia accomodata a stringer di fuori, incomincerai a stringer di fuori di terza alta o bassa, secondo l'occasione alzando il pugnale, e volendo egli cavare per di dentro & tirar di quarta o di seconda, tu, parando con il pugnale in giù sotto il braccio della tua spada, li tirerai un stramazzone per il braccio, o vero lo ferirai di seconda nella faccia, come si dimostra.



FIGVRA CHE FERISCE SOPRA IL PVGNALE DI SECONDA NELLA SPALLA SINISTRA, MENTRE CHE

L'avversario cerca di guadagnarli la spada di fuori.

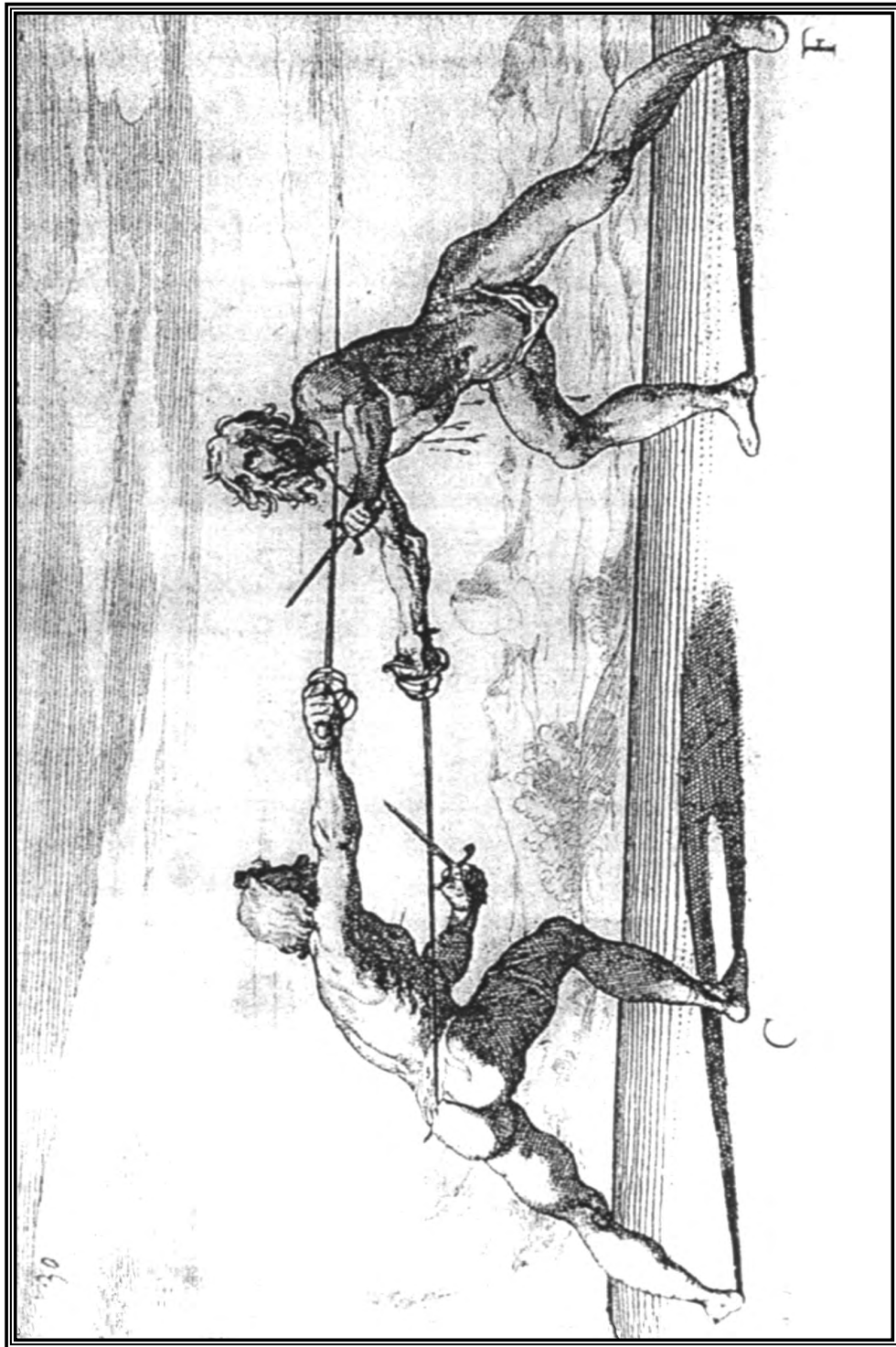
Se tu ti trovasse in terza distesa con il pugnale in linea obliqua, sopra il cominciamento del forte della tua spada, stando l'avversario nella guardia istessa, venendo egli a stringere di fuori pur di terza, cavarai e batterai di quarta con la tua spada tutt'a un tempo la sua, e parando subito con il pugnale la spada già calcata lo ferirai nell'istesso tempo di sopra al suo pugnale nella spalla sinistra.



FIGVRA CHE FERISCE DI SECONDA SOPRA IL PVGNALE DI FINTIONE NELLA SPALLA SINISTRA

Parando egli con il suo pugnale di su in giù,
sotto il suo braccio destro.

Essendo tu in terza o in quarta con il braccio ritirato, con il pugnale al polso della mano, stando l'avversario in quarta con la spada ritirata & il pugnale alto disteso gli farai la finta di sotto al suo pugnale, alzando il tuo e parando egli con il pugnale in giù verso le sue parti sinistre, caverai nell'istesso tempo sopra il suo pugnale: parando in dentro la spada nimica di sotto al tuo braccio dritto, lo ferirai di seconda sopra il suo pugnale.



FIGVRA CHE FERISCE DI PASSATA DI PVNTA IN FALSO DI SOTTO IN SV TRA L'ARME NEL PETTO,

Parando col suo pugnale sopra il suo braccio destro,
stringendo ben l'arme insieme.

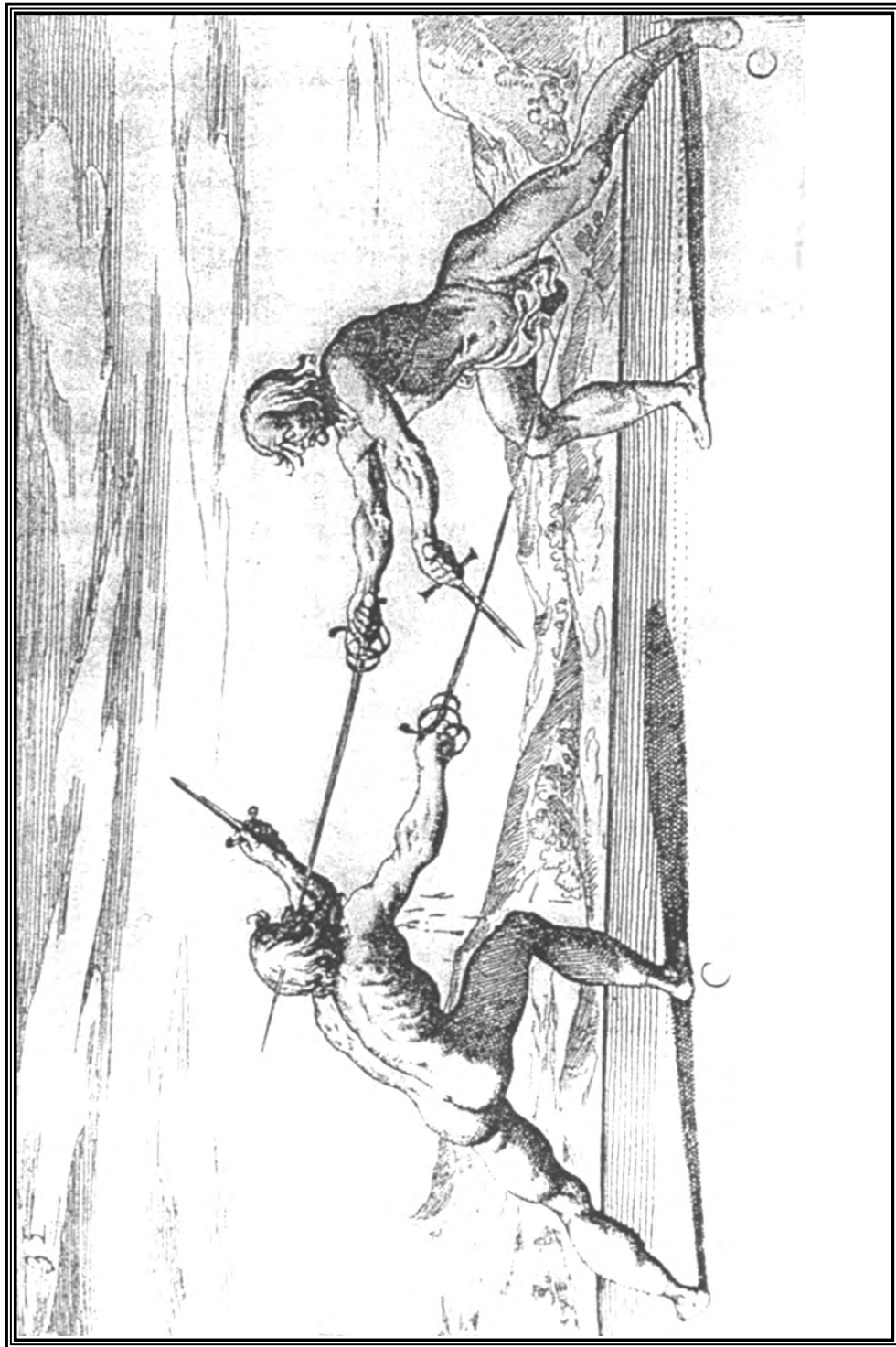
Ritrovandosi l'avversario in terza con ambidue le armi distese in linea obliqua, sì che la punta della spada nimica guardi alla tua spalla dritta e quella del pugnale la sinistra, ti metterai all'incontro in terza con la punta della spada bassa e con il pugnale alto, piegato la vita quanto sia possibile verso le tue parti sinistre, e volendo egli avvicinarsi per stringerti o per altro suo disegno, passerai con il piè manco nell'istesso tempo verso le sue parti destre e, parando con il pugnale per di dentro sopra il tuo braccio dritto, li cacerai una punta in falso di sotto in su tra le sue armi, o vero con tutte due l'armi, cavando con la spada di sopra, li calcherai la spada, ferendolo di terza in un medesimo tempo.



FIGVRA CHE FERISCE DI QVARTA NELLA GOLA SOLO CON AFALSAR LA SPADA ET ABASSAR IL PVGNALE

Per parata, mentre l'avversario cava di spada & cerca
col pugnale per parare.

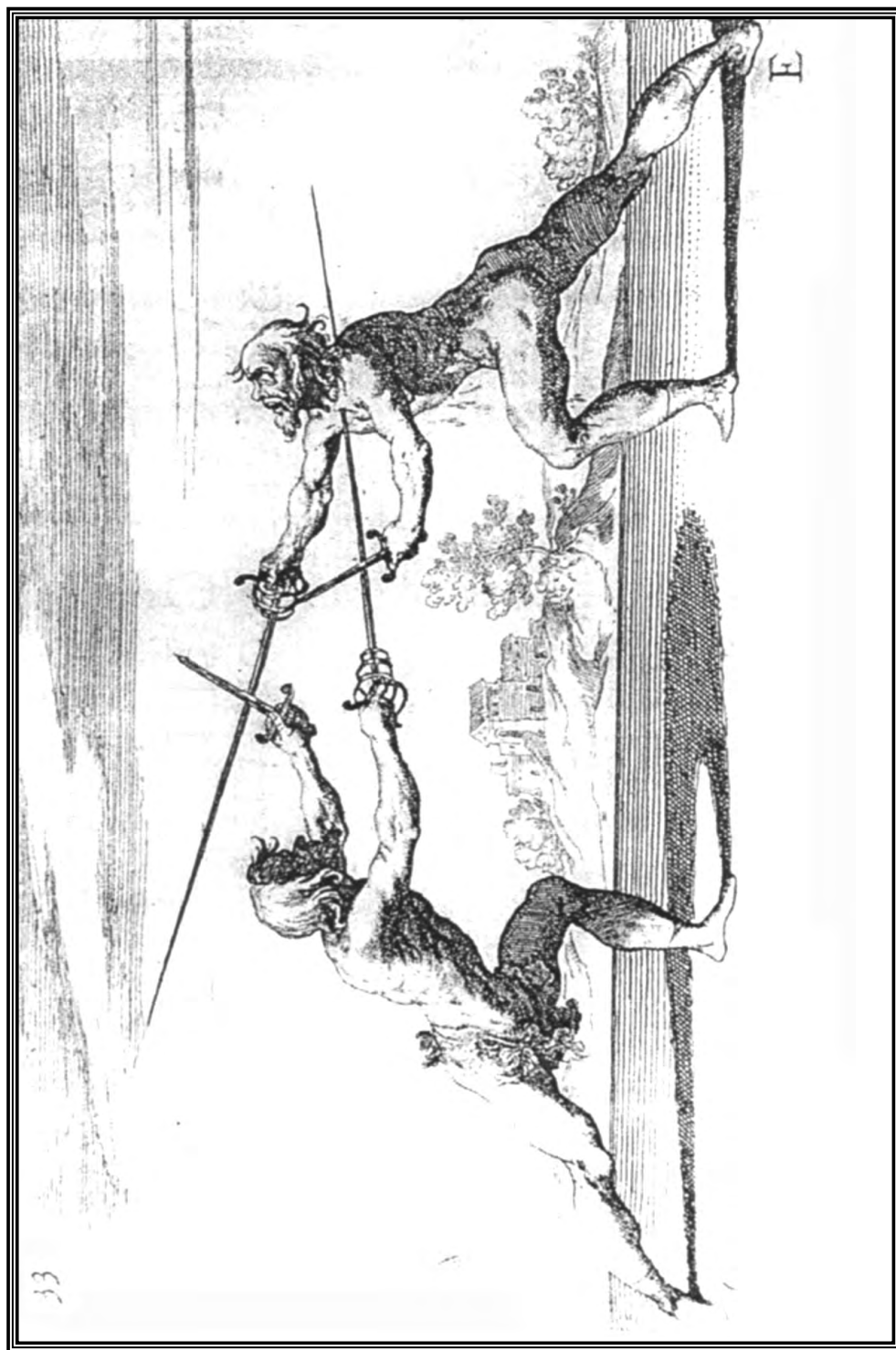
Trovandosi l'avversario in terza alta con il pugnale traversato & unito al cominciamento del suo forte della sua spada, alquanto obliqua, lo stringerai con la terza di fuori con il pugnale alto e, cavando egli di sotto, aiutandosi a parare con il pugnale di su in giù verso le tue parti manche, in un tempo cavando sotto al suo pugnale lo ferirai di quarta nella faccia o dove ti torna più comodo.



FIGVRA CHE FERISCE DI QVARTA PER DI SOTTO IL PVGNALE NEL PETTO, PORTANDO INDIETRO

La gamba dritta e parando con il pugnale alto, mentre
che l'avversario passa con la sua gamba innanzi
per ferire di seconda sopra il pugnale.

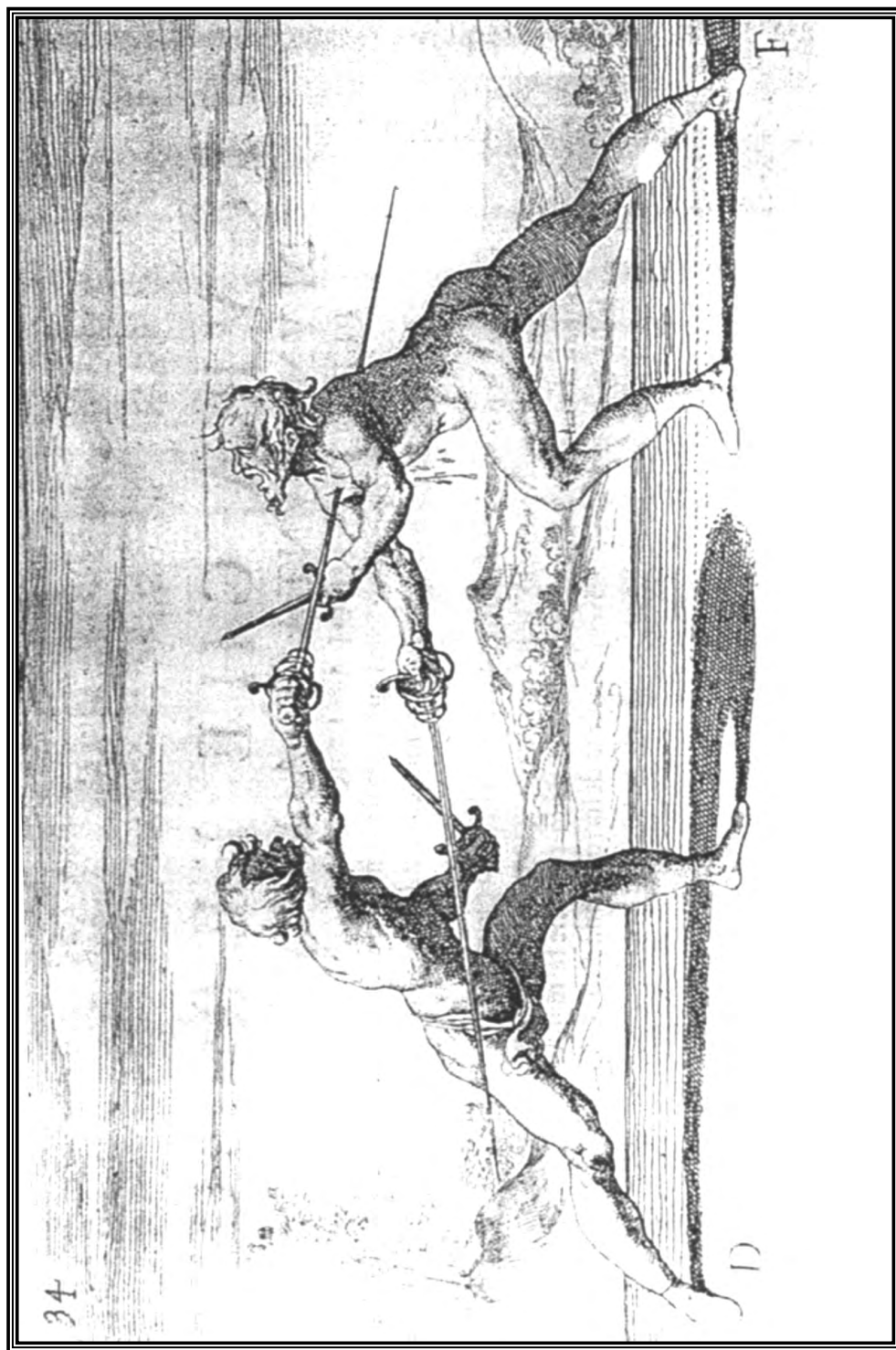
Stando l'avversario in terza bassa, ti metterai incontro in terza alta con il pugnale unito, traversato sopra il tuo forte e venendo egli di passata a ferirti di seconda di sopra il tuo pugnale e parando largo con il suo, tu solo con ritirare la gamba dritta indietro, & alzando egli il suo pugnale per parare, caverai di sotto il suo, portando bene innanzi la vita, come mostra la figura, lo ferirai di quarta.



FIGVRA CHE FERISCE DI SECONDA SOPRA IL PVGNALE NEL PETTO, MENTRE CHE L' AVERSARIO

Passa col piè manco per ferire, solo con ritirare nel suo
venire la gamba dritta indietro & parando col
pugnale sotto il suo braccio destro.

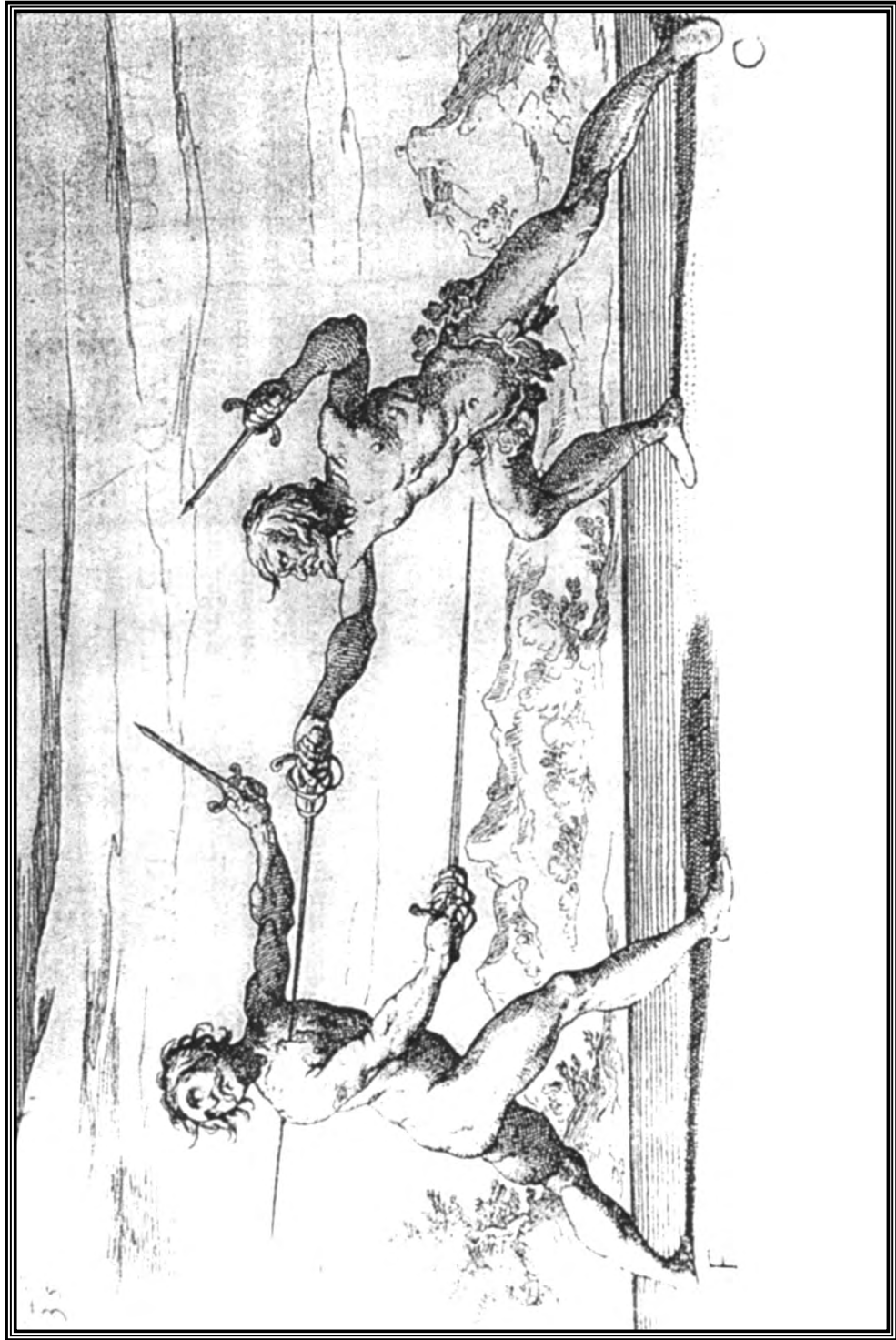
Ben che l'aversario si trovasse in quarta con la spada ritirata e bassa e con il pugnale disteso alto e largo, ti metterai incontra in quarta con il braccio disteso & il pugnale alto, e movendosi egli di passata a parare la tua spada di su in giù per ferirti di seconda, ritirando tu la gamba dritta a dietro parrai con il pugnale in giù verso le tue parti destre & caverai la tua spada sopra il suo pugnale: lo ferirai di seconda.



FIGVRA CHE FERISCE DI VNA PVNTA TRA L'ARME NEL PETTO, CAVANDOLA PER DI SOPRA IL

Pugnale mentre che l'avversario stava in guardia larga
& lascia arrivare il nemico a misura.

Ritrovandosi l'avversario in quarta con il braccio ritirato e il pugnale alto, dritto e largo e con il braccio disteso, te li farai incontro in terza distesa, con il pugnale traversato innanzi al petto & avvicinerai di fuori al suo pugnale, fermandosi egli pure nella sua guardia; & arrivato che sarai con la punta della tua spada pari al suo pugnale, caverai di quarta di sopra, portandoli una stoccata lunga nel petto.



MODO DI ADOPERAR LA SPADA E CAPPA

Afine che questa materia della cappa meglio s'intenda, non sarà forse fuor di proposito dichiarare alcuni termini che con essa usar si devono. Dicovi adunque che havendo la cappa a torno, si lascerà calare giù dalla spalla destra per infino al mezzo del sinistro braccio, & poi volgendo la man manca per di fuori, avviluppando sopra il braccio la detta cappa, ponendosi con essa in terza o in altra guardia, come vi piacerà. Quanto poi al passeggiare, si terrà quell'ordine che si tiene con la spada e pugnale, per essere un medesimo andamento, eccetto che nel parare per la differenza, poichè la cappa si puol tagliare e forare, il che non avviene al pugnale. Et ritrovandoti in terza, come di sopra, all'incontro al tuo avversario, & che egli ti tirasse di mandritto per testa, tu nell'istesso tempo passerai innanzi con il piè manco, parando con la cappa nel forte della spada nimica, spingendoli nel petto una punta; si può ancora parare il detto colpo di prima con la spada in guardia di testa accompagnata dalla cappa, raccogliendo in quel tempo il piè sinistro appresso il destro & subito andare col destro innanzi e volgere un mandritto per testa o per gamba; ma quando fosse tirato o mandritto o riverso per gamba, si tirerà alquanto indietro il piè destro & se sarà mandritto se li darà un riverso nel braccio della spada, & se sarà riverso se li darà un dritto pur nel detto braccio; ma il vero parare sarà parare con la spada e poi nel feire andare accompagnare la spada con la cappa, con urtar la spada nimica, & così si ferirà sicuramente. Di più dico che le seguenti figure dimostrano il modo che si deve tenere a guadagnar la spada all'avversario, in spada e cappa, di dentro.

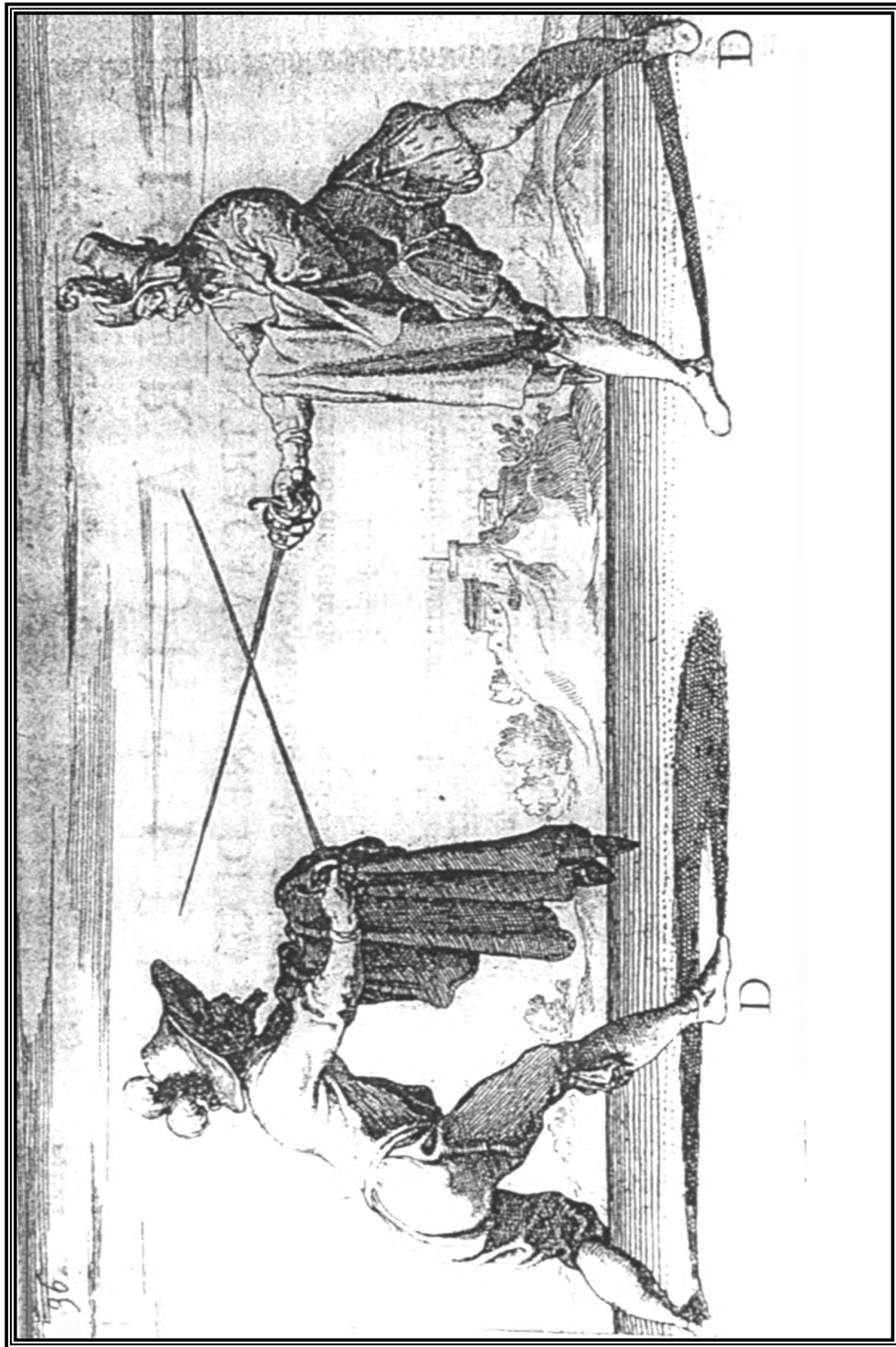
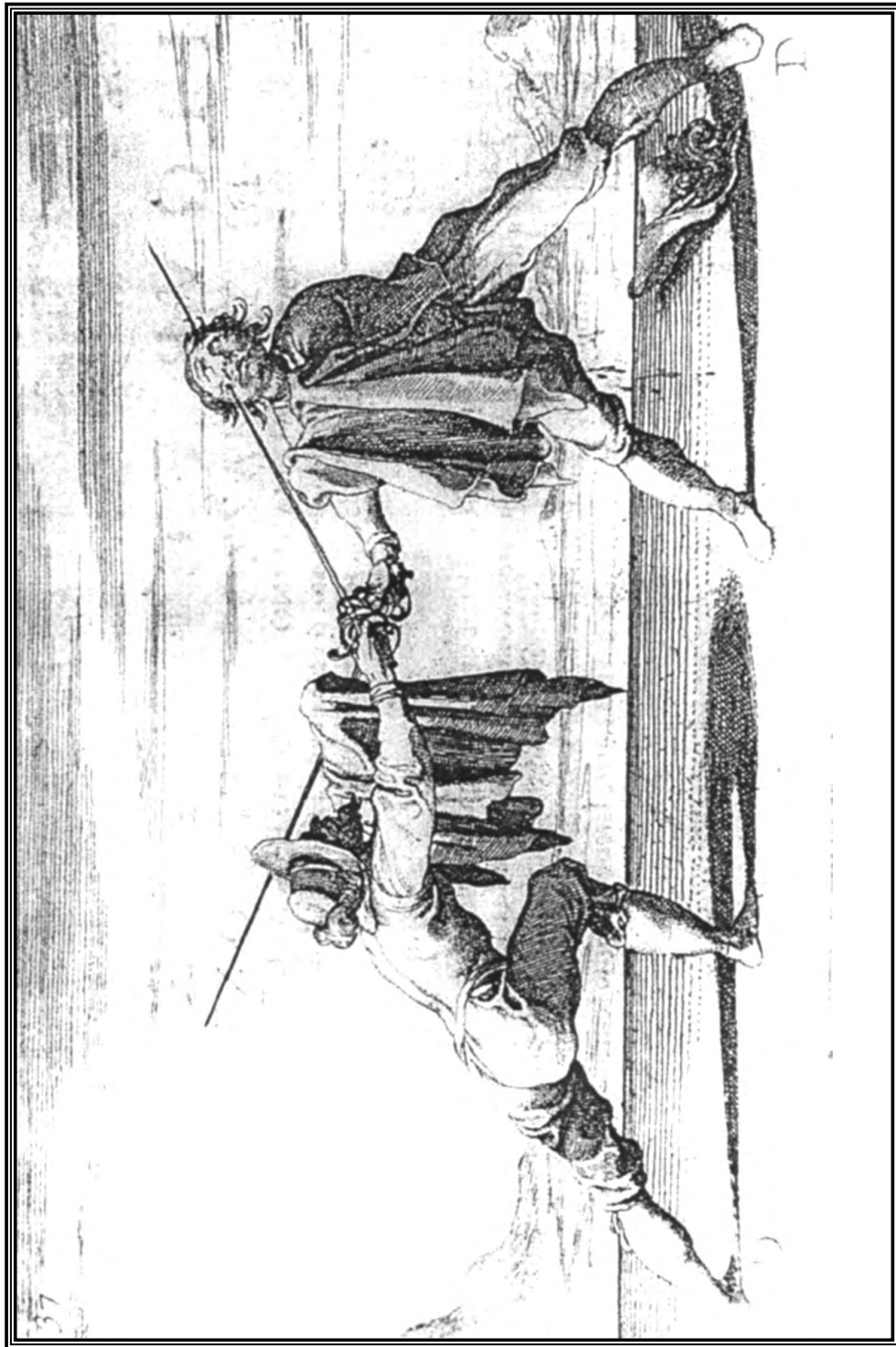


FIGURA CHE FERISCE DI CONTRACAVATIONE DI QVARTA NELLA FACCIA, PARANDO COL BRACCIO

Della cappa la spada nimica in fuori, mentre che

l'avversario cavò la sua spada per ferire di punta.

Stando il tuo avversario in quarta con la spada distesa e alta, ti darai a stringerla di quarta di dentro con il braccio della cappa sotto il tuo forte: volendo egli cavare per ferirti di punta in qual si voglia modo, parando con la cappa in su, in fuori dalle tue parti sinistre, e contracavando di quarta, lo ferirai nella faccia o dove ti tornerà più comodo.

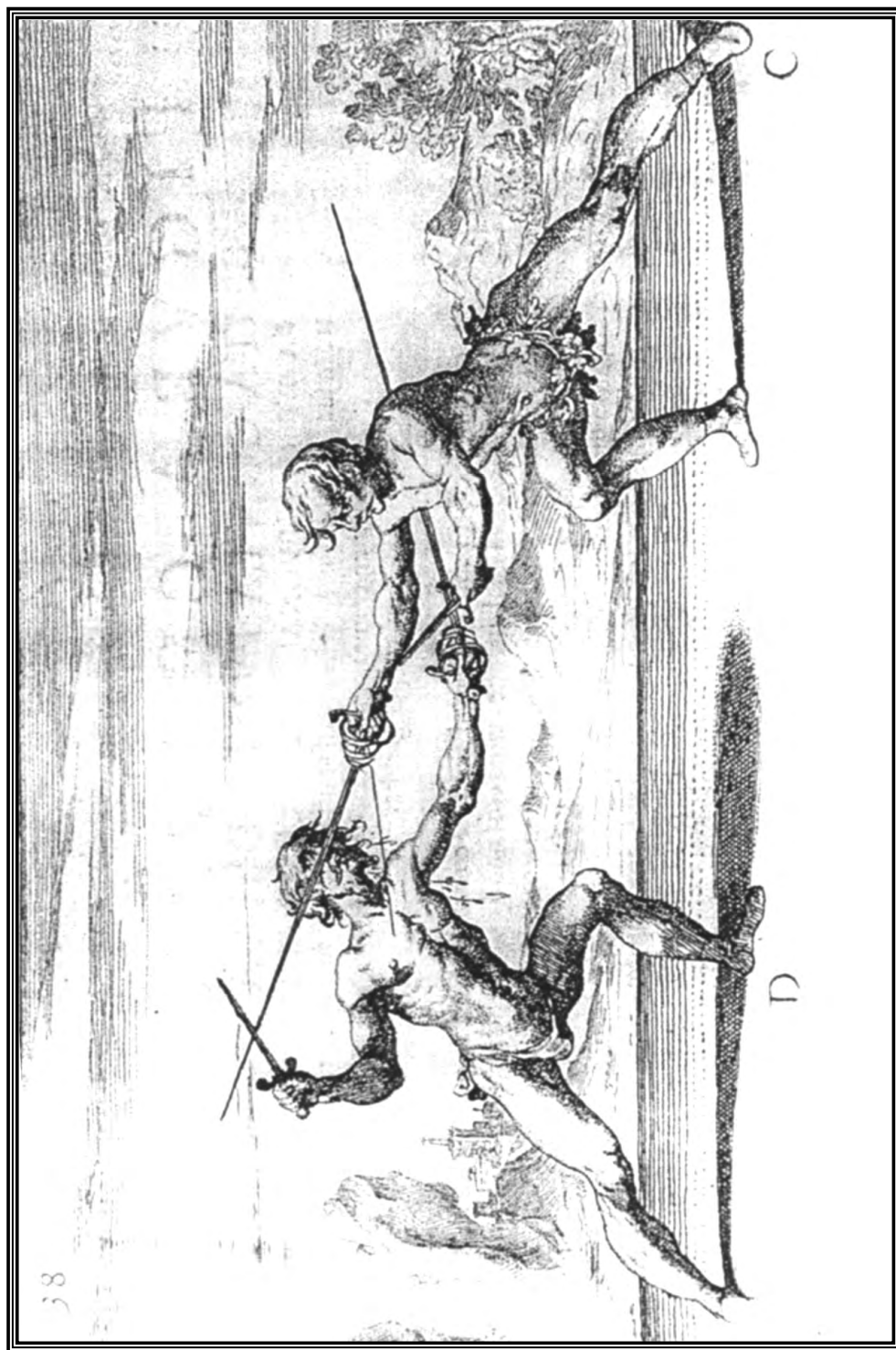


FIGVRA CHE FERISCE DI STRAMAZZONE RIVERSO NELLA FACCIA AL MANCINO, ET LO POTRA'

Ancora ferire di seconda nel petto o vero di una quarta per
di fuori della spada nimica, nel cavare che
fa la punta per ferire.

Ritrovandosi l'avversario, che sarà sinistro, in quarta con il braccio disteso, incomincerai a stringere di dentro con la terza, con il pugnale alto, la sua spada, & cavando egli per ferirti di seconda nella faccia, lo potrai ferire in tre maniere, prima abbassando solo il pugnale e parando la sua spada lo ferirai di stramazzone riverso nella faccia, o vero di seconda nel petto, avvertendoti però che nel suo cavare sarebbe meglio ferirlo di quarta di spada sola di fuori.

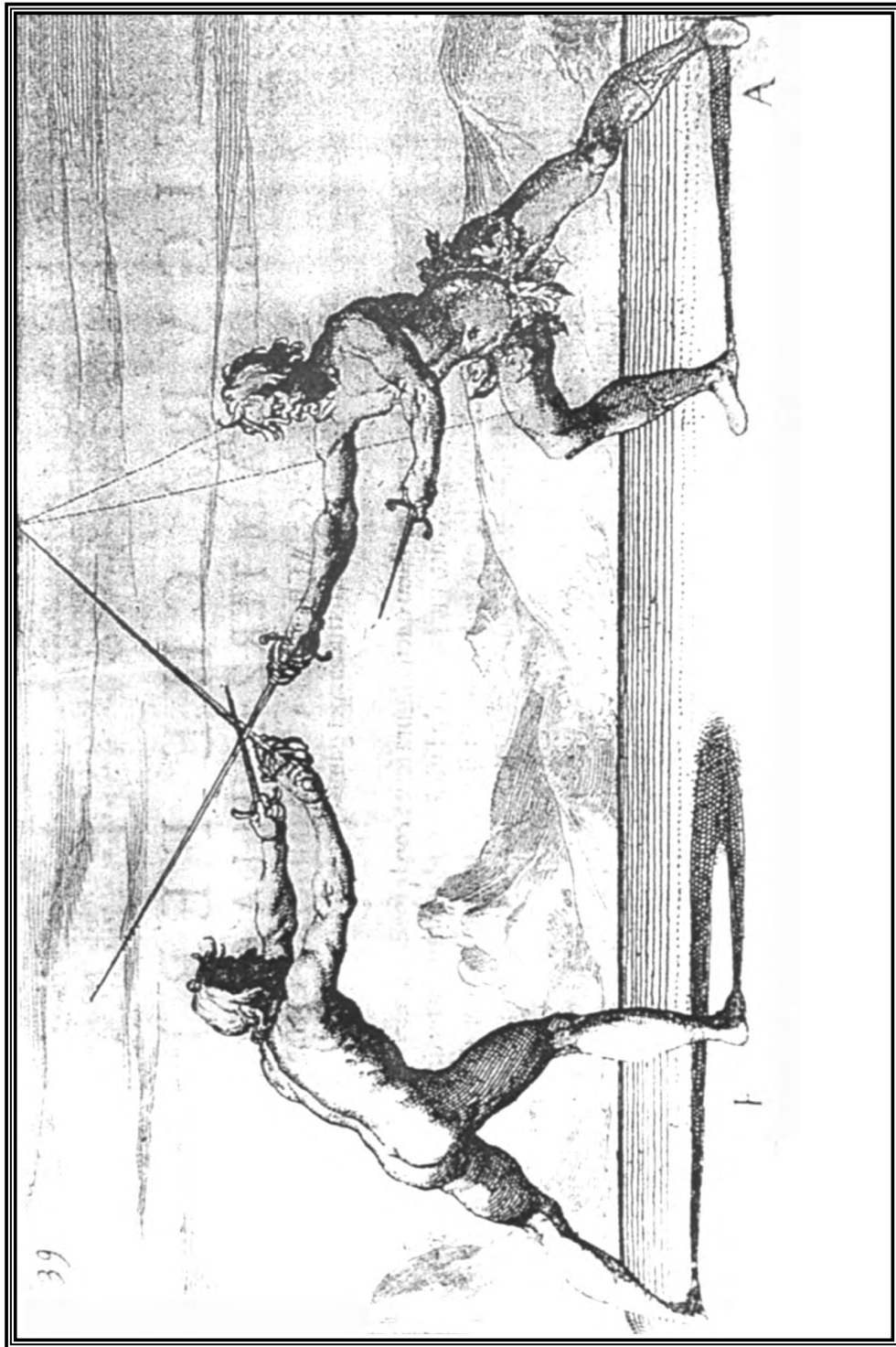
sinistro: mancino



FIGVRA CHE PARA PER TESTA CON LA PVNTA DELLA SPADA ALTA ET CON IL PVGNALE INCROCIATO

Per di dentro la sua spada nel forte, sì che l'istessa potrà
ferire in due maniere, prima di una punta nella faccia, o vero
di un riverso per gamba.

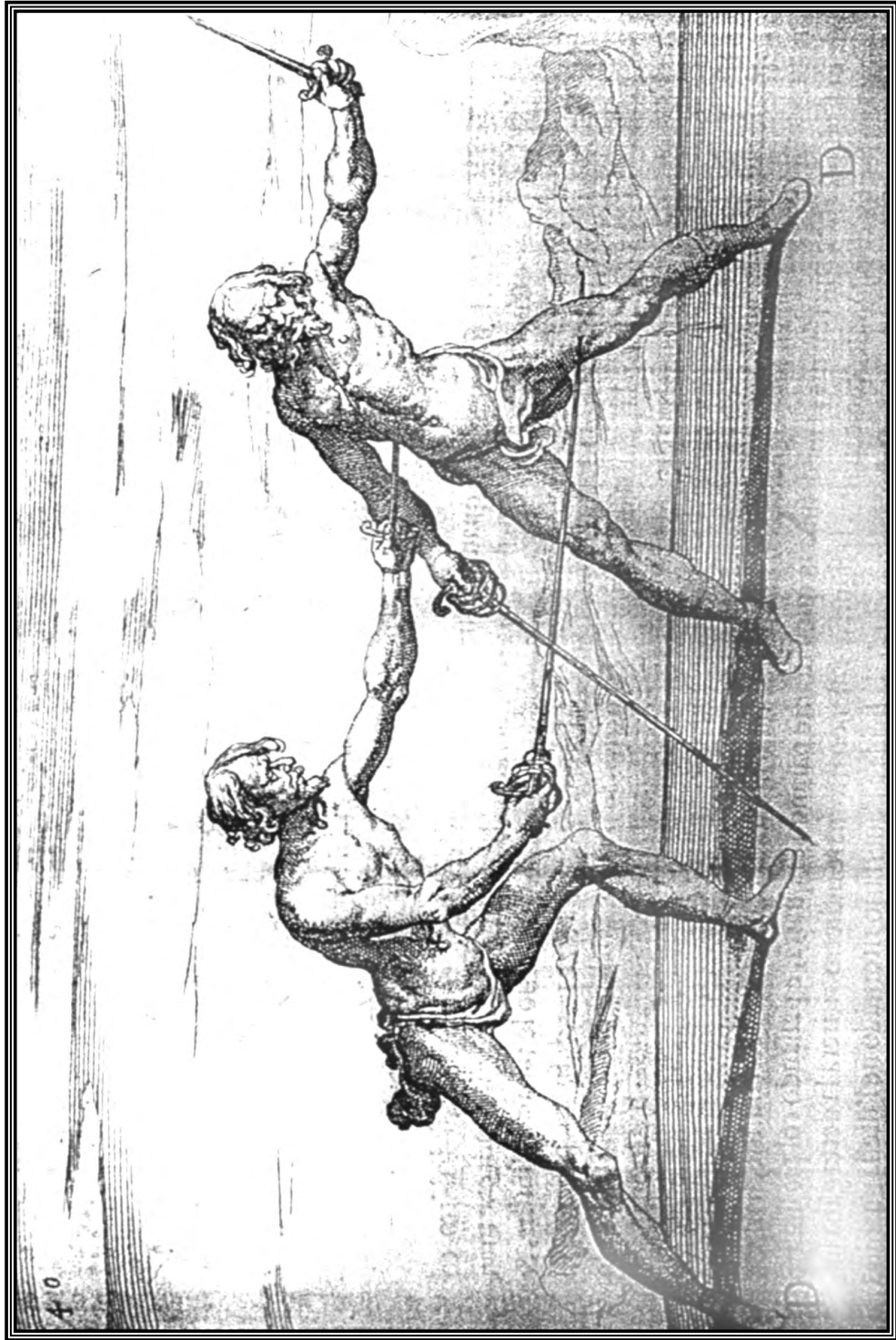
Harei certamente fatto torto a me medesimo se così nobil parata, o vero difesa, io non vi havesse scoperto, la qual difende, salva, così nobil parte della vita; però in quest'occasione vi appongo le seguenti figure, delle quali una si trova in prima e l'altra in quinta, & di quinta sol con alzare il braccio & voltando la mano in quarta, crescendo il passo sarà andato a guadagnar la spada di dentro all'avversario, & il nemico, cavando di giro per di sotto la spada nimica, harà tirato un dritto fendente all'istesso, ma il medesimo, sol col voltare la mano in seconda con la punta alta, mettendo il pugnol di dietro nel forte della sua spada, potrà feire l'avversario sicuramente in doi luoghi, di punta nella faccia e di taglio nelle gambe, come ben dimostrano le doi linee descendenti dalla punta della spada, che una cala nella testa e l'altra nella coscia.



FIGVRA CHE FERISCE DI PVNTA DI TERZA NELLA COSCIA ET COL PVGNALE NELLA VITA,

Mentre che l'avversario cava il riverso per gamba
per ferire.

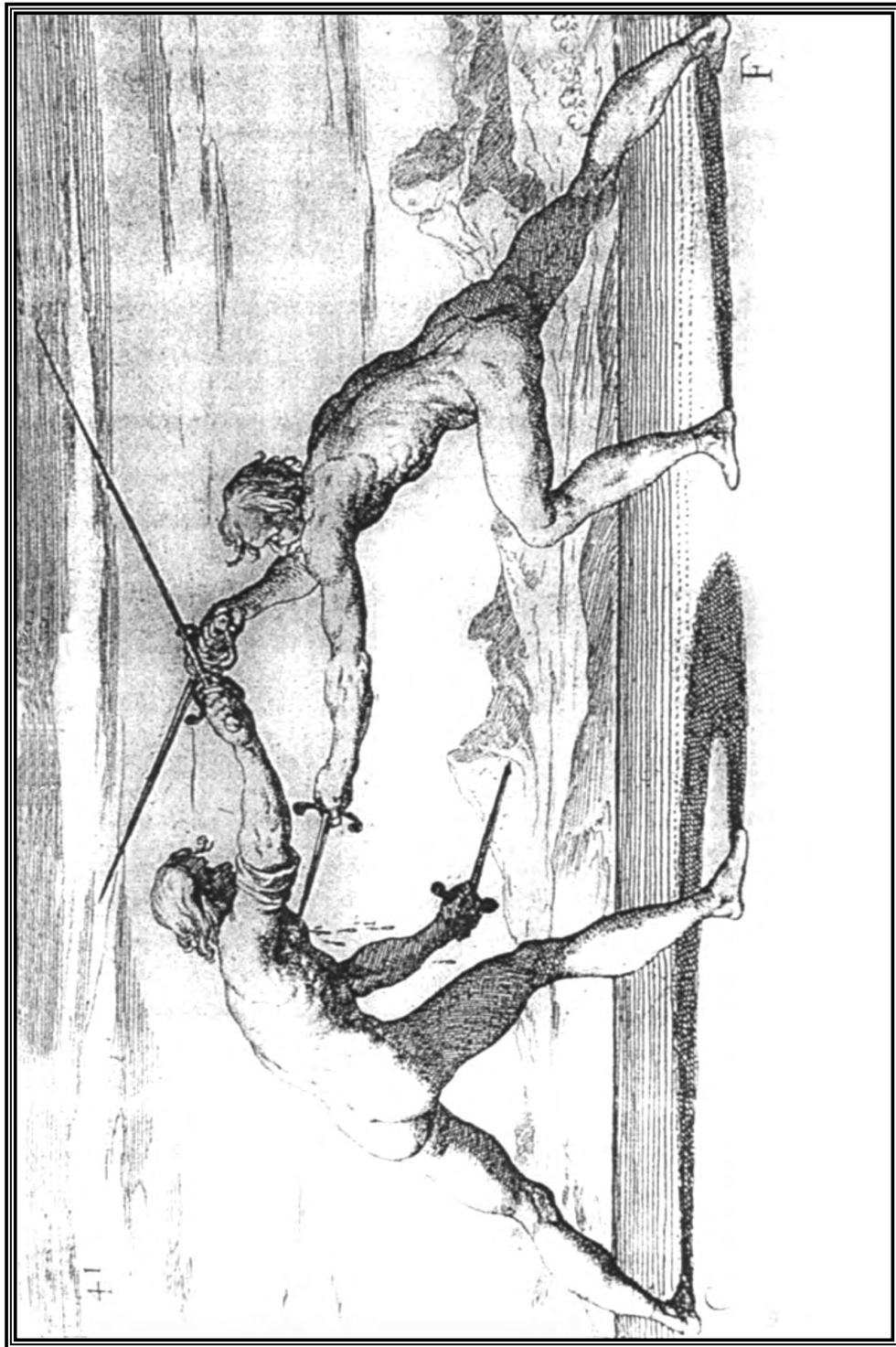
Perchè ad alcuni, vedendo questa figura ferita con la spada & anco con il pugnale, li parrà forse difficile, tuttavia provando l'istesso modo li riuscirà facile per dichiarazione; dunque dico che trovandosi l'avversarij ambi dui in quarta con il filo dritto delle loro spade che si toccavano & le punte dell'istesse ogn'una di loro si guardava la faccia dell'avversario, fu sforzato il medesimo, calcando con la spada sua la spada nimica, sì che sentendo l'avversario calcare si rivolse a voltarli un riverso per gamba, ma il medesimo, in un subito abassando la spada e voltando la mano in terza, passando con la gamba sinistra innanzi, lo ferisce parando con la spada & anco col pugnale, come mostra la figura.



FIGVRA CHE PARA IL STRAMAZZONE RVERSO CON LA SPADA ET CON IL PASSARE IN VN SVBITO COL

Piè sinistro innanzi, dandogli una pugnalata sotto il braccio,
dentro nella poccia.

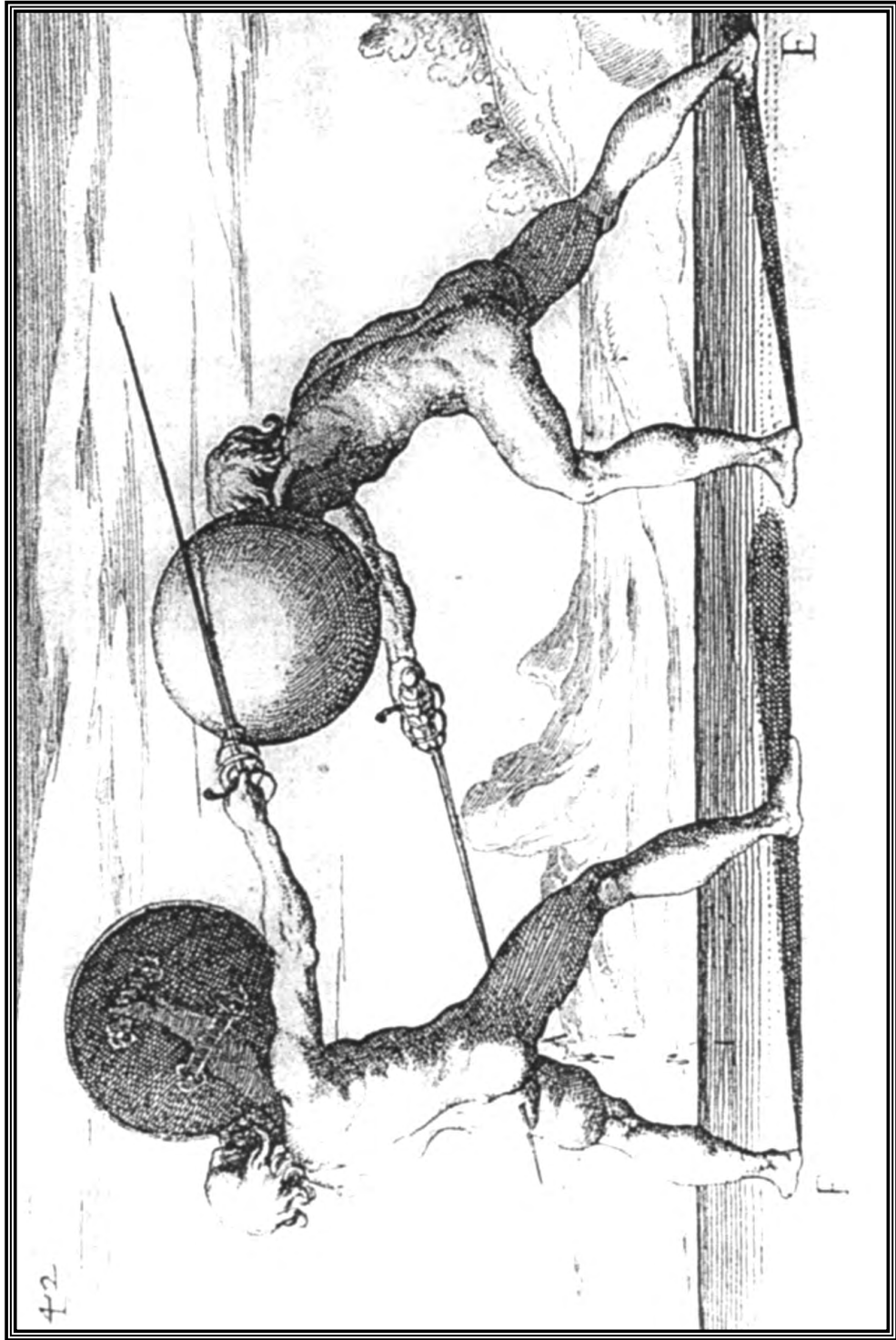
Perchè si fa gran conto, quando l'avversario tira una punta, pararla col pugnale, sì di dentro come di fuori, & voltare uno stramazzone rverso nel braccio della spada nimica, sì che tirando tu una punta al tuo avversario ti fosse parata per di dentro, verso le tue parti sinistre, & ti voltasse il detto stramazzone, tu parerai con la spada di terza per di fuori, passando in un subito con la gamba sinistra innanzi, mettendo il tuo pugnale sopra la spada nimica, lo ferirai di seconda di punta nel petto. Ma per dichiarazione delle seguenti figure, dico che ritrovandosi l'avversario in terza col pugnale nel forte della sua spada & l'altro nella settima guardia, col braccio del pugnale disteso innanzi & con la spada alquanto bassa e ritirata a sè, la medesima essendo a misura, gli harà tirato una punta sopra il suo pugnale; & il nimico, parando in fuori verso le sue parti sinistre, li risponde di stramazzone rverso, ma la medesima, in quell'istante parando di quarta e passando col piè sinistro innanzi, lo ferisce di pugnale, come mostra la figura, e volendo ritornare indietro ritirerà la detta gamba sinistra, voltando nell'istesso tempo un rverso nel braccio della spada a l'avversario, ritornando ne l'istessa guardia.



MODO DI SAPER BEN VALERSI DELLA ROTELLA RITROVANDOSI A FRONTE CON UN'ALTRA ROTELLA.

Essendo che bene spesso avviene che l'arme proprie fanno guerra a chi delle medesime non sa ben servirsi, però ho giudicato non esser fuor di proposito di accennare alcuni particolari della rotella, come arme periculosissima a quelli i quali nella medesima non hanno fatto qualche sorte d'esercitio; e per tanto è d'avvertire che la Rotella si deve tenere imbracciata con il braccio sinistro alquanto curvo, di modo che guardi alquanto verso le parte tue sinistre, ma non tanto curvo che impedisca l'occhio, chè non possa scorgere qual si voglia parte dell'inimico; & ciò fatto, volendo andare a ferire, ritrovandosi però il nimico con la spada distesa innanzi in guardia stretta, si dovrà prima stringere la spada nimica di dentro o di fuori, secondo l'occasione, & poi crescendo con il passo sinistro urtare con la rotella nella spada già guadagnata & ferire di terza, di polso, con la punta ascendente. Ma se occorresse che l'inimico si trovasse in guardia larga & che li fusse tirato dritto o riverso per gamba, si dovrà parare col falso, sì il dritto come il riverso, & poi rispondere di taglio all'avversario nelle gambe; ma se a caso li fosse tirato di punta o di taglio alla volta della faccia o della testa, si potrà parare con la Rotella, quando però venghi il taglio o la punta senza finzione. Ma per assicurare dalla finta, essendo che la Rotella è grave, chè non si potrebbe essere con quella prestezza a parare che si farebbe con targa o brocchieri, però si avvertirà di non parare in alcun modo con la Rotella, poichè la medesima figura volendo parare una punta, la quale li viene tirata dall'avversario per di fuori della sua Rotella, il medesimo volendo parare gli bisogna per forza turare la vista &, così impedita, in quell'istante l'inimico harà havuto commodità di passare col piè sinistro innanzi e ferire, senza esser visto il moto della sua spada, nel petto o vero a piè del corpo, come dimostrano le figure. Ma la medesima si parerà di seconda o di quarta, secondo l'occasione, con la spada e poi, crescendo con il passo sinistro, urtare con la Rotella la spada nimica: si ferirà di terza di punta ascendente & così sarà più sicuro.

fanno guerra: sono dannose
turare: oscurare



FIGVRA CHE FERISCE SOTTO LA ROTELLA MENTRE CHE L'AVERSARIO CERCA CON L'ISTESSA Rotella parare per ferire di punta nel petto.

Per gl'inganni e finte che si trovano nell'Arme, bisogna star molto attento quando un si trova alle mani col suo nimico, sì che per dichiarazione delle seguenti figure vi dimostro come il parare il più delle volte è nocivo, quando però si para e non si risponde nell'istesso tempo, sì che ve lo dimostro ancora in questo fatto di Rotella: essendo che uno di loro si trova in quinta col braccio pendicolare & con la punta della spada bassa, con la Rotella innanzi al petto, & il nimico si trova in sesta con il braccio della rotella disteso innanzi e con la spada alquanto indietro, sì che la medesima, se li sarà accostato a misura, tirandoli una punta fuor della Rotella per la faccia, & lui alzando la Rotella per parare si sarà offuscato la vista & l'istesso, afalsando la spada per di sotto la Rotella, lo ferisce di quarta nel modo che mostra la figura. Ma se lui fosse stato persona pratica, quando l'avversario li tirò la punta per la faccia, harebbe parato distendendo il braccio della Rotella & passando con il piè sinistro innanzi, in un subito col piegare il corpo e la testa verso le sue parti destre, dandoli una punta per il petto; o vero quando l'avversario tirò la punta, havesse parato con la spada di quarta, & in un istante passando con il piè sinistro innanzi & urtare con la Rotella la spada nimica, lo ferirebbe di terza di punta ascendente nella vita, & così sarebbe stato sicuro.



D' ALCUNI TERMINI DEL TAGLIO

Havevo fra me stesso risoluto di appresentarvi alcune figure che vi mostrassero il modo di coltelligiare, sì del parare come del ferire & in quest'attione mostrarvi molti effetti, ma considerando che quello che potevo fare con le figure, possolo ancor fare con questi pochi d'avvertimenti che vi propongo; cioè che ritrovandosi l'avversario in terza o in quarta, chè la punta della sua spada guardasse per mezzo della tua vita, tu te li metterai incontro in quarta, con la punta della tua spada alquanto alta & traversata verso le tue parti destre, e accostandoti alquanto verso la spada dell'avversario gli tirerai un dritto nella spada, accompagnato con un reverso fendente per faccia; per il contrario, quando il nimico volterà un reverso per faccia, tu passerai parando con il tuo pugnale in guardia di faccia sopra il tuo braccio destro, dandoli una punta di terza nel petto; o vero, parato che haverai, passando come di sopra, li potrai dare un dritto per gamba; di più potrai parare il detto reverso, con la spada di quarta, come mostra quella figura che ferisce col pugnale sotto il braccio dell'avversario, & passando e parando col pugnale si ferirà con un reverso alle gambe, o vero con il pugnale allo stesso modo nella poccia; di più ti potrai ancor mettere in quarta con la punta della spada bassa, mostrandoli alquanto la vita, e venendo egli per di fuori a tirarti una punta, tu parerai col falso della spada in su, dandoli un dritto per faccia, o vero una punta nel petto; ma se l'avversario venisse a te per batter la spada, sì di dentro come di fuori, farai così: se lui tira un dritto alla spada, tu nell'istesso tempo gli volterai un reverso per faccia, e se lui tirasse un reverso alle parti di fuori per batter la spada, tu nell'istesso tempo gli volterai un dritto per la faccia: avvertendovi che la parata del dritto, come del roverso per testa si parerà nel medesimo modo che mostra quella figura che para con la spada incrociata con il pugnale de dietro, nel forte della spada, la quale ha due linee, una scende alla faccia & l'altra alla coscia; e venendo occasione che l'avversario ti tirasse o dritto o reverso alle parti da basso, parerai di seconda con la punta della spada bassa, e se sarà dritto parerai e caverai di filo sopra la spada nimica, mettendo il tuo pugnale sopra la detta spada, dandoli un reverso per il braccio, e se sarà reverso parerai in fuori nell'istesso modo, dandoli una punta nel petto, mettendo però il pugnale nell'istesso tempo sopra la spada dell'avversario; e questo è quanto intorno a ciò mi occorreva dire.

MODO SICVRO DE DIFENDERSI DA OGNI SORTE DI COLPI CON VNA PARATA

Di reverso e ferir sempre d'imboccata.

Volendo por fine a questa mia opera, non mi è parso fuor di proposito sigillarla con questo mio breve discorso, quale solo consiste in dimostrare la virtù & l'attione della prima e quarta guardia, ritrovandosi nella prima l'offesa & nella quarta la difesa, principio e fine di qual si voglia onorata briga; atteso che la quarta difende di qual si voglia colpo risoluto o irresoluto & la prima offende l'avversario, & però è necessario dire (per essere ambidue fidelissime compagne) che il principio de l'una sia il fine dell'altra, & così senza principio e fine vadino principiando e finendo, poichè la prima incomincia da alto & finisce in quarta alquanto bassa, & questo per due ragioni: prima, perchè se l'avversario tirasse di punta o di taglio, passando alquanto con il piè sinistro nel parare, con un reverso verso le parti destre dell'avversario, spingendo il piè destro può ferire d'imboccata nel petto, e con tal fine si ritorna nella guardia quarta; seconda perchè l'avversario non puole offendere se non le parti destre, quali facilmente con l'ascendente di detta quarta vengono difese, dimostrando però in tali attioni ardimento nella faccia, occhio presto in conoscere le parti scoperte e coperte dell'avversario, fermezza e prontezza nelle gambe, braccia e mani, prontezza nel parare e ferire & agilità nella vita; e questa è la natura della prima e quarta guardia.

parso: pare
sigillarla: concluderla
briga: contesa

La scherma della “Striscia”

L'obiettivo di quest'analisi è la descrizione della tecnica schermistica della spada cinque-seicentesca, prendendo in considerazione il testo di Capoferro come base da cui sviluppare un metodo teorico, servendoci di altri testi di riferimento, coevi all'opera del Maestro di Cagli.

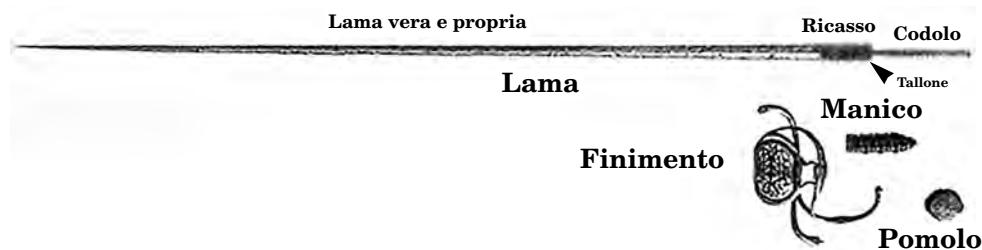
La spada

La spada descritta da Capoferro è la cosiddetta *striscia*, tipica arma civile in voga tra il XVI e il XVII secolo: il termine “striscia” è l'omologo della spagnola *espada rapera*, cioè “spada che graffia, che sfregia”, della francese *rapière* e dell'inglese *rapier*.

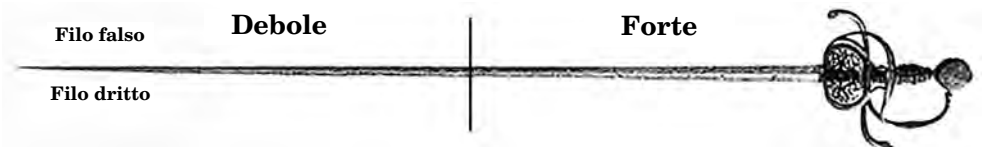
La striscia sembrerebbe quindi un'arma da filo, ma in realtà l'uso del taglio nel suo maneggio è marginale rispetto alla punta.

L'arma è costituita fisicamente da quattro parti: la lama, il finimento, il manico e il pomolo.

La **lama** è costituita dalla *lama vera e propria*, cioè la parte affilata e appuntita che va dal finimento alla punta, dal *ricasso*, la parte totalmente priva di filo, a sezione rettangolare, che separa la sommità del finimento dal manico, e infine dal *codolo* o *spica*, la parte sulla quale si inseriscono manico e pomolo (è poi detto *tallone* l'angolo di svasatura che divide idealmente il ricasso dal codolo); posto che l'arma ha una lunghezza complessiva che va da terra all'ascella del tiratore, la lama vera e propria, arriva a misurare circa un metro, mentre la larghezza massima della lama non supera i 2-2,5 cm.



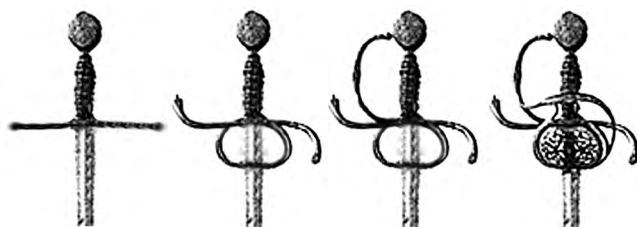
La lama, schermisticamente parlando, si divide, nella sua lunghezza, in parti dette *gradi*: Capoferro la divide in due soli gradi, il **forte**, dall'uscita dal finimento a metà lama, e il **debole**, da metà lama alla punta, ma altri trattatisti la dividono in tre (Marcelli), quattro (Fabris), cinque parti (Alfieri).



Due sono i tagli della lama, perfettamente simmetrici, detti **filo dritto** quello che corrisponde alla guardia laterale del finimento e **filo falso** il suo

opposto; Capoferro spiega che la vera affilatura dell'arma è presente solo nel debole, dato che come è solo il debole la parte della lama preposta all'offesa, così il forte è la parte deputata alla parata e all'ingaggio del ferro avversario e sarebbe assurdo indebolire con un'inutile affilatura una parte che deve resistere al contatto con la lama nemica.

Il **finimento**, o *fornimento*, termine con il quale si può anche intendere



tutto il complesso di manico, guardia e pomolo, è l'evoluzione naturale dell'elsa a croce delle spade medievali e del primo Rinascimento: alla semplice barra d'acciaio

pendicolare alla lama, che sarà poi definita *vette* o *gavigliano*, si aggiungono prima i due anelli, o archetti, per l'impugnatura con il dito accavallato all'elsa, quindi la guardia laterale e infine i ponti di guardia, le valve centrali e, nelle strisce alla spagnola, la coccia.

Il **manico**, solitamente in legno rivestito di filo d'acciaio, è lungo circa cinque dita, cioè la larghezza del palmo della mano.

Il **pomolo**, in acciaio, è infine l'elemento che determina il bilanciamento finale dell'arma che, di norma, ha il suo punto di equilibrio sulla lama, a quattro dita dal finimento.

L'impugnatura e il portamento di ferro

Capoferro non descrive il modo di impugnare correttamente la spada e come lui molti altri omettono questo importante dettaglio.

E' Francesco Antonio Marcelli a notare che la spada si può impugnare in tre modi: impugnando solo il manico, inserendo il dito indice sull'elsa, ad appoggiarsi al ricasso o inserendo sia indice che medio; il Maestro romano indica il secondo modo come il più efficace, bocciando il primo per essere troppo debole e il terzo per essere troppo sforzato e sbilanciato.

Al contrario, Giuseppe Rosaroll Scorza, nel suo "Trattato della Spadancia" (che altro non è che la striscia alla spagnola), predilige proprio l'ultimo sistema, descrivendolo compiutamente: *"La spadancia poi si brandirà nella seguente maniera: le due dita indice e medio si faranno entrare tra la vette trasversale e la parte concava della coccia. Esse abbracceranno, dalla parte dell'archetto di dentro, il ricasso, in modo ch'egli ne sia stretto dal dito medio nella seconda giuntura e nella prima verso l'unghia dall'indice, il quale colla parte esterna della sua seconda giuntura tocca il concavo della coccia, per dare maggior forza alla stoccata. Il pollice poi, distendendosi sul lungo del ricasso dalla parte dell'archetto di fuori e facendo reazione all'indice ed al medio che, come si è detto, lo stringono dalla parte opposta, cospira a mantenere la spadancia in mano. L'estremo del pollice, col taglio dell'unghia, tocca il concavo della coccia dalla parte opposta a quella ov'ella è toccata dall'indice e tende a raddoppiare*

la direzione e forza della stoccata. La manica (manico) resta ferma fra le due rimanenti dita che la stringono, al pari della pianta della mano, nel mezzo di cui ella ne dee giacere, in modo che, considerando la mano come un parallelogrammo, la manica dee segnare la diagonale, restando il pomo interamente fuori dalla mano e propriamente venendo a cadere alla metà della larghezza del polso”.

Rosaroll avverte però che “quando si vuol offendere di taglio, l'estremo del pollice, invece di essere disteso e toccare il concavo della coccia coll'unghia, bisogna che sia serrato unendosi all'indice, come di ogni uomo si serra ordinariamente il pugno”.

D'altra parte un'attenta analisi delle figure che illustrano l'opera di Capoferro dimostra che l'uso del solo indice accavallato era la più frequente nella prima codificazione della scherma di striscia e che l'impugnatura a due dita sul ricasso, consacrata nel XIX dalla scherma napoletana, assunse rilevanza solo successivamente.



Con la locuzione “portamento di ferro” si vuole indicare il modo di tirare la punta e il taglio con sufficiente potenza offensiva e contemporaneamente con il minor dispendio di energie e movimenti.

Mirabile descrizione del corretto portamento di ferro viene svolta già nel 1570 da Giacomo Di Grassi, che spiega come i tagli debbano essere portati con l'azione del polso, talvolta di gomito e praticamente mai di spalla, e come le punte si debbano eseguire senza ritirare in alcun modo il braccio indietro: il cosiddetto “caricamento” del colpo ha senso solo relativamente a un certo tipo di guardie o inviti che prevedono l'arma già in posizione fortemente arretrata (basti pensare alla posta di donna del Flos Duellatorum, ma anche alla Guardia di testa delle scuole cinquecentesche), dato che il movimento di caricamento nell'eseguire il colpo causa perdita di tempo, durante la quale chi subisce l'attacco è in grado di preparare con estrema facilità la parata, la schivata, o un'ancor più pericolosa uscita in tempo.

Capoferro spiega che i tagli devono essere portati “a segatura”, cioè colpendo e strisciando nel senso inerziale della botta ed eseguiti con il movimento del gomito o, quando tempo e misura lo permettono, con la spalla (cap. 15-16-terza parte); Salvatore Fabris, d'altra parte spiega che il taglio migliore, sebbene meno potente, è quello tirato di polso, dato che non espone il tiratore all'azione in tempo dell'avversario.

Risulta evidente il motivo per cui il taglio è estremamente declassato dai maestri di scherma già dal XVI secolo: se anticamente le azioni di taglio portate di spalla e gomito potevano essere coperte con l'utilizzo dello scudo, con la spada sola usare la spalla costituirebbe un vantaggio eccessivo in termini di tempo per l'avversario; d'altra parte continuando la spada ad essere caratterizzata da dimensioni e pesi considerevoli, l'abuso del polso per eseguire tagli efficaci causerebbe notevoli stress all'articolazione.

La tecnica per portare la punta è la stessa illustrata da Di Grassi: non

ritrarre assolutamente la mano e far seguire alla punta la linea che la congiunge idealmente al bersaglio, dato che la forza di penetrazione è data dalla semplice spinta in avanti.

In conclusione, ricordiamo che la presa dell'arma dev'essere un giusto compromesso tra forza e morbidezza, la prima per dare energia alle azioni, la seconda per conferir loro precisione: in particolare, nell'eseguire qualunque botta, il tiratore dovrà impugnare morbidamente per percorrere la traiettoria in modo preciso, per poi serrare la presa nell'ultimissimo istante e trasmettere al colpo la potenza necessaria per essere efficace.

Il tempo, la misura, la velocità

La scherma, come ogni altra forma codificata di combattimento sia armato che disarmato, trova il suo fondamento in tre elementi, il tempo, la misura e la velocità, senza l'analisi e lo studio dei quali non esiste scherma o arte marziale, ma solo brutalità e un uso del tutto casuale delle armi o del corpo.

Il **tempo** è caratterizzato da due accezioni: nel senso di **scelta di tempo** è la valutazione del momento propizio per eseguire un'azione, affinché l'azione stessa risulti fruttuosa; nel senso di **tempo schermistico** è invece un'unità di misura specifica, necessaria per definire il ritmo dell'azione e per ricercarne l'economia.

Riguardo la scelta di tempo, Capoferro opera un ragionamento teorico raffinatissimo, definendo il tempo come *"misura della quiete e del moto"* e, conseguentemente, dato che *"la quiete della punta della mia spada misura il moto della vita del mio avversario & il moto del mio avversario con la sua vita misura la quiete della punta della mia spada"*, per scegliere correttamente il tempo *"bisogna che quanto spatio di tempo si ferma la vita dell'avversario, tanto si muovi la punta della mia spada"* (cap. 53).

La dimostrazione pratica di questo assunto è facilmente eseguibile: lo schermidore che attacca, incalzando l'avversario non riuscirà mai a toccarlo finchè quest'ultimo non decida di fermarsi, concedendo la misura corretta, dato che, continuando ad arretrare l'avversario, nel tempo in cui l'attaccante spara la botta chi retrocede è in grado di arretrare ancora quel tanto da togliere la misura.

Il tempo schermistico, che come si è detto è l'unità di misura del ritmo dell'azione, si ricava relazionando il tempo di esecuzione di un'azione, a velocità costante, con la distanza che intercorre tra la punta o il taglio della spada e il suo bersaglio; pertanto l'individuazione del tempo schermistico potrà essere compiuta solo dopo aver analizzato il concetto e le diverse classificazioni della misura.

La **misura** è la distanza utile, necessaria e indispensabile per eseguire fruttuosamente una determinata azione.

I punti di riferimento per individuare tale distanza sono costituiti per Capoferro dalla punta della spada e dalla *"vita"*, cioè il busto, dell'avversario (cap. 43-44), anche se quest'ultima non è l'unico bersaglio cui indirizzare un colpo.

La misura si calcola in base al braccio o al piede dritto, cioè gli arti relativi alla spada, mentre riguardo la posizione dei piedi si considera il *piè fermo* oppure il *passo accresciuto*, cioè l'affondo (cap. 45).

Le misure risultano quindi: la **misura larga**, che è “*quando con l'accrescimento del piede dritto posso ferire l'avversario*”, quindi la misura d'affondo o d'allungo (cap. 46); la **misura stretta di piè fermo**, quando “*solamente spingendo la vita & gambe innanzi posso ferire l'avversario*”, mantenendo ferma la posizione dei piedi mentre il corpo si protende a ferire, senza ovviamente perdere l'equilibrio (cap. 47); infine la **misura strettissima**, che è la misura larga non riferita al bersaglio arretrato (il busto), ma al “*braccio avanzato & scoperto*” (cap. 48), senza quindi la necessità dell'affondo per l'esecuzione della botta.

Queste misure richiedono tempi diversi per l'esecuzione delle relative botte (cap. 49), il che ci permette finalmente di individuare l'unità di riferimento del tempo schermistico, cioè il tempo necessario per eseguire una botta alla misura stretta di piè fermo.

Non si può poi dimenticare di citare la misura di corpo a corpo, che emerge dalla trattazione relativamente alle azioni di presa sulla mano armata dell'avversario.

La **velocità** è l'appropriato rapporto tra misura e tempo limitatamente all'azione da eseguirsi: per certi versi potrebbe anche essere considerata una marginale conseguenza dei primi due elementi (Capoferro la cita nella dottrina del tempo), ma nella pratica essa risulta fondamentale, dato che la velocità in ogni singolo movimento del ferro non è mai una costante, ma una variabile in relazione allo scopo che si cerca di ottenere dall'azione: il momento finale della botta dritta sarà eseguito alla massima velocità esprimibile, ma la ricerca iniziale di misura, il legamento, il guadagno dei gradi o la finta dovranno essere eseguiti ad una velocità ridotta, per poter individuare correttamente il tipo di reazione dell'avversario ed applicare l'azione più efficace.

La posizione e il passeggio

Apprendere il corretto maneggio dell'arma in senso stretto è insufficiente se contemporaneamente non si analizzano la posizione e l'equilibrio del corpo negli spostamenti: paradossalmente la scherma si fa più con le gambe che con il braccio.

Lo schermidore in guardia tiene un piede più avanti dell'altro ad una distanza equivalente all'apertura delle spalle tra loro.

Il piede avanzato ha la punta rivolta in avanti, seguendo una linea immaginaria che lo collega alla punta del piede avanzato dell'avversario e che dai trattatisti più recenti sarà definita *linea*



direttrice; il piede arretrato è invece rivolto in fuori di non più di 90° rispetto all'altro piede, con il tallone posto anch'esso sulla linea direttrice (cap. 83).

Le gambe sono leggermente flesse, quindi pronte a scattare per eseguire efficacemente qualunque tipo di spostamento, e il peso del corpo è scaricato di poco sulla gamba arretrata.

Il busto risulta naturalmente profilato, con la spalla del braccio della spada rivolta verso l'avversario, mentre l'altro braccio, qualora non sia in guardia con il pugnale, è tenuto piegato, con la mano in corrispondenza del petto o dell'orecchio.

Il passeggio in guardia si basa sul concetto del passo schermistico, cioè *“una giusta distanza delle gambe, tanto nel fermarsi quanto nel muoversi, atto a mettersi in guardia, a cercare la misura & a ferire”* (cap. 85), il quale può essere, rispetto all'ampiezza, ordinario o straordinario, rispetto alla direzione, in avanti, indietro o di lato, e, rispetto all'esecuzione, con le gambe incrociate o no.

Il **passo ordinario**, *“nel quale si sta in guardia & si cerca la misura stretta”*, in avanti o indietro, è l'equivalente del moderno passo schermistico, che può essere eseguito muovendo prima il piede corrispondente alla direzione in cui si vuole andare e facendolo seguire dall'altro fino al ritorno in guardia (passo semplice, secondo la moderna terminologia), oppure, al contrario, muovendo prima il piede opposto alla direzione di marcia e poi l'altro (passo di raddoppio), oppure ancora incrociando i piedi (passo incrociato); altro passo ordinario può essere la passata semplice, cioè il movimento di passaggio da guardia destra a guardia sinistra, per quanto Capoferro lo sconsigli (cap. 93).

Il **passo straordinario**, *“nel quale si move alargando il passo innanzi per ferire”*, è il passo d'attacco, ovvero il moderno *affondo*, che si esegue slanciando il piede del senso di marcia con un'ampiezza doppia rispetto allo spostamento del passo ordinario: nulla impedisce di applicare anche al passo straordinario, che di norma si esegue muovendo un solo piede, per poi riportarlo in guardia, le modalità dell'ordinario, ricavando cioè l'affondo semplice, di raddoppio, incrociato e di passata.

Il passeggio laterale non ha un equivalente nella scherma moderna che si svolge rigorosamente in linea, ma già Capoferro denuncia l'inutilità del *“passeggiar da banda”* (cap. 90) fine a se stesso o nelle due azioni in tempo descritte nei cap. 91 e 92, e note come inquartata (*“fuggir di vita, mentre che l'avversario vien per ferirti, incontrandolo di quarta... di fuori”*) e intagliata (*“fuggir di vita, mentre che l'avversario vien per ferirti, incontrandolo... di seconda... di dentro”*); la considerazione di Capoferro relativa al passeggio laterale e circolare è emblematica e non ha bisogno di commenti: *“A chi piacciano (...) i passi a traverso, li scansi delle gambe e l'incrociate, necessariamente formano & movano la vita in molti strani modi, li quali, come cose fatte a caso & in nessuna ragione, che stabile & vera fosse fondata, consegnaremo a' loro autori”* (cap. 73).

Le guardie

La guardia, per definizione, è una posizione di preparazione all'attacco o alla difesa o, per usare le parole di Capoferro, *“una positura di braccio & di*

spada distesa in linea dritta nel mezzo delle parti offensibili, con la vita bene accomodata al suo passo ordinario per tenere lontano l'avversario da ogni offesa & per offenderlo, caso che si avvicinasse con tuo pericolo" (cap. 97).

Tra i due secoli in cui vive Capoferro avviene la decisiva trasformazione terminologica grazie alla quale i suggestivi nomi delle guardie di sapore medievale sono sostituiti dalla classificazione basata sui numeri ordinali: non più porte di ferro, code lunghe o alicorni, ma guardia di prima, seconda, terza e così via.

E' Angelo Viggiani il primo ad utilizzare questo sistema, ma sono Capoferro e Salvatore Fabris che lo ordinano e lo perfezionano, relazionando le guardie alle posizioni di pugno e, Capoferro in particolare, iniziando a delineare il concetto di guardia unica.

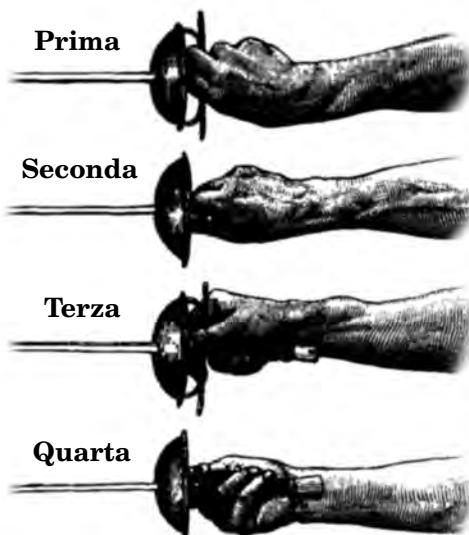
Le posizioni di pugno sono i diversi gradi di rotazione del polso attraverso i quali si posiziona la spada per eseguire ogni azione schermistica; quattro sono le posizioni fondamentali, o *legittime*, secondo la definizione del Fabris, cioè **prima**, **seconda**, **terza** e **quarta** e tre le intermedie, o *bastarde*, **di prima in seconda**, **di seconda in terza** e **di terza in quarta** (per quanto alcuni trattatisti più recenti considerino anche la posizione **di quarta in prima**).

Nello sfoderare la spada, stendendo il braccio, il pugno assume naturalmente la prima posizione, con il filo dritto in alto: ruotando il pugno di un quarto di giro all'infuori si va in seconda, con il filo dritto in fuori, ruotando di un altro quarto si ottiene la terza, con il filo dritto in basso e infine con l'ultima rotazione si ha la quarta, con il filo dritto in dentro.

Ogni guardia si esegue dunque assumendo una particolare posizione di pugno, abbinata ad un relativo atteggiamento del braccio: il braccio potrà essere o completamente disteso, portando l'arma in linea retta verso l'avversario, oppure naturalmente piegato al gomito, mantenendo la punta verso l'avversario, ma in una posizione più rilassata.

Fabris chiama le prime *guardie ben formate* e le seconde *guardie non ben formate*, mentre Capoferro, pur illustrando solo le guardie con il gomito piegato, non manca di considerare i due concetti di linea dritta e linea obliqua.

La **prima guardia** si ottiene con il pugno in prima posizione, leggermente alto sopra la testa, tenendo il braccio morbidamente piegato al gomito e la punta dell'arma verso



la testa o il petto dell'avversario: è una guardia molto efficace sia in attacco che in difesa, ma estremamente faticosa da mantenere, data la scomoda posizione assunta dal braccio.



La **seconda guardia** si ottiene con il pugno in seconda posizione, l'omero all'altezza della spalla, il gomito leggermente piegato e la punta dell'arma rivolta verso il petto dell'avversario; è una guardia meno faticosa della precedente, buona in attacco per essere propedeutica al colpo di punta più comune, ma carente in difesa, dato che scopre molto il bersaglio interno.



La **terza guardia** si ottiene con il pugno di seconda in terza, basso e all'altezza del fianco, con il gomito piegato e tenuto vicino al corpo, e la punta dell'arma verso il petto dell'avversario: questa, secondo Capoferro, è la guardia per eccellenza ed è interessante notare come la guardia di terza continuerà a consolidare la sua supremazia sulle altre guardie fino ad oggi, relativamente alla sciabola, indice questo della non trascurabile importanza

del taglio anche nella scherma di striscia.

La scuola italiana di sciabola classica ha infatti la peculiarità di arricchire un'arma creata per azioni di taglio con un gioco basato in gran parte sui legamenti, le cavazioni, i fili e tutte le azioni del repertorio della spada: in breve, la scherma di striscia.



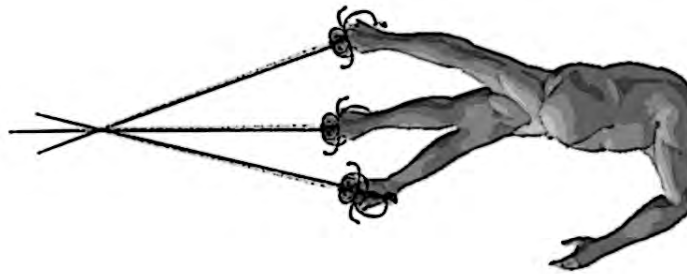
La **quarta guardia** si ottiene con il pugno in quarta posizione tenuto all'altezza del petto, il gomito leggermente piegato e la punta rivolta verso i bersagli esterni dell'avversario: valgano le medesime considerazioni fatte per la seconda guardia, con la differenza che in quarta si tende a scoprire il bersaglio esterno.

La quarta, in posizione più centrale, diventerà dal XVIII secolo la guardia di spada per antonomasia (cfr. Rosaroll & Grisetti - La scienza della scherma - 1803).

Capoferro menziona poi altre due guardie, la quinta e la sesta, relative alla scherma di spada e pugnale, che saranno descritte più avanti.

Come precedentemente rilevato, durante la trattazione Capoferro menziona più volte i due concetti di linea dritta e linea obliqua, cioè i percorsi utili d'azione della lama e in particolare della punta, fondamentali per comprendere appieno le potenzialità dell'arma.

La linea dritta, che in termini di guardia corrisponde alle *ben formate* di Fabris, è la posizione che permette di sfruttare totalmente la lunghezza della



lama e del braccio, sia per colpire con maggiore rapidità che per mantenere l'avversario a distanza: essa però oltre ad essere posizione faticosa da mantenere, circoscrive molto i suoi bersagli e, nell'azione offensiva, porta la lama ad essere con maggior facilità intercettata dalla parata avversaria.

La linea obliqua, al contrario, non sfrutta appieno la lunghezza della spada, ma permette una posizione più comoda per sostenere l'arma e consente di raggiungere bersagli particolarmente protetti dalla guardia avversaria, grazie alla varietà di angolazioni eseguibili con il polso; essa espone comunque al maggior pericolo di essere colpiti, dovendosi compensare la minore misura della spada con un maggiore avvicinamento della persona all'avversario.

La punta

Il colpo di punta è ormai nel XVII secolo il fondamento della scherma di spada, per essere più rapido e più invalidante del taglio: le dimensioni e la conformazione della striscia ne sono la prova lampante.

Capoferro classifica tre tipi di punte (cap. 17-terza parte), l'imbroccata, la stoccata e la punta riversa, dimenticando però la punta dritta, cioè l'opposto della punta riversa.

L'**imbroccata**, già definita *punta sopramano* "*si parte dalla prima guardia & va a ferire dalla spalla sinistra dell'avversario fino al suo ginocchio dritto col fil falso di sotto, sì che non si volti la mano fin che non arriva al punto di ferire e vuol essere buttata*"; la **stoccata**, o *punta sottomano*, "*vogliono che si parta dalla terza guardia & che vadi a ferire l'avversario verso la spalla dritta*".

Si noti che il fatto che la botta sia eseguita sopra o sotto la mano (armata) dell'avversario assume ora un valore marginale, contando di più per definire il tipo di punta la posizione del pugno e la traiettoria.

"La **punta riversa** si parte dalla quarta & va a ferire di fuori dalla spalla nimica, riversando ben la mano in dentro"; la **punta dritta**, aggiungiamo, parte dalla seconda e va a ferire all'interno il petto dell'avversario, portando il pugno ben in fuori.

Conclude Capoferro: "*alcuni aggiungono la punta in falso che vien da giù in su, verso il petto dell'avversario, ritrovandosi la spada in guardia bassa*", ma possiamo intendere questo tipo di punta come un particolare tipo di stoccata.

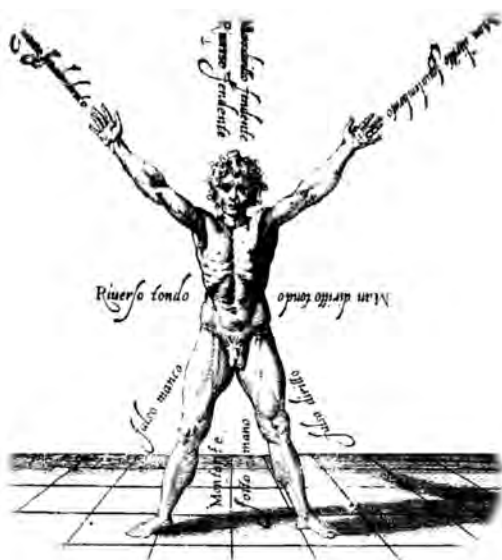
In conclusione, non è errato considerare che l'imbroccata si esegue con il pugno in prima posizione, la punta dritta in seconda, la stoccata in terza e la

punta riversa in quarta.

Riprendendo il ragionamento relativo alla linea, vuoi dritta, vuoi obliqua, ognuna di queste punte può essere tirata sia una linea dritta a colpire i bersagli frontali, sia in linea obliqua, per raggiungere i bersagli arretrati nascosti dalla posizione profilata del corpo, oltre al braccio armato avversario che, coperto dal finimento della spada, non è raggiungibile senza angolare il polso.

I tagli

Il segno di scherma, cioè la figura umana circondata dalle linee dei



tagli, continua ad essere utilizzato anche da alcuni trattatisti di quest'epoca, in particolare da Fabris, il cui segno è qui riportato, e da Marcelli.

Anche Capoferro elenca questi colpi con poche variazioni dalla terminologia cinquecentesca, ma la nomenclatura dei tagli resta sempre una delle prove della diversità delle scuole di scherma, fino alla fine del XIX secolo, dato che raramente i nomi conferiti da un trattatista sono del tutto coincidenti con quelli dati da un altro.

Restano comunque delle costanti, prima fra tutte la distinzione generale tra mandritti e manrovesci:

il **mandritto** “è quello che dalle parti dritte comincia”, tenendo sempre presente che il modello di riferimento è un tiratore destrimane, ovvero il colpo di taglio tirato dalle parti destre a colpire le parti sinistre dell'avversario e il suo opposto sarà il manrovescio o **riverto**; i termini saranno invertiti per il tiratore mancino.

Il taglio, mandritto o riverto che sia, è poi classificabile specificamente, in base alla traiettoria che percorre sul corpo dell'avversario.

“Si chiama **ordinario**, il qual'è quello che per linea obliqua trascorre, cioè dalla spalla manca al ginocchio dritto del nimico” ovvero quello che Fabris continua a definire *sgualembro*, seguendo la lezione marozziana; “il **fendente** si chiama quello che va a ferire per dritta linea, di su in giù”.

Considerazione d'obbligo relativa a questi primi tipi di tagli è che essi si eseguono con il filo dritto, risultando inagevoli o, come nel caso dei riverti, impossibili da eseguirsi con il filo falso.

“Il **tondo** si dimanda quello che a traverso volta”, intendendo riferirsi al taglio eseguito orizzontalmente, sia di filo dritto che di falso.

“Il **montante** è quello che parte col fil dritto della spada di sotto & va a ferire alla punta della spalla dritta dell'avversario”: altra differenza con

Marozzo, dato che a questa definizione, secondo il Maestro bolognese, corrisponde il *ridoppio*.

Per Capoferro invece “*ridoppio* chiamano quando con un mezzo mandritto atterrata la spada nimica li vai voltando un altro mandritto ordinario”, definizione non molto pertinente al taglio fine a se stesso, dato che non ne descrive un semplice tipo, ma un’azione schermistica più elaborata, la *battuta e botta* della scherma più moderna, costituita da un’azione ausiliaria, la battuta sul ferro, che precede la botta vera e propria.

Il taglio, di qualunque genere (mandritto o roverso) o specie (fendente, ordinario, tondo, montante) è poi classificabile a seconda della modalità di esecuzione, se cioè viene eseguito direttamente, seguendo la traiettoria più breve, oppure preceduto da un mulinello: in quest’ultimo caso Capoferro, in accordo con tutti i suoi predecessori, stabilisce che “*stramazzone* è quello che col nodo della mano a guisa di Ruota si fa”.

Tutti questi tagli si eseguono di norma con il filo dritto, a parte il tondo e il montante che possono eseguirsi efficacemente anche con il filo falso; in particolare i colpi di falso che seguono le traiettorie del montante dritto e del roverso prendono rispettivamente i nomi di **falso dritto** e **falso manco**.

Più che per colpire “*del falso dritto ve ne potete servire per urtare in fuori la spada nimica, cioè verso le sue parti destre & del falso manco urterete verso le sue parti sinistre*”, quindi per l’azione ausiliaria comunemente detta *battuta* e per le parate che si eseguono dinamicamente, cioè con un colpo contro il colpo avversario, dette anche *parate di picco*, secondo la moderna terminologia; una nota interessante riguardante le parate riguarda proprio la differenza tra le parate di filo dritto e quelle di filo falso, dato che Capoferro avverte “*che quando parate col falso, parate del mezzo in su della spada verso la punta & quando parerete col fil dritto si deve parare col forte dal mezzo della spada in giù verso il finimento*” abbinando quindi il debole della lama alle parate di filo falso e il forte a quelle di filo dritto.

La parata

Riguardo la parata Capoferro sentenzia: “*Si para tanto di filo dritto quanto di fil falso, ben che rade volte*”; non vi è dunque una classificazione simile a quella della scherma moderna, anche se molto spesso nella descrizione delle azioni Capoferro, come già molti altri prima di lui, si serve delle guardie per identificare le parate.

Altra considerazione molto importante è che la parata si esegue, correttamente, di filo, dritto o falso a seconda dei casi, e quindi non con il piatto della lama: dello stesso avviso è Giovanni Dall’Agocchie che si esprime, nel 1572, nei medesimi termini.

La parata fine a se stessa è del tutto inutile, dato che, in termini generali, “*Il buon giocatore quando giocherà non deve mai parare se non risponde col ferire, (...) nè manco schifar di vita se non ferisce, & se li occorrerà parare col pugnale, quando il pugnale parte per parare, la spada si deve partire per ferire*”.

Inoltre il motivo per cui la parata, come azione singola di preludio alla

risposta, si esegue di rado è giustificata dal combinato di tre osservazioni: la prima al cap. 115 “*Mentre che io ferisco paro necessariamente insieme, in quanto che io ferisco in linea dritta e con la persona nella debita disposizione: perchè quando ferisco in questa maniera, a tempo & a misura, l'avversario mai mi ferirà, nè di punta nè di taglio, perchè il forte della mia spada camina in linea dritta & tiene a coprire tutta la mia vita*”; la seconda, attraverso un ragionamento *a contrario*, dato che con il parare ci si espone alle finte dell'avversario, Capoferro suggerisce sempre di andare a colpire contro le finte a misura, non di parare; infine con il carattere evidentemente sussidiario della parata e risposta, espresso dalla proposizione “*quando occorre parare con doi tempi, nel tempo che si para si tirerà il piè manco appresso al dritto & poi nel ferire si passerà col dritto innanzi*”.

Insomma, per Capoferro la parata perfetta è quella che si fa attaccando, attraverso quell'uscita in tempo che nella scherma attuale è conosciuta con il nome di *contrazione*; eventualmente si può eseguire la parata in due tempi, cioè l'azione di parata e risposta, considerata però di second'ordine secondo il principio dell'economia del tempo.

In concreto, la contrazione è azione estremamente pericolosa, perchè il tirare sul tirare, non riuscendo ad intuire la linea d'attacco dell'avversario, porta ad essere quasi inevitabilmente feriti.

La parata, come si vedrà poi meglio riguardo le prese di ferro, può essere di due tipi: la parata stabile, cioè l'opposizione statica del proprio ferro al colpo nemico, la **parata di quiete** detta oggi *parata di tasto*, e la **parata di moto**, attualmente *parata di picco*, consistente nell'esecuzione di un colpo (di taglio) contro la lama nemica che sta attaccando; a questa seconda categoria appartengono le parate di falso dritto e falso manco.

Capoferro, insieme a tutti i trattatisti suoi contemporanei, utilizza i nomi delle posizioni di pugno per definire le parate, con delle conseguenti differenze rispetto all'attuale classificazione, di seguito illustrate:

XVI secolo	XVII secolo	XX secolo
Becca Cesa - Possa	Prima	Prima (sciabola)
Coda longa e larga	Seconda	Seconda
Porta di ferro stretta	Terza	Terza
Porta di ferro larga	Quarta	Quarta
Guardia di fianco	Quarta (punta in basso)	Prima (spada)
Guardia di testa	Prima	Quinta (sciabola)
Guardia di faccia	Quarta	Sesta (sciabola)

La botta lunga

Per **botta dritta** si intende comunemente il colpo tirato, vuoi di punta, vuoi di taglio, direttamente dalla guardia a bersaglio.

Quella che sembra l'azione schermistica più facile da eseguire, è in

realtà la più difficile, dato che comporta la pressochè totale assenza di reazione da parte dell'avversario, fulminato da un colpo non visto, ma solo sentito, eseguito con perfette velocità, scelta di tempo e misura.

Interessante a proposito è la disquisizione operata da Marcelli, che parlando della *stoccata dritta* la considera come l'unità di misura di tutte le azioni schermistiche che sono tutte accompagnate da essa e in essa tutte finiscono.

Marcelli poi descrive la modalità di esecuzione della botta dritta: *“...piantato, ben composto in una delle guardie sopradette e ben situato nella difesa, co 'l corpo in centro e con la vita in profilo, senza che altrimenti si mova, camini velocemente il braccio per linea retta, di dove si trova, in petto al nemico e, pigliando la velocità della vita curvata sul 'l ginocchio sinistro, violentemente risorga, caminando il piè dritto nell'accompagnare il colpo. Nell'istesso tempo volti con indicibil prestezza il corpo, pigliando lo spirito nel voltar delle spalle e termini la Stoccata in petto del tuo nemico”*: una simile descrizione è presente anche nell'opera di Di Grassi, e lo stesso Marcelli cita Nicoletto Giganti il quale parla di *stoccata lunga*.



In effetti botta dritta e botta lunga si confondono concettualmente, definendo la medesima azione: Capoferro, in particolar modo, ne illustra i pregi graficamente, dimostrandone *“l'incredibile accrescimento (...) rispetto alle membra, che si movano tutte a ferire”*.

La **botta lunga**, per utilizzare la terminologia del Maestro di Cagli è il colpo tirato con l'accrescimento del piede in passo straordinario, quindi in affondo, dalla posizione di guardia, facendo percorrere alla punta, o al debole della lama, la traiettoria più breve per raggiungere il bersaglio.

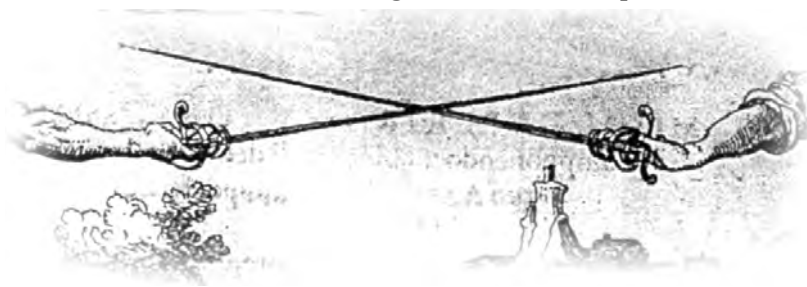
Da notare poi l'importanza, soprattutto nella spada sola, della sbracciata con la mano disarmata, gesto che permette di compensare l'impeto dell'affondo mantenendo quindi stabilità ed equilibrio, oltre ad aiutare la rotazione del busto che, profilandosi, si espone con minor bersaglio all'eventuale contrattacco dell'avversario.

Il guadagnar di spada

Sin dalle sue prime codificazioni la scherma occidentale si è sempre basata sulla ricerca del contatto di ferro, l'antico *incrosar di spada* che nella

moderna terminologia è definito *presa di ferro*, mentre nella trattatistica coeva a Capoferro passa sotto il nome di **guadagnare** o **stringere** o **dominare di spada**.

“La spada si stringe a fine di venire a misura o a scoprire l'avversario, di fuori e di dentro, alto e basso, ma sempre in linea dritta, mentre si ferma o si move l'avversario”: stringere la spada serve quindi a cercare la misura per l'attacco e contemporaneamente a scoprire l'avversario, pertanto è d'obbligo che il dominio del ferro nemico avvenga non con un semplice contatto, ma con l'esercizio



zio di una pressione su di esso.

Questa pressione può essere continuata o istantanea o, per dirla con

le parole di Capoferro, *“Il dominio della spada sola è della quiete o del moto”*; al **dominio di quiete** corrisponde il termine odierno di *legamento*, *“quando havendo acquistato la spada dell'avversario non mi parto mai dal dominio nel ferire”*, mentre al **dominio del moto** corrisponde la *battuta*, dato che *“havendo battuta la spada in qual si voglia maniera sì che esca fuori della mia presentia, in quel tempo che camina sforzatamente s'intende esser nel mio dominio, nel quale ho da ferire prima che si riscatti”*.

Per eseguire il dominio di quiete, *“di prima si acquista il debole della spada con un palmo del debole della tua, nel secondo tempo s'acquista il principio del forte della spada dell'avversario”*, ricordando sempre che per Capoferro non esiste il grado medio, ma solo debole e forte; in realtà il dominio progressivo dei gradi della lama dell'avversario, che culmina nella botta con il ferro in opposizione e detto attualmente *filo*, avviene guadagnando con il forte la lama avversaria.

Al contrario l'azione di battuta, che si esegue agendo con il debole sul debole avversario, seguita dal colpo è detta *battuta e botta*.

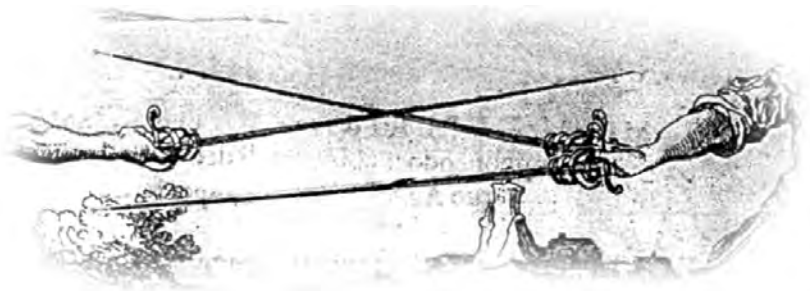
Conseguentemente a tali considerazioni emerge il fatto che dal dominio con il forte, cioè il dominio di quiete, non può che scaturire un colpo di punta, mentre da quello con il debole, il dominio di moto, un colpo di taglio: *“In spada sola, havendo dominata la spada nemica col forte, mai si deve rispondere di taglio, ma sì bene di punta (...) il contrario fa il taglio”*.

Ulteriore nota viene dalla scherma più recente, che comprende una presa di ferro particolare, a metà tra le due appena descritte, che consiste in una battuta strisciata, guadagnando i gradi, che prende il nome di *sforzo* e grazie al quale è possibile, in certi casi, addirittura disarmare l'avversario.

La cavazione

La **cavazione** è la contraria del guadagno di spada: nel momento iniziale del dominio di quiete, cioè con l'applicazione della pressione sul debole, o

scegliendo il tempo sul tentativo di dominio di moto (battuta), la punta della spada deve eseguire un



mezzo cerchio sotto o sopra la spada avversaria, a seconda del tipo di presa di ferro, per eludere il dominio e dominare a sua volta.

Come spiega Alfieri la cavazione è di due tipi, **di tempo** e **di obbedienza**: “la Prima è quel passaggio che si fa, da un luogo ad un altro con la Spada nel tempo che si tenta di trovarla; la Seconda è quando, essendo coperta, nell'istesso modo portandola, si libera di soggezione”.

E' bene in ogni modo distinguere quello che è il puro e semplice movimento di svincolo che esegue la spada, il *camuffo* già descritto da Marozzo, e i vari tipi di azione che da esso scaturiscono; infatti la cavazione di obbedienza può essere seguita da un filo, qualora la spada vada a dominare il ferro nemico, o da una botta a ferro libero nel caso opposto, mentre la cavazione di tempo è di per sé un particolare tipo di azione in tempo, concludentesi inevitabilmente in una botta a ferro libero.

D'altra parte il movimento di cavazione si può, anzi, si deve eseguire per una efficace riuscita delle azioni di finta di punta e per questo si parlerà di finta, cavazione e botta per descrivere la più basilare delle azioni composte.

L'azione contraria che neutralizza l'effetto della cavazione è la **contro-cavazione**: nel momento subito successivo a quello in cui la lama avversaria circola sotto la propria e poco prima che raggiunga il dominio si esegue una cavazione nello stesso senso, ripristinando la posizione iniziale e tornando a dominare il ferro nemico.

Per completezza, ricordiamo che Nicoletto Giganti fu uno dei primi trattatisti a suggerire l'utilizzo della contro-cavazione abbinata alla parata, attraverso la quale è possibile aumentare l'effetto difensivo della parata stessa, grazie al movimento circolare della lama che raccoglie e blocca il ferro nemico.

Sia la cavazione che la contro-cavazione, per essere efficaci e concludersi quindi con una botta ben riuscita, devono essere eseguite con un movimento di polso, il più stretto possibile intorno alla spada nemica, e con il progressivo avanzamento della punta verso il bersaglio; è per questo che nelle strisce i due bracci di guardia e di parata, cioè le vette dell'elsa, erano spesso molto lunghi, per bloccare la cavazione avversaria ed interromperne l'effetto.

Le finte

Secondo la moderna terminologia, *azioni composte* sono quelle nelle quali la botta finale è preceduta da un'elusione del ferro nemico: in questa categoria rientrano solo le azioni di finta.

Spiega Capoferro: *“Finte si chiamano quei cenni ingannevoli della spada che si fanno tanto di taglio quanto di punta, fuori e dentro della spada, in su & in giù, innanzi & indietro e nel giro, ancora in linea dritta & obliqua, a l’una & a l’altr’arme & queste finte feriscano dirittamente all’opposto di quello che accennano”*.

Per essere efficace la finta dev’essere realistica, cioè sembrare, nella sua preparazione, una botta vera e propria da parare ed è proprio per questo che Capoferro non la considera un’azione produttiva; infatti *“Le finte non son buone perchè perdono di tempo e di misura; l’altro si è che la finta si farà o a misura o fuor di misura: se sarà fatta fuor di misura non accade che io mi muova, ma se mi sarà fatta a misura mentre che lui fingerà io ferirò”*.

Anche in questo caso la conclusione è troppo drastica: infatti la finta, come ogni azione schermistica, dev’essere eseguita valutando il modo di tirare e le reazioni dell’avversario, perciò se il nemico ha l’abitudine di tirare sul tirare la critica di Capoferro è più che corretta, ma se invece egli tende a parare e rispondere cadrà molto facilmente nel tranello della finta.

Esiste poi la possibilità di eseguire più finte nella medesima azione: se le finte sono due, ad esempio, la botta si conclude solitamente nel bersaglio della prima finta e quindi *“le contrafinte si fanno al contrario delle finte”*, proprio per sottolineare tale concetto, peraltro non assoluto, dato che nulla impedisce di individuare tre bersagli diversi, due fittizi e l’ultimo reale.

Capoferro illustra poi una botta particolare, conosciuta oggi come *copertino*: *“Il **coprir della spada** è spetie di finta e si fa coprendo la punta della spada dell’avversario col debole della tua spada, all’hora che si trova in quarta bassa & vuol essere fatta in linea dritta”*

Una più chiara spiegazione di quest’azione si può trovare nel trattato di Masaniello Parise: *“Il copertino è così chiamato perchè nell’attuazione del primo movimento si copre la spada nemica. Il copertino si può espletare (...) sempre che l’avversario presenterà la spada sulla linea (...). Quest’azione ha due movimenti: primo, si metterà il proprio forte sul debole avverso a braccio steso, col girare il pugno quasi tutto in seconda, in guisa da coprire la spada avversaria, deviandola leggermente alla propria sinistra; secondo, girando il pugno tutto di quarta, lasciandolo ben messo per l’opposizione di dentro, si vibrerà la botta dritta al petto nella stessa posizione”*.

Le azioni in tempo

Per azione in tempo si intende l’attacco eseguito scegliendo il tempo sulla preparazione dell’attacco nemico, cioè quando l’avversario sta per eseguire il suo colpo; per una maggiore chiarezza, ci serviremo dell’analogia con i trattati moderni per definire alcune delle azioni non citate da Capoferro o dai suoi contemporanei.

Arresto in tempo: l’azione in tempo per antonomasia, consiste nel colpire l’avversario nella linea più breve nell’esatto momento in cui egli si appresta a colpire; ciò che caratterizza l’arresto è il fatto che esso si esegue di norma a ferro libero, senza cioè l’ingaggio della lama avversaria.

Classico esempio di quest'azione è l'arresto contro l'attacco alle gambe, spesso eseguito con la sottrazione-riunita della gamba avanti.

Capoferro definisce l'arresto **azione di mezzo tempo**, cioè

“quando a misura larga ferisco l'avversario nel braccio avanzato e scoperto, sia quello del pugnale o quello della spada, di punta o di taglio o vero quando ferisco l'avversario a misura stretta, muovendosi egli a ferirmi o a fare qualche altro atto”.

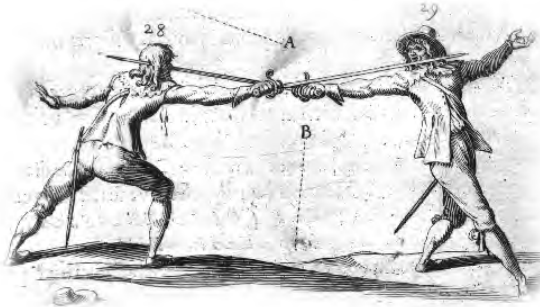
Appuntata: termine spesso utilizzato con diversi significati, di norma indica il colpo di rimessa allo stesso bersaglio contro l'avversario che tende a parare e rispondere con una finta; nel trattato si ricava per analogia quando, riguardo alle finte di misura, si suggerisce di tirare nel momento della loro esecuzione.

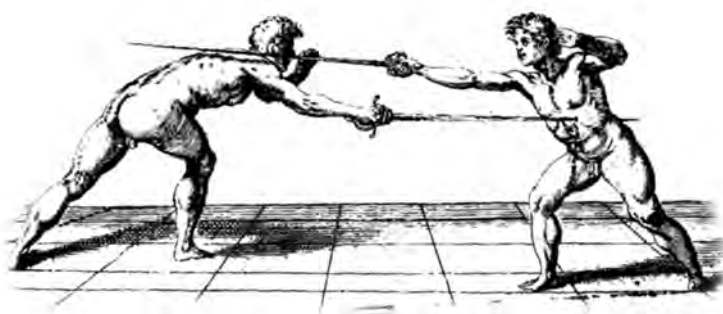
Cavazione di tempo: nel preciso istante in cui l'avversario tenta un dominio di moto, si eseguirà una rapida cavazione sottraendogli il ferro, stendendo contemporaneamente il braccio e colpendo.

Contrazione: uno dei pilastri della scherma seicentesca, cioè la parata e risposta in un tempo solo. Nel momento in cui l'avversario tira la botta dritta se ne tirerà un'altra, contraria, nella medesima linea, con il pugno in opposizione al suo ferro: la botta avversaria sarà così parata e contemporaneamente il nemico resterà colpito.

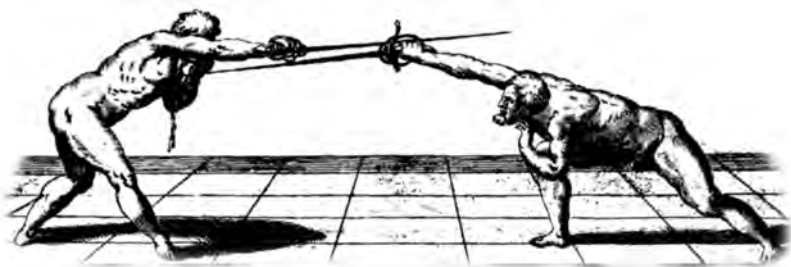
Capoferro definisce la contrazione **azione di contra tempo**, cioè *“quando nel medesimo tempo l'avversario mi vuol ferire io l'incontro in più breve tempo e misura”*, e nel descrivere i vantaggi della scherma di linea aggiunge: *“Mentre che io ferisco paro necessariamente insieme, in quanto che io ferisco in linea dritta e con la persona nella debita dispositione: perchè quando ferisco in questa maniera, a tempo & a misura, l'avversario mai mi ferirà, nè di punta nè di taglio, perchè il forte della mia spada camina in linea dritta & tiene a coprire tutta la mia vita”* (cap. 115).

Inquartata: invitando l'avversario a colpire il bersaglio interno, nel momento in cui egli vibra la botta si sposterà il corpo di lato a destra, facendo perno sul piede destro, stendendo il braccio armato con il pugno di quarta e colpendo.





sinistro, e lo si colpirà stendendo il braccio armato con il pugno di seconda; Marcelli chiama questa botta **fianconata**.



la botta, slanciare la gamba arretrata all'indietro, raggiungendo la posizione di affondo, e, appoggiando o meno la mano sinistra a terra, stendere la destra, per colpire, con il pugno in prima o in seconda posizione; sempre Marcelli chiama quest'azione **sottobotta**.

Intagliata: l'opposto della precedente, dato che l'invito è a colpire il bersaglio esterno e nel momento in cui l'avversario inizia l'attacco si sposterà il corpo a sinistra, facendo perno sul piede

Passata sotto: dopo aver invitato l'avversario a tirare al bersaglio alto, nel momento in cui egli si appresta ad eseguire

L'uso della mano non armata

Fino ai primi anni del XIX secolo non era insolito assistere ad azioni di presa con la mano non armata, eseguite a misura ravvicinatissima, quando cioè la lama della spada risulta totalmente inutilizzabile: nello stesso trattato di Rosaroll e Grisetti del 1803 vengono illustrati i più efficaci sistemi per bloccare il braccio armato dell'avversario alla misura strettissima.

Capoferro illustra più volte il caso della presa, il "*dare di piglio*" sul polso della mano armata o sul finimento della spada, azione che si conclude con una punta al viso o al busto.

Entrare ad una misura così ravvicinata già ai tempi di Fiore de' Liberi era un'azione molto rischiosa; Marozzo, nel suo terzo assalto di spada e brocchiere avverte che le *prese e strette di mezza spada* in esso descritte meritavano di essere insegnate solo agli allievi più coraggiosi e animosi, dato che tali azioni espongono più di ogni altra ai colpi dell'avversario, se non eseguite con precisa misura e corretta scelta di tempo.

L'entrata in presa può avvenire sia che l'avversario attacchi, sia che si difenda: nel primo caso il margine di rischio è maggiore, dato che per trovare il

tempo giusto si dovrà intercettare e neutralizzare la botta portandosi in avanti, verso l'avversario e quindi prevedere esattamente il tipo di colpo e la relativa traiettoria programmati dall'avversario, come avviene nell'eseguire la contrazione; in misura minore, ma sempre rischiosa la presa nel secondo caso, dato che l'attaccante è privilegiato dall'iniziativa nell'azione, pur dovendo preoccuparsi delle eventuali uscite in tempo dell'avversario.

Il movimento per eseguire la presa è caratterizzato da una decisa passata avanti, per guadagnare la maggior misura possibile e per portare la mano non armata nella condizione migliore per agire.

Con la mano disarmata è poi anche possibile parare o ingaggiare il ferro avversario, avendo cura che il contatto tra mano e lama nemica sia istantaneo e, possibilmente, che avvenga sul piatto della lama stessa: talvolta, anche con la striscia, si utilizzava la manopola, un guanto corazzato o imbottito che permetteva l'utilizzo suesposto della mano disarmata, limitando il rischio di essere feriti.

Oltre alla presa esistono poi altre tecniche offensive eseguibili alla misura strettissima, già descritte dai trattatisti più antichi e consistenti in leve articolari, proiezioni e colpi con il pomo della spada.

Salvatore Fabris illustra ad esempio, oltre al colpo di pomo al petto, anche una particolare proiezione, già descritta da Fiore de' Liberi nel XV secolo, da Achille Marozzo nel XVI, e definita da Rosaroll & Grisetti *balestrata*.

I due schermidori napoletani così descrivono l'azione: *"mentre che il nemico si reca in quella posizione (...) per tirarvi la stoccata, passerete velocemente all'ordinario col piede sinistro in avanti, e fuori al destro del nemico, e col ginocchio sinistro farete forza nel suo diritto, urtandolo verso il dentro della direttrice. Poscia colla mano sinistra ben chiusa, e steso il braccio medesimo, urterete il nemico fra 'l collo ed il mento, spingendolo verso le spalle, cioè verso fuori dalla direttrice: in questo modo dovrà egli perdere, per forte che sia, l'equilibrio, e caderà disteso al suolo, battendo sul terreno pria la testa e poi tutto il resto del corpo"*.

Fabris non attende la caduta dell'avversario, suggerendo una risoluzione mortale nell'attimo subito precedente.



Il pugnale

La tecnica della spada e pugnale diventa nella scherma della striscia il primo e più importante stile ad armi doppie, arrivando talvolta ad insidiare la supremazia della spada sola come modello di riferimento; Capoferro peraltro sottolinea che per quanto riguarda gli effetti concreti dell'uso del pugnale *"meglio con la spada sola si metterebbero in opera, senza andar dietro a tante lunghezze"* (cap. 118).

Il pugnale è costituito fisicamente da quattro parti: lama, elsa, manico e pomolo.

La lama è lunga circa quaranta centimetri, è particolarmente robusta in termini di spessore e non necessariamente possiede tagli; in alcuni modelli ha forma di pettine, per bloccare ed eventualmente spezzare la lama avversaria o, grazie ad un meccanismo a scatto, si può dividere in due o tre parti, con le stesse finalità.

Anche l'elsa può avere forme diverse, dalla più semplice a croce con le vette leggermente incurvate verso la punta fino alla guardia a vela alla spagnola, caratterizzata da un'ampia cocchia che protegge la mano.

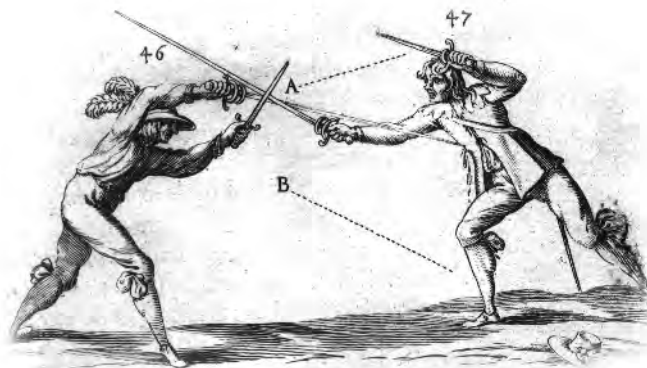
Per quanto riguarda manico e pomolo, niente di più di quanto già detto a proposito della spada.

Il pugnale ha tre funzioni, due fondamentali e una, paradossalmente, accessoria ed eventuale: le prime sono la parata e la presa di ferro, la seconda l'offesa, dato che, nonostante si tratti di un'arma concepita originariamente per ferire, se utilizzato con la spada, il pugnale usato per colpire porta lo schermidore ad esporsi pericolosamente alla lama lunga avversaria nel cercare la misura, che dev'essere giocoforza ravvicinatissima.

La pugnalata sarà semplicemente il colpo che sostituirà la presa con la mano disarmata, eseguibile con la spada sola, in caso di corpo a corpo.

Il primo e più evidente problema relativo a questo stile di scherma è dato dal fatto che l'utilizzo di una seconda arma porta il corpo ad assumere una posizione più frontale e meno profilata rispetto all'avversario e quindi a scoprire più bersaglio; ad esso si aggiunge il fatto che il pugnale non dà la sicurezza in parata di una lama lunga, nè la copertura di uno scudo.

D'altra parte se usato correttamente e con disinvoltura il pugnale è uno strumento formidabile più per ingaggiare il ferro nemico che per pararne i colpi, semprechè si tenga presente il suo carattere meramente ausiliario rispetto alla spada e non si pretenda di contare eccessivamen-



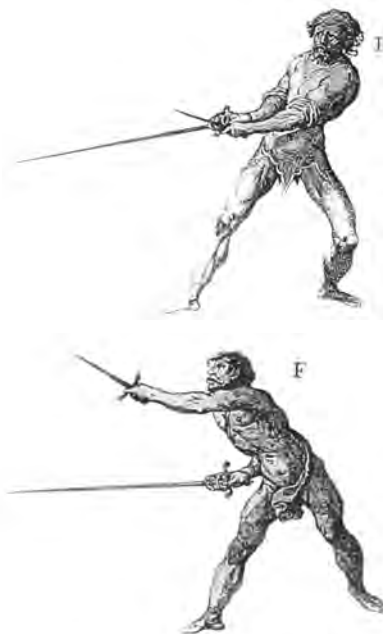
te su di esso: Capoferro lo conferma proprio nell'evidenziare la superiorità pratica dalla spada sola, pertanto chi tira di spada e pugnale deve sempre prediligere l'impiego dell'arma lunga, soprattutto nel garantire ed eventualmente emendare l'azione della corta.

Due delle sei guardie descritte da Capoferro sono dedicate esclusivamente a questo stile.

La **quinta guardia**, consiste in una terza di spada a punta leggermente bassa ed una quarta di pugnale, atteggiamento che riprende la tecnica classica di utilizzare l'arma di appoggio sempre unita alla spada.

La **sesta guardia** è una terza bassa di spada con il braccio leggermente indietro e una terza alta di pugnale con il braccio decisamente disteso in avanti, pronto a cercare il ferro nemico.

Grande attenzione nell'addestramento a questo stile dev'essere posta nel sincronismo tra l'azione del pugnale e quella della spada, dato che non è infrequente il rischio che le due armi si intralcino a vicenda; inoltre, poichè il pugnale è, come già detto, molto esposto alla cavazione nemica e con esso la parata stabile è molto difficile da eseguirsi, soprattutto contro il taglio, a causa delle dimensioni e della scarsa copertura che l'arma corta offre, è importante che nel maneggiarlo si lavori molto di controcaavazione, soprattutto in parata.

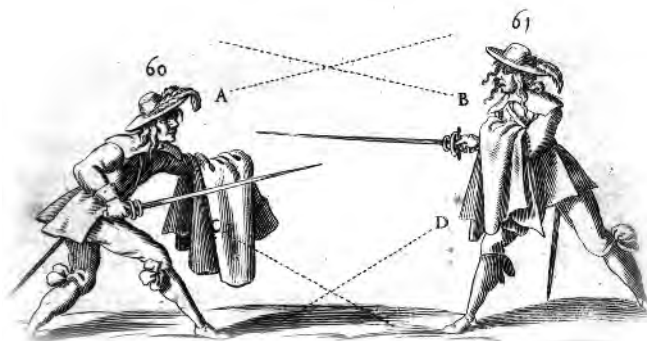


La cappa

La cappa altro non è che il mantello, il soprabito del gentiluomo, utilizzabile come arma difensiva dalle insospettabili qualità: una buona cappa correttamente imbracciata è infatti in grado di opporsi direttamente al colpo di taglio della striscia e di deviarne, e talvolta imbrigliarne, la lama nel colpo di punta.

Come il pugnale essa è considerata pezzo difensivo d'appoggio alla spada per duelli regolari e per la difesa personale, dal XVI al XVIII secolo: con la codifica del moderno codice cavalleresco che prevede esclusivamente duelli alla spada, alla sciabola o alla pistola, e con i cambiamenti della moda anche la cappa cade in disuso, nonostante sia proprio dalla sua tecnica di maneggio che deriva l'utilizzo della giacca avvolta sul braccio disarmato, limitatamente all'uso del coltello, consacrato nei duelli "rusticani" del XIX e XX secolo.

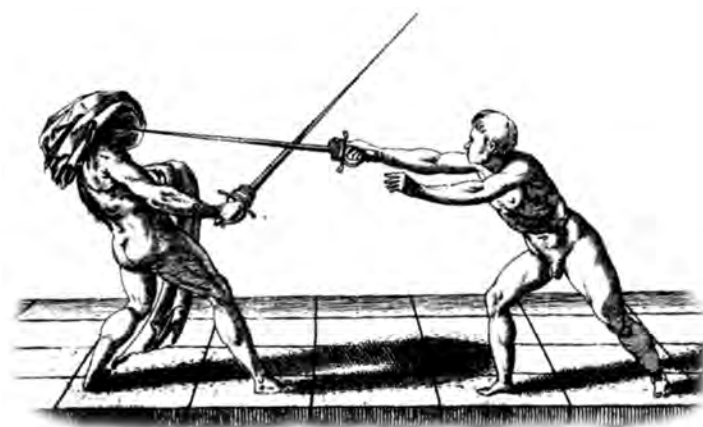
La cappa può essere imbracciata in due modi fondamentali: il primo, più semplice, consiste nell'afferrarla saldamente alla metà del bavero, facendola circolare un paio di volte attorno al braccio con un movimento da dentro in fuori; nel secondo bisogna stringere in mano i due lembi alla base della cappa e quindi avvolgerla con lo stesso movimento.



Entrambi i sistemi hanno vantaggi e svantaggi: se nel primo, l'imbracciatura è più rapida ed è possibile servirsi della cappa sciolta a mo' di frusta, nel secondo è possibile servirsi di tutta l'estensione del mantello nel gettarlo contro l'avversario.

Una volta imbracciata la cappa presenterà comunque una piccola porzione pendente ed è per questo che bisognerà il più possibile evitare di alzare il braccio, vuoi per parare, vuoi per cercare il ferro, onde evitare che il lembo del mantello ostruisca la vista; in questi casi, un po' come con lo scudo, il braccio della cappa dev'essere tenuto dritto e mai nella linea interna alta.

Per quanto, come già spiegato, con la cappa è possibile parare e prendere ferro direttamente, è bene sempre fare affidamento innanzitutto sulla spada, che dovrà essere usata in via principale per la difesa e l'ingaggio nelle linee esterne, e solo in via ausiliaria sulla cappa, che resta la più insidiosa delle armi doppie non solo per chi la fronteggia, ma anche per chi non se ne sa ben servire.



La cappa non imbracciata, tenuta al bavero, può essere, come già spiegato, utilizzata come una frusta o anche scagliata, per infastidire l'avversario, colpendolo al viso, o per imbrigliargli la spada; in tal senso è molto interessante la botta suggerita

per la prima volta da Marozzo, consistente nel coprire la propria spada, tenuta bassa, con la cappa, per poi, con uno scatto in avanti impresso alla lama, gettarla in viso al nemico e contemporaneamente colpirlo, in una sorta di *frecciata ante litteram*.

Le altre armi difensive

Gli stili delle armi doppie, fioriti e moltiplicatisi nei primi del XVI secolo, si riducono drasticamente nell'utilizzo della striscia.

Lo scudo, da pugno come il brocchiere e la targa, o da braccio come la rotella, viene utilizzato solo in occasioni particolarissime di duello e i maestri di scherma si concentrano allora sugli stili più utili del pugnale e della cappa, armi difensive che, essendo anche accessori d'abbigliamento per la moda dell'epoca, risultavano più a portata di mano dello schermidore in qualunque situazione.

Capoferro però si occupa, a ragione, anche della rotella, che come tutti gli scudi imbracciati può essere molto insidiosa in mano a un tiratore inesperto; egli infatti osserva che *“spesso avviene che l'arme proprie fanno guerra a chi delle medesime non sa ben servirsi, però ho giudicato non esser fuor di proposito di accennare alcuni particolari della rotella, come arme pericolosissima a quelli i quali nella medesima non hanno fatto qualche sorte d'esercitio”*.

Infatti, se da un lato le dimensioni della rotella garantiscono una grande copertura, dall'altro aumentano il rischio di una perdita di visibilità in caso di maneggio scorretto dello scudo; è per questo che Capoferro avverte *“che la Rotella si deve tenere imbracciata con il braccio sinistro alquanto curvo, di modo che guardi alquanto verso le parte tue sinistre, ma non tanto curvo che impedisca l'occhio, chè non possa scorgere qual si voglia parte dell'inimico”*.

Molto vulnerabile dalle azioni di finta, se alla botta simulata la rotella si oppone direttamente con la superficie e non con il bordo, essa impedisce la vista facilitando all'avversario l'esecuzione del colpo finale; Capoferro infatti spiega che *“se a caso li fosse tirato di punta o di taglio alla volta della faccia o della testa, si potrà parare con la Rotella, quando però venghi il taglio o la punta senza finzione. Ma per assicurare dalla finta, essendo che la Rotella è grave, chè non si potrebbe essere con quella prestezza a parare che si farebbe con targa o brocchieri, però si avvertirà di non parare in alcun modo con la Rotella, poichè la medesima figura, volendo parare una punta, la quale li viene tirata dall'avversario di fuori della sua Rotella, il medesimo volendo parare gli bisogna per forza turare la vista &, così impedita, in quell'istante l'inimico harà havuto commodità di passare col piè sinistro innanzi e ferire, senza esser visto il moto della sua spada, nel petto o vero a piè del corpo”*.

E' evidente che se la finta è correttamente eseguita è molto difficile distinguerla dalla botta “finita”, pertanto, contro l'apparente drastica soluzione di Capoferro è sufficiente che la rotella sia maneggiata sempre con il braccio ben disteso e inclinata quel tanto da impedire che la sua superficie ostruisca la vista, con la già accennata conseguenza che il ferro nemico la incontrerà sempre sul bordo.

Tornando agli scudi da pugno quali targhe e brocchieri sarà sufficiente ricordare che essi vanno sempre maneggiati a braccio ben disteso verso l'avversario e accompagnati il più possibile alla spada in ogni azione: così facendo la superficie dello scudo costituirà una ben più ampia protezione della mano armata nelle azioni d'attacco e la lama della spada permetterà un maggior margine di errore allo scudo stesso nelle parate.

Per completezza, la trattatistica coeva e di poco successiva a Capoferro prevede altre armi difensive in appoggio alla spada, degne solo di minimi accenni e non di un particolare stile di combattimento; pertanto oltre agli scudi

di varie dimensioni, al pugnale, alla cappa, avremo anche la manopola da presa, corazzata o imbottita, e, contro le aggressioni notturne, la lanterna, con cui illuminare e accecare l'avversario.

Bibliografia essenziale

Fiore de' Liberi - *Flos Duellatorum* - 1409
(Edizione critica a cura di G. Rapisardi - 2003)

Antonio Manciolino - *Opera nova* - 1531
Achille Marozzo - *Opera nova dell'arte delle armi* - 1536
(Edizione critica a cura di G. Rapisardi - 2003)
Camillo Agrippa - *Trattato di scientia d'arme* - 1553
Giacomo di Grassi - *Ragione di adoperar sicuramente l'arme* - 1570
Giovanni dall'Agocchie - *Dell'arte di scrimia* - 1572
Angelo Viggiani dal Mantone - *Lo scherma* - 1575

Marco Docciolini - *Trattato in materia di scherma* - 1601
Salvatore Fabris - *De lo scherma, overo scienza d'arme* - 1606
Nicoletto Giganti - *Scola, overo teatro* - 1628
Francesco Ferdinando Alfieri - *La scherma* - 1653
Francesco Antonio Marcelli - *Regole della scherma* - 1686
Bondi di Mazo - *La spada maestra* - 1696

Giuseppe Rosaroll & Pietro Grisetti - *La scienza della scherma* - 1803
Giuseppe Rosaroll - *La spadancia* - 1818
Federico Cesarano - *Trattato teorico-pratico di scherma di sciabola* - 1874
Masaniello Parise - *Trattato di scherma* - 1884

Jacopo Gelli - *Codice Cavalleresco Italiano* - 1912
Enzio Malatesta - *Armi ed armaioli* - 1939
Giorgio Pessina & Ugo Pignotti - *Il fioretto* - 1970
Giuseppe & Edoardo Mangiarotti - *La spada* - 1971
Giorgio Pessina & Ugo Pignotti - *La sciabola* - 1972
William M. Gaugler - *The history of fencing* - 1998

Sommario

Prefazione	pag. 7
Gran Simulacro dell'Arte e dell'Uso della Scherma	pag. 9
Tavola generale dell'Arte della Scherma	pag. 12
Capitolo I	pag. 13
Capitolo II	pag. 17
Capitolo III	pag. 18
Capitolo IIII	pag. 20
Capitolo V	pag. 21
Capitolo VI	pag. 24
Capitolo VII	pag. 25
Capitolo VIII	pag. 26
Capitolo IX	pag. 28
Capitolo X	pag. 30
Capitolo XI	pag. 31
Capitolo XII	pag. 32
Capitolo XIII	pag. 33
Gran Simulacro dell'Uso della Scherma	pag. 35
Alcuni ricordi ovvero avvertimenti dell'uso della Scherma	pag. 37
Dichiaratione di alcuni termini che si appartengono all'uso della Scherma	pag. 41
Figure di spada	pag. 48
Figure di spada e pugnale	pag. 86
Figure di spada e cappa	pag. 116
Figure di spada e rotella	pag. 128
Di alcuni termini del taglio	pag. 132
Modo sicuro de difendersi da ogni sorte di colpi con una parata di reverso e ferir sempre d'imbroccata	pag. 133
La scherma della "Striscia"	pag. 135
Bibliografia essenziale	pag. 159
Sommario	pag. 161