GIUSEPPE ROSAROLL SCORZA - PIETRO GRISETTI

L A S C I E N Z A
D E L L A S C H E R M A

a cura di
Giovanni Rapisardi

Ai Maestri di Scherma,
forgiatori di braccia, di menti e di cuori

Introduzione

La Scienza della Scherma, dei due amici Rosaroll e Grisetti, rappresenta un punto di arrivo e di nuovo inizio nella storia della scherma italiana.

Un punto di arrivo, poiché quest'opera segna formalmente la fine dell'originalità dello stile di scherma italiano, che, dopo gli influssi delle scuole tedesche nel XV secolo, ebbe il suo apice e la sua grandezza nel XVI e nel XVII, per poi declinare a causa del sempre maggiore influsso politico e culturale di provenienza estera.

Un punto di nuovo inizio, poiché è proprio da quest'opera che inizia il percorso di formazione tecnica e culturale comune dei maestri di scherma italiani contemporanei, che ancora oggi si fomano su trattati che si basano esplicitamente sui dettami della scuola napoletana.

Nel settentrione d'Italia, i francesi, dopo essere stati buoni allievi dei maestri di scherma italiani, impongono fortemente la loro scuola e il loro stile, complice la rivoluzione culturale promossa dal Re Sole, Luigi XIV, che pone la Francia come modello europeo d'avanguardia nella cultura e nelle arti.

Lo stile francese si caratterizza per la sua spiccata accademicità e raffinatezza nel gesto tecnico, basandosi su un gioco convenzionale che, pur carente nel realismo del combattimento, sviluppa un complesso posturale e gestuale di alto impatto estetico, soprattutto per i canoni del tempo: lo schermitore francese schermisce con la stessa grazia di un ballerino di minuetto e conforma armi e tecniche in funzione della moda nell'abbigliamento e degli usi sociali delle classi elevate.

Nel meridione, al contrario, l'influsso spagnolo si fonde con meno prepotenza rispetto alla tradizione marziale tipicamente italiana, basata sull'efficacia e sull'essenzialità dei movimenti. Si può tranquillamente affermare che la scuola di scherma italiana assimila gli elementi pratici più interessanti dell'esoterico stile spagnolo, la *destreza*, inglobandolo in essa e rinnovandosi radicalmente.

Non a caso, l'ossessione per il rapporto tra scherma e geometria, tipico della scuola spagnola, che peraltro trae la sua fonte d'ispirazione dall'opera del milanese Camillo Agrippa[1], si ritrova pienamente nella Scienza della Scherma, la cui moderna riedizione è stata per lungo tempo

1 Camillo Agrippa - Trattato di Scientia d'arme - Roma - 1553

rallentata dalla difficoltà interpretativa della sua terza parte, consistente nel modello matematico e fisico di dimostrazione delle teorie schermistiche, complici alcuni grossolani errori di stampa, l'identificazione delle unità di misura tutt'altro che universalmente definite e gli assiomi scientifici ormai superati.

Nel trattato, da un punto di vista squisitamente schermistico, ciò che risulta particolarmente interessante è la piena fusione, finalmente spiegata con dovizia di particolari, tra gli elementi tecnici e tattici della scherma, quegli stessi elementi che porteranno, a distanza di poco più di un secolo, a codificare l'attuale sport olimpico, pur mantenendo viva l'essenza di una vera arte di combattimento, che analizza ogni evenienza dell'assalto, dall'accademica stoccata al petto, alle non convenzionali azioni di lotta corpo a corpo, dalle indicazioni su come gestire le accademie, allo studio della fisiognomica, per meglio capire il carattere dell'avversario.

È una vera emozione, da moderno maestro di scherma, offrire una nuova lettura di quest'opera, nella speranza che rinasca finalmente l'interesse per lo studio degli stili sette-ottocenteschi e che si favorisca lo studio comparato dei trattati contemporanei, risolvendo non pochi problemi interpretativi e di applicazione concreta della tecnica classica all'attuale realtà schermistica sportiva.

Desidero inoltre ringraziare di cuore l'amico ed allievo Luigi Iadicicco, Professore di matematica, senza l'apporto del quale, al pari del "Signor Fergola, incontrato sulla strada di Capodimonte" (Parte Terza, Capitolo settimo), quest'opera non avrebbe potuto rivedere la luce.

Voster in armis, et sine armis

LA SCIENZA DELLA SCHERMA

ESPOSTA DAI DUE AMICI

IL BARONE

ROSAROLL SCORZA

CAVALIERE DELL'ORDINE REALE DELLE DUE SICILIE,
E COLONNELLO DEL REGGIMENTO PRINCIPE REALE

E

PIETRO GRISETTI

CAPO DI BATTAGLIONE DELL'ARTIGLIERIA ITALIANA

. . . Romane memento
Hae tibi erunt artes . . .
VIRG.

La presente edizione è messa sotto la salvaguardia delle leggi, dichiarando di reclamare contro ogni contraffattore, e spacciatore di edizione contraffatta, l'esecuzione della legge de' 19 fiorile anno IX[1], riguardante le produzioni d'ingegno.

I DUE AUTORI

Si sono consegnati alla Biblioteca Nazionale due esemplari segnati colle rispettive firme di entrambi gli Autori, come lo saranno tutte le copie di questa edizione.

---

1 *Legge 19 fiorile anno IX repubblicano, che determina accordato il diritto esclusivo di vendere le loro opere agli Autori, Compositori, Pittori e Disegnatori nella Repubblica Cisalpina.*

La Consulta Legislativa della Repubblica Cisalpina

Considerando, che le produzioni dell'ingegno sono la più preziosa e la più sacra delle proprietà;
Riconosciuta l'urgenza proposta dal Comitato di Governo con suo Messaggio 6 fiorile corrente;

Determina:

1. Gli Autori di scritture d'ogni maniera, i Compositori di musica, i Pittori, e i Disegnatori, che faranno incidere quadri, o disegni, godranno per l'intero decorso della loro vita il diritto esclusivo di vendere, far vendere, distribuire le opere loro nel Territorio Cisalpino, e di cederne la proprietà in tutto, o in parte.

2. I loro Eredi, o Cessionarj godranno lo stesso diritto per lo spazio di dieci anni dopo la morte degli Autori.

3. I Magistrati competenti saranno tenuti di far confiscare ad istanza, ed a profitto degli Autori, Compositori, Pittori, e Disegnatori, ed altri loro Eredi, o Cessionarj, tutti gli esemplari delle edizioni impresse, o incise senza la permissione formale, e per iscritto degli Autori.

4. Ogni contraffattore sarà tenuto di pagare al vero proprietario una somma equivalente al prezzo di duemila esemplari dell'edizione originale.

5. Ogni spacciatore di edizione contraffatta, s'egli non è riconosciuto il contraffattore, sarà tenuto di pagare al vero proprietario una somma equivalente al prezzo di quattrocento esemplari della edizione originale.

6. Ogni arbitrario editore di scritture, disegni, o musiche inedite d'Autori Cisalpini sarà verso loro tenuto alla reintegrazione dei danni da liquidarsi nelle vie civili.

7. E' proibito alle Compagnie sceniche di dare alcuna Rappresentazione di Autori cisalpini senza il loro assenso; ed i contravventori saranno parimenti tenuti alla reintegrazione dei danni nelle vie civili.

8. Ogni Cittadino, il quale darà alla luce un'opera o di letteratura, o di incisione, o di qualunque maniera, sarà tenuto di deporre due esemplari nella Biblioteca Nazionale, ritirandone ricevuta sottoscritta dal Bibliotecario, senza la quale non potrà essere ammesso in giustizia contro i contraffattori.

La presente legge sarà stampata.

AL CITTADINO

GIUSEPPE ERRANTE[1]

Il desiderio di giovare all'Italia col supplire alla mancanza di un trattato di Scherma, esposto con un sistema, e fondato su di generali principj, ci ha determinati a pubblicare colle stampe questa nostra qualunque siesi fatica; e qual pegno di rispetto, ed amicizia a Voi la presentiamo.

Il vostro nome pur troppo noto all'Europa pel grado sublime, a cui si elevò il vostro genio nelle difficilissime arti, Pittura, e Scherma, merita questo contrassegno di stima, ben dovuto ad un sommo schermidore.

Il vostro buon cuore, non di minor pregio de' vostri talenti, non isdegnerà di accettarlo con compiacenza uguale alla premura, che avete sempre dimostrata nel proteggere, promuovere, ed illustrare questa scienza.

Amateci, e credeteci

VOSTRI SINCERI AMICI

Sottoscritti

ROSAROLL

GRISETTI

1 *Dedica riportata nella prima edizione, pubblicata a Milano nel 1803.*

A SUA MAESTÀ

GIOACCHINO NAPOLEONE[1]

RE DI NAPOLI E DI SICILIA

Sire,

Il libro della Scienza della Scherma composto da me, e dal mio amico Grisetti, Capo Battaglione dell'Artiglieria Italiana, e dato alla luce in Milano nel 1803, tratta di quell'Arma, che nella mano di Vostra Maestà ha deciso delle più strepitose battaglie, ed è stata l'antesignana delle più famose vittorie, Arma ch'è la caratteristica dei Principi, Generali, ed Ufficiali delle Nazioni più incivilite e brave. Questo libro fin dalla sua infanzia incontrò il gradimento della gente dotta e forte, non meno che la protezione del Governo, di cui era Presidente NAPOLEONE. Sono animato ora a ristamparlo sotto gli auspici della Maestà Vostra; perché voi siete il Re mecenate del Genio Partenopeo, il ristauratore del coraggio e della gloria del nome Latino, e la delizia dei vostri fortunati sudditi. Spero che gradirà Vostra Maestà questo umile attestato del mio profondissimo rispetto, e tenacissimo attaccamento, con cui ho la gloria di essere il vostro

Fedelissimo suddito e devotissimo soldato
Il Colonnello del Reggimento Principe Reale

BARONE ROSAROLL

1 *Dedica riportata nella prima ristampa in Napoli del 1811 e mantenuta nella seconda ristampa in Nocera Inferiore del 1871.*

Milano lì 30 luglio 1803 An. II

IL MINISTRO DELLA GUERRA

Ai Capitani { ROSAROLL de' Zappatori
GRISETTI d'Artiglieria

Coi più vivi sentimenti di compiacenza, e di soddisfazione ho ricevuto parto di vostre dotte fatiche, il libro intitolato la Scienza della Scherma.

I principj di quest'arte difficile, che assai m'interessa e per elezione e per dovere, sono in esso trattati con molta erudizione, con purezza di stile, e con quella precisione ch'è propria di uomini approfonditi nel maneggio di un'arma che è in uso da secoli, ma pochissimo conosciuta, e trattata in questa parte d'Italia da che le vicende de' tempi, e la politica de' governi, che n'ebbero alternativamente il possesso, ne assopirono colla mollezza de' costumi il nativo ardor guerriero.

Piacemi che or si ridoni per mezzo vostro all'antico splendore quest'arte trascurata, vieppiù si raffini sollevandosi mercè l'applicazione felicemente introdottavi della meccanica e delle matematiche, sino a gareggiar colle scienze. Mi è poi caro che ciò segua in un tempo, in cui mi è dato di rendere utili le vostre fatiche a i diversi corpi dell'Armata italiana, cui sarà ben grato di non aver da ora innanzi a mendicare da talenti stranieri le teorie sul maneggio di un'arma finor nulla più che praticamente adoperata.

L'acquisto che io conto di fare di cento esemplari dell'opera vostra serve a testificarvi il mio verace aggradimento. Ne solleciterete quindi la trasmissione a questo Ministero, coll'indicazione del relativo importo, che vi sarà indilatamente corrisposto.

Aggradite frattanto i saluti che con distinta considerazione vi porgo.

Il Ministro della Guerra
Sott. TRIVULZI

Il Capo della II. Divisione,
Sott. BONFANTI

PREFAZIONE

ALLA

GIOVENTU' ITALIANA

Est locus, Hesperiam Graii cognomime dicunt;
Terra antiqua, POTENS ARMIS, atque ubere glebae;
Œnotri coluere viri: nunc fama minores,
Italiam dixisse, ducis de nomine, gentem.

Haec genus acre virum, Marsos, pubemque Sabellam,
Assuetumque malo Ligurem, Volscosque verutos,
Extulit, haec Decios, Marios, magnosque Camillos,
Scipiadas duros bello, et te maxime Caesar.

VIRG. lib. I Georg., lib. II Aeneid.

Dacchè le passioni aprirono il varco all'ingiuria ed alla rapina, ed insegnarono all'uomo di sostituire il linguaggio dell'arme dove tacea quello della ragione, l'eterno ed immutabile diritto della propria difesa impegnò l'offeso innocente a munirsi pure la destra d'un ferro, onde respingere colla forza la forza. Fu allora, che l'uomo onesto considerò la guerra, come un mezzo lecito per sostenere la propria ragione, e reso necessario dall'altrui violenza, conobbe la necessità d'applicarvisi, ne fece una scienza, e la studiò. Stabilite le società, gli uomini portarono in essa non solo i privati interessi, ma ben anche le proprie passioni, e le società corrotte al pari degli individui, che le componevano, imitando le violenze dell'uomo privato introdussero la fatale distinzione di società, o nazione amica, e nemica; resero necessarie le armate, e le guerre; e così il diritto della difesa passato dall'individuo nel corpo morale, consacrò una scienza, che inaffiò la terra del sangue de' mortali.

Questa scienza ebbe al pari d'ogni altra la sua infanzia, e la sua virilità; e come nelle scienze fisiche vi vollero de' Galilei, de' Cartesj per produrre dei

Newton, non altrimenti nella guerra dovettero precedere le orde Egizie, le Persiane, le Assirie per produrre le falangi Macedoni, le armate Greche, e finalmente le legioni di Roma. Era appunto riservato ne' fasti eterni all'Italia il dare l'ultima mano a quest'arte.

Le nazioni dell'Asia, che le diedero la culla, dice l'autore della Filosofia della Storia, si servirono della guerra, come di un rimedio violento, per dir così, varrebbesi un cattivo medico per tutte le specie di malattia, ed in tutti i corpi: la politica de' Greci la riguardò come utile alla prosperità, e poi alla gloria dello stato; la politica de' Romani la riputò come necessaria alla sussistenza della nazione. Questi dai Greci non solo, ma da tutte le altre nazioni raccolsero quanto avevano ritrovato di migliore nella professione dell'armi, e fu per essi la guerra una meditazione, come un esercizio di pace. Ai ritrovamenti altrui aggiunsero i proprj anche più belli, superarono tutti i loro maestri, e li ricompensarono poi tutti col soggiogarli.

Lo studio, ch'essi fecero di questa scienza, cui la sicurezza, la gloria e il trionfo della prosperità nazionale avevano resa loro tanto amabile e preziosa, fe' loro conoscere due grandi verità, che al dir di Vegezio, e di Polibio furono come il fondamento della Romana Potenza.

1.° Che il valore d'una legione in massa, non è che il risultato degli individui.

2.° Che la spada spagnuola era l'arma la più acconcia alla difesa e alla offesa[1].

L'esperienza li convinse della importanza di questi principj, e li fecero base della loro politica militare. Di qui venne la primazia, che sovra ogni altro diedero all'esercizio del *palo*, ed a quello della *gladiatura rudiaria* (al quale nome fu poscia sostituito quello della scherma)[2], nei quali s'addestrava

---

1 Vegezio non parla che in generale della cura de' Romani di migliorare le loro armi, osservando li vantaggi di quelle dei nemici; ma da Polibio sappiamo, che appena essi conobbero la spada spagnuola, che tosto lasciarono la propria, ed a quella s'appresero. Leggete il frammento di questo storico greco conservatoci da Suida alla parola Macaria. Dell'autorità di questo frammento contentossi il Montesquieu nella nota (1) al cap. 2, della grandezza, e decadenza, ecc. Noi amiamo meglio di rimettere i nostri lettori al lib. 36 di Tit. Liv. cap. 21. ed al lib. 31. cap. 34. A questi passi appena il Newport disse: *velitum arma erant primum gladius hispanicus*, ecc. Vedete anche *Geniales dies Alexandri ab Alexandro* lib. 6, cap. 22. verso il fine.

2 Non v'ha dubbio, che la nostra scherma sia propriamente la *gladiatura rudiaria* dei Romani. Le azioni erano precisamente le stesse; egli è però necessario di essere attenti a non confondere la *rudiaria* dei cittadini con quella dei gladiatori, non già per rapporto alle azioni, ma bensì alle persone, che vi si esercitavano. Notiamo ancora a maggiore chiarezza, che il nome di *gladiatura rudiaria* veniva pure dato dai Romani a quelle prime azioni di preparativo che facevano i gladiatori appena entrati nell'anfiteatro colle spade di legno, di cui parleremo in appresso: queste azioni possono paragonarsi a quelle, che fanno prima di cominciare l'assalto i nostri schermitori, e che chiamansi da noi stoccate all'aria, le quali servono per iscioglière la macchina, e principalmente il braccio destro, onde essere più agili, e veloci nel combattimento. Argante dovendo pugnare con Tancredi al nuovo giorno, si alza pria che l'aurora fosse

l'individuo militare al migliore maneggio della spada spagnuola.

Per non esporre negli esercizi la vita dell'allievo, forse perché era riservato ai loro nipoti l'invenzione del fioretto col bottone[3], ergevasi conficcato nel terreno un palo all'altezza d'un uomo, e questo fatto segno ai colpi, dovea il Romano apprendere l'arte di ferire, e di proteggere sotto l'armi il suo corpo in modo che non lasciasse varco all' offesa. *In qua exercitatione*, dice Vegezio, *servabatur illa cautela, ut ita tiro ad inferendum vulnus insurgeret, ne qua ex parte ipse pateret ad plagam.*

Di quest'esercizio, sul quale ampiamente discorre il lodato autore nel lib. I al cap. 11, ne fanno menzione Seneca nell'Epistola XVIII, Sparziano nella vita dell'Imperatore Adriano: *equitavit ambulavitque plurimum armisque et pilo se semper exercuit.* Vopisco in quella di Aureliano: *nullum praetermisit diem quamivis festum, quamvis vacantem, quo non se pilo exerceret*, ed altri. La *gladiatura rudiaria* era una perfetta scuola di scherma, ed in essa facevansi degli assalti, che non differivano dai veri, che nell'esito. Davasi dapprima in mano agli allievi un libro elementare delle azioni da eseguirsi, sì per l'offesa, che per la difesa, cui erano obbligati i maestri di scherma a comporre, (v. Sveton. Jul. 26. e Varr. de L. L 7.) e poscia una spada di legno simile alle *rudes* de' gladiatori, colla quale dovevano rendersi famigliare l'esecuzione delle azioni medesime.

Fecero pertanto i Romani della Scherma il loro studio principale, e ne trassero tutti quei vantaggi, che lo studio e la meditazione danno mai sempre a' coltivatori sopra gl'ignoranti, o meno riflessivi.

L'esercizio però del *palo*, e della *rudiaria* non era l'unico in cui formavasi il soldato romano. Vegezio c'insegna, che a questo aggiungevasi quello delle marce, *ut assiduo exercitio ambulare celeriter, et aequaliter discant*, quello del corso, del salto, del nuoto, dell'armatura, e quello della cavalleria, che chiamavasi *salitio*.

Questi esercizi non erano di un'ora propj, o di un'età, ma di tutti i tempi, di tutte le età, e di tutto il giorno. *Nunquam pausam exercitii faciunt*, cosi lo Storico della guerra giudaica. Faticavano le truppe nella scuola dell'armi dal mattino alla sera, e tanto i giovani, quanto i veterani dovevano apprendere

---

apparsa sull'orizzonte, indi s'esercita da sé stesso percotendo con l'armi l'aria, come si legge al canto settimo st. 53.

Nuda ha la spada, e la solleva, e scote,
Gridando, e l'aria, e l'ombre invan percote

3 Chi saprebbe mai assegnare l'epoca dell'invenzione del fioretto col bottone? Da vari luoghi dell'Opera del Muratori Script. rer. Ital. si potrebbe forse arguire, che sia stato trovato in Italia circa il secolo IX. Noi però francamente confessiamo la nostra ignoranza su tal punto. Non saremo però mai del parere di quelli, che prendono l'armi dette rudes degli antichi gladiatori per fioretti.

in pace l'arte di difendere la patria in guerra; non accordando l'età avanzata altro privilegio al veterano fuori di quello d'un tempo più breve nell'esercizio stesso: *juniores, et novi milites mane et post meridiem ad omme genus exercentur armorum, veteres autem et eruditi semel die exercebantur.*

Ma qui dobbiamo avvertire, che quantunque l'età avanzata ad esentar bastasse dalle fatiche dell'esercizio, l'esempio però dei comandanti, e de' generali potea rendere vana l'indulgenza della Legge; e qual Romano benché vecchio avrebbe osato di starsi colle mani alla cintola vedendo il gran Pompeo all'età di 12 lustri spargere tuttavia fra i giovani de' propj sudori l'arena del campo militare? Questo esempio potea bastare a sostenere in quei tempi l'antico valore, e disciplina, e salvar la Repubblica, se il lusso, l'avarizia, le guerre civili, il Triumvirato, e l'universale corruzione de' cittadini non avessero già decretata la rovina del Campidoglio: *Pompeum*, così Plutarco nella di lui vita, *in bello civili jam senem, et duo de sexaginta annos natum peditem, atque equitem se inter suos assidue exercuisse.*

A questo continuo esercizio nell'arme non permetteva il rigore della militare disciplina, che interruzione portasse la pioggia, o la neve, poichè avevano i Consoli sin da' primi anni della Repubblica fatti espressamente costruire de' portici, monumento non meno della romana magnificenza, che dell'amor del travaglio, e della fatica[1]. Alla scuola militare presiedeva qualche antico centurione, o soldato veterano, cui la pubblica opinione fondata sulle imprese, e sul merito accordata avesse l'eccellenza nel maneggio dell'armi; e

---

1 Parlando noi qui estesamente della gran cura che i Romani mettevano nell'esercitarsi al maneggio delle armi, e principalmente della spada, non intendiamo dire ch'essi fossero i soli, che ciò praticassero. Potremmo qui farvi osservare un simile costume presso quasi tutti gli altri antichi popoli; ma per evitare una troppo lunga ed inutile narrazione ci contenteremo di darvene un' esempio in quei popoli, la cui storia ci è quasi del tutto incognita.

Gli antichi abitanti delle Isole Britanniche, i bravi Caledonii facevano del maneggio della spada una delle loro prime occupazioni. Fra le poche cose, che la loro storia ci fa sapere non ha l'ultimo luogo la rinomata loro accademia di Ulster, luogo dedicato all'esercizio dell'armi; ciocchè dimostra, ch'essi a somiglianza de' Romani avevano de' luoghi a ciò destinati, come si rileva da' versi del poeta di questa nazione a noi noto:

Nella sala de' muri ei dai primi anni
L'arte del brando apprese.
Cesarotti trad. di Ossian C. 2. p. 56.

Un effetto di questa guerriera istituzione era il valore di questi popoli nei combattimenti; di cui alle volte gli stessi Romani fecero sotto gl'Imperatori delle triste prove, onde il precitato poeta ebbe luogo di far dire ad uno de' suoi eroi

. . . . . e vinti
Fuggian dalle nostre armi i re del Mondo.
Ossian C. 6. p. 160.

questo ne' tempi di Roma libera[2]; giacchè ne' tempi meno felici gl'imperatori contaminarono la primitiva purità anche di questa istituzione, ed avendo eretto in impiego privativo, e di lucro l'istruire la romana gioventù nell'armi, venne essa quasi sempre ad essere dappoi una facoltà privilegiata, come abbiamo da Plinio, d'un qualche greculo. «Ai nostri giorni», dic'egli nel panegirico a Trajano, «non istudiamo più il maneggio dell'armi per disporci a farne uso in guerra, e per acquistare forza, ma solo per farne pompa, e quasi per delizia o sollazzo. Ora più non presiede alle nostre scuole militari qualche veterano, che l'onore abbia ottenuto della corona civica, o murale, ma qualche greculo n'è il maestro[3]». Gli stessi generali non avevano a vile la particolare istruzione delle truppe al loro comando affidate, anzi erano essi comunemente i migliori maestri. Essendo questi assai più facilmente d'ogni altro alla portata per conoscere li avvantaggi e i difetti della tattica de' nemici e del loro maneggio di spada, poteano soli insegnare alle proprie legioni que'movimenti, e quelle azioni, che le più utili fossero, e le più decisive. Osiamo anzi dire, essere stato quest'uso il carattere distintivo dei più grandi generali di Roma. Per tutti valga il gran Cesare, il più grande capitano, che mai sia comparso sulla superficie della terra. I suoi commentarj non sono tanto un libro di politica e di tattica, ma pur anche di scherma. Egli non azzardava mai una battaglia senza prima avere conosciuto il suo nemico, e senza prima aver suggerito alle sue legioni qualche azione di spada, o d'altra'arma, che tendesse a cavar profitto da' difetti, che nel nemico avesse scoperti. Così leggiamo nella storia della guerra affricana d'Aulo Irzio al § 71, che avendo Cesare

---

2 Publio Rutilio Console, e collega di C. Manlio aveva in uso d'invitare alla sua casa i maestri de' gladiatori, coi quali esercitavasi nell'uso dell'armi, onde meglio accoppiare *artem virtuti, ut illa impetu huius fortior, haec illius scientia cautior esset*: fu appunto di questo esperto probo console l'ordinare, che i maestri di scherma per li cittadini fossero i soli soldati veterani: simili disposizioni non si danno, che da simili magistrati.

3 *Postquam vero studium armorum a manibus ad oculos, ad voluptatem a labore translatum est, postquam exercitationibus nostris non veteranorum aliquis, cui decus muralis, aut civica, sed Graeculos magister assistit.* Gio. Maria Cataneo dotto letterato Novarese che fiorì sulla fine del Secolo XV, e di cui abbiamo un eruditissimo commentario perpetuo alle epistole di Plinio, ed al panegirico detto a Trajano, che dedicò al principe e maresciallo Gio. Giacomo Trivulzio, in proposito de *Graeculus magister* ha usato tali espressioni che non possiamo tacere alla Italiana Gioventù, al cui profitto indirizzammo i nostri studi.

Armorum instructor Graeculus; nec aliud quicquam Graecis servitutem ac mollitiem attullisse putant Romani, quam Gymnasia, et palaestram, quibus languescunt adolescentium animi, ut penitus effaeminentur.

Hinc puerorum amores gigni, hinc somno, et deambulationibus juvenum corpora corrumpi, hinc saltationibus, et motu composito, et certo, et delicato cibi genere debilitari, quibus de causis ab armis se delapsos esse non intellexerunt, auctore Plutarcho. Haec igitur, si quis effugere studet, in pulverem prodire, et sub Dio manere oportet. Greci enim, referente Curtio, professionem honestarum artium malis moribus corruperunt; in quos Plinius senior acerrime invehitur, genitores omnium vitiorum, et omnium corruptores appellans; menimi legisse apud quemdam Graecum Latinos appellasse Graecos ignominiae causa; quanto magis Graeculos, ut apud Juvenalem, Graeculus esuriens. Paneg. Traj. dict. cum doct. Joan. Mar. Cattanei Comment. Genevae MDCLXXI. Pag. 25, 26.

a fronte nuovi nemici, li studiò con esattezza, e quindi diè nuove lezioni di scherma a' suoi, lezioni che furono il risultato delle sue riflessioni, ed il primo motivo della sua vittoria. «Cesare per addestrare contro una sì fatta razza di nemici le proprie truppe, non la faceva da generale, che ammaestrasse un esercito veterano, il quale riportato avesse molte segnalate vittorie; ma come un maestro di scherma, che insegnasse a qualche spadaccino principiante e novello onde mostrava loro, come doveano mettersi in guardia per ribattere i colpi dell'inimico, e come dovessero dargli l'assalto; e in quanto piccolo spazio luogo convenisse loro fermarsi, e resistere, come ora dovessero farsi avanti, ora ritirarsi, ora minacciare d'assalirlo».

Né altro fu il motivo della vittoria riportata da questo invitto capitano in Farsaglia, dove non gli sarebbe riuscito di fugare la più scelta cavalleria di Pompeo, e mettere così in rotta tutto l'esercito, se non avesse suggerito a' suoi veterani una riflessione di scherma, indicando loro come doveano dirigere le offese a' nemici dicendo: *miles faciem feri*: insegnamento troppo memorabile per le conseguenze che produsse, come ancora per le riflessioni, che somministra ad un intelligente schermitore, e che a suo luogo, nel seguito di questo trattato v'indicheremo.

Qualora noi volgiamo il pensiere ai fasti della Romana grandezza, ebbri di maraviglia corriamo rischio o di dubitare della buona fede degli storici, o di attribuire al caso e alla fortuna, o alla ignoranza de' suoi nemici la maggior parte degli avvenimenti, che portarono Roma all'Impero dell'Universo; noi siamo frequentemente tentati di figurarci molti dei popoli, coi quali ebbero a fare i Romani come imbelli, e quasi sopiti, e che il loro giogo tranquillamente attendessero, di caratterizzare tutti i popoli d'Italia, come vili ed indolenti, i Galli come arrendevolissimi, Pirro come un nemico debole, i Cartaginesi come esausti sempre e cordiali: ma se noi entreremo col pensiere nel campo di Marte, vedremo tosto come la politica del Senato sapea in quell'arena fra i militari esercizj preparare ai Vejenti, ai Falisci un flagello nei Fabj, in Decio quello dei Latini, nei Valeri quello dei Sanniti, e Tarantini. Colà formavansi gli Scipioni, al cui valore dovea crollare da' fondamenti Cartagine; e Sallustio, e Plutarco ci attestano, che fra i vortici della polvere del campo marziale andavansi intrecciando gli allori, che doveano cingere un dì le onorate tempie di Pompeo. Non altrimenti ne giudicò il mentovato Storico della guerra giudaica, che appunto i trionfi della nazione conquistatrice della sua Patria non da altro deriva, che dalla frequenza della scuola dell'arme. Il caso che d'un tal testimonio fece il giudizioso critico Lipsio ne' commenti a Polibio non ci permette di tralasciarlo.

Quod si quis alium Romanorum ordinem in militia inspexerit, videbit hoc grande imperium eos habere virtutis meritum, non fortunae beneficium. Non enim initium illis armorum ipsum bellum est, nec solum cum usus, aut necessitas est,

bellum movent, in pace feriati: sed tanquam congeniti armis, unuquam pausam exercitii faciunt, nec expectant occasiones; meditationes autem illis, sive exercitia nihil a vero usu fortitudinis, et audaciae abeunt, sed quisque quotidie miles omni alacritate, tanquam a bello exercetur. Quo fit ut facillime, et poene sine laboris sensu poenas tolerent. Neque enim vel confusio eos a consueto ordine amovet, et dissipat, vel metus reddit attonitos, vel labor fatigatos. Sequitur vero victoria semper eos, cum in hos pugent, qui non pariter confirmati. Nec sane erraverit, qui dixerit exercitia eorum pugnas sine sanguine, pugnas exercitia cum sanguine esse.

Per maggiormente convincerci della cura del Senato nel rendere familiare ai cittadini l'uso delle armi, e l'esercizio della scherma, possiamo anche dare un'occhiata ai divertimenti pubblici, che loro procurava.

Quelli del Circo, e dell'arena gladiatoria fanno fede, che la politica de' Romani voleva de' cittadini armigeri, e schermitori: non permettendo l'idea d'onore, da quel popolo sì saviamente attaccata alla professione militare, che la difesa della Patria fosse affidata a persone schiave, e vili, seppe il Senato trarre da queste stesse il massimo dei profitti per l'interesse pubblico coll'insegnare loro la scherma[1], e quindi farle pubblicamente combattere, rimettendo la loro vita alla decisione delle loro spade.

Era questo, a proprio dire, come uno specchio, che la Repubblica presentava alla Gioventù, ove apprendere potesse l'arte, ed il valore. Davasi principio al divertimento col recare in mezzo due specie d'arme: le prime erano bastoni[2], o spade di legno; e le seconde erano arme effettive, spade,

---

1 Si credette da taluni, che a puro divertimento del popolo si desse in Roma lo spettacolo de' gladiatori, ma Roma libera non fu mai così frivola. Montesquieu nel cap. 2 delle sue Considerazioni sulla grandezza, e decadenza dell'Impero Romano: *ils s'accoutumerent,* dice, *à voir le sang et les blessures dans les spectacles des gladiateurs, qu'ils prirent des Etrusques*. Consultate i frammenti di Niccolò di Damasco lib. X preso da Ateneo lib. 4 ove troverete che avanti di mandare la gioventù romana all'armata si usava presentarle lo spettacolo de' combattenti gladiatori. Tito Livio lib. 41 ci attesta, che ad imitazione dei Romani, Perseo re di Macedonia introdusse fra' suoi questi spettacoli, onde animarli alla scuola, ed allo studio dell'armi. Nessuna meraviglia pertanto, che dalla gladiatura Roma n'abbia fatto un'arte ed una scuola. In essa v'erano i suoi maestri chiamati *lanistae*, del qual numero era il famoso Spartaco, e coll'esercizio, dice Plinio, s'addestravano i gladiatori novizi.

2 Ben lungi dal commendare sì fatti divertimenti, quantunque utili alla Gloria della Nazione, non possiamo che compiangere la miserabile Umanità, le di cui grida venivano soffocate dalla Politica Nazionale. Invano i saggi di Roma (e specialmente Cicerone) i quali per altro non erano gli armati difensori della medesima, reclamarono i diritti di quella; le orecchie d'un Popolo conquistatore non sono le più disposte ad udirli. L'Imperatore Onorio finalmente abolì i gladiatori dietro le rimostranze di Prudenzio, e la loro abolizione non fu che il trionfo della nuova morale del Vangelo e la caduta delle Armi Italiane. Quantunque in rovina però la nostra Gloria, la Politica ripigliò l'antica possa sulla morale, per lo mezzo degli stessi ministri di questa, e volendo celebri gl'Italiani nel combatter d'appresso, decise nella pubblica dieta tenuta in Verona sotto Ottone III, Imperatore e Re d'Italia nel 983, dieta nella quale intervennero moltissimi Vescovi ed Abati, *cum omnibus Italiae proceribus*, decise che fosse sostituito alla prova del giuramento il duello, chiamato da essa dieta giudizio di Dio. In prova della sudetta legge, nell'anno 1015, essendo insorta lite fra Martino Abate del monistero di S. Genesio di Brescello, ed Ugo Vescovo di Ferrara, a cagione del monistero di S. Michele Arcangiolo, posto in essa città di Ferrara, si venne alla esibizion del

pugnali, ecc. Erano le prime chiamate *rudes*, od *arma lusoria*, o *exercitoria*, colle quali cominciavasi a giocare quasi di scherma, e scaramucciare. Questo era il preludio della battaglia chiamato appunto *ventilare*, *preludere*: in questi primi assalti non usavasi molto di velocità, affinchè gli spettatori potessero bene discernere le azioni, ed apprendere le proprietà. Le seconde dicevansi *arma decretoria* quasi date per decreto, o sentenza del pretore, o di colui, alle di cui spese s'esibiva lo spettacolo; con queste combattevano nudi i gladiatori, e dicevasi questa pugna *dimicare ad certum*, o *versis armis pugnare*. In questi non più finti assalti potevano gli spettatori imparare l'uso e la pratica delle azioni, che avevano osservate al primo entrare dei gladiatori nell'arena.

Noi per ora non trovando del nostro istituto di moralizzare sul merito d'un tal divertimento ci contentiamo d'asserire, ch'era tutto degno d'un popolo, a cui la spada dovea porre in mano le redini dell'Universo[1].

Così colla scherma, e cogli altri militari esercizj il nome Romano echeggiò ne' trionfi dall'uno all'altro polo: ma Roma infastidita dalle sue prime istituzioni, diventa nemica della dura povertà, e della fatica, fatta amica dell'ozio, del lusso, d'ogni piacere smodato, rallentò i suoi militari esercizj, e Roma trovò ne' suoi vizi i suoi assassini: i nomi di Libertà, d'Eguaglianza, d'amor di Patria, divennero nomi barbari ed odiosi, e l'esercizio militare si considerò finalmente un lavoro proprio solo degli schiavi, o dei mercenarj, quasi fossero i soli, a cui confidare la difesa della Patria, e l'onore della Nazione; e quanto fu lungo il periodo della grandezza di Roma, altrettanto, e più ancora fu quello dell'avvilimento, suo, e di tutta l'Italia.

L'invenzione finalmente delle arme da fuoco venne ad accrescere l'avversione dell'Italiano ai penosi esercizj di spada. Costui, che amava di leggere nel catalogo de' suoi avi i Fabij, i Camilli, i Metelli, gli Scipioni, i Cesari senza più amare i loro sudori, la loro instancabile energia, ed attività, ed i loro esercizi, abbracciò con entusiasmo un'invenzione, che sembrava mettergli nelle mani un'arma potente ad offendere senza troppo esporre la propria vita. Quest'arme fe' tosto credere a presso che tutte le nazioni d'Europa, inutile l'antica spada, il cui maneggio per mancanza di sapere, e di coraggio, era ormai dimenticato; sarebbe anzi forse caduta la scherma in un totale oblio, se talvolta in Italia, nelle Spagne, ed in Francia nati non

---

duello; ma infine il Vescovo si diede per vinto. Era tanto riputato nobile il duello, ed il poter fare uso di esso, che nell'anno 1052 Arrigo III, Imperatore, stando in Zurigo fece un diploma, col quale concedé al Clero di Volterra fra gli altri privilegi quello di poter decidere le liti col duello (Muratori, Annali d'Italia). Noi rendiamo grazie alla suddetta gran dieta, come quella che mettendo la decisione nella forza, la tolse alla furberia, ed alli raggiri, e volle esercitati nell'armi gl'Italiani, a disarmare i quali non valse la possa dell'Anatema di Trento.

1 Una volta per sempre. Non intendiamo qui di parlare che dei duelli privati fatti per frivole cagioni, che non attaccano l'onore di chi li fa.

fossero dei Genj, che tentarono di richiamarla all'antica riputazione. Ma per tanto ottenere, troppi erano gli ostacoli da superare, troppi i pregiudizj da smascherare.

Egli è vero che da qualche secolo si videro riaperte, in Italia specialmente, delle scuole di scherma, ma i maestri non erano più i centurioni, o i veterani delle legioni di Roma: che anzi erano quasi sempre uomini e poco abili nella stessa professione, che volevano insegnare, e di pessima morale condotta. Il poco profitto che ne ritraevano in fatto d'arme gli scolari, e la corruzione del costume, in cui perfezionavansi, persuase universalmente, che la scherma era un'arte di poco conto per se, ed assai pericolosa nelle conseguenze.

Soleano i Maestri di scherma inculcarne lo studio all'allievo come un mezzo per fomentare le private risse, e sostenere[2] i duelli, in cui la gioventù trasportata dalla presunzione del suo valore per motivi ordinariamente insignificanti, ingiusta diventava, ingiuriosa e prepotente. Queste scuole furono pur troppo frequentate. Vedete la bellissima prefazione del sig. Robertson alla vita di Carlo V, e vi sarà facile il comprendere, quant'esse contribuirono alla barbarie degli scorsi secoli in Italia.

Assai male pertanto si avvisavano coloro, che la scherma nel novero dell'arti meccaniche descrivendo la vollero privare dell'onorevole nome di scienza. Poteva forse sembrarlo, allorché era un privilegiato retaggio di pochi ed ignoranti maestri, che non valeano tanto per trattarla secondo i suoi veri principj: ma scienza essendo quella, che somministra principj generali, onde dimostrare all'evidenza tutto ciò, che si propone in teoria, e provare coerente a questa ciò che si prescrive nella pratica, sembra che qualora la scherma si tratti a questo modo, come veramente si dee, non le si possa negare l'onore di essere una scienza: se questa nostra operetta possa esserne una prova, non è nostra parte farne giudizio.

Coloro poi, che la scherma trascurano, come di niun utile privato, e di poca utilità pubblica, si credono di ben ragionare, ché tratta la mania del duello, che non è propria, che d'un uom feroce, e di ragione non pura. In null'altro pensano che giovi all'uom privato la scherma: è vero dicono, che nascere può talvolta un incontro, in cui l'uomo privato possa lecitamente fare uso della sua spada, ma il prudente, ed onesto mortale, sempre saggio nel conoscere i limiti del vero onore, lo sa prevenire, ed evitare. Con tale loro

---

2 Quasi tutti i principi d'Italia, i re di Francia, gl'imperatori di Germania, il re di Prussia hanno assoggettati alla pena capitale, o ad altre poco o meno gravi gli autori, ed i padrini dei duelli. Nessuno ha preso di mira il pregiudizio, che n'era la cagione: che anzi in molti regni e repubbliche s'intima a militari la pena di morte, se mandano od accettano il cartello di disfida, e poi si degrada colui, che ricusa di accettarlo, come vile e codardo. Quast'ultima mistura è un alimento dello stesso pregiudizio d'onore, che produce i duelli, e così questi si moltiplicano e si perpetuano. Vedete al proposito nella raccolta degli opuscoli di Rollin la Dissertazione su' duelli, e le loro cause.

divisamento noi siamo pure d'accordo, e noi non saremo mai per inculcare lo studio del maneggio della spada quale fomite delle private risse, e puntigli, e cosi farsi una male intesa ragione in un piato, in cui abbiasi tutto il torto, e tutto il dovere di riconoscerlo. Ma come se a bevitore smoderato vediamo recar danni gravissimi il vino, ed anche affrettargli l'ultimo giorno, non conchiudiamo perciò che a tutti debbasi indistintamente proibire l'uso del vino, ed estirpar le viti; non altrimenti dobbiamo bandire dalle nostre società la scherma, perché ne abbiano taluni o con danno proprio, e d'altrui fatto abuso scellerato.

A gente pertanto di simile tempera possiamo ricordare i secoli avventurati di Roma libera, e mostrar nella condotta degli avi la condanna di quella de' nipoti.

I cittadini romani, i quali siccome abbiamo superiormente osservato, consumarono le intere giornate ad apprendere l'uso delle spada, erano anch'essi soggetti ad incontri spiacevoli, ed alle private contese; ma tuttavia non ricorrevano feroci al ferro, che cingevano, per duellare, e cosi porre a repentaglio quella vita, che a sostegno dovevasi conservare della Repubblica; per lo che dietro gli storici più accreditati non erriamo nel dire, che a' tempi di Roma libera la privata contesa togliea minor numero di Cittadini, che non a' dì nostri, quantunque allora si portasse da ogni cittadino al fianco pendente quel ferro, che sì maestrevolmente sapevasi usare; e speciosa abbia amato meglio di seguire il lusinghiero invito delle mode straniere, disarmandosi il fianco della spada, e sostituendo invece nella destra una elegante canna, che dall'indiche selve trasportata, a' nostri per caro prezzo si vende dagli oltramontani commercianti, e tutto di nuovi ornamenti corredata. Questa sola circostanza basta a persuaderci di quanto siano distanti dalle età meno frivole de' Metelli, e de' Camilli.

Non è però, che i Romani non avessero un mezzo altrettanto, e più ancora magnanimo e generoso del duello per decidere le loro private contese in fatto d'onore; onde apparisse chi più valoroso fosse, e più eroe fra' litiganti. Più virtuosi de' loro posteri non impugnavano il brando contro il proprio offensore, in cui rispettavano il carattere di cittadino, ma volgevano l'odio, e la spada contro il nemico comune: si slanciavano co' loro competitori contro i nemici della Repubblica, ed il campo di battaglia era per essi ciò, che per noi è l'arena del duello. Aprite i volumi delle Storie Romane, e ne sarete convinti. Premurosi noi di rammentare al nostro secolo gl'impareggiabili costumi de' maggiori, riferiremo al proposito quanto leggessi nel 5° lib. Al § 44 della Guerra Francese di Cesare:

«Si trovavano in quella legione due bravissimi capitani, i quali erano vicini a conseguire i primi gradi, uno chiamato Tito Pulsione, l'altro Lucio Vareno: questi due avevano sempre delle contese fra loro intorno

alla precedenza, ed ogni anno litigavano con sommo odio del posto. Ora uno di loro, che fu Pulsione, mentre si combatteva generosissimamente avanti le tende: di che hai tu paura, disse, o Vareno? O quale occasione aspetti tu per far prova del tuo valore? Questo, questo è quel giorno, che ha da decidere le nostre contese: ciò detto, salta fuor de' ripari, gettandosi laddove esso vede, che la folla de' nemici è più grande. Vareno allora non si stette già dentro le trincee, ma temendo di non essere riputato da tutti vile e codardo, lo segue, e si pianta pochi passi lontano da lui. Pulsione scagliò un dardo contro i nemici, e passò a banda a banda un soldato, che fra quella moltitudine veniva innanzi correndo. I nemici coprono cogli scudi quel soldato ferito a morte, e gli scagliano contro de' dardi, senza dargli agio di ritirarsi; così vengono a trapassargli con un colpo lo scudo, e lo stile gli si pianta nel cingolo della spada: per questo accidente gl'intricò il fodero di maniera, che volendo metter mano alla spada, penò molto a tirarla fuori, ed in questo frattempo fu attorniato per ogni parte dalle soldatesche nemiche. Il suo competitore Vareno corse tosto in suo ajuto, e vedendolo in tal labirinto, procurò di soccorrerlo. Allora tutti i soldati lasciando Pulsione, si rivolsero contro Vareno, credendo che la ferita, onde Pulsione era offeso nella cintura, fosse passata nel fianco, e gli avesse data la morte. Ma Vareno con la spada alla mano se la prende con tutti, e si pone a combattere a corpo a corpo con loro, ed avendone ucciso uno, fa a poco a poco rinculare gli altri: inoltrandosi però con troppo ardore, venne respinto in un luogo assai disavvantaggioso, e lì cadde in terra. Pulsione allora vedutolo in mezzo a' nemici, va in difesa, ed ambedue, dopo aver fatta una sanguinosa strage di molti, con somma loro gloria, tornano sani, e salvi dentro a ripari».

Questo tratto di eroismo italiano ci conduce a due riflessioni:

1. Che furono più politici i magistrati di Roma antica, che della moderna: questi con bolle, ed anatemi vollero togliere l'uso barbaro de' duelli, a cui si corre per una falsa idea di onore, e nulla ottennero: quelli più soavemente, e senza urtare l'opinione volgare con divieti, indirizzarono a vantaggio pubblico l'istesso pregiudizio de' cittadini, e tutto ottennero colla massima felicità. Nella classe degli anatemi di Roma, e di Trento possiamo inserire anche gli ordini de' principi secolari: tutti corsero la stessa via, e l'error volgare di tutti egualmente si rise, e non si ebbe altro vantaggio, che quello di rendere più industriosi i combattimenti nella scelta del luogo, e di costringere poscia alla fuga un cittadino, che ne avea già tolto un altro alla Patria colla spada[1].

1 Questo non dee intendersi, che in rapporto alla nostra scienza, e forza militare: la storia della letteratura italiana, continuata dal suo principio sino a' nostri giorni, presenta sempre epoche luminosissime, se si eccettuano pochi e brevi periodi, che furono però comuni a tutte le nazioni di Europa. La sola nostra storia militare ha tuttavia delle grandi lacune, ed è pur quella, che dee andare parallela

2. Che la scienza della scherma non è una cagione necessaria dei duelli, che questi sono l'effetto di un pregiudizio, e che la vera disfida è quella di emularsi l'un l'altro nel servire, e difendere la sua Patria.

Il Tasso, di cui dubitiamo se il primo onore rispondesse nella scienza poetica, o nel vero spirito nazionale, e che certamente più amava di vedere la sua Nazione perita nel maneggio delle armi, che nel far versi, non omise anche esso di far fronte al cattivo argomento di coloro, che la scherma hanno a vile per cagione de' duelli. Seguì anch'egli le pedate di Cesare, e come questi ne' suoi commentarj, così il Tasso nel suo poema al canto XI presentò a' suoi concittadini in Argante, e Solimano una disfida non inferiore a quella di Pulsione, e Vareno.

Contrastavano quelli similmente chi più valesse nelle armi, ed allorché davasi l'assalto a Gerusalemme, e già era aperta la breccia, il feroce Argante

…….. grida intanto
A Soliman che si vedeva accanto:
Soliman, ecco il loco, ed ecco l'ora
Che del nostro valor giudice fia.
Che cessi? O di che temi? Or costà fora
Cerchi il pregio sovran chi più l' desia.
Così gli disse, e l'uno, e l'altro allora
Precipitosamente a prova uscìa
L' un da furor, l'altro da onor rapito,
E stimolato dal feroce invito.

Ma se l'abuso de' duelli non somministra un ragionevole motivo, onde eliminare la scherma dagli esercizj dell'onesto cittadino, v'hanno pure delle positive ragioni per sostenercela.

Quanti incontri spiacevoli, quanti amari, e satirici detti ci risparmierebbero i male intenzionati, se alla fama della nostra onestà quella aggiungessimo del valore, e maestria nelle armi? In quante occasioni non si troverebbe meglio l'onestà del privato cittadino, se invece dell'elegante canna nella destra avesse al suo lato la spada? Il di lui fianco armato sarebbe assai volte più eloquente de' codici di Puffendorf, e di Wattel nel persuadere a' meno onesti il rispetto, ch'egli è in diritto di esigere da loro. Aggiungiamo ancora, che l'esercizio della scherma non poco contribuirebbe a ridonare

---

colla storia della prosperità, e della gloria nazionale.

L'armamento ordinario nella Repubblica Italiana dal Corpo Legislativo, la scuola militare di Modena, i nuovi interessi dell'Italia ci fanno sperare de' periodi migliori.

all'Italiano quell'antica forza di muscoli, della cui perdita udiamo tutto di farsi lamento, e che al dir di Plutarco era un carattere distintivo de' nostri maggiori, che in questo non la cedevano a' forti, che formava la costituzione di Licurgo.

La ginnastica medica degli Antichi ce ne somministra una gran prova. Secondo Platone un certo Herodico, un po' anteriore ad Ippocrate fu il primo, che introdusse la ginnastica nella medicina, ed suoi successori convinti per esperienza della sua utilità, si applicarono daddovvero a promuoverla, e perfezionarla. Fino a tanto che gli uomini furono sobrj, e laboriosi non ebbero bisogno di essa, ma quando l'ozio, e la lussuria li ebbero ridotti alla trista felicità di ricorrere a' medici, questi che niuna cosa avevan trovato contribuir tanto al ristoro, ed alla preservazione della sanità quanto gli esercizj proporzionati alle varie complessioni, età e sessi, non mancarono di metterli sulla pratica della ginnastica.

Ippocrate nel suo libro *De regimine* ne ha dati degli esempj, dove tratta dell'esercizio in generale, e degli effetti particolari, che sono da ciascuno esercizio prodotti. Noi non pretendiamo di asserire, che la scherma in specie, come è a' dì nostri, sia stata un oggetto delle cure di Herodico; ma egli è sicurissimo, che dall'esercizio di questa ricavar possiamo tutte quelle utilità, che Ippocrate deriva dalla ginnastica in generale. Mettete a supportare egual peso col suo pugno un pratico schermitore, ed uno zerbino gentiluomo, e ne vedrete una prova; guardate il braccio destro degli schermitori italiani, e ne avrete un'altra.

«La decadenza dell'impero romano» dice l'Enciclopedia Inglese «involse nella sua rovina le arti stesse, e fra le altre la ginnastica, e la medicina, l'ultima delle quali mal avventuratamente abbandonò allora il titolo, e la ragione, che aveva sulla prima, ed ha trascurato di mal riassumerla in appresso».

In fatti chi non vede, che alla mancanza degli esercizj dobbiamo in gran parte la debolezza della nostra costituzione, per cui inetta ormai si rendette la massima parte del popolo d'Italia alle fatiche della guerra? Galeno stesso encomiatore non ultimo della ginnastica medica[1] già da' suoi tempi vedeva

---

1 Si accusa Galeno di aver ignorata la vera origine della ginnastica, perché dice, che non cominciò ella a vedersi, che a'tempi di Platone: mentre appare da diversi luoghi di Omero e particolarmente dal lib. 23 dell'Iliade, ove descrive i giuochi celebrati ne'funerali di Patroclo, che essa non era ignota al tempo della Guerra Trojana. Da' versi di Omero, che sono il più antico monumento, che ci resti della ginnastica greca, raccogliamo, che si avevano sin da quell'epoca i corsi dei carri, i pugni, la lotta, il corso a piedi, i gladiatori, il gittare del disco, il tirar dell'arco, e lo scagliare del giavellotto, e pare che sin d'allora la ginnastica in generale poco mancasse dalla sua perfezione. Ma come mai poteva ignorarsi tutto ciò da un Galeano? Se i suoi accusatori avessero osservato, che Galeno non parla, che della ginnastica medica, avrebbero trovato nella di lui asserzione non un errore, ma una massima esattezza storica. Non si è mai cauto abbastanza quando si tratta di criticare questi geni.

nel popolo di Roma mancare l'antica robustezza de' corpi, perché mancava l'antico esercizio: e che non direbbe egli a' dì nostri se tornasse una volta a contemplare l'Italiano delle Alpi a Taranto? L'occhio di Galeno leggerebbe nel colore de' nostri volti, e nella esilità delle nostre braccia la mollezza, la leggerezza, e l'ozio, di cui facciamo l'universale nostra occupazione. Oggidì in Italia il braccio di un Virginio non si trova quasi più, che sul quadro di Errante.

Nell'atto pertanto che noi ci professiamo riconoscenti a que' primi genj della medicina per aver colle loro salutevoli insinuazioni cooperato alle mire degli antichi governi nel promuovere la ginnastica, crediamo di acquisire un diritto alla riconoscenza de' nostri medici d'Italia, mentre tentiamo di richiamare gl'Italiani agli stessi esercizj.

La provvida Natura che fu sì larga de' suoi doni all'abitatore delle spiagge d'Italia, che lo pareggiò all'Albionese ne'talenti, nel genio, e nella capacità della meditazione, al Germano nella fortezza di corpo, al Franco nella destrezza, e nella vivacità, che un suolo gli concesse ferace sovra ogni altro in Europa, che di mari intorno, e di alpi presso che insormontabili per facile difesa il cinse, che in un clima il collocò temperato e salubre, che un'anima in fine, ed un cuor generoso gli diede, questa povera Natura quanto mai non dev'ella altamente rattristarsi, allorchè lo guarda in lunghissimo ozio sepolto, sì eccelsi doni vilmente trascurare, e contento di aver figurato una volta sul teatro del mondo, farsi un miserando spettacolo alle genti[1]?

«In Italia non manca», al dir di Machiavelli, «non manca materia da introdurvi ogni forma: qui è virtù grande nelle membra, quando non la mancasse ne' capi: specchiatevi ne' duelli, e ne' congressi de' pochi quanto sieno gl'Italiani superiori colle forze, colla destrezza, e coll'ingegno».

Perché adunque non vorremo noi di queste forze, di questa destrezza, ed ingegno fare uso lodevole, ond'essere valenti in quella scienza, che tanto contribuì alle glorie de' nostri avi? Perché vorremo noi tuttodì fare consumo del nostro coraggio in duelli, il di cui motivo, comunemente insignificante ci disonora non meno, che la poc'arte, con cui si fanno?

Ma a maggiore danno del valore italiano è ben anche in non pochi invalso il pregiudizio, che nelle armate de' nostri tempi non giovi l'avere esperti schermitori a motivo delle armi da fuoco, le quali decidono delle battaglie senza che possa il valore dell'individuo campeggiare da vicino colla spada. Agli autori di siffatta opposizione noi ricorderemo, che gli Antichi

---

1 Non ostante che gli Antichi fossero ricoperti di armi difensive, non sempre queste furono sufficienti a difenderli dalle arme da lancio, che allora erano in uso. Si sa però dall'esperienza, che con facilità può costruirsi una corazza, o uno scudo che resista alla palla del fucile.

avevano anch'essi le armi da getto, e forse di non minore efficacia[2] delle nostre da fuoco, e ciò non ostante riponevano la massima loro fiducia nella spada, ed ordinariamente sdegnando di combattere da lontano colle prime, via le gettavano quasi armi meno decisive, se non inutili, caricando risolutamente il nemico colla spada alla mano: *et ejectis jaculis, striato gladio adhoriuntur hostem*, cosi si legge in quasi tutte le battaglie guadagnate da' Romani. Ma poi a che giova affastellare ragioni, ove parlano i fatti? Le migliori truppe del mondo hanno già decisa la questione.

Queste coll'imitare gli Antichi nel ricorrere all'arma bianca hanno dimostrato quanto preponderi un decisivo coraggio, fornito di tale arma infallibile sul tardo valore di un nemico, che tutto confida nelle poco sicure armi da fuoco. Gli esempj sono troppo numerosi, troppo vicini, troppo noti, perché o lunga od inutile impresa non sia qui il farne menzione. Che cosa dunque non avremmo noi a sperare da un'armata composta di bravi

---

2 La gloria de'popoli, che hanno sopra tutti gli altri estese le loro conquiste sembra, che si debba riguardare come una conseguenza della loro espertezza nel maneggiare la spada. In conferma di ciò rifletterete che «Ciro», secondo Senofonte, fu «il primo che relativamente all'Asia conobbe l'eccellenza delle armi da ferir da presso, e con tale istituzione in Timbraja raccolse copiosissimo frutto delle sue fatiche, e la fondazione di un vasto impero, che ne fu la ricompensa; ma i suoi successori non profittaron lungo tempo dell'esempio onde può dirsi che i soli Greci, e Romani sieno stati negli ottimi usi costanti, e massime questi ultimi, in guisa ammaestrati sempre più dalla esperienza, che la forza del combattere nelle armi da ferir da presso consisteva, le riserbarono per loro, lasciando volentieri alle altre nazioni il pregio di esser brave nell'arco, nella frombola, ed altre di tal sorte, delle quali, forse per far conoscere la poca stima non si armavano se non pochissimi giovani dell'ordine più basso; e nel decorso del tempo elessero piuttosto avvalersi de' Baleari, de' Numidi, e de' Cretesi, che far maneggiare arme simili da un Romano. Sicuri del valore del loro braccio non vollero commettere all'aria la cura di ferite. Ma dopo il corso di molti secoli le armi da trarre tra gli Barbari moltiplicate s'insinuaron finalmente nella Milizia Romana, contrassegno evidentissimo della sua decadenza. L'invenzion della polvere aggiunse a tali armi stima maggiore… Così la guerra mutò sembiante, e ripigliò quasi l'antica forma degl'imbelli Asiatici da Ciro corretta. Così le armi di ferire da lungi, che servivano soltanto di preludio, e segno della battaglia formarono tutto il combattere. L'arte mutò principi, e quando prima spiegava la sua forza maggiore nell'avvicinarsi più all'inimico, la fece poi consistere nell'allontanarsene. Ecco dunque come le armi da ferir da presso cederono a quelle da trarre, contro l'esempio, l'esperienza, e la ragione. Se l'autorità dell'esempio, in tutte le cose di gran peso, conserva in questa alcun valore, dimostrerà in questa egualmente che le armi da ferir da presso sono state dagli Antichi le sole pregiate, e riputate di uomini bellicosi. Archiloco parlando di que' di Negroponte dice: eglino non conoscono né le frombole, né gli archi; ma tosto che Marte dà il segno della battaglia, si battono colle spade, e fanno terribili imprese, poichè questa è la sola maniera di combattere, che hanno appresa i bravi abitatori dell'Eubea, ecc. La conquista dell'Asia procurata ad Alessandro dalle armi da ferir da presso, e l'Imperio del Mondo a' Romani; le grandi e sorprendenti imprese di costoro, e de' Greci avrebbero dovuto garantirle per non cedere ad altre in luogo, sin che queste altre non avessero date di sé simili, e maggiori prove.» Così nelle riflessioni critiche sull'arte della Guerra al cap. 3 si esprime il dotto, e sagace Palmieri. Questo valentuomo, che fu uno de' più celebri tra' Napolitani, che si sono applicati allo studio della milizia, dimostra nel citato libro la preferenza che alla spada si dee sopra le armi da trarre, e ripete l'abbandono tanto di quella, che delle armi difensive dalla mancanza del coraggio, e dallo aborrimento per la fatica, che la mollezza ha ispirato all'uomo; talchè il prelodato autore in proposito del disuso di queste ultime dice: «la principalissima cagione che ha fatto lasciar le armi di difesa è stato, per mio avviso, l'odio, e l'avversione alla fatica» ed altrove: «la fatica dunque apparve più orrida, e più terribile della morte». Il precitato capitolo è troppo interessante per chi volesse istruirsi su di questo soggetto; ma la sua lunghezza ci ha impedito di trascriverne dippiù.

schermitori italiani? Ma che diciamo noi composta? Che non otterrebbesi, se ben solo la decima parte de' nostri legionarj fossero valenti schermitori? Piene sono le antiche storie, piene le moderne di vittorie ottenute pel valore di pochi, od anche di un solo, che a fondo conoscesse il maneggio della spada. Quante volte Roma stessa ebbe a riconoscere la sua salvezza dalla maestria nelle armi di uno, o di pochi suoi concittadini? Chi di noi non rammenta la vittoria, che alla Potenza Romana sino da' suoi primi tempi procurò il valore di un Orazio, che della sorte decise degli Albani? Chi non conosce la difesa, che fe' la spada di Coclite al ponte Sublicio, che sola valse a sostenere l'impeto dell'armata di Porsenna, e strappargli così di mano la palma del trionfo? Le rive del Po ricordano ancora all'Italia il coraggio di Marco Marcello, che con pochi cavalieri assaltando il re de'Galli, l'uccise, e colla sua morte lo spavento portò, e lo scompiglio nelle numerose truppe, che da quello guidavansi.

Chi mai avrebbe messo in salvo l'onore dell'Esercito Romano presso Verruggine, se la perizia nell'arme di Q. Catulo, e di Gajo Sempronio non faceva quel forte diversivo alle orde dei Volsci, ond'ebbero prima a vedere la notte, che la vittoria?

Di qual soccorso non fu alla Patria la sola famiglia de' Fabj nella guerra de' Vejenti? Come avrebbero le truppe del Lazio scacciato Annibale da' ripari, e dagli alloggiamenti all'assedio di Capua, se la spada non le precedeva di Valerio Flacco, e quella del centurione Pedanio?

A Scipione il maggiore non arrecarono tanta gloria tutti i suoi trionfi, quanta ne acquistò coll'avere, essendo ancor giovanetto, difeso in sul Ticino colla spada il padre.

Degno di eterna memoria è certamente il coraggio, che dimostrò il veterano Crastino in Farsaglia, che scagliandosi il primo in mezzo de' Pompeiani, insegnò a' suoi soldati di fare lo stesso, onde Cesare ebbe a dichiararsi tenuto in quel giorno alla bravura di questo valoroso centurione della decima legione, benché rimasto estinto sul campo.

Di Marco Manlio Torquato fu pure eroica l'impresa, e di non minore soccorso all'armata: «la seconda riputazione, così il Secretario Fiorentino, che presso il Popolo Romano acquistò M. Manlio fu per avere combattuto con quel Francese, e morto gli trasse quella collana d'oro, che gli diede il nome di Torquato, il quale fatto, come dice Tito Livio, *tanti ea dimicatio ad universi belli eventum movendi fuit, ut gallorum exercitus relictis trepide castris, in Tiburtem agrum mox in Campaniam transierit*. Disc. Cap. 34.

Leggiamo pure che talvolta i Romani ebbero a fare con truppe, che non mancavano di schermitori valenti, e coraggiosi soldati, i quali precedendo ferocemente i compagni, avevano in uso allorché a fronte stavano de' nemici, di sfidare tra essi a singolare tenzone colui, che il più valoroso si fosse nel maneggio delle armi, e cosi gettare la vergogna, e la confusione nelle legioni

di Roma, qualora non avessero queste chi opporre di ugual coraggio e valore. Non altrimenti Antistio Turpione uscì di spada armato, e di scudo dal campo di Pompeo, e sfidando audacemente chi più bravo tra' Cesariani si reputasse, somma sarebbe stata la vergogna di questi, se tra essi non si fosse trovato chi potergli opporre.

Laddove quale riputazione non acquistarono essendosi il loro centurione Q. Pompeo Negro subito presentato al combattimento, che fu ammirato con tale sorpresa da entrambi gli eserciti, che sembravano, al dir di Cesare, attendere la decisione di questo duello, come quella di tutta la guerra?

Ma perché vorremmo noi dimenticare, fra le glorie assorti dell'Italia, il valore degli stranieri? La virtù degli Spagnuoli ci si presenta agli occhi della mente, e noi le tributiamo di buon'animo i nostri omaggi.

Consalvo di Cordova, onor grandissimo della sua nazione[1], la memoria delle di cui gesta sarà eterna, specialmente in Italia, ci fe' chiaramente vedere quale superiorità possa avere su i nemici un esercito, in cui bravi ritrovinsi, e generosi schermitori.

Le due disfide seguite nel 1502 in Puglia meritano di essere rammentate come prove degne del coraggio delle truppe comandate da sì bravo capitano, non meno che del valore di quelle, che gli stavano a fronte.

La prima di queste fu sotto le mura di Trani tra undici cavalieri Spagnuoli, ed altrettanti Francesi, l'esito del quale fatto fu a questi contrario, essendo di essi rimasti in vita quattro in confronto di sei, che sopravvissero dalla parte degli Spagnuoli, facendo la notte cessare il progresso del combattimento.

La seconda seguì pochi giorni dopo dell'anzidetto fatto, vicino a Barletta, ed i combattenti furono tredici Francesi, ed altrettanti Italiani, i quali riportarono il vanto della giornata, avendo imprigionati i loro avversarj.

La storia ci ha conservati i nomi di tutti questi bravi combattenti dell'uno, e dell'altro partito di ambedue i duelli; nomi ben degni di essere ricordati alla posterità per servire di un esempio di zelo nel sostenere il decoro Nazionale. La memoria poi degli accennati fatti ci dimostra chiaramente quanto prevalga la destrezza, e l'arte nel maneggiare la spada sul coraggio, benché sommo, di tali ajuti sprovveduto.

Quali svantaggiose conseguenze abbia prodotto negli affari de' Francesi l'esito infelice di questi duelli si potrà dalla storia medesima rilevare,

---

1 Non siamo noi i primi fra gl'Italiani nell'ammirare i talenti militari di Consalvo. Lo Storico Italiano, l'immortale Denina, nelle vicende della letteratura, lib. 3 cap. 22 si esprime cosi: «le Ordinanze Spagnuole per tutto quel secolo (XVI) furono riguardate come le migliori milizie di Europa. Benché in Italia vi fossero stati condottieri valorosi ed accorti, niuno però uguagliato aveva in quest'arte quel Consalvo, che ebbe dagl'Italiani stessi il sopranome di Gran Capitano».

e conchiuderne, che se la loro armata, come non mancava di quel risoluto coraggio, ch'è naturale a questa Nazione, avesse avuti ancora degli esperti schermitori, forse non avrebbe soggiaciuto alle disgrazie, che le seguirono (Ved. Parrini Teatro Politico de' Viceré di Nap. Lib.° I., e l'Ist. di Nap. del Summonte al 3.° Vol.).

Quale conto facciasi de' prodi schermitori in un'armata in simili rincontri può rilevarsi da quanto ci narra Tasso essere avvenuto nell'armata de' Crocesegnati, quando accettata da Goffredo la disfida dell'orgoglioso Argante, si rivolsero gli occhi di tutti in Tancredi, come il solo, nella di cui spada riporre potessero la più sicura speranza.

Alcun però dal pio Goffredo eletto
Come il migliore, ancor non è fra molti,
Ben si vedean con desìoso affetto
Tutti gli occhi in Tancredi esser rivolti,
E dichiarato in fra i miglior perfetto
Dal favor manifesto era dei volti.
E s'udia non oscuro anche il bisbiglio,
E l'approvava il capitan col ciglio.

Quale elogio per Tancredi potè essere più eloquente di que' taciti sguardi de' suoi? Sembra che non debba esservi giovane italiano, che nutra in seno amor di Patria, e desìo di gloria, che da questi esempj non abbia a sentire in se stesso una nobile invidia, e non brami di pareggiarli nelle occasioni.

Ma, o Gioventù Italiana, a tanto non si perviene senza fatica:

Chi non gela, non suda, e non si estolle.
Dalle vie del piacer, là non perviene.

La scherma non fu l'esercizio di un'ora, o di un giorno, come abbiam detto, per gli avi nostri; ma fu l'esercizio di tutte le età, di tutti i tempi. *Ite nunc fortes, ubi celsa magni ducit exempli via*. Boet.

Immaginiamoci lo stato, in cui troverebbesi un capo di armata nel caso di una simile disfida, se non avesse a compromettersi della particolare perizia di alcuno de' suoi nel maneggio della spada. Egli è facile il trovare in un'armata chi, non curando la propria vita, con un coraggio straordinario bensì, ma che non va assai discosto dalla mania, o dalla stupidità, corre volentieri a farne il sacrificio: ma ciò non è né onore di armata, né di Nazione: distinguiamo la coraggiosa virtù dalla semplice bravura; l'unione di amendue è quella, che costituisce gli eroi.

L'utile intanto, e l'onor privato, la prosperità, e la gloria della Nazione, l'esempio de' nostri maggiori, tutto concorre ad invitarci alla scuola dell'arme. D'altronde l'abuso de' duelli è accidentale, le nostre arme da fuoco, come le antiche da getto, sono meno efficaci e decisive; la necessità dunque della scherma è evidentissima.

Ma le scuole di scherma a' nostri giorni sono esse migliori di quelle de' secoli barbari? Abbiamo al presente migliori maestri? Possiamo assolutamente rispondere di si: le scuole sono migliori, i maestri generalmente più illuminati, e più morali; ma non tutti però: v'hanno ancora di quelli, che amano di farne un mistero, v'hanno di quelli che la sanno poco essi stessi, e v'hanno finalmente di quelli, che vendendo la loro scienza a denari contanti, non la vendono mai per intiero.

Nel Periodo di tempo, in cui viviamo, in cui i nomi di libertà, e di amor di Patria non sono più per l'Italia freddi nomi di storia, ma nomi efficaci, e nomi di Nazione, in questo periodo più che in ogni altro dee ogni cittadino l'omaggio de' suoi talenti, e delle sue meditazioni alla Patria.

Noi ben lontani dall'erigerci in profeti de'giorni avvenire, crediamo di poter francamente asserire, che l'onore della Nostra Nazione, e la di lei prosperità sarà in ragione degli sforzi, che noi faremo per acquistare il vero valore, e la vera virtù, onde profittare del gran dono, che ci ha fatto il Nume del secolo.

Tali sforzi debbono consistere nella più possibile approssimazione della nostra educazione a quella degli avi.

Essi sono per noi tanti maestri, che co' loro esempi continuamente c'invitano alla loro imitazione.

Questi principj furono quelli, che già ci chiamarono sin dalla infanzia alla scuola delle armi. Gli stessi ora ci spingono a far parte a' nostri concittadini di que' pochi frutti, che sapemmo ricavare da' lunghi esercizi, e dalle lunghe meditazioni sulla scherma.

Già da più mesi eransi da noi messe in iscritto delle semplici riflessioni per semplice nostra istruzione, senza che avessimo disegno di pubblicarlo; ma le insinuazioni di uno de' nostri Socj di Accademia il Direttore della Marina Italiana Paolucci, giovane istruitissimo in questa scienza unite a quelle del nostro amico Scalfati, ex-Ufficiale della Marina Napoletana, il quale della medesima conosce bene la teoria, e l'incoraggiamento di un altro nostro amico, il Dottor Prina, uomo che alla somma erudizione aggiunge un trasposto ben giusto per tutto ciò che può contribuire a rendere la gioventù utile alla Patria, ci hanno spronati alla pubblicazione colle stampe.

La premura di compiacere amici, che hanno tutto il diritto alla nostra stima, ed il desiderio di essere utili alla Patria ci hanno determinati immantinente.

Oggetto de' primi nostri riflessi furono i varj sistemi di scherma, e la prima conseguenza, che ne potemmo dedurre fu di dare immediatamente l'eccellenza al metodo italiano sopra di tutti gli altri; nel corso di questo trattato ci verrà frequente occasione di persuadere i nostri lettori, che la nostra scelta non fu senza ragioni. In proposito di varie azioni di scherma vi faremo vedere quanto gl'Italiani conobbero la gran massima logica di passare dalle cognizioni pratiche al sistema, a differenza di altre nazioni, che stabiliscono prima il sistema, e da questo poi passano a dar precetti, che in pratica sono pericolosi. Non è meraviglia che in fatto di scherma noi siamo più esatti degli stranieri: l'Italia trattava già la spada quando gli altri popoli ancora non erano risvegliati, ma dormivano il sonno dell'ignoranza.

Il primo pensiero, che ci venne in mente, allorché ci siamo determinati alla pubblicazione, fu di non mai scordarci, che avevamo per le mani una scienza. Ci siamo di buon'ora persuasi, che trattandosi la scherma come tale, diverrebbe ella un soggetto di occupazione per le persone scientifiche, le quali col mezzo de' generali principj indicati, sarebbero nel caso non solo di giudicare della qualità delle azioni, che si trovano in uso, ma bensì di pervenire alla migliorazione delle medesime, ed anche all'invenzione di nuove, e così portar questa scienza a più eminente grado di perfezione.

Noi abbiamo diviso questo trattato in tre parti; la stessa natura sembrava, che nella sua semplicità ci additasse una tale divisione. Conoscere l'arma ch'è lo strumento della scherma, il dare alcune idee sulla linea direttrice, sul piano delle offese, ed alcune altre elementari cognizioni saranno come un preludio della prima parte, in cui faremo anche conoscere il miglior metodo d'imbrandire la spada.

Una descrizione di tutte le principali azioni della scherma, senza aver per ora riguardato se alle offese, o alla difesa sieno esse dirette, formerà il soggetto dell'intera prima parte: distingueremo bensì delle azioni stesse i caratteri essenziali, distribuendole in varie classi, per facilitarne l'intelligenza.

Conosciute, per dir così, in astratto le varie azioni, passeremo alla seconda parte, in cui vi accenneremo l'uso delle medesime; quali dobbiate in un caso scegliere sì per l'offesa, che per la difesa, quali in un altro: quando far delle finte, quando ritirarvi, o avanzarvi, quando passare dalle azioni di spada alle prese, ed a ciascuna di queste quale dobbiate opporre delle contraprese. A questa seconda parte aggiungeremo delle riflessioni sull'assalto, precedute da brevi osservazioni sulla fisonomia, raccolte in un capitolo, nel di cui principio ci riserbiamo di dimostrarvi l'importanza delle medesime.

L'ultima parte non sarà che una raccolta di matematiche dimostrazioni delle principali teorie, che nel corso dell'opera avremo enunciate, applicando

alle stesse la meccanica. Intorno a ciò abbiamo più volte consultato il Professore di Matematica Giovanni Grattognini.

L'interesse, che il medesimo ha dimostrato per la migliorazione di questa scienza nell'assistere agli esperimenti che da noi facevansi concernenti la meccanica, onde fissare delle esatte teorie, fu tale, che il primo nostro dovere è quello di una perpetua riconoscenza.

Così noi ci lusinghiamo di aver facilitati i mezzi di apprendere il miglior maneggio della spada a chi vorrà seriamente applicarvisi; talchè portiamo opinioni, che con questa direzione due amici, forniti delle elementari cognizioni di matematica, possano esercitarsi insieme sino a divenire schermitori valenti.

Sarà però della massima necessità, per trarne tanto profitto, di non avanzarsi nella lettura di questo trattato senz'avere nelle mani il fioretto, e di non leggerlo a salti, poiché altramente facendo, incontreranno i lettori per intendere quella stessa difficoltà, che noi abbiamo provato nell'esprimere delle cose di una pratica assai complicata.

Le prime nozioni, e le prime azioni sufficientemente semplici apriranno la via alle più composte, e spiegato una volta un termine tecnico, non vogliamo recar noja al lettore diligente col replicarne ogni tratto la spiegazione per comodo di chi legge superficialmente, e senz'ordine. Vi abbiamo annesse delle figure, che faciliteranno l'intelligenza delle principali posizioni del corpo, che si prescrivono, e di quelle che in certe particolari azioni bisogna prendere.

Abbiamo finalmente stimato di confermare tratto tratto alcune teorie coll'autorità del Tasso. Peritissimo in questa scienza, che in alcuni incontri gli procurò la vittoria, potè essere anche esattissimo descrittore di varie azioni di scherma ne' duelli, e nelle battaglie del suo poema.

Qui è dove possiamo ad ogni diritto riconoscere la superiorità del Tasso sopra Omero, Virgilio, Ariosto, ed altri. Fra tante pugne singolari, che da' mentovati poeti ci vennero descritte, in nessuna si conservano, o si notano le leggi della scherma; i loro duelli non sono comunemente, che l'unione di poche generali vaghe nozioni, e sembrano sempre i loro combattenti tanti eroi pastori, che si battono senza conoscere l'arte, e le risorse della scherma. All'Epico italiano, al Tasso era riservata questa gloria.

Le tenzoni di Tancredi ed Argante, di Tancredi e Clorinda, di Rinaldo e Gernando, e di Tancredi e Rambaldo, di Raimondo ed Argante, ed in fine le minime mosse d'armi di qualunque de' suoi guerrieri sono con tanta esattezza e regolarità circostanziatamente descritte, che sono altrettante lezioni di scherma italiana. Noi le abbiamo a suo luogo tanto più volentieri inserite, perché piacevole ed utile istruzione da que' versi potendosi ricavare, meno nojosa riesca a' lettori una materia talvolta per sé troppo sterile.

La felice riuscita di questo trattato nell'ottenere in pratica il fine, che ci siamo proposti sarà il compenso più lusinghevole per le nostre fatiche, ed anche uno sprone per dare poscia l'ultima mano ad un altro trattato di scherma di spada e pugnale, di sciabola, e di altre armi bianche.

Ci reputeremo poi sommamente felici se la Gioventù Italiana venga dal nostro esempio incoraggiata ad occuparsi di una scienza tanto utile a lei stessa, ed alla Patria, che dee riguardarsi come il solo mezzo, onde

. . . . . .Rinnovi il prisco onor degli avi
O mostri almen, ch'a la virtù latina
O nulla manca, o sol la disciplina:

e se altri impegnar si volesse a rettificare ciocchè forse da noi venne con minor felicità trattato, o ad aggiungervi delle nuove scoperte.

PARTE PRIMA

DEFINIZIONE DELLA SCHERMA

La Scherma, se non vogliamo discostarci dallo stretto significato, che ottenne nella nostra lingua, non altra idea ci presenta, che quella di un'arte, che insegna a difendersi, o a rendere vani i colpi di un avversario: ma preso come termine tecnico della scienza, che noi trattiamo, viene a ricevere un più esteso significato; e comprendendo non solo l'idea della difesa, ma benanche quella dell'offesa, ed amendue coll'uso della Spada, sembra che possa meritevolmente definirsi: «*La scienza di servirsi della Spada, per difendersi dall'avversario, ed offenderlo*». Tale è pure la definizione, che ci viene data dagli Autori della Enciclopedia, e sembraci sufficientemente esatta, benché in essa non si esprima il numero de' combattenti, o schermitori. Poiché quantunque sia comunemente invalso l'uso di chiamare col nome di *Scherma* il combattimento di due persone, non è però questo dell'essenza della Scherma, insegnando essa egualmente allo schermitore la difesa da un solo avversario, come da due, o più; e similmente ad offendere un maggior numero. Avendo noi pertanto determinato di dare un compito trattato della Scherma, in cui tenteremo di conservare quell'ordine, che più proprio, e naturale ci sembra; crediamo opportuno il dar principio alla descrizione dell'arma, che deve impugnare lo schermitore, cioè della Spada, indicandone le sue parti, e successivamente le proprietà, che ne costituiscono il pregio.

CAPITOLO PRIMO

DELLA SPADA

§ 1. Definizione della spada.

La Spada è un'arma diritta di Acciajo, somigliante ad un'asta, che ferisce di punta, e rare volte di taglio.

§ 2. Sue parti principali.

Ella è formata da due parti principali denominate *Lama*, e *Guardia*, le quali poi suddividonsi in altre minori.

§ 3. Definizione della Lama.

La Lama è tutto quel tratto di ferro, che serve a ferire, ed a parare i colpi, che ci vengono tirati dal nostro avversario.

§ 4. Figura della Lama.

La figura delle Lame è varia, siccome è stato vario l'ingegno degli Artisti, che le hanno fabbricate. Ordinariamente però hanno la figura quasi piramidale, tranne quelle che, fatta astrazione della piccola grossezza, che hanno più nel mezzo, che nelle loro parti laterali, sembrano piane.

Noi non siamo per decidere quale di queste due classi più convenga allo schermitore, poiché mentre una conviene ad un uomo, può ad altro disconvenire. Quando si saranno esaminate tutte le loro proprietà, ci sembra, che in questo genere, la volontà di ciascuno sia il più giudizioso parere.

Siccome abbiamo diviso in due classi le lame, così esse distinguonsi in quelle *di filo*, e di *mezzo filo*. Quelle di filo sono cosi denominate, perché sono a due tagli, e si comprendono nella classe delle prossimamente piane, mentre quelle di mezzo filo, che si comprendono nella classe delle quasi piramidali, non hanno un vero taglio, quantunque i loro angoli possano essere micidiali.

§ 5. Lunghezza della Lama.

La lunghezza poi della lama è indeterminata, e non si può esattamente stabilire. Questo dipende da che tutte le cose si presentano agli occhi degli uomini, sotto vario aspetto, e che nella loro contemplazione, i nostri pregiudizj ci sono quasi sempre di guida. Taluni sono intimamente persuasi, che la lama corta sia di sommo vantaggio, sembrando loro di agire con somma celerità di pugno, mentre altri, indotti da ragioni plausibili, riconoscono nella lama lunga una grande superiorità. Non fa d'uopo di dimostrazione per convincersene, poiché ognuno si avvede, che colla lama lunga, si colpisce a maggior distanza, e s'impedisce al nemico di avvicinarsi. I Napoletani, ed i Siciliani, riconoscendo queste proprietà in tutta la loro estensione, cingono spada di quattro palmi di lama, che poi denominano *di misura*, perché di

queste propriamente fanno uso ne' loro duelli[1]. Si suole comunemente nel resto d'Italia portare delle spade di tre palmi, e mezzo, o quattro meno un terzo di lama; e conviene tenere per certo, che se fosse più corta, sarebbe svantaggiosa, per chi se ne dovrebbe servire.

§ 6. Larghezza della Lama.

La loro larghezza è pure varia. Quelle di filo sono però generalmente nel loro *forte*[2] del diametro di dieci linee, e quelle di mezzo filo di circa un mezzo pollice. Sembra che quella di filo, occupando maggiore spazio, serva ad allontanare più la punta nemica di quella di mezzo filo, mentre però questa dee avere, nelle parate, maggiore efficacia di quella.

§ 7. Tempra delle Lame.

La tempra dell'acciajo debb'essere finissima, e non cruda; la lama dee essere elastica in modo, che dopo di essere stata piegata, debba riprendere la di lei forma primiera. La proprietà, che principalmente debbono avere le lame si è quella, che quando urtano insieme colla massima forza, debbono resistere scambievolmente agli urti ricevuti, o agli impulsi comunicati. Il saper distinguere le diverse qualità delle lame, ci sembra una conoscenza indispensabile per chiunque cinge spada, affinché possa riporre sulla di lui arma una intera fiducia, e sicurezza, e non soggiacere a degli accidenti, che esporrebbero a grandi rischi gli uomini i più valorosi.

Non tralasceremo perciò di suggerirvi tutte quelle regole, che la pratica in questo genere ci somministra, per facilitarvi una tal conoscenza.

§ 8. De' più celebri Fonditori di Lame.

La prima caratteristica, che dee prevenirvi della bontà di una lama è l'esser ella di una fonderia Spagnuola, mentre questa Nazione ha portato l'arte di fabbricar le lame a quella perfezione, a cui le altre Nazioni Europee non hanno potuto finora giungere. Ma per darvi un indizio più certo, onde pervenire alla cognizione suddetta, ci piace farvi sapere i nomi degli autori

---

1 L'autorità degli Schermitori della anzidette due regioni d'Italia, che si sono sempre distinti, o si distinguono tuttavia in questa Scienza dagli altri Italiani, potendosi con fondamento dire, che sono i soli che abbiano conservato l'antico valore italiano nel maneggiare la Spada: una tale autorità solamente ci sembra sufficiente a farci determinare in favore della Spada lunga. Ma qui non ci è permesso di estenderci nel dimostrarne i vantaggi, ciocchè faremo più a proposito in altro luogo.

2 Vedi il significato di questa voce al § 10.

più celebri di questa Nazione, le lame de' quali sono maggiormente ricercate, per esser le migliori. Noi dunque ve li noteremo qui nello stesso modo, che sono impressi nelle lame stesse, e sono: Thomas Ajala, Sebastiano Hernantez, le Tre Campane[1], Francesco Ruitz, Sebastiano Ernandez, Pietro del Monte, la Lupa d'Oro, la Lupa di Ferro, Sahagun Sahagun, Sahagun el Viejo, Crocifisso d'Alemagna, Ludovico Ernandez, le Crivellese, Cayno, le di cui Lame sono marcate solamente nel ricasso.

§ 9. Diverse proprietà che costituiscono la perfezione delle Lame.

Le proprietà per altro, che in generale debbono avere le Lame, per essere perfette, sono le seguenti: *Primo*: la finezza della loro tempra. Questa si rileva dal colore della Lama, che debb'essere vivace, e non piombino, e dal suono, e vibrazione, che dalla stessa si produce, qualora sospendendola per la spica ad un filo, si percuote in varie parti con un ferro qualunque. *Secondo*: la difficoltà, che s'incontra se si vuol limare, non attaccandovi, che a stento la più fina lima. *Terzo*: l'aver la forza d'intaccare qualunque ferro, che con la stessa si percuote, e sia pure l'incudine, senza, che nel taglio della Lama si faccia verun dente. *Quarto*: il piegarsi la Lama, quando se ne appoggia la punta al muro (ciocchè dicesi *terziare*) formando una piccola curva nell'ultimo punto della sua *graduazione*[2] senza che nel restare della Lama si ravvisi alcuna curvità. Se la Lama sarà un poco più dolce, il vertice della curva debb'essere nel debole, di modo, che se si tirasse una corda dalla punta, in un punto corrispondente, questo punto dee, al più essere il centro della Lama. Si avverta però, che dal centro al ricasso non dee la Lama piegarsi affatto, altrimenti, ella non sarà di alcun pregio. *Quinto*: l'avere il ricasso; poiché qualunque Lama, che non ne ha, non sarà giammai Spagnuola, e molto meno di buon autore. Oltre di che la mancanza di una parte tanto essenziale rende affatto inutile la Spada. E soprattutto ne'rincontri, in cui se ne ha maggior bisogno. *Sesto*: per ultimo la Lama dee avere una incavatura[3] corta, e profonda, e le lettere ch'esprimono il nome dell'autore, debbono esservi bene impresse, altrimenti la Lama sarà falsa, cioè non di quell'autore, di cui porta il nome. Poiché spesso accade, che de' fabbricatori di niun valore mettono alle loro Lame il nome di qualche autore de' più celebri, per accreditarle.

---

1 Questa specie di lama vien più comunemente detta *de' Cristi*. La denominazione però, colla quale noi l'indichiamo sembra più propria, esprimendo la marca, con cui esse sono segnate nel ricasso, che sono appunto tre Campane.

2 Vedi la significazione di questa voce al § 10.

3 Dagli Schermitori Napoletani questa viene indicata col nome di scannellatura.

§ 10. Graduazione della Lama.

Non si può schermire bene, se pria non si conosca esattamente la graduazione della Lama. E siccome dalla graduazione stessa dipende la più gran parte delle azioni della scherma, cosi l'acquistarne una chiara, e distinta idea è tanto necessario per calcolarne in teoria l'efficacia, quanto per ricavarne in pratica i più vantaggiosi effetti.

Per concepire dunque una idea della graduazione della Lama, dividete questa in due parti eguali, ed il punto di tale divisione si appellerà *centro*. Se suddividerete in quattro egualmente una di queste parti, andando dal centro alla punta, i tre punti, che successivamente incontrerete si chiameranno: *meno debole, debole, doppio debole*, essendo zero il grado, che si confonde colla punta per la difesa, ed il massimo per l'offesa.

Facendo poi la medesima operazione sull'altra parte della lama, cioè dividendola in quattro parti eguali, partendo dal centro, ed andando verso il principio, i tre punti, che incontransi, si denomineranno: *meno forte, forte*, e *doppio forte*. Questi diversi punti chiamansi gradi, e cominciansi a contare dal doppio forte in modo, che questo stesso corrisponde al numero 1, il forte al 2, il meno forte al 3, il centro al 4, il meno debole al 5, il debole al 6, il doppio debole al 7, e la punta all'8.

§ 11. Uso della graduazione.

Queste parti avranno in seguito la loro applicazione; né qui possiamo descrivere l'uso, perché sarebbe lo stesso, che fare una petizione di principio. Sia però intanto a vostra cognizione, che le lame trovandosi a contatto, se voi avete il vostro doppio forte sul punto del centro dell'inimico, la forza vostra sarà tanto maggiore di quella del medesimo, per quanto i suoi gradi saranno maggiori de' vostri; cioè se al vostro doppio forte il grado è 1, ed al suo centro i gradi sono 4, la vostra forza sarà quattro volte maggiore di quella del nemico.

§ 12. Della Spica.

Spica della Lama si dice la coda della medesima, ed è quel pezzo di ferro, che passa per la *impugnatura*,[4] e *pomo*[5] a somiglianza della coda del

4 Vedi il significato di questa voce al § 19.

5 Questo vocabolo viene spiegato al § 20.

coltello, che passa pe'l suo manico. Ordinariamente ella è della lunghezza di sei pollici. La sua figura, essendo piramidale quadrangolare, impedisce all'impugnatura di smuoversi, ed i suoi angoli la tengono stabilmente incardinata. La di lei tempra debb'essere quasi la stessa, che quella della lama.

§ 13. Del Ricasso.

Il *Ricasso*, cosi detto dagli schermitori, fin da' passati secoli, è quella parte di ferro intercetta tra lama, e la spica. La sua tempra dee essere la stessa, che quella della lama. Gli Spagnuoli, per quello, che noi sappiamo, furono i primi, che si avvidero, che nella guardia, vi doveva essere un punto fortissimo, su di cui applicare la forza, e potenza, che l'uomo necessariamente impiega nello schermire.

Osserviamo continuamente, che molte volte, nel contrasto, che i fioretti[1] fanno in uno assalto, si rompono nel luogo del ricasso, o nella impugnatura, perché lo schermitore impiegando molta forza su questo punto, la cui tenacità è di poca resistenza, conviene che ceda, e si spezzi.

Esaminate tutte queste cose, ognuno sarà persuaso di non adoperare Spada, che non abbia questo tratto di ferro fortissimo, che si denomina *ricasso*, dipendendo sovente da quest'attenzione la sua sicurezza.

La sua figura è parallelepipeda però sarebbe bene che, invece degli angoli, vi fossero altrettanti lati, divenendo così un ottaedro; poiché allora il ricasso non cagionerebbe più del dolore alle dita, queste resisterebbero maggiormente alla fatica, e la forza impiegata produrrebbe maggior effetto.

§ 14. Della Guardia della Spada, e sue parti.

La *Guardia* della Spada è una unione di varie parti, che agiscono nello stesso tempo, messe in moto dallo schermitore, per difendere il proprio corpo. Da alcuni impropriamente viene chiamata impugnatura, assegnando al tutto il nome di una parte. Questo corpo, o sistema di corpi, comunque vogliasi dire, è composto di sei parti, ossia, in sei parti si divide. La loro denominazione è la seguente: la *Coccia*, gli *Archetti di unione*, la *Vette trasversale*, l'*Impugnatura*, ossia *Manica*, il *Pomo*, e l'*Elsa*.

---

1 Vengono con questo nome indicate dagli Schermitori quelle Spade, di cui essi si servono nelle Lezioni, e nelle Accademie per esercitarsi. Queste rassomigliano quasi in tutto alle vere Spade, ne differiscono soltanto per non essere acuminate nella loro punta, la quale anzi si guernisce di un bottone di ferro, che ricoperto di pelle, assicura lo schermitore del danno, che potrebbe, senza di questa precauzione, riceverne. Le lame di questi non hanno tagli, né alla loro guardia si suole mettere l'Elsa.

§ 15. Della Coccia, e del Rivettino.

La Coccia è un segmento di superficie sferica, su di cui si avvolge, all'intorno della sua sezione, una zona conica, la quale forma al di fuori, verso la convessità, un vano concavo-convesso; dagli schermitori questa zona viene appellata *Rivettino*. Il di lui uso si è quello di arrestare, o disviare dal nostro corpo la lama nemica, chiudere tutto il corpo sotto di esso, ed assicurare la mano da tutti i colpi o volontariamente, o involontariamente drizzati alla stessa; poiché senza l'ostacolo del rivettino, la punta nemica facilmente, strisciando sulla convessità della nostra coccia, verremmo ad essere feriti o nella mano, o nel braccio.

Nel mezzo di detta coccia vi passa l'esterno del ricasso, e la lama, propriamente detta, ha la sua origine da questo punto.

§ 16. Uso della Coccia.

La convessità suddetta essendo poi rivolta verso la punta, forma al nostro corpo un piccolo scudo, di cui spiegheremo in progresso i vantaggi. L'epoca della di lei invenzione non si potrebbe giustamente fissare; ma convien presumere, che sia stata adottata, e presa in grande considerazione ai tempi, in cui si posero in disuso le armi difensive, e particolarmente lo scudo.

§ 17. Degli Archetti di unione.

Gli *Archetti di unione* sono così detti, perché servono ad unire la coccia alle vette trasversale. Avendo fatto passare, per lo buco della coccia la lama, essi debbono essere nello stesso piano, e direzione di questa, e se la lama è di filo, gli archetti corrispondono precisamente a' suoi due tagli. Sortendo da due opposti punti della circonferenza della coccia, incontrano la vette trasversale, a cui si congiungono. La di loro altezza è determinata dal ricasso. L'archetto, che corrisponde al vero taglio della Spada, chiamasi *di dentro*, e l'opposto *di fuori*. Questi sono atti anche a parare i colpi di taglio, e ad allontanare la punta nemica ne' *fili di Spada* (Vedi il Cap.5).

§ 18. Della vette trasversale.

La *Vette trasversale* è parallela alla coccia, ed è forata nel centro della sua larghezza, e lunghezza. Unisce gli archetti, e pel suo buco passa la spica della lama, che ivi resta incardinata, affinché non succeda alcuna rotazione

delle vette, e coccia intorno a se stessa. La sua lunghezza è proporzionale alla grandezza della coccia.

§ 19. Della Impugnatura.

L'*Impugnatura*, ossia manica, ha una figura, che si accosta moltissimo al cilindro. La materia, che s'impiega per farla, può essere qualunque, parlando di legni, e metalli. In generale però si fa di legno, e si ricopre, per ornamento di un filo di argento, o di oro, o di altri fili metallici, detti *Filagrana*, che hanno il colore di questi due. È forata in tutta la sua lunghezza, e vi passa la spica della lama, come si è detto. Poggia sul mezzo della vette trasversale, avendo alle sue basi due cerchi di una sottile laminetta, che tengono fissi gli estremi del filo accennato, ed aderenti le parti del legno, allorché si sforza l'impugnatura, per farvi centrare la spica. Finalmente la lunghezza di questa impugnatura suol'essere prossimamente tre pollici, e tre linee.

§ 20. Del Pomo.

Il *Pomo* occupa il residuo della spica, di lunghezza di un pollice, e mezzo. Il di lui peso è determinato da quello, che si richiede per equilibrare la Spada; poiché un piccolo peso, alla estremità della spica, fa le stesse funzioni, per generare l'equilibrio, che un più grande vicino alla coccia. Congiunge la sua base circolare con quella della manica; e sarebbe ottimo, che il suo buco fosse quadrato, per impedire la minima rotazione. Si rassoda alla sua estremità, ribattendo quel piccolo avanzo di spica, o facendovi una vite.

§ 21. Dell'Elsa.

L'*Elsa* è quell'arco, che partendo dal punto d'incontro delle vette trasversale con l'archetto di dentro, va a terminare un poco più sotto del centro del pomo, in cui centra per un buco, ov'ella viene fissata, o unita solidamente con una vite. Il suo uso è quello di parare le dita da' colpi di taglio, e dai fili di Spada, e serve a tenere maggiormente stabile il pomo.

§ 22. Dell'Equilibrio della Spada.

Tutte le dianzi descritte parti debbono essere di un certo determinato peso, proporzionale al peso della lama per generare nella Spada il necessario equilibrio, onde poterla maneggiare facilmente, e con celerità. L'equilibrio dunque della Spada, ossia quel punto, ove giace il di lei centro di gravità,

debb'essere sulla lama stessa, distante dalla coccia per lo spazio di quattro dita. Se questo punto fosse più vicino, o più distante dalla coccia, ne avrebbe che il peso, accrescendovi dalla parte della guardia, ed accumulandosi nella mano, questa sarebbe più tarda a' movimenti; o pure preponderando verso la punta, ne impedirebbe la direzione, ed il libero maneggio della Spada.

CAPITOLO SECONDO

NOZIONI PRELIMINARI

§ 23. Introduzione, in cui si dà la definizione dell'azione, e se ne fanno le distinzioni.

Avendovi nell'antecedente capitolo data una giusta idea delle proprietà della spada, crediamo necessario di passare a descrivervi le varie maniere, in cui ella dee adoperarsi.

Or qualunque mossa, che dallo schermitore si fa o colla sola spada, o col corpo e la spada insieme, tanto per difendersi, che per offendere, viene nella Scherma indicata col nome generico di *azione*.

Da ciò è facile il comprendere, che le azioni, considerate per rapporto a'di loro effetti, o sono *di offesa*, qualora non hanno altr'oggetto, che il ferire; o sono *di difesa*, quando cioè tendono solamente a questa. Vi sono anche delle azioni *di chiamata*, o *d'invito*, così dette, perché colle medesime s'invita il nemico a dirigervi le offese in un dato modo; e finalmente hanvi delle azioni, che diconsi *d'indagine*, poiché si adoperano per esplorare, in un certo modo, la volontà dell'avversario.

Dalla diversa maniera, in cui si fanno le azioni nascono varie altre classi delle medesime, che da noi distintamente si spiegheranno. Prima però di passare a descriverle, bisogna darvi delle idee, che sono come i principj generali, su di cui si regola l'esecuzione di ogni azione qualunque, e che possono riguardarsi come le basi fondamentali della presente scienza. Quindi ci è sembrato cosa utile l'esporli tutti riuniti nel presente Capitolo, chiamandoli *Nozioni preliminari della Scherma*.

§ 24. Della Direttrice.

Posto lo schermitore a fronte dell'avversario co' piedi formanti a' talloni un angolo retto, cioè colla punta del diritto verso l'avversario, e col piede sinistro perpendicolare alla linea, in cui si trova il piede diritto,

immaginate una linea retta, che passi pe' due talloni, e la punta del vostro piede diritto, e per lo stesso piede, e talloni dell'avversario (similmente atteggiato), ed avrete l'idea di questa linea, che da noi si chiama *Direttrice*.

Ella viene così denominata, perché sulla medesima si dirigono tutte le azioni, che far si possono o da voi, o da quello che vi sta a fronte, ed è il fondamento, e cardine principale della Scienza della Scherma.

È da osservarsi, che siccome questa linea si prolunga, ogni qualvolta uno dei due avversarj va perdendo terreno, così da taluni è stata riguardata come infinita; denominazione impropria sì perché gli uomini non hanno distinta idea dell'infinito.

Come anche perchè nella pratica gli ostacoli, che incontriamo, determinano i di lei limiti.

§ 25. Della Misura.

Essendo in perfetta guardia[1] innanzi al vostro avversario, e per consequenza in azione, quella porzione della linea direttrice, che tra voi, e lui si frappone, e che dovete percorrere per ferirlo, si chiama *Misura*.

Si dirà *giusta misura* se, avendo tirata una *stoccata*[2], la vostra punta è entrata due pollici, e mezzo, o tre nel fianco destro, e propriamente tra le coste, che coprono le vene interne del cuore dell'avversario[3].

Se poi stando a giusta misura, tirate entrambi nello stesso tempo, allora si dirà, che siete in *doppia misura*, perché il vostro avversario si è avvicinato a voi per quanto è stato lo spazio, che voi avete percorso per offenderlo, o sia vi trovate a lui vicino il doppio di quello, che si richiedeva per colpirlo.

In fine si sarà *fuori misura*, quando si dovrà camminare un passo, per entrare in misura; e si dirà esser distante *due, tre,* o *quattro misure*, secondo che siete costretto di avanzare due, tre, o quattro passi, o sieno piedi di colui, che agisce, per avvicinarvi al nemico, in modo da poterlo colpire.

---

1 Vedi il § 65.

2 Il significato di questa voce si veda al § 72.

3 La lunghezza, che qui si prescrive alla stoccata è sufficiente a produrre l'effetto, che se ne richiede. Si sa che il cuore, nella sua massima larghezza, non dista dalle coste destre, che per due pollici in circa: sicchè si comprende, che il medesimo dee certamente restar ferito da una stoccata, che nelle coste stesse si profonda per tre pollici:

> Caccia la spada a Berlinghier nel seno
> Per mezzo il cor, dove la vita alberga.
> Tasso C. 9. St. 68.

§ 26. Varie misure secondo la diversa direzione dei colpi.

Or siccome le misure sono limitate dal punto del corpo nemico, che volete bersagliare, così esse possono essere di diversa distanza, secondo i diversi punti del suo corpo, che prenderete per bersaglio, e che vi prefiggerete di mutilarlo, o di estinguerlo. In fatti, stando egli col braccio feritore disteso in guardia, se in vece di ferirlo nel cuore, voi cercate di ferirgli la mano, allora è chiaro, che mentre siete fuori misura per tirargli al petto, vi trovate però a giusta misura, per tirargli alla mano, o al polso, essendo questi una o due misure più avanti, e verso di voi del suo petto. Lo stesso sarebbe, se vorreste tirargli al braccio, o alla spalla.

§ 27. Avvertimento.

Si avverta però, che in generale, a rigore della buona scuola di Scherma, la misura si dee contar sempre dal petto dell'avversario. Una scuola, che desse una regola diversa da questa, sarebbe più atta a formare degli sciabolatori, che degli schermitori valenti.

§ 28. Altro Avvertimento.

Qui non abbiamo parlato, che astrattamente della misura, poiché per farlo più concretamente, vi abbisognano delle nozioni, che converrà esporre nel Cap. 3, parlando della guardia.

§ 29. Del piano delle offese.

Se dalla direttrice si elevi un piano, che sia perpendicolare a quello, in cui la medesima giace, in modo che questa linea rappresenti la loro comune sezione, il primo di questi piani verrà da noi chiamato *Piano delle offese*.

§ 30. Della linea di offesa.

Linea di offesa propriamente si dirà quella, che giacendo nel piano delle offese, s'intende passare per tre punti, cioè pe'l gomito, pe'l disotto della coccia, e per la punta della vostra spada, e congiungere un punto del vostro petto con quello, in cui essa retta incontra il petto del nemico. Ella potrà bensì concepirsi come una corda, sottesa all'arco quasi impercettibile, descritto dal braccio colla spada, allorchè si è tirata una stoccata. Questa sarà sempre parallela alla direttrice. E poiché sì è detta *linea di offesa* da che la punta della spada siegue la sua direzione nel ferire il nemico, e queste direzioni

variano, secondo i diversi punti, ne' quali si ferisce il corpo del medesimo, quindi nasceranno quasi infinite linee, che oltre l'anzidetta, si diranno anche *linee di offesa*, e che (astrazione fatta da una rigorosa esattezza) saranno tutte parallele alla direttrice, ed indispensabilmente debbono giacere nel piano delle offese.

§ 31. Avvertimento.

Bisogna però qui avvertire, che vi sono delle azioni, colle quali si ferisce il nemico, uscendo dal piano delle offese, come più estesamente dovremo esporre, parlando dell'*Intagliata*, della *passata sotto in tempo*, e della *quarta bassa*.

§ 32. Della linea di difesa.

Dinotiamo col nome di *Linea di difesa* quella, che si concepisce tirata dal forte della spada di chi si difende, e che incontra il debole della spada nemica.

§ 33. Del di dentro, e del di fuori.

Dalla linea di offesa nasce l'idea del di dentro, e del di fuori. Essendo voi rivolto in faccia dell'avversario, si dirà *di fuori* per rapporto a voi, la parte che è alla diritta della linea di offesa, e quindi verso le vostre spalle. Per contrario si dirà *di dentro* quella parte, che è alla sinistra della linea di offesa, o verso il vostro petto. Così avendovi il nemico, per esempio, vibrato un colpo, ed essendo la vostra spada rimasta alla diritta della linea di offesa (intendendo sempre per rapporto a voi) direte di essere stato colpito *al di dentro*; che se la vostra spada fosse rimasta alla sinistra della stessa linea, il colpo sarà venuto *al di fuori*. Nello stesso modo direte di appoggiare il vostro pugno *all'infuori*, o *al di dentro* a misura, che lo porterete o verso le vostre spalle, o verso il petto.

§ 34. Dell'avanzare.

L'accostarsi all'avversario, guadagnando un certo spazio limitato sulla direttrice dicesi *Avanzare*.

§ 35. Del rompere.

Quel movimento, che si fa, retrocedendo sulla direttrice dicesi *Rompere*.

§ 36. Del passo.

Ciascun passo, che si fa per accostarsi, o per allontanarsi dal nemico, è un piede. Dunque il passo di Scherma equivale ad un piede dello schermitore, che agisce.

§ 37. Del tempo.

Il tempo è un essere indefinibile, considerato astrattamente; ma preso per rapporto alla Scherma, è quel momento favorevole, che si dee scegliere, per agire sul nemico, quando egli è momentaneamente astratto, né attende in quel punto il nostro colpo.

Parlando delle azioni di tempo (al Cap. 8.) considereremo le di lui proprietà, e ne faremo l'applicazione.

§ 38. Del contro-tempo.

Quel momento di tempo, che voi impiegate, per rendere inutile l'azione di tempo, che l'avversario si è lusingato prendere sopra di voi, è ciò che addimandasi *contro-tempo*.

§ 39. Del modo d'impugnare la spada.

Avendo la spada al fianco, per isguainarla, dovete, tenendo colla mano sinistra il forte del fodero, impugnarla, ossia imbrandirla colla diritta. La posizione del pugno in questa mossa corrisponderà alla *prima posizione*[1], ed è questo propriamente il motivo, per cui si diede il nome di *prima* alla suddetta posizione. Quando la lama è fuori sino al centro, il pugno si volta di *seconda*, ed appena ch'ella sia tutta denudata, dirigendo la punta verso il nemico, volgerete il pugno *di terza in quarta*.

§ 40. Descrizione.

La spada poi s'imbrandirà 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 dell'indice il quale colla parte esterna della sua seconda

1 Vedi il § 59.

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 riazione all'indice, ed al medio, che, come si è detto, lo stringono dalla parte opposta, cospira a mantenere salda la spada 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 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 segnarne la diagonale, restando il pomo interamente fuori della mano, e propriamente venendo a cadere alla metà della larghezza del polso.

La parte della vette trasversale, che è verso l'archetto di fuori resterà in quello spazio della pianta della mano, ch'è fra il pollice, e l'indice, e sarà da queste dita tenuta stretta. La rimanente porzione della vette trasversale, ch'è quella verso l'elsa, al di sotto poggia sulla metà del dito medio, ed è dalla prima giuntura del suddetto dito ben tenuta. Dalla parte di sopra poi, verso il pomo, vi corrisponde la parte esterna della seconda giuntura del dito annulare.

§ 41. Vantaggi di questa maniera d'impugnare la spada.

La descritta maniera d'impugnare la spada è comune per tutto il maneggio della Scherma, ed è la più vantaggiosa. Poiché nello stesso tempo, che unisce solidamente la spada alla mano, ella rende ancora facilissime le *finte*, ben guardato il corpo, ed ottimamente dirige la punta.

Noteremo qui di passaggio, che solamente in certe azioni bisogna discostare il pomo dalla posizione, che gli abbiamo ora dato, facendolo cadere interamente fuori del polso in modo, che l'estremo della manica, contiguo al pomo, serva di punto di appoggio alla spada sull'estremo inferiore della giuntura del polso alla mano.

L'uso di ciò s'intenderà meglio, quando parleremo degli *sforzi di spada*.

§ 42. Avvertimento.

Vi sono alcuni, che nello schermire, fanno alle volte uscire le dita dal ricasso, ed impugnano la spada da sopra la vette trasversale, tenendola con tutte le dita nella manica, e col piccolo dito sul pomo. Ciò fanno per avere la spada tre o quattro dita più lunga della nemica; ma è un pessimo costume, ed

una perniciosa speculazione, perché se il nemico prende loro uno sforzo[1], farà loro sicuramente saltar di mano la spada colla massima facilità, e perderanno cosi tutto il vantaggio della spada italiana, e delle sue vette collaterali.

§ 43. Altro avvertimento.

Siccome gl'ingegnosi antichi italiani conobbero da più secoli, che la spada di tutti gli altri popoli (eccettuatone sempre lo Spagnuolo, cui debbesi tutto il rispetto in materia di Scherma) rappresentante una sola vette, poco, o nulla resisteva agli sforzi, per cui facilmente saltava fuori dalle mani, si studiarono di combinare la loro spada, in modo, che impugnandola, esprimesse nella mano tre vetti in vece di una. In questo modo, sempre che lo sforzo dell'avversario tenda a fare uscire di mano la suddetta prima vette, avvalorata ella dalle due collaterali, che formano le due parti della vette traversale sul ricasso, opporrà una sufficiente forza all'impulso nemico, ed assicurerà la spada in mano.

§ 44. Distinzione delle tre vetti, che forma la guardia nella mano.

Per convincersi di ciò, basta riflettere, che la spada senza ricasso è realmente una sola vette; ma quando poi è montata nel modo poc'anzi da noi descritto, colla vette trasversale, ne rappresenta due altre collaterali che avvalorano la principale. Questa è formata da tutta la lama colla manica, dove tutti impugnano la spada, come s'impugnerebbe un bastone, col quale si volesse percuotere di punta. La parte della vette trasversale poi, ch'è verso l'archetto di fuori, forma una delle due vetti collaterali angolari colla manica, e col ricasso, e la rimanente porzione della vette trasversale, verso l'elsa, forma la seconda vette collaterale, o angolare col ricasso, e colla manica.

§ 45. Spiegazione dell'antecedente.

Per maggiormente chiarirvi di questa verità, facendo astrazione, ad arbitrio, di due delle tre enunciatevi vetti, impegnatevi di tenere la spada con una sola: per esempio fingendo, che sia solo la maggiore, voi la sosterrete con le due ultime dita, che insieme colla pianta della mano la tengono pe'l manico. Se fate astrazione dalla suddetta, e dalla collaterale dell'elsa, voi la terrete ferma nella collaterale dell'archetto di fuori, coll'indice, e col pollice, e propriamente nella unione di queste due dita alla mano, rappresentando

1 *Prendere uno sforzo* è frase usata dagli schermitori, per indicare l'atto, per cui il nemico urta violentemente colla spada nella vostra.

in quel punto la potenza, mentre il di fuori della prima giuntura dell'indice, verso l'unghia, poggiando sulla coccia, fa da fulcro. Se in fine fate astrazione da questa, e dalla maggiore, voi potrete sostenere la spada colla sola vette collaterale dell'elsa, la quale sarà tenuta dal dito medio, che fa da potenza, ed il fuori della carpe centrale dell'indice, poggiando sulla parte concava della coccia, fa da punto di appoggio.

§ 46. Si conchiude, che la prescritta maniera d'impugnare la spada sia la più perfetta delle altre che si usano.

Da ciò segue, che qualora uno sforzo agisce, per fare uscire la spada di mano, verso la direzione di uno dei tagli della lama, quest'azione ritrova subito la forza, o sia potenza, applicata in una delle vetti collaterali, che facendogli riazione, rende inutile lo sforzo, mantenendo ferma la spada nella mano. Questa è dunque la cagione, per cui gl'Italiani hanno fortissima la spada in mano; cagione, che nascendo dalla meccanica, si dee più alla forza del di loro ingegno, che a quella del loro braccio, come altri crede. È cosa veramente da recar meraviglia, che mentre gl'Italiani, e gli Spagnoli hanno ritenuta la spada ricassata de' loro maggiori, riconoscendone i vantaggi, gli altri Popoli Europei sono stati costanti nel ritenere, in questo punto, le antiche usanze, quantunque la continua esperienza le dimostrasse discordi affatto dalla meccanica: e mentre si vede continuamente e ne' duelli, e nelle accademie, saltar loro di mano la spada, o il fioretto al minimo sforzo, facendo così, con poco loro onore, cessare l'assalto, essi non pertanto non sembrano convinti della preferenza, che merita la spada italiana sopra le altre.

§ 47. Che la medesima fortifica il braccio dello schermitore.

La costruzione, e natura della nostra spada rende forte, nerboruta, e più grande della mano sinistra, la mano, come ancora il braccio diritto. Vi accerterete di ciò, guardando con attenzione questa mano in uno schermitore italiano. Infatti nel di fuori della seconda giuntura del suo dito indice, e nel di sotto del dito medio, dovrete subito scorgere de'gran calli. Dappiù il braccio, e la mano diritta de'nostri schermitori è molto più grande del sinistro; e ciò a differenza di tutti gli altri uomini esercitati nelle ginnastiche. A questo proposito, ci piace risovvenirvi di ciò, che avrete più volte sentito dire dagli oltramontani, cioè: *voi altri schermitori italiani avete il braccio di ferro*[1].

1 Nel rinomatissimo quadro della Virginia del nostro Errante si osserva nel braccio feritore del di lei padre la vera concorrenza degli umori, e l'esercitata nervosità di un centurione romano. È sì bello il suddetto braccio, che reca sorpresa a' valenti uomini, tra' quali Mario Pagano solea dire: se il solo braccio di questo quadro si espone alla vista del buon senso, ascolterete gridare: questo è il braccio o di Virginio,

§ 48. Del guanto.

Se in un continuato esercizio di assalto si volesse tenere la spada colla mano ignuda, sarebbe lo stesso di mettere ad una strana prova il metallo, di cui la guardia è composta, colla carne, di cui è formata la mano. Gli antichi schermitori perciò, non meno che i moderni, hanno sempre costumato di vestire la mano di un guanto per tenere con più facilità, e senza dolore la spada. Gli antichi non usavano questa precauzione solo affine di evitare il dolore, che la spada poteva cagionare alla mano, ma bensì per una difesa.

Poiché non avendo essi coccia alle loro spade, la muscolatura della loro mano restava esposta a tutti i colpi del nemico, e quindi sarebbe stata loro inutile la Scherma. Per ciò dunque essi usavano de' guanti di dante, i quali nella parte esterna, per garanzia della mano, erano coperti di una squama di acciajo, simile a quella de'pesci, colla quale potevano bene aprire, e serrare le dita, e la mano, e guardarsi nel tempo stesso dagli accidenti, che avrebbero potuto lor farla perdere.

§ 49. Osservazione.

Ci sembra qui a proposito di esprimervi la meraviglia, e dispiacere in noi cagionati dal vedere, che i nostri odierni guerrieri (forse non per altra ragione, che quella d'imitar l'uso dei Barbari) non hanno coccie alle loro sciable, né tampoco vogliono mettere in uso il guanto de'nostri maggiori.

§ 50. Si prescrive l'uso del guanto.

Non ostante, che le nostre spade sieno fornite di coccia, noi vi diciamo di fare uso nell'imbrandirle di un guanto di quelli, che comunemente si usano, per conservare la vostra mano.

§ 51. Dell'uso di ligare la spada alla mano.

L'esperienza, ch'è maestra della vita, dimostrò agli uomini, che nel continuo faticare colla spada alla mano sia in battaglia, sia in duello, sia in accademia, si possono dare molte combinazioni, per cui la spada può uscire di mano, o che per lo meno, si dice necessariamente tenere con minor forza di quella, che si richiede per un affare d'armi. Quindi e gli antichi, ed i moderni

---

o di Bruto. Errante supremo schermitore, come immortale pittore, avendo dato al suo Virginio il braccio, che gli conveniva, non andò esente dalla critica di alcuni materiali pseudo-pittori.

sempre hanno costumato di ligare quest'arma alla mano.

Il solo costume, che perennemente è stato in uso nelle armate, come lo è anche a' dì nostri, in tutte le truppe delle nazioni Europee, ed Asiatiche, di avere cioè le loro spade, squadroni, o sciable, ornate di un fiocco, per legare queste armi alla mano, dimostra bastantemente la necessità di parlarvi del modo, che da noi si stima più vantaggioso, per fare la suddetta ligatura.

§ 52. Come usano le truppe moderne di ligare la spada.

Tutte le moderne truppe hanno i loro fiocchi o di oro, o d'argento, o di filo; ad imitazione di quella piccola catena di acciajo, di cui servivansi gli antichi[1]. La maniera onde i primi servonsi del fiocco dipende interamente dal volere de'Comandanti, onde noi crediamo inutile di parlarvene.

§ 53. Diversi usi, che hanno in questo gli schermitori.

I nostri schermitori usano il fazzoletto, che ordinariamente da tutti si porta in tasca, per ligare la spada. Altri si servono di alcune fasce, espressamente fatte a quest'uso, ed altri in fine di alcune cimose di panno. Noi qui non faremo, che darvi de' principj generali per ben ligare la spada, e poi vi parleremo di una utilissima ligatura, da noi ricavata da' detti principj, la quale avvalorerà quasi del doppio la vostra forza in azione; ed in fine di un laccio di seta da ligare la spada, stando a cavallo, per poterla ad esso abbandonare, volendo adoperare la destra per tirare la pistola, ed anche affinché, combattendo a cavallo, o a piedi, possiate passare la spada alla mano sinistra, nel caso che l'avversario vi abbia avvinto il polso destro.

§ 54. Principi, sui quali si fonda un nuovo metodo di ligare la spada.

Il primo principio sì è, che la legatura dee lasciar libera tutta la muscolatura della mano, affinché stringendola, non ne impedisca il moto, e non la faccia intorpidire.

Il secondo, che siccome le carpe della unione delle dita alla mano sono facilmente scoperte, ed in particolare quelle dell'indice, e del medio le quali, per poco che si abbia la mano grande, restano scoperte dalla periferia della coccia della spada, così bisogna, che la ligatura le copra per difenderle.

Il terzo è quello di non dover ligare, o coprire il pomo della spada

---

1

Alfin lasciò la spada alla catena
Pendente . . . . . .
Tasso, St. 17, C. 19.

in modo, che con questo non si possa agire, e ferire l'avversario, come in appresso si avrà luogo di dire.

Il principio poi meccanico, che dee guidarci nel formare la legatura, che siamo per descrivere nasce appunto dalla costruzione della impugnatura della nostra spada. Ed essendosi detto, che la medesima è formata di tre vetti, le quali cospirano a fortificare la spada nella mano contro gli urti, che ella può ricevere per varie direzioni, ci siamo perciò ingegnati di combinare la legatura in modo che contribuisca a fortificare maggiormente le anzidette tre vetti.

§ 55. Descrizione dell'anzidetta legatura.

Stabiliti per veri i quattro anzidetti principj, venivano a descrivere la legatura, di cui noi facciamo uso. Supporremo, che per farla si usi il fazzoletto, che da ogni uomo si porta in tasca. Vi parleremo dunque del metodo di ligare con questo la spada, a preferenza della fascia, cimossa, o laccio, che non sempre potreste con voi avere. Prendete il fazzoletto per li due angoli opposti, e tenendolo quasi che disteso, velocemente girandolo, lo avvolgerete pe'l lungo, di modo che attortigliato egli non rappresenterà, che la diagonale del quadrato, che rappresentava, essendo spiegato. Ciò fatto, lascerete libero l'angolo, che avevate nella sinistra, tenendo il fazzoletto colla destra per l'angolo opposto cogli estremi del pollice, e del medio. Indi colla sinistra l'avvolgerete per due volte, al di fuori delle dita, intorno all'indice, ed al medio, e propriamente sulle giunture, che debbono entrare nel ricasso della spada. In seguito lo farete passare fra 'l medio, e l'annulare, pe'l di dentro del quale, e dell'auricolare, resterà pendolo alla mano. Impugnerete quindi la spada nel modo detto (al §. 40), e volgerete da fuori la mano, e verso sopra, il fazzoletto, talchè copra le giunture delle dita alla mano, meno quella del pollice, ed incontrando l'archetto di fuori, ivi lo farete passare, ed avendolo fortemente stretto, anderete a coprire l'unione del pollice alla mano. Quindi lo avvolgerete da dentro in fuori intorno al polso per due volte, fortemente stringendo insieme il manico, ed il polso, avvertendo sempre di restare libero il pomo. Finalmente ripassando il fazzoletto al di sopra della mano, l'anderete a ligare forte a quella porzione di vette trasversale, ch'è compresa tra'l dito medio, e l'archetto di dentro, avvolgendolo ivi per due, o tre volte.

§ 56. Usi, e vantaggi, che da questa legatura si ritraggono.

Dalla descrizione fattavi di questa legatura potrete facilmente da voi stessi accorgervi, ch'ella è fondata interamente su di que'principj generali,

che da noi se ne sono fissati per norma. Quindi comprenderete, come questa non impedisce il giuoco della muscolatura, guardando la mano da' colpi del nemico, e come immedesima, per così dire, la spada alla mano. E che ciò sia vero, si potrà da voi avvertire, se avendo la spada ligata nel prescritto modo, aprirete interamente la mano, poiché la sola legatura basterà per impedire alla spada di uscirne. Dippiù possiamo assicurarvi di esserci accaduto, anche in presenza di amici, che nel forte di un assalto si sia rotto qualche fioretto nella spica, o nel luogo del ricasso, e che con istupore di tutti, la lama non sia caduta per terra, perché ligata in mano, nel modo di sopra indicato. Finalmente nel giocare di *Sforzi* la suddetta legatura è di un vantaggio indicibile, mentre accrescendo la forza del vostro pugno, farà sì che il medesimo non si abbandoni, allorché urtando il ferro nemico, non l'incontrate, e potrete immediatamente risolvervi per fare qualunque azione, secondo la vostra fantasia vi suggerisce.

§ 57. Descrizione di un laccio per legare la spada.

L'ultimo de'modi, con cui abbiamo accennato (al §. 53) di potersi ligare la spada alla mano, si è appunto un laccio, la cui descrizione qui vi faremo.

Vi provvederete di un laccio di seta della larghezza di circa otto palmi, di una spessezza proporzionata al peso della vostra spada, e di figura perfettamente cilindrica, e ne ligherete un estremo al pomo della spada. Indi prendendolo colle dita pollice, ed indice della mano sinistra, alla distanza di otto dita dal pomo suddetto, metterete l'indice destro di seconda posizione da sotto il laccio, e propriamente quasi alla metà della porzione dello stesso laccio, che rimane fra la mano sinistra, ed il pomo, e stringendo ad esso dito il pollice della stessa mano, lo girerete di quarta posizione, avvolgendo il laccio intorno ad entrambe queste dita.

Ciò fatto colla mano sinistra, nella quale già tenete il laccio, lo avanzerete verso il pomo, facendolo passare fra le punte delle dita pollice, ed indice della destra, e subito ritirandolo indietro nella posizione, in cui era un momento prima, come se voleste distenderlo, lo farete ripassare tra le punte delle dita anzidette, colle quali stringerete il raddoppio del laccio, che tra loro si è venuto a formare. Tirando in seguito la mano destra verso fuori, farete scappare la prima piegatura del laccio, che avevate già fatta intorno alle dita pollice ed indice, e vi avvederete di avere, con questo artifizio, formata una maglia, o nodo che dirsi voglia, a cui, operando nello stesso modo, ne aggiungerete delle altre simili, fino a che avrete ammagliate quasi sette parti del laccio, riducendo lo alla lunghezza de'fiocchi, che comunemente portano i militari alle spade, ed alle sciable. Restandovi dunque ancora un palmo

di laccio da avvolgersi, cesserete di annodarlo a maglie, e prendendone il rimanente, lo piegherete alla metà, dove ligherete la prossima estremità del laccio stesso con un nodo scorritojo. Da ciò ne risulterà una gran maglia, la quale si stringe, ed allarga, facendo scorrere l'estremo ligato al laccio, secondo il bisogno. S'introduce la destra in questa maglia, stringendo questa intorno al polso destro, e slargando un poco l'ultima delle maglie, che formano quasi come una catena, vi si farà passare il dito auricolare, affinché il laccio non si smagli, ed infine s'impugna la spada nel modo prescritto (al §. 40).

§ 58. Uso, e vantaggi di questo laccio.

Avendo la spada in mano, fornita dell'anzidetto laccio, benché venga ella ad esservi solamente assicurata, come dal fiocco comune, pure se ne hanno dappiù molti vantaggi. Poiché coloro, che maneggiano la spada stando a cavallo, volendo fare uso della destra per maneggiare la pistola, potranno abbandonare la spada in potere del laccio suddetto, per cui resterà sospesa al dito auricolare. Così anche nello schermire, se l'avversario vi facesse uno sforzo da farvi saltare la spada di mano, ella sarà impedita dal laccio di cadere a terra; che anzi sarà facilissimo il ripigliarla. Il vantaggio più notabile però, che si ricava da questo modo di ligare la spada si è quello, che se il nemico vi guadagnasse il braccio destro, potrete (come si dirà in appresso) passare velocemente la spada nella mano sinistra, sol che si faccia scappare la maglia, nella quale si era insinuato il dito auricolare, come già si è detto. Nel passaggio poi, che fa la spada da una mano ad un'altra, si ha tutto lo spazio di dirigerne la punta al petto del nemico, mentre velocissimamente smagliandosi il laccio, ritorna alla sua effettiva lunghezza, la quale basta per lasciare le braccia libere da poter agire, secondo richieggono gli istantanei bisogni della Scherma.

Da quanto ci è esposto si rileva, che questo laccio è preferibile al fiocco comune, mentre uguagliandone tutti gli altri vantaggi, lo supera per quello di poter passare la spada da una mano in un'altra. Finalmente si usa di fare questo laccio di seta, perché questa avendo meno stropicciamento della lana, e del filo, potrà più facilmente sciogliersi, o ligarsi a maglia.

§ 59. Delle posizioni di pugno.

Le posizioni del pugno si possono distinguere in *principali*, e *collaterali*, o sieno *medie*, perché queste giacciono nel mezzo di due principali qualunque. Le *principali* sono quattro. Avendo impugnata la spada, se l'elsa è rivolta verso il cielo, dicesi questa *prima posizione* del pugno; se volgete l'elsa all'infuori, ossia alla vostra diritta, appellasi *di seconda*; s'ella riguarda

la terra, il pugno è *di terza*; e se poi è alla sinistra, o verso il vostro petto, sarà *di quarta*.

Le *collaterali*, o sieno *medie* sono anche quattro, e prendono il nome delle due principali, da cui ciascuna di esse debb'essere equidistante. Così la posizione media tra la prima e la seconda si chiamerà *di prima in seconda*, e così successivamente si diranno: *di seconda in terza*, *di terza in quarta*, e *di prima in quarta*.

§ 60. Le stesse spiegate altrimenti.

Ma siccome alle volte si trovano delle spade, che non hanno elsa, e questo difetto incontrasi sempre ne' fioretti, strumenti necessari per apprendere in pratica la Scherma, cosi allora per conoscere le posizioni del pugno, bisognerà osservare quando la palma della vostra mano, che ha impugnata la spada guarda al di fuori, e questa sarà la *prima posizione*, quando è rivolta esattamente a terra, sarà *di seconda*; verso il di dentro sarà *di terza*, e se poi è verso il cielo, sarà *di quarta*. Le stesse particolarità si osserveranno, avuto riguardo al vero taglio della spada, ch'è quello, con cui si può naturalmente tirare un fendente colla mano di terza, o ch'è dalla stessa parte, e sulla stessa direzione dell'elsa.

CAPITOLO TERZO

DELLA GUARDIA

§ 61. Introduzione.

Esposti nel precedente capitolo i primi elementi della Scherma, passiamo a farne l'applicazione alle azioni, cominciando dal farla sulla *guardia*, la quale benché non possa chiamarsi un'azione, pure si è una posizione importantissima, la cui perfezione contribuisce non poco a quella delle azioni. E per procedere con ordine, parleremo prima di altre posizioni, dalle quali si passa a quella della *guardia*.

§ 62. Della posizione del corpo prima di mettersi in guardia.

Bisogna in primo luogo, stando ben diritto con tutto il corpo perpendicolare alla direttrice, che il vostro petto sia volto verso quella

direzione, dove sono volte le spalle dell'avversario, ed opporre il vostro lato destro al suo[1]. I vostri piedi, toccandosi nei talloni, debbono formare un angolo retto[2] di modo, che un lato di detto angolo, rappresentato dal vostro piede destro, sia sulla direttrice, ed il sinistro perpendicolare alla medesima. In questa posizione dovete distendere in croce le vostre braccia, formando una linea retta parallela alla direttrice, ed avendo già impugnata la vostra spada, girare il pugno di terza in quarta posizione, dirigendo la punta verso il petto dell'avversario, e quindi passare a fare il saluto.

§ 63. Del saluto, che si dee fare, prima di mettersi in guardia.

È un costume inveterato, anzi si reputa un atto di urbanità, e di educazione il salutare prima di porsi in *guardia* coloro, che sono presenti tanto in duello, quanto in accademia. Noi dunque ci facciamo, un dovere di descrivervi in che modo, dagli schermitori italiani, ciò si suole praticare.

Nell'accademia avendo imbrandita, e ben legata la spada in mano, essendovi posto sulla direttrice a sei misure di distanza dall'avversario, e stando nella posizione del corpo, qui sopra descritta, alzerete la punta della vostra spada col braccio ben disteso, e subito dopo declinandola saluterete prima il vostro competitore, affinché sappia, che vi apprestate a schermire. Indi facendo un quarto di giro verso la vostra spalla diritta, uscirete per un passo dalla direttrice, verso quella direzione, movendo il piè dritto prima del sinistro, e cosi saluterete tutti coloro, che si trovano al vostro fuori. Ritornando poi sulla direttrice nella stessa posizione, in cui eravate prima, farete il saluto a tutti gli astanti, che sono al vostro di dentro. Dopo di ciò, saluterete di nuovo il vostro avversario, e finalmente vi recherete in *guardia*; e da questo momento in poi dovete agire sul nemico, e difendervi da' suoi colpi. In duello si fa lo stesso saluto qui descritto. Vi si permette però un'altra azione, la quale si fa prima d'imbrandire la spada. Dovete dunque allora chiamare a voi lo sguardo dell'avversario, e de' padrini, se mai ve ne sono, e mostrando loro il petto ignudo, assicurargli che voi non siete garantito da sotto del vostro corpetto né da dante, né da maglia di ferro, che possano difendervi dalla punta della spada nemica. Questa vostra maniera di agire, farà si, che il vostro competitore, avendone avuto da voi l'esempio debba necessariamente imitarvi, facendo lo stesso, e così ambedue sarete sicuri, che non vi cova il tradimento.

---

1 Qualora l'avversario è diritto, come sempre lo supporremo; che s'egli fosse mancino, opporrete il vostro lato destro al sinistro del medesimo.

2 Come si è descritto parlando della direttrice al § 24.

§ 64. Avvertimento.

Vi sono alcuni schermitori, che fanno un lunghissimo cerimoniale per saluto, ed in seguito tirano tra loro delle *botte di cavazione*, che i medesimi appellano: *tirare al muro*. Ma la nostra Scherma di accademia non rappresenta, che un effettivo duello, né si studia da noi far ciò, che non si potrebbe fare in azione di spada nuda; per conseguenza siamo ristrettissimi nel fare il saluto nel modo dianzi descritto.

§ 65. Definizione della guardia.

Noi intendiamo per *guardia* quella attitudine vantaggiosa del nostro corpo, garantito dalla nostra spada, da dove possiamo difenderci, ed offendere, e che vieta all'assalitore il ferire, se prima egli non allontani il nostro ferro dalla linea di offesa, aprendosi così un varco sicuro.

§ 66. Descrizione della stessa.

Bene intesa la posizione dianzi descritta, (§. 62) voi dovete stare fermo col piede sinistro, e portare il piede destro in avanti sulla direttrice per lo spazio di due piedi di modo, che la distanza del tallone destro dal sinistro sia di due piedi. Il corpo, seguendo il suo moto naturale, si dee portare in avanti sempre perpendicolare al suolo, ed il suo centro di gravità dee giacere tra le due ossa dette *femori*; e se poi da esso si abbassi una perpendicolare, caderà sulla direttrice dividendo per metà lo spazio intercetto tra i vostri talloni. In questa situazione sederete in guardia[1], ossia abbasserete il vostro corpo, sempre osservando le regole della perpendicolare, e per consequenza, piegherete le ginocchia, le quali faranno fare angolo alle cosce colle gambe, ossia il *femore* dovrà fare angolo con la *tibia*.

Le cosce, piegate in questa guisa, saranno come due balestre cariche. Nello stesso tempo porterete il braccio sinistro parallelo al petto, di maniera che formi nel gomito un angolo retto; la mano sinistra dee essere distante dalla spalla destra per quanto il gomito sinistro dista dalla spalla stessa, talchè se s'immagina tirata una linea retta dalla mano sinistra alla spalla destra, il braccio sinistro formerà quasi un parallelogrammo. Il braccio destro disteso verso il nemico rappresenta la linea di offesa colla spada, la punta della quale dee essere diretta all'occhio del nemico, parlando di spada nuda, ed al

1 Sedere in guardia nel linguaggio di Scherma significa abbassarsi, piegando le ginocchia, essendo nella posizione della guardia.

centro del petto nelle accademie; il gomito del detto braccio dee essere volto alla terra, e propriamente sulla direttrice. La testa dee star dritta, e conviene girarla verso la vostra parte destra, affinché l'occhio sinistro possa scoprire per una tesa di spazio al di dentro dell'avversario. Tutte le parti del vostro corpo debbono essere scevre di forza, snelle, e pieghevoli, acciò i movimenti riescano veloci[2].

Nella *tavola 2a*, *figura 2a*, si vede per davanti lo schermitore seduto perfettamente in guardia. La stessa posizione si osserva per di dietro nella *tavola 1a*, *figura 1a*.

§ 67. Vantaggi della guardia che si è descritta.

Questa, che vi abbiamo descritto è fra le guardie la migliore[3], perchè il corpo riposando in equilibrio, senza caricarsi più su di una coscia, che su di un'altra, né più avanti, né più indietro, ne avviene che lo schermitore non si stanca come suole accadere nelle altre guardie, in cui il corpo non

---

2 È di corpo Tancredi agile, e sciolto,
E di man velocissimo, e di piede.
Tasso, Can. 19. St. 11.

3 Che se alle volte si vede un valente schermitore recarsi in guardia con principi diversi da quelli, che si sono qui esposti, bisogna credere, ch'egli lo faccia espressamente per mostrarsi poco cauto al nemico, ed incoraggiarlo a tirargli; oppure affinché il medesimo, credendolo meno esperto di quello, che in effetti egli è, diminuisca la di lui vigilanza. Ciò volle il gran Tasso esprimerci allorché parlando de' due gran Maestri in guerra, dice:

. . . . Ciascuno . . . . . .
. . . . . .
Si reca in atti varj in guardie nove.
Tasso, Can. 6. St. 42.

Sogliono anche gli schermitori più esperti cambiare le posizioni della loro guardia a tenore delle azioni, che principalmente vogliono dirigere contro il nemico. Il nostro primo maestro di Scherma, il citato sommo poeta ci dimostra chiaramente come ciò avvenga, allorchè descritta la guardia, in cui schermiva Tancredi con questi versi:

Girar Tancredi inclino, e in se raccolto
Per avventarsi e, sottentrar si vede.
Can. 19. St. 12.

Ci fa vedere Argante in una posizione totalmente opposta in questi altri:

Ma disteso, ed eretto il fiero Argante
Dimostra arte simile, atto diverso.
Can. 19. St. 12.

Differenza, che appunto nasceva dal diverso gioco di Scherma, che ciascuno di questi guerrieri si aveva proposto di fare.

è perpendicolare alla direttrice. Nella guardia, che vi abbiamo prescritta, voi ben vi avvedrete, come abbiamo osservato, che il petto, e tutto il vostro corpo, trovasi sotto la difesa della coccia, e della punta della propria spada; e che se l'avversario fosse trasportato da un pazzo furore di volervi tirare, senza prima disviare la vostra punta, resterà ferito con tanta velocità quanta è stata quella con cui si è mosso per tirare il colpo.

Abbiamo parimenti osservato (al §16), che la coccia quantunque di convessità più piccola del nostro petto, serve a disviare la punta nemica. La ragione di ciò si è che stando noi in guardia col braccio disteso, dee conseguentemente la spada avversa passare tangente alla coccia, e disviarsi in ragione della maggiore, o minore tensione del braccio stesso.

L'esperienza, essendo la guida più certa, che in tutte le cose ha insegnato agli uomini il sentiero della verità, ha dimostrato anche agli schermitori la necessità di tenere per sistema il braccio destro disteso in avanti.

Convien valutare gli effetti che produce una tale posizione del braccio, per esserne vie maggiormente convinti. *Primo*: parate i colpi due piedi distante dal petto. *Secondo*: la vostra punta è vicinissima al nemico. *Terzo*: gli spazj che dovete percorrere sono piccoli, e per conseguenza anche i tempi sono nello stesso rapporto. In oltre chi tentasse ferirvi alla mano, non potrebbe riuscirvi, senza fare un grande angolo; ed in questo caso, dirigendo per poco la vostra punta, resterà da se stesso offeso, come abbiamo poco fa indicato.

§ 68. Delle varie guardie.

La ristrettezza, che ci siamo prefissa non ci permette di spiegarvi le varie guardie, che sono state, e sono tuttora in pregio fra gli schermitori di Italia, oltre di che poco utile vi apporterebbe. Vi accenneremo soltanto alcuni sistemi varj, che si sono distinti, e si distinguono al giorno d'oggi in questo mestiere.

Il Sig. Damiano Mincli gentiluomo palermitano, primo dilettante della Sicilia, ingegnosissimo, e sagace indagatore di questa scienza, si reca in guardia cogli stessi anzidetti principj, inclinando però il corpo in avanti sulla direttrice, e facendo con questa un angolo minore del retto.

Questa sua posizione nasce dalla ferma persuasione, che ha di dover percorrere minore spazio per ferire, ed impiegarvi minor tempo, di pararsi ritirando la vita[1], e di levare la misura al nemico di un piede, e mezzo, senza muovere i piedi.

---

1 Di questa parata si parla nel § 197.

§ 69. Osservazioni su di alcune guardie.

Le antiche scuole di Scherma pretendevano, che si dovesse stare seduto in guardia sulla coscia sinistra, il ginocchio della quale doveva corrispondere a perpendicolo colla pianta del piede sinistro, e col gomito del braccio stesso, cioè questi tre punti dovevano essere sulla stessa perpendicolare e perciò il loro corpo gravitava in dietro; e quindi questa guardia crea l'opposta di quella del Sig. Mincli.

Ma Alessio di Trano, che fra i maestri del prossimo passato secolo ha ottenuto in Napoli il primato, addiceva delle buone ragioni per provare gli utili, che da questa guardia si ritraevano, principalmente per tirare di spada, e pugnale; scherma usitatissima in quel tempo in Ispagna, ed in sommo pregio anche in Italia tanto nelle accademie, quanto nei duelli.

Per produrre la loro stoccata l'effetto (su di che il De Trano aveva fondato le proprie ragioni) doveva percorrere uno spazio maggiore di quello, che noi percorriamo per avere un impulso maggiore; e si doveva tutto ciò calcolare in un tempo in cui molti individi più assassini, che onorati schermitori, portavano de' corpetti doppj di dante, o delle camice di ferro a maglia, sotto il loro abito, per garantire la propria vita, ed uccidere impunemente. Finalmente in quell'attitudine, avvolgendo il cappotto al braccio sinistro, serviva per schermire di spada, e scudo: onde il prelodato maestro, scorgendo tante proprietà in questa guardia, la scelse, come quella, che più conveniva a'suoi tempi.

§ 70. Si conchiude, che la descritta guardia combina i vantaggi di molte altre.

Il maneggio della spada, e pugnale, ricavato dalla guardia del De Trano, si può anche ottenere dalla guardia, che abbiamo stabilita per sistema (come vi dimostreremo allorché, in un altro volume, ragioneremo della spada, e pugnale). Tutti gli avvantaggi, che il Sig. Mincli trova nella sua guardia si possono parimenti avere dall'anzidetta.

Sembra che l'utile, che dalla sua guardia si ritrae sia più teoretico, che pratico; poiché quando si è colto il tempo sul nemico, o che il medesimo, essendo scomposto, ci dà il campo di tirargli, pare che un momento di tempo indefinibile non sia quello, che ci faccia ritardare, o accelerare la nostra stoccata; e perciò è adottabile quella guardia, che giace in equilibrio, e da cui si ricavano senza fatica, ed istantaneamente tutte le guardie immaginabili.

CAPITOLO QUARTO

DELLA BOTTA DIRITTA, E DELLE AZIONI DI SFORZO

§ 71. Introduzione.

Cominciamo in questo capitolo a descrivere le azioni, avendo ne' due precedenti spiegato quanto era necessario, per darvi idea dei principj, su di cui si fonda la teoria, che dee costantemente regolarle.

Abbiamo di già detto (§ 23) che le azioni dal diverso modo, in cui si fanno sono distinte in varie classi. Noi cominceremo qui a parlare delle più semplici, cioè di quelle, con cui o si ferisce direttamente il nemico, o cercando prima di deviare la punta della sua spada dalla linea di offesa.

§ 72. Definizione della botta dritta.

Compostosi in perfetta guardia, convien prolungare, o percorrere la linea di offesa, onde colpire il petto dell'avversario, e questo è ciò, che chiamasi *tirare una stoccata*. Siccome poi questo è un movimento semplice, senz'alcuna complicazione, così vien chiamato *botta diritta*, denominazione, che noi adotteremo, per essere stabilita dall'uso.

§ 73. Descrizione della stessa.

Tirando questa botta diritta conviene, che la mano, ed il piede diritto siano i primi a muoversi ed il resto della macchina, sviluppando rapidamente le sue molle, si porti avanti, e dia una forte impulsione al pugno in quella direzione, in cui si è vibrati il colpo. Le articolazioni del braccio destro debbono essere libere, senza però ch'egli sia curvo. Nel tempo che si tira questa botta dritta, operandosi i movimenti nel braccio, i muscoli delle altre parti obbediscono parimenti alla volontà, ed agiscono portando il corpo in avanti. Ma questo movimento sembra che sia principalmente operato dai muscoli estensori delle cosce, che nelle loro contrazioni separano queste due estremità l'una dall'altra. Il Catino, ed il Tronco si trovano da questo movimento di estensione dell'estremità, trasportati in avanti, dovendo il Tronco essere inclinato per un piede verso questa parte. Il piede diritto elevandosi percorre rasente la terra un certo spazio che è tra lui e 'l nemico, e va a cadere sulla direttrice, dovendo per principio generale, essere la gamba destra perpendicolare, o sia a piombo alla terra. Il pugno destro debb'esser

di quarta posizione; e la testa, ed il corpo hanno da essere raccolti sotto la coccia. Il braccio sinistro si dee stendere in dietro, parallelo alla direttrice, e formante col braccio destro, e spada una linea retta[1]. Le ossa del lato sinistro del nostro corpo debbono essere ben ferme nelle loro articolazioni.

Tutta l'estremità inferiore sinistra dee dunque essere distesa. La diritta al contrario piegata in tutte le articolazioni, eccettuatone il braccio. Tutte queste tensioni, e flessioni de' membri del nostro corpo, debbono esser prodotte ad un tempo stesso velocemente in un istante piccolissimo. La nostra punta percorrendo quello spazio, che si è indicato, dee descrivere un arco piccolissimo, e quasiché impercettibile. Non ostante che questa sia una delle azioni più semplici, ella è anche molto difficile. Conviene mettervi perciò tutta la attenzione, e procurare di esercitarvisi incessantemente; poiché il fine tutto riducesi ad una botta diritta ben tirata; mentre poi la Scherma vi dee apprendere una sì prodigiosa quantità di combinazioni, per cui possiate ingannare un sagace nemico, ed invilupparlo in un labirinto d'idee. Da ciò, che si è detto si rileva, che avendo sbracciata la stoccata colle regole additate sopra, il tallone diritto si trova distante dal sinistro il doppio di quello, che ne distava stando in guardia, cioè per quattro piedi. Se a questi aggiungerete un piede, ch'è quello che occupa il vostro piede destro, ed un altro piede di spazio, intercetto tra la punta del medesimo, e la perpendicolare, che dalla coccia si abbassa sulla direttrice, si avrà l'ampiezza della stoccata di sei piedi, più tutta la lunghezza della lama[2]. Nella *tavola 1a*, la *figura 2a* rappresenta lo schermitore, che ha sbracciata una botta diritta secondo tutte le regole, che si sono poc'anzi prescritte, veduto per d'avanti. Si potrà vedere la stessa mossa, riguardata per il di dietro nella *figura 1a* della *tavola 5a*.

§ 74. Della botta dritta tirata col piede indietro.

La stoccata *sbracciata*[3] con tutte le regole accennate è invariabile, ed in

---

1 Alcuni maestri fanno sbracciare la stoccata portando la mano sinistra molto fuori delle spalle di modo, che si vede la mano, e porzione del braccio al di fuori della linea di offesa. Essi credono non ciò di fare maggiormente profilare la vita, e coprire il petto sotto la coccia, e dare maggiore velocità al colpo, dando alla sinistra maggiore spazio a percorrere. Ma essendo questa mano come il timone della spada, per la gran connessione, e dipendenza, che hanno fra di loro le nostre braccia, ne avviene che la punta di detta spada va a dirigersi verso il di fuori dell'avversario, lo che produce de' grandi svantaggi per colui, che tira così la stoccata, meno che quando l'avversario inquarta (vedi § 143) nello stesso tempo.

2 Siccome sì è detto (al § 25) che la misura è la stessa, che la lunghezza della stoccata, così si avverte, che la lunghezza della giusta misura sarà di sei piedi, più la lunghezza della lama.

3 Preveniamo i Lettori, che questo vocabolo, come termine tecnico di Scherma, significa l'azione del tirare.

qualunque maniera si voglia tirare, è sempre la stessa. Se si voglia aver presente la misura, che abbiamo particolarmente definita (al § 25), si scorgerà, che due schermitori essendo a giusta misura l'uno dell'altro, tirando entrambi nello stesso tempo entreranno in doppia misura, e vicendevolmente perderanno gli avvantaggi della Scherma, cioè quelli di colpire da lontano più che sia possibile, onde non assoggettarsi talvolta a' pericoli, che ne verrebbero dal troppo avvicinarsi. È necessario l'evitare di così accostarsi; e perciò allorché vi avvederete, che un inesperto, o furioso tra l'armi, e talora anche un buono schermitore si slancia sopra di voi, dovrete tirargli la botta diritta, restando col piede diritto immobile, e slanciando due piedi indietro sulla direttrice il piede sinistro. Le altre parti del corpo eserciteranno le stesse funzioni, che abbiamo detto di dover'esercitare nel tirare la botta diritta, slanciando il piede diritto verso lo avversario.

§ 75. Dell'attacco di spada.

L'ordine è essenziale ogni qual volta si hanno da insegnare i principj di una scienza, od arte qualunque, e noi lo conserveremo costantemente. Ma quivi mancheremmo alla parola data, se volessimo tener dietro all'ordine da altri osservato, nella disposizione di questi stessi precetti di Scherma. Fanno essi succedere al discorso della botta diritta le teorie della così detta *cavazione*.

Quest'ordine può osservarsi nella pratica lezione del maestro, il quale facendo le veci dell'avversario, fa immediatamente seguire la cavazione alla botta diritta; ma come immaginarla in teoria, se prima non si dà un'idea delle funzioni, che fa la spada dell'avversario per obbligare a fare piuttosto la *cavazione*, che un'altra qualunque azione?

§ 76. Siegue.

Noi crediamo perciò di dovere anticipare alcune piccole nozioni dell'attacco di spada. Stabiliremo una volta per sempre, che parlando, o descrivendo le azioni di Scherma, supporremo i due combattenti situati perfettamente in guardia, attitudine, che bisogna riguardare come il principio di qualunque azione.

Attaccare, in ischerma, significa porre la propria spada a contatto di quella del nemico, facendo con questa un angolo qualunque. Se l'avversario attacca il vostro ferro nel debole, e col suo faccia un angolo alzando la punta, in ragione ch'egli fa un angolo maggiore colla linea di offesa, scopre maggiormente il suo petto, ed allora havvi luogo la *cavazione*, ed anche le

finte[1]: se poi l'attacco è fatto colla sua spada quasi parallela alla vostra, e che l'angolo da lui fatto è minore di un altro qualunque, talchè si accosti quasi alla linea retta, o si confonda colla linea di offesa, in questo caso si possono da voi eseguire molte azioni di specie diversa dalle prime.

§ 77. Descrizione della cavazione.

Attaccata nel debole la vostra spada dall'avversario, ed alzando egli la sua punta, voi stando ben composto col braccio destro disteso e con corpo immobile, avendo il pugno di terza in quarta, abbasserete la vostra punta con istantaneo, e quasiché invisibile movimento, la circolerete sotto la coccia dell'avversario, e gli tirerete una botta diritta secondo le regole già descritte; e quest'azione è quella, che chiamasi *cavazione*.

§ 78. Vari avvertimenti della stessa.

Avvertite, che i movimenti si debbono fare nel semplice pugno, e non già per mezzo della rotazione dell'omero. Se la vostra spada è stata attaccata da dentro, voi tirerete al nemico al suo di fuori, e viceversa. Se poi l'avversario attaccando la vostra spada tenta di deprimerla, ossia di abbassarla verso la terra, voi farete una cavazione, e gli tirerete una botta diritta sopra la sua spada, dov'era restato scoperto; e se egli alzasse colla sua spada la vostra verso il cielo, rimanendo con ciò interamente scoperto al di sotto del suo ferro, voi gli tirerete la medesima botta di cavazione sotto l'armi. Un altro avvertimento dobbiamo darvi, e si è che cavando, ossia circolando la vostra spada sotto la coccia del nemico, e vibrando il colpo debb'essere uno stesso istante, impiegando tanto in ciò fare, quanto ne impieghereste nel tirare la sola botta diritta.

§ 79. Della cavazione stabile e in tempo.

La cavazione distinguesi in due sorti cioè *stabile*, ed *in tempo*. Questa distinzione nasce dalla vostra volontà e non apporta verun cangiamento, o alterazione nella maniera di eseguirla. Poiché se voi eseguirete la descritta cavazione dopo seguito l'attacco, si chiamerà *cavazione stabile*; ma se voi, prevedendo l'attacco, o sia nel momento, che il ferro nemico viene per incontrare il vostro, gli farete una cavazione, questa si dirà *cavazione in tempo*. L'uso della prima di queste azioni è esteso contro coloro, che attaccano il vostro ferro, e che hanno l'abitudine di restare in questa posizione senza

1 Vedi questa voce al Cap. VII.

prevedere le offese, che ne possono nascere. La seconda di tali azioni si pone in esecuzione sempre o contro l'attacco, o conto tutti gli *sforzi*, o urti che l'avversario tenta di fare sopra la vostra spada.

§ 80. Osservazione sulla cavazione in tempo.

Osservare però conviene, che la cavazione in tempo si fa sempre per evitare l'urto, che l'avversario tenta di fare sulla vostra spada, per scomporvi dalla perfetta guardia, e perciò in questo caso la vostra velocità debb'essere tanto maggiore di quella del nemico, per quanto questi movendosi di spontanea volontà, vi assale ne' momenti, che le vostre potenze sono quasi come assopite, ed astratte.

Ma siccome il moto dell'avversario è progressivo, e che un corpo in moto non trovando alcun'ostacolo, che lo ponga in quiete, dee abbandonarsi a se stesso, così quando egli viene ad urtare il vostro ferro, e non lo trova, il suo ferro e braccio si troveranno fuori dalla linea di offesa, ed egli allora dovrà necessariamente essere scoperto in qualche parte, dando a voi l'agio d'ivi tirargli una cavazione in tempo.

§ 81. Delle parate semplici.

Moltissime sono le *parate*, di cui si fa uso nello schermire; ma siccome finora non abbiamo parlato, che di alcune azioni elementari, così non possiamo qui ragionare in generale delle medesime. Ci limiteremo alla descrizione delle *parate semplici*, come quelle, da cui nascono tutte le altre.

Esse distinguonsi in tre, le quali appellansi: *di picco*, *media*, e *stabile*, ossia *di tasto*, come volgarmente chiamasi dagli schermitori. Analizzeremo le proprietà di ciascuna separatamente, indicando quale più convenga in generale ad ogni schermitore.

§ 82. Della parata di picco.

La *parata di picco* ha la proprietà di urtare velocemente, e con forza la spada nemica. Perciò se l'avversario vi avesse fatta, per esempio, una cavazione, voi *parerete* il di lui colpo, cioè urterete in un istante colla massima velocità il punto centrale del debole del ferro nemico col punto centrale del proprio forte, e tosto succeduto l'urto, non più curando la di lui spada, che dee per necessità essersi allontanata dal vostro petto, rimetterete il pugno nella linea di offesa. Avvertasi, che parando in dentro si dee tenere il pugno di terza in quarta, e parando in fuori, di seconda in terza posizione.

È massima fondamentale in ischerma, che levando la punta dalla linea

di offesa, fa d'uopo sostituirvi il pugno, ossia la coccia della spada e viceversa. Accade nelle parate, che per urtare con forza la spada nemica, il pugno si devia per poco dalla linea di offesa. Dunque allora conviene sostituirvi la punta, affinché se il nemico vedendovi scoperto per poco il petto, volesse tirarvi, venga trattenuto dalla punta, che forma scudo al vostro petto.

Questo principio è della massima importanza; poiché parando conviene fare angolo, e non si può fare angolo, senza dare un adito al vostro petto. Dunque non vi ha, che la punta sostenuta nella linea di offesa, che possa garantirvi da' colpi improvvisi del nemico.

§ 83. Della risposta.

Nasce la *risposta* dalla parata di picco. Allorché dunque il nemico vi ha tirato, per esempio, una botta diritta, e voi bene in ordine avete parato di picco, di modo che per avere ribattuta la sua spada, lo spazio, che voi dovete percorrere per offenderlo è minore del suo di difesa: seguito l'urto, gli dovete vibrare una botta diritta, che in questo caso prende il nome di *risposta*.

§ 84. Della parata stabile, ossia di tasto.

La *parata stabile* differisce da quella di picco in quanto che essa è priva di velocità.

Ella si oppone al colpo vibrato dall'avversario, senza comunicare alcun moto alla sua spada; unisce a contatto il proprio forte col debole della spada nemica, formando col pugno un angolo fuori della linea di offesa, e sostiene in virtù della propria massa la spada ostile, deviandola secondo la direzione, in cui era stata diretta la stoccata.

Ogni qual volta si para stabile, sarebbe inevitabile l'esser ferito, se si arrestasse sulla parata, come in appresso avremo luogo di osservare.

§ 85. Della parata media.

Si da il nome di *media* a quella parata, che occupa uno stato di mezzo tra quella di picco, e la stabile, partecipando della prima, ed avvicidandosi quasi all'altra. L'urto che si imprime con questa parata alla spada nemica è tale, che non è capace di distaccarla niente affatto dalla linea di offesa.

Difficilmente viene ammessa dagli Italiani, come contraria alle leggi della meccanica della nostra Scherma. È irreparabile l'*appuntata*[1], che si può fare sempreché uno para in questa maniera.

---

1 Vedi il § 87.

§ 86. Avvertimento.

L'utilità di ciascuna delle anzidette parate verrà da noi diffusamente esaminata allorché dovremo parlare delle parate in generale, e ne daremo l'applicazione, distinguendo il momento di servirsi piuttosto di una di esse, che di un'altra. Intanto passeremo alle *appuntate*, che nascono dalle parate media, e stabile.

§ 87. Dell'appuntata dritta.

Sotto qualunque azione, a cui l'avversario oppone una delle parate anzidette si possono fare le *appuntate*. Perciò si osserva, ch'esse non dipendono assolutamente dalla nostra volontà, ma dalla parata dell'avversario vengono prodotte.

Se nel tirare una botta diritta, l'avversario si è difeso con una parata media di modo, che il di lui urto non avendo fatto che poca, o veruna impressione sul vostro pugno, ed essendo per conseguenza lo spazio vostro di offesa molto minore del suo, cioè la vostra punta più vicina al suo petto, che la sua al vostro, ne nasce, che quando egli si muove per rispondervi, voi senza ritirarvi in guardia, ma restando nella posizione della stoccata, alzerete per quattro dita il piede destro, e lo batterete sulla terra, dirigendo velocemente la vostra punta nella stessa direzione della parata, e propriamente sul petto del nemico.

Una tale azione dicesi *appuntata dritta*, perchè si appunta nella stessa direzione della stoccata.

§ 88. Dell'appuntata di cavazione.

Se poi l'avversario avesse parato stabile la vostra stoccata, voi restando nella stessa posizione, gli farete una cavazione colle stesse regole dianzi (§ 77) descritte, e verrà questa chiamata *appuntata di cavazione*.

§ 89. Della battuta di piede nell'appuntare.

L'appuntata non è che una stoccata secondaria, e l'azione del piede non si può chiamare battuta del piede nel senso di quelle, che alcuni schermitori fanno nelle azioni false, ma si costituisce necessaria per dare un impulso, e forza alla stoccata secondaria, senza di che il colpo non avrebbe né massa, né velocità; e perciò pochissimo effetto verrebbe a produrre.

§ 90. Riflessioni sulle appuntate.

La dimostrazione di queste stoccate secondarie è appoggiata sulla Meccanica, qualora vogliasi considerare lo spazio, elemento principale da calcolarsi nella Scherma. Quegli, che tira una stoccata non v'ha dubbio, che dovrebbe ferire l'avversario, se questi non vi facesse colla parata opposizione, e parandola della maniera sopra indicata, la punta è ancora vicinissima al di lui petto. Il paratore stando in guardia, ha certamente la punta della di lui spada due piedi distante dal petto di colui, che gli ha tirato la stoccata. Se dunque la parata è stata media, voi vedete quanto prima dovrà essere colpito colui, che ha due piedi a percorrere da quello, che non ha che poche dita di spazio per ferire. Oltre di che la coccia di colui, che ha colpito essendo sulla linea di offesa, anche nelle accademie, la stoccata dell'altro anderebbe a vuoto, per la proprietà, che ha la coccia di far divergere la punta nemica. Non accade così nella parata di picco, mentre l'effetto di questa è tale, che urtando con grandissima velocità, e forza la spada nemica, l'allontana di uno spazio maggiore, e perciò si rende quasi impossibile l'appuntare, allorché soprattutto alla efficace parata è succeduta una veloce risposta.

§ 91. Del raddoppio.

Siccome abbiamo indicato (al § 87) che sulle parate tanto media, che stabile, con cui l'avversario si sarà difeso da un vostro colpo, voi dovete rispondergli colle appuntate o diritta, o di cavazione, cosi vi diciamo, che parando il medesimo di misura, o rompendo indietro, voi dovete colpirlo col *raddoppio*, il quale in sostanza si può benissimo riguardare come un'appuntata diritta. Avendo il nemico rotta la misura, parandosi così la vostra stoccata, se voi, restando sbracciato, come nelle appuntate, avvicinerete tanto il vostro piede sinistro al diritto, per quanto spazio della direttrice ha percorso l'avversario retrocedendo, e gli replicherete la vostra stoccata, questa si dirà *raddoppio*. Sicché tra questo e le appuntate non vi è altra differenza, che queste si fanno a piede fermo, e quello coll'avanzare sulla direttrice. In quest'azione si ha la stessa sicurezza, che nelle appuntate, nelle quali si ha sempre l'avvantaggio sul nemico, che lo spazio, che voi avete a percorrere per ferirlo, è minore di quello, per cui egli dee difendersi, e molto minore di quello, che dovrebbe trascorrere per offendervi.

§ 92. Della toccata di spada.

Supponendosi, che l'inimico sia ben coperto in guardia, bisogna per aprirvi il sentiero ad offenderlo, che battiate momentaneamente col punto

centrale del forte della propria spada la nemica, senza muovere né il braccio, né alcuna parte del corpo.

In seguito di quest'urto, che ha dovuto rimuovere la spada nemica dalla linea di offesa, il petto dell'avversario ha dovuto necessariamente restare scoperto, e quindi voi farete all'urto anzidetto succedere istantaneamente una botta dritta.

§ 93. Avvertimenti nel metterla in pratica.

L'uso di quest'azione è frequentissimo contro di coloro, che stanno col braccio ben disteso, e che hanno sempre la punta della loro spada rivolta al petto dell'assalitore[1].

Bisogna però essere ben cauti quando si fa una tale azione, e non impiegarvi tutta la vostra forza, poiché se il vostro avversario fosse uomo sagace, e bene istruito, vi potrebbe fare una cavazione in tempo[2] nell'istante stesso, che voi andate per urtare la di lui spada.

§ 94. Della toccata falsa.

Se poi dopo aver toccato il ferro dell'avversario, colle regole di già dette, non gli tirate; ma restando fermo, lo attendete quando egli viene a coprire o a riurtare la vostra spada, e gli vibrate una botta di cavazione, quest'azione si chiamerà *toccata falsa*. La medesima si fa per conoscere il proprio nemico, o per invitarlo a tirare. Se dopo aver fatta la toccata l'avversario si para stabile, converrà opporgli la cavazione in tempo, se poi egli rimane immobile, ripiglierete velocissimamente un'altra toccata che in termine tecnico si dice *far due picchi di spada*, o anche gli potrete fare una *finta diritta*[3], per vie maggiormente ingannarlo, osservando però di fargli credere, che la finta sia una vera stoccata.

§ 95. Avvertimento.

Avvertasi che tutto ciò, che si è detto di quest'azione si può applicare a tutte le altre. Questo è un'inganno indispensabile, poiché fatta un'azione

---

1 E con la spada sua la spada truova
Nemica, e 'n disviarla usa ogni pruova.
Tasso, Can. 19, St. 11.

2 Vedi il §. 79.

3 Vedi il §. 135.

qualunque, in vece di terminarla colla botta dritta, la trattenete cercando di indagare ciò, che vuol fare l'avversario: s'egli para, gli opporrete la cavazione in tempo, s'egli rimane immobile, riprenderete la stessa azione, o gli fate le *finte*[4].

§ 96. Osservazioni generali sulla battuta del piede.

Presso che in tutte le nostre scuole di Scherma si è introdotto l'uso, che nel *toccare*, *intrecciare*, *sforzare*, nel *guadagno di terreno*, nelle *finte*, ed ancora nelle parate di picco battono fortemente il piede destro sul suolo, usando gli schermitori di dire le suddette azioni fatte *colla mossa del piede*. Tutto ciò, che non è applicabile alla pratica vera delle armi, si dee sbandire come inutile e pernicioso. In fatti chi non si avvede, che il rumore del piede indica colpo finale, e che il nemico schermitore bada agli occhi, ed alla spada, e non già a queste finte battute di piede?

Questo continuo battere ci rende pesanti, ci stanca, e ci aggrava conseguentemente di forza. Un fatto di armi non succede in una sala, ove le pareti echeggiano a questo rumore; ma il campo è traslocato nella campagna, ove incontransi talora de'sassi, che non ci permettono di battere il piede, e spesso ancora de' terreni molli, per cui si prova difficoltà a ritirarlo; perciò si perderebbero de' momenti preziosi, che la fortuna ci presenta per agire sul nemico.

Sulle selci poi, per poco che sieno bagnate, ci farebbe sdrucciolare; nelle accademie apporta noja agli spettatori, e suole finalmente essere a danno di quelli, che hanno contratta quest'abitudine, mentre richiama l'attenzione dell'avversario, destandolo dalla astrazione, in cui cade talvolta, stanco dalla lunga riflessione. Se queste ragioni sembrano giuste, avremo il piacere di non avere errato nel dimostrare, che non si debbono adottare alcuni usi perniciosi.

Approviamo però la battuta del piede nelle appuntate[5] per dare forza alla stoccata, e compensare il difetto di velocità coll'eccesso della massa, dando all'appuntata medesima una massa, che equivale quasi al peso dell'intero nostro corpo, per produrre l'effetto ricercato. Che se vogliasi esaminare pe'l retto suo senso, l'appuntata non ha battuta del piede, ma essendo una stoccata secondaria, conviene, per produrla, alzare il piede, e poscia trasportarlo di nuovo sulla direttrice un poco più verso l'avversario.

---

4 Vedi il Cap. VII.

5 Ciocché si è accennato nel §. 89, ci è sembrato a proposito di ripeterlo qui con maggiore specificazione.

§ 97. Dello sforzo di spada.

Lo *sforzo di spada* ha nel primo istante la stessa prerogativa della toccata, ma in seguito è diverso, mentre si urta la spada dell'inimico in più punti gradatamente, incominciando col doppio forte della vostra spada contro il doppio debole del suo ferro, e strisciando col vostro il ferro nemico, finchè il vostro forte sia a contatto col debole del medesimo, urtando così, e disviando la spada nemica in quella direzione, che vi aggrada, e tirando la stoccata nel momento, che l'avversario è scoperto. Lo sforzo si fa quando le spade sono staccate, o quando anche sono a contatto fra loro: quest'azione si fa parimenti se il nemico sia tutto coperto; e se lo sforzo è stato fatto da sotto in sopra, allora converrà tirare sotto l'armi[1], e viceversa. Se poi urtate la spada nemica al di fuori, bisognerà tirargli dalla stessa parte, e viceversa. Sembra che lo sforzo il più sicuro contro tutte la cavazioni in tempo sia quello, che si fa quando le spade sono a contatto, poiché l'avversario essendo assorto ed occupato da molte idee, che produce questa posizione, non può fissare tutta la di lui attenzione sulla cavazione in tempo, ma fa d'uopo, ch'essa sia ripartita su di tutte le altre azioni, che gli si possono fare.

§ 98. Dell'intrecciata di spada.

Quando le spade di due combattenti sono a contatto, e che fanno tra di loro un angolo minore di qualunque altro, si eseguisce l'*intrecciata di spada*.

Questa non è altro, che una cavazione fatta in regola, colla semplice invisibile mossa del pugno, e con uno istantaneo sforzo, che urta, e disvia la spada dell'avversario nella direzione, dove si rinveniva la propria, prima d'*intrecciare*.

È da osservare, che due spade essendo a contatto, ossia attaccate, una debba essere sottomessa all'altra. In questo caso, la spada sottomessa è quella, che dee fare l'*intrecciata*, poichè rimanendo in quella posizione di depressione, va soggetta a moltissime azioni, di cui ora non possiamo ragionare. Un sagace schermitore non presenta giammai la sua spada dinanzi al nemico, senza averne prima indagato il perché: perciò questi attaccherà con la propria spada quella dell'avversario, e lo inviterà a fargli un'intrecciata, per poi ingannarlo con una cavazione in tempo. Quando si tenta di schernire con quest'azione l'avversario, bisogna per guadagnare spazio, attaccare di terza in quarta, col debole della vostra spada, la sua nel forte, ed allorché egli si

1 Vedi il §. 123, e 128.

muove per intrecciare, circolare strettamente intorno alla sua coccia il vostro ferro, e tirargli una cavazione in tempo, in un istante quasiché indivisibile.

§ 99. Del guadagno di terreno.

Il *guadagno di terreno* è uno sforzo spiralmente fatto sulla spada contraria, ossia quasi circolare, urtandola colla stessa graduazione dello sforzo in quasi tutte le quattro direzioni, cioè in dentro, in giù, o verso la terra, in fuori, e quasi in su del piano delle offese, ossia in alto verso il cielo. E poiché si fa vette nel pugno dell'avversario su di tutte quattro le posizioni principali, ed essendo il suddetto uno sforzo quadruplo momentaneo, facilmente gli fa uscire la spada di mano, o almeno gli disordina il braccio in maniera, che difficilmente potrà pararsi la botta dritta, che gli vibrerete, (terminando lo sforzo circolare) o col pugno di seconda, se il guadagno di terreno l'avete preso da dentro la spada nemica, urtandola verso il di fuori, o di quarta, se dal di fuori l'avete urtata al di dentro.

§ 100. Prevenzione per lo § seguente.

Per facilitare l'intelligenza del seguente paragrafo, è necessario richiamare alla vostra mente la diversità, che passa tra l'essere le spade a contatto, e l'urtarsi. È vero che non si urtano senza toccarsi; ma l'essere a contatto è propriamente l'atto di unire le spade senza velocità.

§ 101. Riflessioni sul guadagno di terreno.

Il guadagno di terreno si può fare indifferentemente o colle spade attaccate, o distaccate; benché quando non sono a contatto, quest'azione riesce con più velocità, e l'urto è ancora più forte. Per ben'eseguire quest'azione, l'avversario dee avere piuttosto la punta della di lui spada un poco elevata, che bassa. Quello, che agisce per fare il guadagno di terreno, dee tenere parimenti la punta della di lui spada un poco elevata, facendo un piccolo angolo colla linea di offesa, perché questa attitudine somministra una maggior forza.

§ 102. Avvertimento sullo stesso.

Allorché quest'azione si fa da dentro, si dee tenere il pugno di terza in quarta, e se poi si fa di fuori, la sua posizione è di seconda in prima. Seguito l'urto in dentro, si tirerà di seconda, perché la spada nemica sarà restata al di fuori di voi, e se poi l'urto è stato fatto al di fuori, il vostro pugno trovandosi

necessariamente di quarta, ed essendo la spada nemica dalla parte del vostro petto, tirerete la stoccata di quarta.

§ 103. Altro avvertimento.

Per quanto sieno belle le surriferite azioni, quando riesce di ben'eseguirle, non vanno però esenti da moltissimi pericoli, e questi accadono o allora che l'avversario fugge colla di lui spada l'incontro della vostra, per tirare una cavazione in tempo, o anche quando la vostra forza non è capace di vincere quella del medesimo.

Nella prima supposizione, se la vostra forza non è ben'economizzata, non trovando la spada nemica, percorrerete tanto spazio, che costituirete lo spazio di offesa del nemico minore del vostro di difesa.

Nella seconda ipotesi, non avendo impressa né forza né velocità bastante per deviare il ferro nemico di un certo spazio, che costituisce il vostro di offesa minore del suo di difesa, non vi potrete più schermire dalle appuntate.

Non si dee però credere, che a fronte di questi pericoli, la Scherma non somministri degli altri espedienti, per evitarli, ed offendere in seguito.

Più innanzi vedremo quanto ella sia vasta, e qual campo abbia di difese.

§ 104. Dell'azione di sceonda pesola.

Si dice *seconda pesola*, o sia *alta* l'azione, che fa lo schermitore allorché, tenendo la spada di seconda, in vece di fare angolo in fuori, come nel guadagno di terreno, e nella fianconata, sostiene il pugno, e la coccia al livello della fronte, e fa angolo in dentro nell'unione della coccia alla mano. Questa *seconda pesola* non solo si sostituisce alla stoccata di quarta, ma bensì l'è contraria, talché ogni qual volta due schermitori tirano entrambi nello stesso momento uno di quarta, e l'altro di seconda pesola, resterà senza dubbio ferito quello, che aveva tirato di quarta.

Conviene osservare, che se uno schermitore volesse tirare di quarta, facendo angolo per difendersi dalla stoccata dell'avversario, tirata nella stessa maniera, non potrebbe fare angolo, o conservare la punta della di lui spada sulla linea di offesa, poiché ella dovrebbe disviarsi al di dentro del nemico; ma tirando di seconda pesola, si può fare angolo, e mantenere sempre non solo la punta, ma tutta la lama nel piano delle offese. Questa posizione di pugno si dice dagli schermitori *di seconda pesola*, che corrisponde nella lingua italiana alla *seconda alta*. L'uso di un'azione così importante si vedrà nel seguito di questo trattato.

CAPITOLO QUINTO

DELLE AZIONI DI FILO

§ 105. Introduzione.

Abbiamo fatto precedere a questo capitolo tutti gli sforzi, che accadono nella Scherma, e perché questi sono più naturali agli uomini, e per dare loro della forza, e fermezza di pugno, e stabilità nelle stoccata. Passeremo a descrivere ora tutto ciò, che appartiene a' *fili di spada* combinandoli poscia con delle altre azioni; parte (per quello che a noi sembra) più bella, e sicura di questa scienza, per trattare le armi con quella profonda, ed intima persuasione del vostro valore, che costituisce l'uomo grande, e pressoché invulnerabile[1].

Abbiamo altrove detto, che tutte le differenti azioni, che si possono fare o per incalzare l'avversario, o per difendersi, nascono dalla maniera, con cui il nemico vi presenta la di lui spada. E siccome la scherma è infinita nelle sue risorse, così in qualunque guisa a voi si opponga dal nemico la spada, sceglierete fra le tante azioni quella, ch'è più adatta per combatterlo.

§ 106. Del filo di spada.

Direte di fare *un filo di spada* allorchè, avendo il vostro avversario la punta della spada per poco elevata, voi velocissimamente unendo il vostro forte al suo debole, ed appoggiando insensibilmente il pugno sulla spada nemica, fate sdrucciolare, o strisciare il vostro taglio, lungo quello della medesima, finchè il vostro forte sia giunto al di lei debole, e così avendo presa bene la graduazione, consumate l'azione colla botta diritta.

Il *filo* dee essere continuato, e fatto leggermente, cosicché il nemico venga colpito quasi prima di sentire il fischio, o strofinio delle spade. Non solo si può fare quest'azione quando la spada nemica è un poco elevata, ma ancora quando è quasi orizzontale, ed anche s'ella sia a contatto colla vostra, o no. Se essendo a contatto, la vostra spada è sottomessa, farete una cavazione senza tirare, e indi prenderete il filo; se poi non è sottomessa, non havvi alcun bisogno fare la cavazione, quando però non fosse per fingere.

---

1 Crediamo che possa ragionevolmente così chiamarsi un uomo, il quale giunge a quel grado di perfezione in questa scienza, che in una pugna particolare non può essere offeso. Omero fa invulnerabile il suo Achille per opera di Teti: e si chiamerà vero valore quello, che non dalla fiducia nel proprio braccio, ma dalla protezione di una Divinità in noi vien generato?

§ 107. Del filo sottomesso.

Quando si trova la vostra spada attaccata, e sottomessa a quella dello avversario di modo, che il vostro doppio forte sia a contatto col suo doppio debole, allora in vece di fare la cavazione, e prendere il filo, converrà girare il vostro pugno di quarta posizione, e tirargli il filo di spada in dentro, o in fuori, con questa sola variazione dal filo ordinario, cioè strisciando la vostra spada da sotto la spada nemica, e compiendo la stoccata sotto la stessa. Il ferro nemico passando sopra del vostro, anderà colla punta a percuotere a vuoto o da fuori, o da dentro del vostro petto, secondo la direzione di disviamento, che gli avete data coll'appoggiare del vostro pugno. Quest'azione non è tanto estesa, allorché trattasi di agire sul nemico, quanto per difendersi dal medesimo. Ordinariamente se ne fa uso sul contrasto de' fili, e quando ancora il nemico para stabile senza tirare.

§ 108. Della fianconata.

La *fianconata* distinguesi in tre specie, cioè di *seconda in linea*, di *seconda esterna*, e di *quarta*. Esamineremo le proprietà di ciascuna separatamente affinché ognuno possa conoscere ampiamente i loro pregi.

§ 109. Della fianconata di seconda in linea.

Abbassata la punta della spada nemica o poco, o molto verso la terra, voi girando il pugno di seconda, abbasserete parimenti la vostra punta, e gli prenderete il filo di seconda in fuori, facendo un piccolo angolo col pugno al di fuori, per rapporto a voi, affinché la spada nemica si allontani dal vostro corpo. Quando poi il vostro forte è giunto nel debole della spada nemica, tirerete la botta diritta, col pugno di seconda, sotto la di lui spada, avvertendo però di alzare il pugno, onde tutta la vostra testa sia ben coperta sotto la coccia. Quest'azione si chiamerà *fianconata di seconda in linea*.

§ 110. Avvertimenti su quest'azione.

Ci sembra che questa, tra le fianconate sia la più bella, la più sicura, e che si possa impiegare sovente con successo. L'attenzione che dee aversi soprattutto in quest'azione è di alzare il pugno nel tirare, per varie ragioni, che ora vi dimostreremo. *Primo*: se nell'istante, che voi tirate, l'avversario vi vibrasse una cavazione in tempo, e che voi aveste scoperto il petto, per avere il pugno un poco basso, vi sarebbe tutta la probabilità di esser voi

colpito. Ma se, avendo voi il pugno alto, egli tentasse di fare la cavazione in tempo, non potrebbe riuscirvi, senza descrivere un grande arco, impiegare un tempo maggiore del vostro, e non incontrare il vostro corpo, che avete chiuso sotto l'armi. *Secondo*: può accadere, che l'avversario cedendo di vita (come sogliono spesso fare gli Spagnuoli) vi levasse la misura, ed indi vi tirasse un colpo di taglio alla testa. Ciò non può aver'effetto, se nell'eseguire la fianconata, il vostro pugno si trova un poco più sopra del livello della vostra fronte. Dunque abbiasi per massima generale, e costante, che nel tirare la fianconata, deesi elevare il pugno, fare un piccolo angolo per allontanare al di fuori la spada nemica, e non più curarla.

§ 111. Della fianconata di seconda esterna.

Nasce la *fianconata di seconda esterna* ordinariamente dall'attacco di spada in fuori di seconda in terza, quantunque si possa anche fare di determinata volontà; ma però a questa seconda maniera si possono più facilmente opporre delle difese.

Essendo l'avversario in perfetta posizione, voi attaccherete da fuori di seconda col vostro forte la di lui spada nel debole, facendo un angolo al di fuori, e dirigendo sempre la vostra punta sul di lui petto starete ad osservare, se in quella posizione vi sembrasse per un momento astratto, ed allora gli tirerete di seconda sul filo continuato, finchè la vostra punta incontra il di lui petto. Viene quest'azione denominata *di seconda esterna*, perché esternamente, o al di fuori dell'avversario si dirigono le offese. Produce questa delle bellissime combinazioni, passando successivamente, senza perdita di tempo, da questa alla fianconata in linea, data l'ipotesi, che l'avversario cavasse in tempo. Intanto però se nell'attaccare di seconda la spada nemica, non la trovaste, basta per difendervi, ed offendere, fare un angolo in dentro di seconda stessa, disviando in questa maniera la spada nemica e rendendo nulla la cavazione in tempo.

§ 112. Della fianconata di quarta.

Nella stessa posizione, che il nemico esibiva per la fianconata esterna, si può benissimo fare la *fianconata di quarta*; anzi questa è la più perfetta delle altre. Dicesi *fianconata di quarta* perché nel farla il pugno è di quarta posizione, all'opposto delle altre due, che sono sempre tirate di seconda. Ella consiste nell'attaccare da dentro col vostro forte il debole della spada nemica, facendo angolo, per disviarla dal vostro petto. In questa situazione, appoggiando maggiormente il pugno sulla spada nemica, senza però né urtarla, né prenderla troppo, gli prenderete il filo angolarmente, dirigendo la

vostra punta sulla linea di offesa, e lo colpirete sotto l'armi. Osserverete, che dopo che l'avversario è stato colpito, la vostra spada giacerà al di fuori della sua, e la sua per conseguenza tra'l petto, e la spada vostra.

§ 113. Avvertimenti sulla stessa.

Quivi importantissimi avvertimenti sono necessarj, e siccome vi abbiamo dimostrato la grande sicurezza della fianconata di seconda in linea, così dobbiamo ancora farvi conoscere i pericoli, a cui andrebbero soggetti coloro, che si aggiungessero a porre in pratica la presente azione, senza averne fatto prima un lungo esercizio. Poiché quantunque essa sia bella, quando è fatta da mano maestra, tuttavia pericolosa diviene per quello, che non ha contratto seco lei molta familiarità coll'uso. Primo: si avvertirà dunque, che il filo dee essere continuato, senza troppo gravitare sulla spada nemica, mentre se staccaste per un istante quasi infinitesimo la vostra spada, essendo quella dell'avversario prossima al vostro petto, potreste essere colpito da una botta dritta sotto l'arma. Secondo: nell'attaccare bisogna fare angolo, dovendo allora l'avversario descrivere un grande spazio, per farvi una cavazione stabile. Terzo: supponendo, che per imperizia, o per tanti altri accidenti, che concorrono sovente a far vacillare il nostro braccio, non aveste colpito con quest'azione l'avversario, ed egli non si fosse tosto risoluto ad opporvi una difesa, porterete il pugno sulla linea di offesa velocissimamente, cedendo il vostro corpo sulla parte sinistra, per far passare al di fuori vostro la di lui spada, e vi ricomporrete in guardia.

§ 114. Dell'ancora.

Allorché l'avversario è in perfetta guardia, col braccio disteso, o no, purché la di lui spada non sia angolare, attaccherete col vostro forte il di lui debole da fuori, gli farete un filo, e girerete il pugno di quarta, descrivendo al di sopra della spada nemica un mezzo cerchio, per farla passare al di dentro, ossia dalla parte del vostro petto, facendo col vostro pugno un piccolo angolo, e tenendo parimenti la punta della vostra spada sulla linea di offesa. Giunta che sia la spada nemica al vostro di dentro, continuerete il vostro filo velocissimamente, e colpirete il nemico sotto l'arma della stessa parte.

§ 115. Spiegazione, e riflessioni sull'antecedente.

L'azione descritta chiamasi *ancora*, e conviene credere, che questo nome le sia stato dato per la figura, che rappresentano le due spade terminata l'azione. Ella è composta da due fili, uno de' quali si fa al di fuori, e l'altro è un

filo sottomesso al di dentro, ed è propriamente quello, che termina l'azione. Se stando fuori misura, avrete intenzione di fare quest'azione, per meglio riuscirvi, attaccherete da sotto col vostro debole il ferro nemico nello stesso punto, e camminando gli farete un filo sottomesso, finchè il vostro forte sia giunto nel debole dell'avversario, e poscia gli tirerete l'ancora, colle regole qui sopra insegnate.

Dobbiamo prevenirvi, che quest'azione si fa meglio come parata, che come *azione di prima intenzione*[1], poiché anche quelli schermitori, che tengono la punta della loro spada molto elevata, nel tirare debbono percorrere prossimamente una linea retta, ed in questo caso, più agevolmente si fa l'ancora.

L'autore di tale azione[2] la chiamava *parata di ancora*, perché questo valentuomo nel mestiere della Scherma comprendeva benissimo, ch'ella si poteva sempre fare per parata, ma non sempre di prima intenzione. Nelle parate avremo agio di parlarne.

§ 116. Del molinello.

Siccome tutte le azioni sono duplicate, se alcune se n'eccettuano, ossia per meglio farci intendere, ogni azione, che si fa da dentro, si può nella stessa maniera eseguire al di fuori, cosi il *molinello* parimenti impiegasi da ambe le parti.

Sarebbe stata inutile, questa prevenzione, se l'azione del nostro pugno fosse stata in tutti e due i casi la stessa, ed inalterabile, ma poichè l'ordine dell'esecuzione è diverso, credemmo importantissimo il farvelo osservare.

§ 117. Del molinello di quarta.

Quando avete attaccato da fuori col vostro doppio forte il doppio debole della spada dell'avversario, fate che la vostra circoli spiralmente due volte sulla sua, senza distaccarla, e senza forza di projezione, tenendo il pugno di quarta. Nel descrivere questi due coni, scenderete lievemente sul filo, finchè il vostro forte sia giunto nel suo debole, e tirando in questo istante di ancora, o di filo in dentro, lo colpirete sotto l'arma.

---

1 Con questo nome si dinota qualunque azione, con cui si va a caricare il nemico.

2 Si dee l'invenzione di quest'azione al fu celebre maestro di Scherma Alessio di Trano, da noi altrove (§ 69) nominato, né vi è stata altra scuola, in cui questa si sia conosciuta. Il Sig. Francesco Scorza, tuttora vivente in Napoli, fu il solo di tutti gli allievi di questo maestro, che l'avesse uguagliato nell'eseguirla, e noi l'abbiamo da lui appresa.

§ 118. Del molinello di seconda.

Se poi l'attacco è stato al di dentro, combinando il vostro doppio forte al doppio debole dell'avversario, quando col pugno di seconda, avrete compita la circolazione, farete angolo infuori, e tirerete di fianconata di seconda in linea. Il detto movimento spirale è ciò che dicesi *molinello di quarta, o in dentro, o di seconda, o di fuori*. Si richiede essenzialmente, che il filo sia sempre continuato, come in tutte le azioni di questo genere, per le ragioni altrove addotte. Sarebbe metodo plausibile quello di entrare in doppia misura facendo il molinello; ma di grande cautela, e somma prudenza fa d'uopo, mentre conviene assicurarsi prima della graduazione sul filo, ed essere molto esperto, perché un accorto nemico non v'inganni.

§ 119. Osservazioni sul molinello.

Tutte le azioni di filo sono sicure, perché tengono sempre avvinto il ferro nemico; ma in specie poi il molinello, quando da mano esperta vien praticato. Contro gli assalitori notturni è da porsi in uso frequentemente. Incontrata la spada nemica, prendasi un molinello valorosamente, e come un baleno, vibrisi la stoccata, che agevole cosa non fia lo schermirsene.

§ 120. Del filo di seconda pesola, ossia alta.

Allorché il nemico tiene la punta della sua spada un poco bassa, e quando ancora è parallela, ossia nella linea di offesa, voi gli potrete prendere in dentro il *filo di seconda pesola*. Per fare questo filo, bisogna girare il pugno di seconda, facendo uscire il pomo della spada al di fuori del polso, e poscia col vostro forte attaccare da dentro il debole del nemico. In questa posizione striscerete il taglio falso della vostra spada sul vero taglio[1] del nemico, facendo angolo in dentro, come abbiamo osservato nella seconda pesola. Giunto poi il vostro nel suo meno debole, gli tirerete la botta diritta sotto la di lui spalla, senza giammai staccare la vostra dal filo.

§ 121. Utilità di quest'azione.

S'impiega sempre quest'azione con successo, qualora l'inimico tiri una stoccata di quarta. E se fosse un furioso che entrasse in doppia misura,

1 Si chiama vero taglio della spada quello, che corrisponde alla parte dell'elsa. Il falso taglio poi è l'opposto, ossia quello, ch'è dalla parte dell'archetto di fuori, e che dagli schermitori napoletani si denomina Contra-taglio.

basta solamente volgere il pugno di seconda pesola, che obbligherà la di lui spada a passare tangente la vostra coccia, facendo il filo, poiché il nemico resterà ferito, senza che gli vibriate il colpo.

CAPITOLO SESTO

DEL CARTOCCIO

§ 122. Introduzione.

Descritto il metodo di eseguire la più gran parte delle operazioni, che costituiscono, e formano questa scienza, ora progrediremo ad accennarvene alcune altre, le quali esigono dal nostro corpo nuove funzioni, ben diverse da quelle, che per le anzi descritte azioni si richiedono.

§ 123. Del cartoccio propriamente detto.

Scoperto il vostro avversario nel fianco destro, voi porrete la vostra spada a contatto colla sua all'infuori, e s'egli rimane nella sua posizione, voi abbassando il vostro corpo, alzerete il pugno, girandolo di prima posizione, e lo colpirete sotto l'arme nella situazione, ove il braccio si congiunge alla spalla destra.

La stoccata dee tirarsi di prima con la coscia sinistra ben distesa, e con la gamba destra perpendicolare alla direttrice; però il piede destro dovrà essere obliquo alla medesima, e volto colla punta in dentro, affine di essere più stabile nella presente stoccata.

La testa dovrà essere interamente coperta dal braccio destro, dovendo la guancia destra porsi a contatto col di dentro della spalla stessa, e la tempia stessa a contatto col braccio. Il vostro corpo essendo passato sotto la linea di offesa (tanto del nemico, quanto vostra) dee disporsi in guisa, che il petto sia rivolto verso la coscia destra, la mammella destra dee trovarsi distante dalla coscia medesima meno di un piede, e calando dalla stessa una perpendicolare alla coscia, dee incontrarla mezzo piede, ad un dipresso al di sopra del ginocchio. La schiena, ed il sedere debbono essere rivolti affatto in dietro la direttrice, il braccio sinistro dee eseguire un movimento ben diverso da quello, che faceva nella stoccata, dovendo seguire il corpo in avanti, ed essere curvo nel gomito, portante la mano avanti la faccia, quasi scudo, tre dita al di sotto del gomito destro in modo, che dalla stessa mano sinistra calando una perpendicolare, incontri il ginocchio, e la gamba destra, e finalmente la

direttrice. Per lo spazio accennato tra la mano sinistra, ed il gomito destro dee passare la linea visuale, per la quale si guarda il petto dell'avversario. Nella tavola seconda la prima figura rappresenta lo schermitore, che ha tirato un cartoccio, veduta dalla parte delle spalle.

§ 124. Osservazioni sul cartoccio.

La descritta operazione appellasi *cartoccio*, la cui esecuzione debb'essere momentanea, e con grandissima celerità. La stoccata del cartoccio è più lunga, e più forte, ossia di maggiore effetto di qualunque altra. Ella è più lunga, perché essendo la vita inclinata sulla direttrice, questa inclinazione spinge il colpo più in avanti per tutto lo spazio del di lei abbassamento. L'effetto di questa stoccata è il più grande, che si possa ottenere, mentre si può senza errore considerare quasi tutto il corpo sovrapposto alla stoccata vibrata. Da questa considerazione utilissime conseguenze ne potrebbero ritrarre gli speculatori, ed indagatori di finissime teorie, applicabili a questa scienza sì per indagare la loro forza, che per calcolare la resistenza, che loro si può opporre, e conoscere fino a qual limite venga concesso alle loro potenze di superarla.

§ 125. Della fianconata di seconda in linea a cartoccio.

Conviene richiamare qui alla vostra memoria ciò, che abbiamo spiegato sulla fianconata, e sui fili, le loro proprietà, e la destrezza, agilità, e leggerezza, che vi si richiedono. Per fare la *fianconata a cartoccio*, dovete fare al vostro avversario un lieve filo da dentro senza tirare, e vi starete un piccolissimo istante ad osservarlo, facendogli credere di essere alieno dall'agire su di lui. Poscia converrà velocissimamente prendergli il filo di fianconata, ma in vece di tirare di seconda, tirereste di prima, alzando di tanto il pugno, quanto conviene per ben coprirvi, e gli tirerete un cartoccio colle stesse regole poco fa insegnatevi.

§ 126. Osservazione sull'antecedente.

Il cartoccio di fianconata non differisce dal cartoccio semplice, che nei primi movimenti, essendo l'azione finale in entrambi la stessa. Ognuno sa che il cartoccio si può tirare al di fuori, e siccome questa idea è in noi sempre viva, non ci permette di volgere i nostri pensieri, onde investigare se esistono altre vie, che guidano a questo scopo. Per tanto, per ingannare l'avversario maggiormente, si potrà fare questa operazione, ancorché la di lui spada presenti un angolo, e la punta s'innalzi al di sopra della linea di offesa;

ma devesi però osservare, che questo innalzamento non dee essere molto grande. In questo stato di cose, l'avversario non può giammai pensare, che essendo la di lui spada posta in situazione contraria a quella della fianconata, gli si possa prendere la fianconata stessa, e molto meno il cartoccio. Ma se consideriamo gli attributi della graduazione, questa teoria ci somministra la dimostrazione, che poste due spade in contatto, il forte sopra il debole, quello fa obbedire questo all'intera sua volontà; risultato che si osserva in questa operazione, come in tutte le altre, che cadono in questo caso.

§ 127. Combinazioni del cartoccio col filo in fuori.

Se nel tirare in fuori all'avversario un filo di spada, egli alzasse il suo pugno per pararlo, conseguentemente questo movimento l'obbligherebbe a scoprirsi al di sotto della sua spada. Allora voi girando il pugno di prima, gli vibrerete la stoccata *di filo a cartoccio*, così denominata dalla combinazione di queste due azioni, delle quali la prima non serve che ad aprire, e facilitare alla seconda la via dell'offesa; per ottenere più facilmente l'effetto desiderato, conviene da prima drizzare il filo di spada all'occhio destro del nemico, e far credere di volere ivi tirare, onde con questo inganno medesimo sia invitato ad alzare il pugno per pararsi.

§ 128. Combinazioni dello stesso cogli sforzi.

Per combinare alla precedente operazione gli sforzi, ed i guadagni di terreno, conviene ricordarsi di quanto sugli stessi si è da noi detto (al §. 97.). Se avendo fatto lo sforzo da sotto in sopra alla spada nemica, al di fuori della stessa, l'avversario rimanesse scoperto, gli tirerete il cartoccio, chiamato comunemente *sforzo a cartoccio*, osservandovi le stesse regole, che abbiamo date pe'l filo a cartoccio.

§ 129. Cartoccio col guadagno di terreno.

Nella stessa guisa, se fate da dentro un guadagno di terreno coll'urtare al di dentro, ed in alto la spada del nemico, finchè rimanendo egli scoperto al di sotto, offra nel fianco un adito alla vostra punta, potete parimente tirare il cartoccio, che allora si appella *guadagno di terreno a cartoccio*.

§ 130. Del cartoccio volante.

Il *cartoccio volante* è una botta diritta tirando sbracciando la mano sinistra indietro, e con tutte le altre regole, da noi descritte (al § 73); ne

differisce però per doversi in essa tenere il pugno di prima; perciò è diverso dagli altri cartocci, i quali richiedono un abbassamento del corpo sotto della linea di offesa. Quando il nemico ha attaccato da fuori il vostro ferro, ed è in perfetta posizione, o anche tiene la punta elevata, girerete il pugno di prima, e gli tirerete sotto l'armi, e nel luogo stesso, che si è indicato pe'l cartoccio di filo.

Nasce sovente il *cartoccio volante* da una finta fatta all'occhio del nemico da fuori, per obbligarlo, per mezzo della sua parata, a restar scoperto al di sotto, e nel momento ch'egli va ad incontrare il vostro ferro, dovete velocissimamente volgere la spada sotto la sua, e compiere l'azione suddetta. Noi supponiamo che il nome di volante venga a questo cartoccio attribuito per la velocità, con cui si dee fare, a differenza degli altri, che quantunque veloci, però non possono giammai uguagliarlo, per la ragione, che nelle altre azioni di questo genere, si dee muovere tutto il corpo, e perciò il movimento sembra meno celere.

§ 131. Del cartoccio in dentro.

Tutte le azioni prescritte, trattone il cartoccio di fianconata, erano bensì note agli schermitori, ma sembrava, che non fosse più permesso di aggiungerne delle nuove. Il Sig. Francesco Scorza, che nel fiore della sua età, fra quelli, che trattavano le armi sul Sebeto si distingueva, inventò un cartoccio, che corrispose alle di lui brame, mettendolo in pratica vantaggiosamente contro i primi schermitori, ed era quest'azione tanto terribile, ed irreparabile, per quanto da essi s'ignorava quella via di ferire. Ella è semplicissima, come rileverete dalla descrizione, che ora ne faremo.

§ 132. Descrizione del cartoccio in dentro.

Essendo il vostro avversario colla spada distesa, o no verso di voi, purchè la di lei punta non s'inclini verso la terra, l'attaccherete col vostro doppio debole nel suo doppio forte al di dentro, o anche riuscirà meglio, se porrete la vostra spada parallela alla sua, unendo il vostro doppio debole alla di lui coccia, sempre in dentro. In questa situazione il nemico è ben lontano dal pensare al cartoccio, e per maggiormente confermarlo in questa opinione, farete sembianza di volerlo colpire in dentro. Posto ciò, declinando la vostra punta per poco, come se voleste fare una cavazione, alzerete il vostro pugno, volgendo di prima, e lo appoggerete lievemente in dentro a voi, per garantire la vostra faccia dal ferro del nemico, e quindi tirerete il *cartoccio*, denominato *in dentro*.

§ 133. Osservazioni sullo stesso.

La posizione del corpo dee essere la stessa, in cui vi trovate dopo tirato il cartoccio, e che si è da noi indicata (al § 123). Allorché volete fare quest'azione, dovete abbassarvi per togliere con più facilità, e prestezza il corpo dalla linea di offesa, ed evitare il rischio di essere colpito, dovendo nella Scherma giammai fare le azioni per azzardo, ma bensì farle allorchè si è sicuro, ed intimamente persuaso, che l'avversario non possa nel tempo, che voi l'eseguite, colpirvi.

Se mai accadesse di trovarvi a fronte di un nemico, che avesse la di lui spada piuttosto bassa, l'obbligherete a darvi campo di tirargli la suddetta azione, drizzandogli una finta all'occhio nel modo stesso, che abbiamo indicato pe'l cartoccio volante.

CAPITOLO SETTIMO

DELLE FINTE SEMPLICI

§ 134. Introduzione.

Dopo di aver parlato ne'precedenti capitoli di quell'azioni, con cui si cerca di ferire il nemico o sforzando la di lui spada, per allontanarla dalla linea di offesa, o introducendo la vostra punta al suo petto, dopo di aver superata la resistenza della di lui spada, per mezzo della graduazione, ci sembra opportuno di parlare delle *finte* prima di ragionare delle azioni di tempo, essendo indotti a ciò dal riflettere, che varie azioni di tempo nascono propriamente dalle *finte*, ossia queste danno adito a quelle di campeggiare.

§ 135. Della finta dritta.

Non si dee dimenticare, che in tutte le azioni abbiamo supposto i combattenti in perfetta guardia, poiché se taluno di essi non volesse esservi per sistema, non avrebbe nella Scherma niuno de' molti vantaggi di questa posizione, da noi descritti (al § 67).

Quando l'avversario fa angolo colla sua spada, e si scopre un poco il petto, converrà fargli una *finta diritta*. *Finta* non significa, che fingere, o far sembianza; perciò voi, inclinando lievemente la vostra vita in avanti, e distendendo maggiormente il braccio destro, o minaccerete il nemico, o fingerete di tirargli una botta diritta. E siccome è naturale in noi la difesa,

così egli anderà a pararsi, tentando di allontanare la vostra spada colla sua propria. In questo momento voi eviterete la di lui parata, caverete, e gli tirerete dalla parte opposta.

§ 136. Osservazione sull'antecedente.

Quest'azione sembra una cavazione in tempo, e di fatti lo è, se vogliamo essere attaccati agli effetti; ma i motivi, che debbono spingere all'azione suddetta, sono diversi da quelli, per cui facciamo la cavazione in tempo. Poiché la cavazione in tempo è quella, che voi fate per difesa allorché venite provocato, o assalito, ed all'opposto la finta diritta è fatta offesa, e per ingannare l'avversario, essendo prima vostra intenzione il minacciare, e la sua in seguito il parare, o difendersi.

§ 137. Della finta di cavazione.

L'attitudine, che rappresenta la spada ostile per la cavazione è la stessa, che per la *finta di cavazione semplice, o doppia*. Nella cavazione avendo circolata la vostra spada, e compito quasichè un semicerchio, tiravate l'intera stoccata; ma nella finta semplice di cavazione dovete cavare, e fingere di tirare, e quando l'avversario vi oppone la difesa, dovete ricavare, e tirare la solita stoccata da quella parte, dove il vostro ferro era a contatto con quello dell'avversario, prima di muoversi.

§ 138. Della doppia finta di cavazione.

Viene in seguito la *doppia finta di cavazione*, e non havvi distinzione tra questa, e la *semplice*, se non che nella *doppia* bisogna fare due finte successivamente. Il metodo di eseguirla è lo stesso del sopraccennato (§ prec.), colla variazione però, che dove fate la prima finta, ivi dovete tirare la stoccata. Per esempio, se la vostra spada è stata attaccata da dentro, e che la posizione sia tale, che voi non potete fare altre azioni, che delle finte, converrà fare la finta in fuori, che sarà la prima, cavare e fare la seconda finta in dentro, e finalmente circolando la vostra punta di nuovo sotto la spada dell'avversario, gli vibrerete la stoccata in fuori. Da qui si deduce una massima generale, ed invariabile: che ogni volta, che fansi delle doppie finte, si dee terminare l'azione da quella parte da cui è stata fatta la prima finta. La dianzi descritta denominasi ancora *finta ritornata*, ma non è una tal denominazione generalmente adottata dagli schermitori.

§ 139. Della doppia finta dritta.

La doppia *finta diritta* è simile alla doppia di cavazione, colla diversità però, che la prima di queste finge nella prima mossa di pugno di tirare una botta diritta al nemico, e l'altra, nella stessa mossa, minaccia di tirargli una stoccata di cavazione. Se dopo aver fatta la finta diritta, ne fate un'altra dalla parte opposta alla prima, ed in seguito tirate la stoccata finale dalla parte, dove avevate accennata la prima finta, si chiamerà questa *doppia finta diritta*[1].

§ 140. Avvertimento.

Noi dobbiamo pertanto qui farvi fare alcune riflessioni, che ci sembrano ugualmente importanti, che la conservazione della propria esistenza.

Quando l'occasione vi è favorevole per sorprendere colle finte il vostro avversario, procurate di aver sempre l'attenzione di alzare il vostro pugno, ed abbassare per poco la vostra punta, onde con quello coprire tutta la testa, e con questa velocissimamente eseguire le finte, ed impedire all'avversario di tirarvi sotto l'arma. La dimostrazione di questo principio nasce da che, se il medesimo vi vibrasse una stoccata nell'istante, che voi lo provocate con le finte, non potrebbe in verun modo colpirvi, anzi la sua spada passerebbe al di sopra della vostra testa, ed egli resterebbe esposto ad un gran numero di offese. Viceversa poi se le vostre finte fossero eseguite, avendo il vostro pugno al livello della spalla, allora restando la vostra testa tutta scoperta, havvi il pericolo, quasichè irreparabile, di essere colpito o negli occhi, o nelle tempie.

§ 141. Altro avvertimento confermato con esempi.

Non è mai soverchio ripetere gli avvertimenti, quando si tratta di garantirsi da evidenti pericoli. Abbiate perciò sempre presente, che qualora fate le finte, dovete sedervi, o curvarvi maggiormente in guardia, ed alzare

---

1 Non si possono certamente meglio esprimere le finte di quello che fa l'impareggiabile Tasso nel suo Canto 6°, St. 42.

> Or qui ferir accenna, e poscia altrove,
> Dove non minacciò ferir si vede;

Si comprende che il Tasso intendeva qui di parlare di finte semplici, perché se avesse voluto dire delle doppie, non si verificherebbe quel *dove non minacciò*, mentre già si sarebbe colla prima finta minacciata la direzione, in dove *ferir si vede*.

il pugno un pollice al di sopra della vostra testa, per cosi difendervi, colla vostra coccia, dal colpo della *uscita in tempo*[1], che un sagace, o disperato avversario può farvi nelle vostre finte. Tutti gli schermitori di accademia, e non di battaglia non pensano, che a guardarsi il petto; poiché essendo stabilito per convenzione tra gli schermitori di non tirar stoccate al volto, essi sono sicuri, che il loro competitore non può tirar loro nella gola, e molto meno nella direzione degli occhi, e delle tempie.

Ma come gli uomini agiscono quasi sempre per abitudine così ne avviene, che anche colla nuda spada, non coprono che il semplice petto, poco o nulla curandosi della testa. Di schermitori di tal natura era il nerbo della cavalleria pompeiana nella memorabile giornata di Farsaglia in Tessaglia. Questi erano tutti giovani cavalieri romani, i quali fino allora non si erano battuti che co' fioretti, ed essendo tironi schermitori, non aveano ancora acquistata la vera scienza di maneggiare le armi. Cesare, il profondo Cesare, conoscendo il debole de' nemici, indicò alle sue più veterane coorti, che aveva di riserva per opporle alla più nemica cavalleria, una linea di offesa, che riuscì loro tutta nuova, per ferire i cavalieri contrarj, dicendo: *miles faciem fere*. Così avendo egli insegnato a' suoi soldati di ferire i nemici in un punto, dove questi non erano avvezzi a difendersi, ottenne per questa particolare riflessione di Scherma la vittoria in quel giorno, che gli assicurò l'impero del Mondo. Da ciò rileverete ancora quanto rischiano que' barbari schermitori, che fanno le finte fin col proprio petto scoperto, e che quantunque colpiti nel petto in accademia dalla vostra uscita in tempo, hanno l'imprudenza, e sciocca temerità di dirvi: *parate, signore, le finte*; quasi volessero insegnarvi la Scherma, ch'è in uso al di là del

….……..……bel paese
Che Appenin parte, e'l Mar circonda, e l'Alpe.

CAPITOLO OTTAVO

DELLE AZIONI DI TEMPO

§ 142. Del tempo applicato alle azioni.

Il *tempo* è un essere indefinibile, considerato astrattamente, ma preso secondo il significato, che gli diamo nella Scherma, è quel momento favorevole,

1 Vedi il § 157.

che si dee scegliere per agire sul nemico, quando egli è momentaneamente astratto, né attende in quel punto il nostro colpo[2]. Ma siccome in dati tempi si debbono eseguire date azioni di Scherma, così osserveremo che un tempo si richiede per tirare la stoccata, due se ne richiedono per la finta semplice, e tre per la doppia, o sia ritornata. Dal che si conchiude, che le azioni tirate da fuori misura, per semplici ch'esse sieno, richiedono due tempi. In fatti stando fuori misura, per tirare la stoccata, voi impiegherete il primo tempo per camminare il passo, per cui siete fuori misura, ed il secondo tempo per isbracciare la botta diritta. Per darvene un esempio, supponiamo che uno de' due combattenti corra veloce a fare al di lui avversario la finta doppia, egli non potrà eseguirla, senza impiegare tre tempi.

Ora se movendosi entrambi, mentre uno fa le finte, l'altro vibrasse una botta diritta, certamente questi, che non ha impiegato, che un tempo, dovrà colpire l'altro, che doveva impiegarne tre. Passeremo ora a ragionare delle azioni di tempo, contemplando per esteso le proprietà del tempo, guidati sempre dal raziocinio, e dalla esperienza.

§ 143. Della inquartata.

Se avendo attaccato al di fuori il ferro del vostro avversario, egli vi facesse una cavazione per colpirvi in dentro, nello stesso tempo, ch'egli vi tira la stoccata, voi glie ne tirerete un'altra col pugno di quarta posizione, e descrivendo col piede sinistro un arco di cerchio al di fuori della direttrice di circa quarantacinque gradi, conservando sulla direttrice medesima il piede destro col pugno, e la coccia della vostra spada, quest'azione si dirà *inquartata*.

Egli è evidente, che così l'avversario non solo non potrà offendervi; ma bensì dovrà restare necessariamente colpito, poiché in virtù di questo movimento, voi vi siete sottratto alle offese, che tentava il medesimo di farvi. La vostra spada essendo restata sulla direttrice forma col vostro braccio destro un angolo ottuso, il quale ha impedito alla spada nemica di volgersi verso la direzione, che ha presa il vostro corpo, per uscire dalla di lui linea di offesa. E siccome egli non vi ha incontrato su di detta linea, ha necessariamente terminato il suo colpo a vuoto. Voi al contrario avendo tirato nello stesso tempo sulla di lui linea di offesa, la vostra punta per conseguenza ha dovuto incontrare il di lui petto. La figura seconda della tavola terza rappresenta lo schermitore che ha tirata una botta diritta inquartando, secondo le anzidette regole.

---

2 Per maggior chiarezza si è stimato di ripetere in questo luogo la definizione del tempo di già espressa al § 37.

§ 144. Osservazione.

Osservate, che nella inquartata il piede destro dee avanzarsi sulla direttrice, come nella botta diritta, e che, nello stesso istante, il sinistro dee esercitare le sopra indicate funzioni.

§ 145. Della intagliata.

L'*intagliata* è l'inversa della inquartata, come lo sono tutte le azioni, in cui evitando la stoccata nemica, si offende all'infuori l'avversario, calandosi sotto l'armi.

Perciò se avendo attaccata da dentro la spada nemica, l'avversario (o nel momento del vostro attacco, o poco dopo) vi facesse una cavazione, conviene non curare la di lui spada, e tirargli nello stesso tempo una botta diritta, osservando bene le di lei regole, colla variazione però di non istendere la stoccata col piede destro sulla direttrice, ma di portarlo al di dentro della medesima linea alla distanza di circa due piedi. Il pugno dee ritrovarsi di quarta, quantunque si potrebbe ancora tirare di seconda. In questa maniera voi schiverete il colpo ostile, non rimanendo nel piano delle offese, che il piede sinistro, il quale dovrà essere stabile sulla direttrice, drizzando la punta vostra convenevolmente verso il lato destro, onde ottenere lo scopo, che vi avevate prefisso. La posizione, in cui si dee trovare lo schermitore, dopo fatta l'azione qui descritta, si può vedere nella seconda figura della tavola quarta.

§ 146. Della passata sotto in tempo.

Sonovi due casi, in cui si debbe eseguire la *passata sotto in tempo*, cioè contro la cavazione stabile, o in tempo, o contro la semplice botta diritta, che vi può essere vibrata dall'avversario. In ciascuna di queste azioni le regole sono le stesse.

Noi tralasceremo di descriverle contro la cavazione, e ci appiglieremo ad indicarle contro la semplice stoccata, poiché la prima è per se facilissima ad eseguire.

§ 147. Descrizione della stessa.

Trovandovi ambedue in perfetta guardia, voi inviterete il nemico ad offendervi, scoprendo il vostro petto al di fuori, con abbassare il pugno,

e la punta della vostra spada, e piegandovi maggiormente verso la terra, per facilitare il movimento richiesto da questa operazione. Allorché vi viene minacciato il petto da una stoccata, dovrete velocissimamente lanciarvi sotto il colpo del nemico, portando il piede destro come nella intagliata, e calando in avanti con tutto il corpo, distendendo il braccio sinistro, e poggiando le dita della mano sinistra aperte sulla terra, per sostenere tutto il corpo. Le coste inferiori del lato destro debbono combaciare colla coscia stessa, e la testa dee toccarsi, o unirsi colla spalla della stessa parte.

Il pugno dee essere di seconda posizione, osservando che con questa mossa, vi siete portato tutto al di dentro della linea di offesa, non restando sulla stessa, che la punta della spada, che incontra il nemico, ed il piede sinistro sulla direttrice. La testa, la coccia della spada, e la punta giacciono nella stessa visuale.

La dimostrazione, su di cui è fondata la sicurezza, con la quale si colpisce il nemico per mezzo di quest'azione è la stessa, che per l'intagliata. Osservate la figura seconda della tavola quinta, e la stessa vi dimostrerà con tutta esattezza la posizione dello schermitore, che ha eseguito la passata sotto in tempo.

§ 148. Avvertimento.

Questa scienza non è ben posseduta, s'ella non viene accompagnata da un certo necessario artificio, che conduce piuttosto ad una, che ad un'altra determinazione. Perciò allorché vi siete di determinata volontà accinto a fare l'antecedente azione, non bisogna farlo penetrare; ma allontanare da questo pensiere l'avversario, ed aspettare attentamente quell'atomo di tempo in cui egli si muove a ferirvi, per indi, come un baleno, tirargli nello stesso istante.

§ 149. Del cartoccio in tempo.

Si chiama *cartoccio in tempo* quello che si fa contro la cavazione in tempo, quando si urta la spada da dentro. Perciò secondo che l'avversario vi ha presentata la sua spada per chiamarvi, o invitarvi ad agire sopra di lui, per esempio con una toccata di spada, voi lo seconderete nelle di lui intenzioni e siccome in qualunque azione si può schermirsi colla cavazione in tempo, cosi se nell'istante, che voi urtate la di lui spada, egli vi tira una cavazione in tempo al di fuori, voi gli vibrerete nell'atomo stesso, il cartoccio denominato in tempo, appunto perché nel momento stesso, che vi viene tirata l'anzidetta cavazione, voi per mezzo di questo, evitate il colpo dell'avversario, offendendolo in seguito.

§ 150. Avvertimento.

Nello stesso modo se l'avversario venisse a toccare, o ad urtare la vostra spada, che si trova al di dentro della sua, e voi nello stesso tempo, sottraendola dalla linea di offesa, gli girerete il cartoccio nel modo anzidetto, si dirà pure che l'avrete colpito con un *cartoccio in tempo*. Si potrà quindi asserire in generale, che tutte le azioni, le quali combinate col cartoccio si fanno da fuori, si possono egualmente fare al di dentro. Abbiamo qui premesse queste idee, per farvi con facilità comprendere l'azione, che or ora vi descriveremo, come quella che si allontana dagli stabili, e fermi principj in riguardo alla situazione, donde vien tirata, come in appresso osserveremo.

§ 151. Della quarta bassa.

Invitandovi l'avversario, come nell'antecedente azione, per farvi una cavazione in tempo, invece di schermirvi col cartoccio, converrà con molta accortezza abbassare il pugno, circolare la vostra spada sotto la sua, facendo passare il di lui ferro sopra il vostro braccio destro, gettandovi tutto al di fuori, come nella inquartata, e così, involando il vostro corpo dalla linea di offesa, si troverà aver'egli la vostra punta sul di lui petto.

In sostanza *la quarta bassa* (poichè questo nome si dà all'azione suddetta) è una inquartata, ma eseguita da parte tutta opposta. Colui che tira una cavazione al vostro di fuori, attende il cartoccio, e dirige per conseguenza in quella parte la sua punta, ciocchè costituisce maggior certezza nel colpirlo.

§ 152. Riflessioni sulla stessa.

Portentosissima ella è dunque la quarta bassa, eseguita però con maestria, ed artifizio, poiché se la velocità del braccio non fosse da quella del corpo secondata nella sua operazione, non havvi alcun campo di schermirsi, o rimettersi, e perciò irreparabile ne sarebbe l'offesa diretta da quello che vi sta a fronte.

§ 153. Avvertimenti per ben eseguirla.

Procureremo nulla di meno di darvi alcune piccole idee atte a produrre un qualche successo, qualora vi si presenti la favorevole occasione di eseguire la quarta bassa. Primo: badate di essere fuori misura di un mezzo

piede, affine di non essere colpito dalla cavazione del nemico. Secondo: quando urtate la di lui spada, non vi abbandonate in avanti colla vita. Terzo: se dopo aver tentato di urtare il ferro nemico, non lo incontrate, ritirate la vita indietro nel circolare la vostra spada, quantunque se ben baderete alla misura, non ve ne sarà bisogno alcuno. Dopo aver osservato queste cose vi lancerete sull'inquartata, tirando la stoccata, come altrove si è detto (§ 143). In questa guisa l'avversario non può offendervi, e voi potrete colpirlo, essendo egli entrato in misura per mezzo della di lui stoccata.

§ 154. Della controcavazione.

La *controcavazione* nasce della intrecciata di spada; però se voi avete idea di fare la *controcavazione* all'avversario, conviene che questi sia uno di quegli schermitori, che liberano sempre la punta, o per meglio dire, che non si lasciano mai trovare, o urtare il loro ferro. Quest'azione è contraria alla cavazione, ovvero serve per ischermirsi della medesima. Quando dunque le due spade sono nella posizione della intrecciata, e voi siete colla vostra sottomesso a quella dell'avversario, gli farete una intrecciata, e s'egli vi facesse una cavazione in tempo, voi gli farete un'altra cavazione, contraria alla sua, ed indi vibrerete la stoccata da quella parte, in cui avete fatta l'intrecciata, e quest'azione denominasi *controcavazione*.

§ 155. Avvertimento.

Supponiamo per ipotesi, che l'avversario abbia attaccato al di fuori la vostra spada; voi dunque dovrete fargli l'intrecciata al di dentro. Posto ciò se nell'istante, che voi urtate il ferro, egli vi facesse una cavazione, dovrebbe necessariamente colpirvi al di fuori. Allora mosso il vostro pugno dall'impulso, che gli avete comunicato, per dare un urto, si troverà al vostro di dentro, e perciò dovrete circolare la vostra spada al di sotto di quella del nemico, e tirargli la stoccata finale in dentro. Se poi l'intrecciata sarà fatta al di fuori, nella stessa parte dovrete tirargli.

§ 156. Avvertimento.

Siccome ordinariamente finita la controcavazione, tutti e due i combattenti tirano la stoccata, talchè potrebbero essere entrambi feriti, se le loro cocce, invece di essere sulla linea di offesa, fossero portate per poco all'infuori della medesima, così per evitare siffatto pericolo, quello schermitore, che fa l'intrecciata, e non trovando la spada nemica nell'urtarla,

fa la controcavazione terminandola in dentro, dee deviare per un piccolo angolo dalla direttrice, ossia inquartare, secondo le regole, che abbiamo di sopra esposte (al § 143).

§ 157. Della uscita in tempo.

Uscita in tempo significa cogliere il tempo sul nemico, quando egli si avanza sopra di voi per farvi qualche azione: ma propriamente viene così chiamata quell'azione, che serve ad arrestare il nemico nel tempo, ch'egli fa le finte. Supposto dunque che l'avversario tenti d'incalzarvi, o di minacciarvi colle finte a piede fermo, o camminando, voi dovrete all'istante vibrargli una botta diritta, che in questo caso prende il nome di *uscita in tempo*, per le ragioni qui sopra indicate.

§ 158. Osservazioni sull'antecedente.

Sopra di quest'azione contraria alle finte è stabilita la dimostrazione di tutte quelle regole, ed avvertimenti, che abbiamo creduto come un dovere indispensabile di suggerirvi (§ 140 e 141). Che un inimico, il quale vi fa le finte col pugno al di sotto del livello della spalla, debba essere colpito dalla vostra uscita in tempo è certissimo, ed eccovene la ragione. Considerati i tempi, e la velocità uguali tra due schermitori, ed osservando che un tempo si richiede per una finta, due per due, e tre per compiere l'azione della stoccata, ne viene per conseguenza, che se nel primo tempo delle finte, ossia nella prima delle tre finte, che vi fa l'avversario, voi gli tirate una stoccata, dovete infallibilmente colpirlo due tempi prima, ch'egli vibri il suo colpo. Questa proposizione è giusta, e chiunque è iniziato nei principi della Meccanica comprenderà questa teoria, che noi abbiamo semplicemente accennata, ma che è applicabile a tutta la Scherma, di cui anzi ella è il fondamento.

CAPITOLO NONO

DEL CONTROTEMPO

§ 159. Introduzione.

Considerato ciò, che noi intendiamo per tempo, ed accennate alcune applicazioni del medesimo, crediamo opportuno di volgere le nostre idee alla considerazione del *controtempo*.

§ 160. Osservazione.

Se vogliasi ben riflettere alla definizione del controtempo da noi data (al § 38), sarà facile il comprendere come sia egli applicabile generalmente a tutte le azioni della Scherma; talchè se si volessero descrivere particolarmente tutti i controtempi, sarebbe lo stesso che intraprendere un'opera quanto difficile ad eseguirsi, altrettanto inutile: vi preveniamo solamente, che l'applicare i medesimi alle azioni con successo dipende dalla destrezza, e sagacità dello schermitore.

§ 161. Esempio dell'applicazione del controtempo.

Per addurvi poi qualche esempio le azioni fatte col controtempo, vi diremo, che se voi fate una finta di cavazione all'avversario, supponendo che essa venga fatta in dentro, è chiaro che la vostra spada debba essere stata attaccata in fuori (§ 137), e perciò dopo la finta in dentro, allontanate dalla stessa parte la vostra punta dalla linea di offesa, per poco spazio, affinché l'avversario creda, che voi gli vogliate tirare la stoccata all'infuori, ed ivi vada a parare; in questo tempo dunque, in cui l'avversario si discosta colla di lui spada dalla linea di offesa, voi gli tirerete una stoccata in dentro, dove avevate indicata la finta. Un simil colpo, o stoccata si appella *colpo, o stoccata di controtempo*; oppure analizzando meglio l'azione, voi avrete colpito l'avversario dopo una finta, ed un controtempo.

§ 162. Applicazione alla toccata falsa.

Annoverasi ancora ne'controtempi la toccata falsa, che si potrebbe denominare *toccata di controtempo*, per la ragione, ch'essa non è né stoccata finale, né finta. Se bene si osserva ciò, che tende a produrre quest'azione, si scorgerà ch'ella si fa per conoscere il proprio nemico, o per invitarlo a tirare. In ogni modo colui, che fa la toccata è prevenuto di ciò, che il di lui avversario gli può opporre, per ingannarlo poscia col controtempo.

§ 163. Del copertino di spada.

Per bene eseguire l'azione, che appellasi *copertino di spada* si richiede che l'avversario sia col braccio disteso in avanti[1], facente colla di lui spada

1 Si può fare il copertino quando anche il braccio dell'avversario fosse curvo, e la sua spada in linea retta, come pure se la spada facesse un angolo qualunque colla linea di offesa: in quest'ultimo caso

una linea retta. Stando egli dunque in guardia nella descritta posizione, bisogna coprire da dentro la spada del nemico, volgendo il pugno di seconda, però senza toccarla, e indi graduando in questa maniera il braccio, ossia percorrendo un certo spazio, per avvicinarsi più che sia possibile al di lui petto, girare il pugno, e tirargli una stoccata di quarta: in questo caso il copertino si dirà fatto in dentro. Se poi lo fate da fuori, conviene coprire la spada di quarta, distendendo bene il braccio, e poscia tirare. Dal che si conchiude, che il copertino è un controtempo per alienare il nemico, e fargli credere, che non si agisce sopra di lui, ma che si vuole toccare la di lui spada per assicurarsene.

CAPITOLO DECIMO

DELLE FINTE COMBINATE CON ALTRE AZIONI

§ 164. Introduzione.

Quando si ha a combattere con un nemico valente, non riesce tanto facile il sottometterlo con delle semplici azioni, ma conviene ricorrere alle finte. Se trattasi di due schermitori eguali in forza, ed in sapere, la sorte della pugna non potrà giammai decidersi. Ma questa è una ipotesi presso che impossibile, e vi sarà sempre tra due chi saprà meglio combinare le proprie idee in modo, che mettendole in pratica con azioni non previste dall'altro, possa superarlo.

§ 165. Della combinazione delle finte con altre azioni, in generale.

Tutte le azioni possono comporsi colle finte, e ciò si fa allorquando è spenta in noi la speranza di ottenere il fine, che ci proponiamo con una semplice azione, per esempio, con una toccata di spada. Se l'avversario dunque sarà buon paratore, converrà, dopo la toccata, far sembianza di colpirlo in quella direzione, in cui è stata fatta la toccata stessa, e nell'istante ch'egli para, cavare la spada, e vibrargli la botta diritta da quella parte, o nella stessa direzione, dove avevate accennata la prima finta.

Or la prima di queste denominasi *toccata colla finta*, perché s'intende indicata una sola finta, e la seconda dicesi *toccata colla doppia finta*.

---

si vede rare volte mettere in pratica, richiedendosi perciò una straordinaria destrezza.

Le stesse regole, che convengono alle finte, appartengono ancora alle intrecciate, agli sforzi, ed a' guadagni di terreno.

§ 166. Delle finte di filo.

Le finte sui fili nascono d'ordinario dalle parate, che fanno quegli schermitori, che stanno perfettamente in guardia, allorché vien loro tirato un filo di spada. Egli è certo, che se voi prendete un filo all'avversario, ed il medesimo non vi si opponga con qualche parata, voi dovete consumare l'azione del filo, e non fare la finta. Ma se appena che abbiate preso il filo, l'avversario disvia la vostra spada dal suo petto, non conviene terminare la stoccata da quella parte, ma bensì caverete, e tirerete dalla parte opposta: quest'azione dirassi *finta di filo*. Che se poi non fa la cavazione, che per fare la seconda finta, e tirare da quella parte, in cui si trovava la spada nell'istante del filo, una tale azione chiamasi *doppia finta di filo*.

§ 167. Osservazione.

Se lo schermitore fosse uno di quelli, che stando in guardia, è scoperto tanto in dentro, che i fuori, la nostra volontà non è più soggetta alla sua; ma è libera, e può esercitare indipendentemente tutte le di lei determinazioni.

§ 168. Della finta di fianconata.

La *finta della fianconata* si fa o quando l'avversario para, o quando ancora non va alla parata[1]. Per lo più si sorprende l'avversario, che non ha neppure il tempo di pensare alla parata stessa. La finta suddetta si fa nella stessa maniera, che per tirare la fianconata; ma quando si è alla metà del filo (s'ella è di seconda in linea) si dee girare il pugno di quarta, e tirare da dentro, come nella botta diritta; e se fosse di quarta, conviene distaccare la spada, e tirare pure da dentro, senza mutare affatto la posizione del pugno.

§ 169. Avvertimento generale.

Nascono le finte sempre dalle parate, poiché se, per esempio, si fa una finta diritta, e l'avversario non si muova dalla sua posizione per parare, in

1 Sembra che noi cadiamo qui in contradizione con noi stessi, avendo detto al § 166 che non si possono far finte, se l'avversario non va a parare. Ma la posizione, in cui dee trovarsi la spada del nemico, per prendergli la fianconata di seconda, è tale, che non lo copre interamente, onde si potrà benissimo fare la finta di tale azione, senza che l'avversario pari.

questo caso conviene mutare la finta nella stoccata finale, essendo contrario a tutte le leggi della Scherma il fare delle finte, ove non si trova l'opposizione delle parate.

§ 170. Del filo a cartoccio colla finta.

Riassumendo dunque il nostro argomento, vi diremo, che se avendo fatto il filo al di fuori, volgete il pugno di prima, facendo sembianza di tirare il cartoccio, ed indi girate di nuovo il pugno di quarta, e tirate la stoccata al di sopra della spada nemica, questa operazione denominasi *filo a cartoccio colla finta*.

§ 171. Del filo a cartoccio colla doppia finta.

Se in vece poi di tirare al di sopra della spada nemica, non fate che minacciare, o fingere, e volgendo di nuovo il pugno di prima, tirate il cartoccio, questo appellasi *filo a cartoccio colla doppia finta*.

§ 172. Avvertimento.

Lo *sforzo a cartoccio* richiede, per combinarsi colle finte, le stesse regole del filo a cartoccio, come pure il *guadagno di terreno a cartoccio*, e la *controcavazione a cartoccio*.

Si può facilmente osservare, che sopra di ogni azione le finte sono ammissibili, eccettuatene l'inquartata, l'intagliata, e la passata sotto in tempo, e si potrebbe aggiungervi ancora la quarta bassa. La ragione n'è chiara, poiché queste quattro azioni sono tutte stoccate finali, e che di rado si mettono in pratica, senza che l'effetto corrisponda all'idea, che lo schermitore si ha prefissa nell'adoperarle.

CAPITOLO UNDICESIMO

DELLE PARATE IN GENERALE

§ 173. Introduzione.

Indipendentemente dalle parate, che abbiamo individuato al numero di tre (al § 81) ve ne sono ancora alcune altre, le quali non sono, che le azioni semplici impiegate per difesa. Queste azioni che ora riguarderemo sotto

l'aspetto di parate, per la maggior parte dipendono dalla parata stabile, ed alcune altre poi ne sono affatto indipendenti. In questa ultima classe vi si possono annoverare l'inquartata, il cartoccio in tempo, la passata sotto in tempo, ed anche la quarta bassa; in quella poi le tre fianconate, il filo, la parata di ancora, e quella di molinello. Tutti gli sforzi, come la parata di sforzo a cartoccio, di guadagno di terreno, e d'intrecciata dipendono dalla parata di picco o di sforzo.

§ 174. Parate indipendenti dalla stabile.

Per farci da prima dalle quattro parate, che si fanno senza ricorrere alla stabile, l'inquartata si fa ogni qual volta, che parando da fuori, non s'incontra la spada nemica, e le altre tre allorché similmente non s'incontrra parando da dentro.

§ 175. Avvertimento sulle parate in generale.

Non faccia meraviglia se tutte quelle azioni, che noi esponiamo per parate sieno le stesse, che quelle che abbiamo dichiarate come azioni semplici. Qualunque azione, che serve a togliere al nemico il mezzo di colpire è una parata. Dunque sempre un'azione viene impiegata per difesa, noi la considereremo nella classe delle parate: è perciò non sarà fuori di proposito, che voi qui richiamate alla memoria le già datevi teorie delle azioni semplici, addestrandovi a farne uso in luogo delle parate, bastando a noi per ora di esaminare l'utilità di ciascuna parata semplice per comporla colle azioni, distinguendo il momento, in cui si debbono impiegare, onde ritrarne il maggiore vantaggio, di cui possono essere suscettibili.

§ 176. Proprietà della parata di picco.

Non vi ha dubbio che la parata di picco sia tra le semplici la più bella, quando però viene esercitata in un punto tale, che l'avversario o non l'attende, o scemo di forze, viene da questa disordinato. Questa parata, esercitando la sua azione per mezzo di una data velocità, e non incontrando la spada nemica, dovrà percorrere un certo spazio, che obbligherà il braccio di colui, che la pone in pratica ad abbandonarsi, ed a scoprire il di lui petto alle offese dell'avversario. Questa verità dimostra, che se uno schermitore volesse parare di picco sulle finte, correrebbe il rischio di essere facilmente colpito. Convinti da questa ragione, stabiliremo di parare sempre di picco sulla stoccata finale, ed anche allorché l'avversario fa una cavazione, senza

tirare la botta diritta. Ciò, che qui abbiamo detto della parata di picco si può con tanta maggiore ragione dire di quella di sforzo, per quanto questa supera di gran lunga in efficacia la prima.

§ 177. Uso della parata stabile.

Combinata la parata stabile co' fili di spada, si può fare ogni qual volta l'avversario fa sopra di voi qualunque azione. Fa d'uopo però ben possedere l'arte di momentaneamente rispondere, senza giammai staccare la propria spada dalla nemica. Le finte non altrimenti debbono essere parate in questa maniera. Si dee sempre avvertire di non fermarsi sulla parata medesima, poiché grave pericolo, e quasi inevitabile ne nascerebbe di essere colpito dall'appuntata di cavazione.

§ 178. Osservazione sulla parata media.

Escluderemo la parata media, fatta per sistema, affatto straniera, come abbiamo osservato, nella Scherma d'Italia. Se accade talora, che veggasi questa da taluni adoperata, si dee conchiudere, che colui, che l'esercita è uno schermitore, che tenta d'ingannare l'avversario, il quale si è lasciato esplorare il disegno o pensiere, che ha di fare l'appuntata. In questo caso, dopo aver fatta la parata media, e che l'avversario si muove per appuntare, conviene prendergli una parata di picco o meglio ancora, di sforzo, che quasi impossibile gli riuscirà di pararla. Questo è lo stesso caso de' due picchi di spada (§ 94), e non varia, che per l'intenzione.

§ 179. Parata di fianconata.

Comprendonsi nella parata stabile tutte le azioni, che si compongono co' fili, e dai fili hanno la loro origine. Le fianconate si fanno nella stessa guisa; ma conviene avere la cautela di parare stabile, e con fermezza di pugno, non lasciando però il più piccolo intervallo fra la parata, e l'offesa.

§ 180. Della parata di filo.

Nel momento stesso, in cui il nemico vi tira una stoccata, dovrete pararvi stabile, incontrando il suo debole col vostro forte, ed appoggiando un poco il pugno sulla spada, e verso la direzione, in cui ha tirato, fare scivolare il proprio taglio lungo il taglio nemico, fino a che la vostra punta incontri il di lui petto. Questa parata, e risposta è ciò che addimandasi *parata di filo*, la

quale si può fare da fuori, e da dentro, secondo la direzione del colpo avverso. Che se poi gli risponderete sotto l'arma, si dirà *parata di filo sottomesso*.

§ 181. Della parata di ancora.

Eccoci ora alla tanto bella ed utilissima *parata di ancora*, della quale vi abbiamo dato altrove (§ 114) una piccola idea.

In qualunque azione, che il nemico tenta di fare da fuori, voi essendo perfettamente in guardia, colla punta della vostra spada un poco elevata, la circolerete da fuori, facendo come un semicerchio (senza però muovere il braccio, ma esercitando, come in tutte le altre azioni, il solo movimento del pugno), e quando la punta della vostra spada è giunta alla linea del petto dell'avversario, tirerete di quarta sul filo, appoggiando un poco in dentro il pugno, ed inquartando similmente il piede sinistro per poche dita.

§ 182. Della parata di controcavazione.

La *parata di controcavazione* è la stessa, che la controcavazione, eccettuatene, che finita la parata di controcavazione, si para stabile, e si scende di filo, o si risponde di sforzo.

Posto ciò, se avendo voi attaccato l'avversario al di dentro, egli vi fa una cavazione al di fuori, ed allora voi, in vece di parare al di fuori, circolate la spada vostra al di sotto della nemica, e parate in dentro, questa parata chiamerassi *parata di controcavazione*. Onde più brevemente, ella consiste in ciò, che in vece di parare nella direzione, in cui l'avversario ha tirato, si ricava, e poi si para disviando dal vostro corpo la spada nemica da quella parte stessa, in cui si trovava prima di tirare.

§ 183. Della parata di molinello.

La *parata di molinello* è l'azione stessa semplice impiegata per difesa. Questa si rassomiglia a quella di controcavazione, pe'l movimento che si esegue dal nostro pugno: varia però in questo, che il mulinello si fa anche nel caso, che il nemico non faccia alcuna cavazione, e che il nostro ferro nel rivolgersi intorno a quello del nemico, dee sempre essere a contatto col medesimo. In tutti e due questi casi conviene cedere la vita verso la coscia sinistra, ossia ritirarla indietro, osservando di tenerla curva nel ritirarsi. Se queste due parate sono state stabilmente eseguite in dentro, si tirerà di fianconata o di seconda, o di quarta, e se in fuori, colla parata d'ancora.

§ 184. Delle parate di cartoccio, di guadagno di terreno, e d'intrecciata.

Le *parate di sforzo a cartoccio, e di guadagno di terreno* si fanno nella stessa guisa, che si è indicato nella semplici azioni. Quella *d'intrecciata* si fa quando non si para nella stessa direzione della stoccata, ma si fa una cavazione, e poi si urta la spada nemica per la parte opposta.

§ 185. Della parata di picco contro del cartoccio.

La *parata di picco* ordinariamente viene usata o in dentro, o in fuori; ma per parare il cartoccio, converrà volgere il pugno di seconda in terza, abbassare la punta, della propria spada, urtare all'infuori quella del nemico, e poscia rispondere o di seconda, o di quarta, come sembrerà più utile, o come crederete di tirare più sicuro, e veloce.

§ 186. Parata contro il cartoccio anche colla finta.

Per parare il cartoccio, che vi tira l'avversario, ancorché fosse colla finta, basta che nel tempo stesso della di lui azione, alziate la punta della vostra spada, abbassando la mano dritta colla guardia della spada fuori della vostra coscia diritta, in seconda posizione di pugno, girando il vostro corpo un poco verso dentro, ossia presentando la parte sinistra del petto al nemico, sedendovi sulla guardia. La spada nemica si troverà da fuori, e sempre legata[1] dal forte della vostra talchè, l'avversario non potrà tirarvi più né sopra, né sotto di cartoccio. Fatto questo, gli risponderete velocissimamente di ancora inquartando, o di fianconata di seconda in linea intagliando. Quest'azione è dell'anzidetto Signor Francesco Scorza ed è facile l'avvedersi, ch'essa è sicura, bella, e preferibile a quella di picco, che non ha luogo sempre sulle finte.

§ 187. Della parata di vita.

Richiamasi alla memoria ciò, che abbiamo spiegato nel capitolo terzo della guardia riguardo alla vita, che dee essere sempre perpendicolare alla direttrice. Da questa situazione nascono tutte le *parate di vita*, così comunemente appellate da quelli, che professano questa scienza. Questa parata si fa cedendo il corpo sulla coscia sinistra, osservando che il centro

1 Cioè col vostro forte a contatto del debole della spada nemica in modo, che questa essendo sottomessa alla vostra, l'avversario non possa allontanarla, senza esser seguita dalla vostra spada.

di moto dee eseguirsi al centro del Tronco, affinchè togliendo all'avversario la linea del petto, non gli si esponga quella del ventre, o del fianco. Colui che ha la perfetta conoscenza della misura può impiegare questa parata con facilità, ed avvantaggio. È facile il concepire che cedendo la vita, si allunga lo spazio, che dee scorrere l'avversario per ferire, ossia gli si toglie la misura per lo spazio di un piede. Appena eseguita questa parata, conviene velocissimamente rispondere con quell'azione, che l'esercizio ha renduta in voi più naturale delle altre, o con un'altra qualunque, siccome scorgerete il vostro avversario o ignaro o debole per opporvi delle nuove difese.

§ 188. Vantaggi della stessa.

Se si riflette a' pregi di questa parata, ella è una delle bellissime; poiché il nemico difficilmente s'induce a credere, che voi possiate parare in questo modo, allorché non vede la minima mossa di piede, come suole nella parata di misura, in cui dovete ritirarvi per lo spazio di un piede, andando un passo in dietro. Ancorché il vostro avversario abbia una perfetta conoscenza di questa parata, pure la sua mente divisa, tra tante idee, e riscaldata dalla volontà di colpire, lo rende talora lontano da questo pensiero, e quando anche vi pensasse, non avrebbe altro scampo, che quello di ritirarsi velocissimamente in guardia, e procurare di difendersi.

§ 189. Parata contro il guadagno di terreno.

Essendo la parata di picco universale per le azioni finali, s'intende che anche contro il guadagno di terreno è applicabile. Ma un'altra eccellente parata vi descriveremo, che non è a cognizione di alcuno, tranne l'inventore, e pochi amici, a cui egli l'ha insegnata. Se per esempio un valoroso competitore vi pigliasse un guadagno di terreno per filo di spada, che fa cadere la punta della vostra spada verso la terra da non aver modo, e tempo di parare voi farete maggiormente calare verso il suolo la vostra punta, e curvandovi di più nella guardia, alzerete la mano, e coccia della vostra spada, finchè il pomo si avvicini alla vostra bocca, ed in seguito avvicinerete il piede sinistro al destro, come se fosse dritto in piedi, appoggiando la vostra spada verso fuori, o dentro, secondo che vi è stata diretta la stoccata.

§ 190. Avvertimento sull'antecedente.

Da questa parata si passa ad imprigionare l'avversario, o a disarmarlo; ma questo non è il luogo di parlarne. Sappiate però, che se questa parata sarà

fatta velocissimamente in fuori, si potrebbe tirare di fianconata di seconda in linea, ma vi si richiede molta arte, e velocità; essendo in dentro però difficilmente si può tirare. Ché se restate sulla parata, il nemico vi potrebbe tirare un cartoccio, nel quale caso dovendo egli descrivere un grande arco nello stesso tempo, che si accinge a tirarvi, tirerete voi pure di seconda facendo angolo in fuori. Sopra tutto questa parata è bellissima per disarmare il nemico, come si è detto, ed il Sig. Scorza, che n'è stato l'inventore, avendola posta più, e più volte in pratica, gli è sempre riuscita felicemente.

§ 191. Descrizione di una parata, ch'è poco in uso nella nostra Scherma.

Queste sono tutte le parate, delle quali in generale da noi si costuma far uso; ma correndo gli uomini dietro alle novità, ed in generale apprezzando più le cose mediocri altrui, che le buone del di nostro paese, hanno alcuni italiani introdotto nella Scherma una certa parata, a cui vien dato il nome di *parata di prima*. Ve ne faremo una succinta descrizione.

Supponete, che vi venga tirata una botta di cavazione in dentro. Invece di pararla, come abbiamo finora detto, dovete alzare il pugno fino alla vostra fronte, girarlo di prima, abbassare la vostra punta, e stringere la spada vicino al vostro petto, col drizzarvi un poco in piedi. Fatta questa operazione, staccherete il ferro, e risponderete di prima. Questa è quella parata, che chiamasi *di prima*. Riflettendo agli spazj, facilmente concepirete, che quando staccate il vostro ferro per rispondere, vi si potrà appuntare inquartando, ed allorché parate stabilmente a questa foggia, l'avversario potrà volgere il pugno di seconda, tirandovi la fianconata esterna; o pure cavando da sopra la vostra spada, farvi il cartoccio.

§ 192. Della parata colla mano.

Quantunque sia quasi fuori del propostoci il parlare della parata colla mano sinistra[1], per esser questa una teoria, che nasce tutta dalla scienza del maneggio che in un altro trattato abbiamo promesso di darvi, pur nulla di meno vi esporremo ora delle regole generali, onde e non vi sieno nuove tali nozioni, e vi riescano utilissime in certi tali rincontri improvvisi, ne' quali non siete più in caso di pararvi colla spada. Sembra che sia proprio della natura dell'uomo di offendere il suo avversario colla destra, e di difendersi dalle di lui offese colla sinistra. In fatti pria dell'invenzione della polvere, e

1 Come si è prevenuto nella nota 1 al Cap. 3, noi supponiamo sempre gli schermitori diritti. Che se si trattasse di un mancino, egli parerà colla destra, osservando le stesse regole, che in questo § si esporranno.

della perdita del vero valore, gli antichi guerrieri, valorosi al pari che sagaci, studiavano la maniera di difendersi colla sinistra, armandola collo scudo, col pugnale, o coll'avvolgervi il manto[2], ed offendere il nemico colla destra impugnando il brando o l'asta.

§ 193. Riflessioni sulla stessa.

Dall'antica costumanza dunque di armare la sinistra per difendersi, ricaverete due conseguenze, la prima che noi schermendo tanto per offendere, che per difenderci colla sola destra, abbiamo superati gli antichi nella destrezza, e raffinamento della Scherma, e la seconda, ch'è vituperevolissima la condotta di que' maestri, giammai italiani, che apprendano a' loro allievi di parare per principio, ed abitudine, colla sinistra, dovendosi ciò praticare solamente per una estrema risorsa. Questi non riflettono alla impossibilità di salvare la loro sinistra inerme da' colpi di rovescio, che il nemico può adoperare a suo arbitrio, in preferenza di que' di punta. A tanto più grave pericolo è la vita de' suddetti paratori di mano, per sistema, esposta, quanto maggiore è l'arte dell'avversario, che loro resiste. In fatti se costui sa il maneggio della spada col pugnale, gli sarà facilissimo cavare intorno alla mano sinistra, e conseguentemente ferire con sicurezza: oppure se trattenendo per momento indefinibile la stoccata, la mano sinistra di colui, che ne usa per parare, s'avvicinerà al petto prima della punta della sua spada, allora ben comprenderete, che la sua mano gli sarà inchiodata al petto dalla nemica stoccata, restando l'una, e l'altro trafitti dal colpo medesimo[3].

§ 194. Regole per eseguire vantaggiosamente l'anzidetta parata.

Vituperevolissimi sono dunque coloro, che insegnano per sistema a parare colla mano inerme. Ma poiché la parata colla mano, fatta a tempo da

---

2 Che in alcune occasioni solessero i Romani usare questa difesa, si rileva dal § LXXV de' Commentari di Cesare della prima guerra Ispana contro Afranio, e Petrejo luogotenenti di Pompeo. Poiché ivi si legge che alcuni soldati Cesariani, essendosi portati nel campo Pompeano disarmati de' loro scudi, e vedendosi, contro la buona fede, assaliti, non ebbero altra risorsa, che quella di avvolgere il loro manto al braccio sinistro, servendosene come scudo, e di aprirsi colla spada alla mano il passo tra nemici, per ritornare al di loro campo, come fecero. Molti altri esempi in conferma di ciò potremmo addurvi, che per brevità tralasciamo.

3 Non bisogna però immaginarsi, che un buon giocatore di spada, e pugnale non sia ancora valentissimo colla spada, e la sinistra, facente le funzioni del pugnale. In fatti unico, e sempre memorabile gran paratore di mano si fu in Napoli il Generale di artiglieria Massa, schermitore perspicace, ardito, e profondo, il quale dava soggezione a' primi schermitori di Napoli, e dell'Italia per conseguenza. Questo esempio non v'invogli a parare colla mano, poiché non ci sembra troppo facile, che tutti possano uguagliare il valore di questo valentuomo nell'eseguire una parata così pericolosa.

un esperto schermitore ne' casi estremi, suol'essere anche utilissima, come si è accennato poco fa, noi ve ne daremo perciò le seguenti regole.

La prima si è il principio, su di cui poggia tutta l'arte di questa parata, cioè di dovere adoperare la difesa colla mano, e l'offesa colla spada tutto velocemente nel tempo stesso. Per esempio, se l'avversario vi tira una botta diritta, voi nel momento che colla sinistra disviata in dentro la punta nemica, dovete vibrargli ancora la vostra stoccata, con un movimento poco diverso da quello della botta diritta, mentre dovete sbracciarvi, come in quella, ma con questo solo divario, che pria di sbracciare la sinistra, dovete calarla velocemente, per davanti il petto, come se si volesse tagliare, colla mano di terza posizione, la coscia a quattro dita al di sotto del femore. Così ben vi avvedrete, che dopo aver nel doppio debole incontrata la spada nemica, sbracciando la stoccata disvierete velocemente la spada stessa al di dentro, e nel tempo medesimo risponderete all'avversario.

Il suddetto è il metodo di parare colla mano tutti i colpi, che il nemico tira in dentro.

§ 195. Sieguono le regole.

Quando poi vi tira il cartoccio, o sotto l'arma, allora girando la vostra vita ne' femori verso fuori, col presentare il vostro petto rimpetto al nemico, come quando avete a tirare il cartoccio, e sedendovi un poco più sulla guardia, dovete nel momento stesso colla pianta della mano sinistra in terza posizione, e cogli estremi delle dita in giù, disviare verso fuori la punta nemica, incontrandone la spada nel debole, e tirare la stoccata di seconda, o di quarta, come più vi aggrada.

§ 196. Sieguono.

Se poi l'avversario vi ha tirato all'in fuori, allora declinando verso terra il vostro braccio destro, e girando un pochettino la vita verso dentro, dovete da sopra l'anzidetto braccio, colla mano sinistra in terza posizione, e propriamente col taglio delle dita pollice, ed indice, incontrare il taglio della spada avversa, e disviatene la punta verso le vostre spalle, tirare ancor voi la botta diritta.

§ 197. Sieguono.

Dagli immutabili principj della Meccanica, conchiuderete essere molto più facile il pararsi colla mano, tenendola situata, come nella guardia

all'Italiana, che alla moda delle altre nazioni, perché nella nostra la mano dee percorrere minore spazio. Così ancora per la stessa ragione è molto più facile pararvi colla sinistra le stoccate, che vi si tirano in dentro, che quella in fuori. Si dee avvertire, che in tutte le parate di mano dee tenersi la pianta, colle dita ben distese, affinché il taglio della spada nemica abbia nella mano, la minor presa, o stropicciamento possibile.

§ 198. Avvertimento.

Noi vi abbiamo qui descritte solo le parate da' colpi a ferri staccati, e non a ferri uniti, o da' fili, perché ci riserbiamo parlarne nella Scherma della spada, e pugnale, e perché, a mano inerme, le stimiamo pericolosissime, e di quasi niun'utile. Tanto più che ogni esperto schermitore ne' colpi, che gli vengono tirati per mezzo de' fili, non impiega altra difesa, che quella della graduazione stessa.

CAPITOLO DODICESIMO

DELLA MANIERA DI SCHERMIRE COL MANCINO TANTO PER UN UOMO DRITTO, CHE PEL MANCINO STESSO

§ 199. Introduzione.

Sebbene dalla più remota antichità, gli uomini di loro natura hanno sempre adoperato la spada colla diritta, pure per certi accidenti, alcuni di essi hanno dovuto servirsi della mano sinistra. Così avvenne al rinnomato Gajo della famiglia de' Muzj, che spontaneamente, trasportato dalla rabbia di aver fallito il colpo da lui vibrato contro Porsenna, s'abbruciò la destra, ed in seguito apprese a schermire colla sinistra. È da osservarsi a tale proposito, che in Roma infante era così inusitato il maneggiare la spada colla sinistra, che solo dopo l'eroica azione accennata, venne dato a Muzio il soprannome di Scevola, vocabolo tratto dal greco *σκεβολα*, cioè sinistro, o mancino.

§ 200. Siegue.

Si osserva intanto presso tutt'i popoli dell'antichità, e soprattutto presso gli Ebrei, guerrieri nel tempo loro famosi, che non ostante ch'essi maneggiassero l'arma offensiva colla destra, erano pure in gran riputazione tra di loro i mancini-mandritti, come lo fu Gioab, generale del Re David, che

si distingueva nella provincia delle armi tanto colla dritta, che colla mano sinistra. L'istesso fu presso i Greci:

Asteropeo Sir de' Peoni avea
Ambe le mani in armeggiar gemelle
Di vigor, di destrezza; Ei sulla sponda
Fermo si pianta, e due sguazzando a un tempo
Aste pesanti, baldanzoso attende
La furia di Pelide . . . . .
CESAROTTI traduzione d'Omero ecc.

E siccome poi ancora al giorno di oggi, benché di raro, pure si trova chi gioca di spada colla sinistra, ed è mancino affatto, così per vostra maggior cautela, ed affinché non vi giunga nuova la posizione, in cui il mancino dee schermire, diversa interamente dall'ordinaria, stimiamo necessario il parlarvene, dandovi degli avvertimenti sulla maniera di difendervi dal medesimo.

§ 201. Regole generali per dirigere i colpi all'avversario mancino.

La prima attenzione, che si dee avere contro di questo irregolare avversario, si è di tirargli i colpi in dentro col pugno di seconda posizione, restandovi così la di lui spada al di fuori, al contrario del dritto, al quale tirate di quarta, perché la sua spada vi rimane da dentro. Tutti que' colpi poi, che tirate in fuori al diritto di seconda, perché la di lui spada, che vi resta al di fuori, trovando l'opposizione della vostra coccia, non vi può offendere, al mancino per la stessa ragione, dirigendogli in fuori il colpo, bisogna che tiriate inversamente, cioè col pugno di quarta posizione, per assicurarvi così della di lui spada, che nell'atto, che voi gli tirate la stoccata, vi resta da dentro. Stabilirete dunque per sistema di gioco contro il mancino, che tirandogli in fuori, dovete avere il pugno di quarta, per garantirvi dalla sua spada, che vi resta da dentro, e tirandogli in dentro volgerete il pugno di seconda per assicurarvi del suo ferro, che vi rimane da fuori.

§ 202. Regole per fargli i fili di spada.

In quanto poi a' fili di spada, glieli tirerete nella medesima maniera, colla quale li tirate al diritto, conservando la stessa graduazione di tasto, e di appoggiata di pugno, come si descrisse parlando de' fili.

§ 203. Regole per la fianconata e pel cartoccio.

Riguardo alla fianconate, le farete nella stessa maniera, che al dritto, colla sola variazione, che tirandogli la fianconata esterna, lo colpirete in fuori, dove al diritto colpireste in dentro, e facendo la fianconata di quarta, che a questo colpireste in fuori, al mancino la tirerete in dentro.

Il cartoccio siccome da voi si tirava al diritto da fuori, al mancino lo tirerete in dentro, senz'altra diversità.

§ 204. Regole per lo sforzo a cartoccio, e per li guadagni di terreno.

Quanto poi al diritto nello sforzo a cartoccio, sforzate il ferro da fuori verso dentro tirandogli fuori, operando al contrario col mancino, gli sforzerete il ferro da dentro verso fuori, e gli tirerete dentro. Nel guadagno di terreno di seconda, se al diritto urtate la spada da fuori verso dentro, e gli tirate fuori di seconda, al mancino tirate da dentro, spingendogli la spada verso fuori.

Nella stessa maniera, il guadagno di terreno di quarta, che al diritto lo prendevate da dentro verso fuori, tirandogli di quarta in dentro, al mancino, urtandogli il ferro da fuori verso dentro, dirigete il colpo da fuori.

In somma tutte le azioni, che si prendono contro del mancino debbono esser fatte inversamente da quelle, che si sono descritte per lo diritto.

§ 205. Come difendersi dalla cavazione in tempo, che il mancino oppone agli sforzi.

Dietro questi principj, e colla vostra riflessione, apprenderete facilmente a schermire contro il mancino. Noi conchiuderemo col dirvi, che qualunque sia la ragione, per la quale andate a sforzare da dentro verso fuori il ferro del mancino, e non lo trovate, dovete inquartarvi col pugno di quarta nella stessa guisa che tirereste l'inquartata al diritto, colla variazione, che questo vien colpito in dentro, e quello in fuori.

Per qualunque ragione poi andate a sforzare da fuori verso dentro la spada dell'avversario mancino, e non l'incontrate sulla linea di offesa, essendosi questo schermitore con una cavazione in tempo, dovete volgere il pugno di prima posizione, e girargli il cartoccio come al diritto con questa sola differenza, che colpirete il mancino da dentro.

§ 206. Regole per le azioni in tempo.

In quanto all'uscita in tempo, che farete contro le sue finte, gli si farà nello stesso modo che al diritto. Lo stesso s'intende dire delle appuntate sieno diritte, sieno di cavazione. Ed in fine qualunque azione di tempo, o di controtempo si fa nello stesso modo, che si farebbe al diritto.

§ 207. Vantaggi del dritto sul mancino, e di questo su di quello.

Bisogna quindi conchiudere essere falsissimo quello, che comunemente i giovani, ed inesperti schermitori credono, cioè che il mancino abbia de' vantaggi sopra del diritto.

Ché anzi non avendone alcuno, ha soltanto il pericolo evidente di lasciarvi la vita alla minima puntura, che gli fa la spada nemica, mentre dirigendosi la maggior parte delle stoccate in fuori allo schermitore diritto, le stesse dovranno colpire in dentro il mancino, ossia sulla parte sinistra del suo petto, e per l'aderenza del cuore a questa parte, tali colpi dovranno essere necessariamente mortali, e quindi un mancino sarà sempre esposto a maggior pericolo del diritto, al quale per contrario si dirigono, come si è detto, le stoccate verso il di fuori, e perciò allontanandosi il bersaglio dal cuore, le ferite, ch'egli riceve sono più di rado mortali.

Il solo vantaggio però, che ha il mancino sopra del tirone schermitore dritto è quello, che giocando egli col diritto, ha acquisito la pratica alle di lui azioni, laddove il diritto difficilmente combinandosi di schermire col mancino, gli giungono nuove le di lui posizioni di spada, e non di rado rimane confuso.

§ 208. Regole pel mancino contro il dritto.

Dovendo il mancino tirare al diritto in dentro, bisogna che lo faccia col pugno di seconda posizione, atteso che la spada nemica si rinviene al di fuori del medesimo; e viceversa tirando da fuori, dee girare il pugno di quarta, per deviare la spada nemica, che si trova al di dentro.

Si conchiude dunque, che tutte quelle stesse regole, le quali si sono prescritte al diritto contro del mancino, le ripetiamo a questo contro di quello, senza la minima variazione.

Non veniamo pertanto a rinnovarne la descrizione, per non allontanarci dalla brevità, che ci siamo proposti.

§ 209. Regole per due schermitori mancini entrambi.

Due diritti, che si battono insieme, essendo disposti di maniera, che il petto dell'uno sia volto dove sono rivolte le spalle dell'altro, ed opponendo lato destro, a lato destro, nella stessa maniera dovranno essere situati in guardia due mancini, opponendo il lato sinistro al lato sinistro.

Debbono perciò, sempre che si tirino in dentro, avere il pugno di quarta, perché la spada contraria si ritrova da dentro, e tirando da fuori, avere il pugno di seconda, per garantirsi dalla spada nemica, che resta similmente da fuori, ed essendo questa la proprietà della Scherma di due diritti, si conchiude, che due mancini debbono fra loro schermire, come farebbero tra di loro due diritti, senza variazione alcuna.

CAPITOLO TREDICESIMO

DE' MOMENTI CHE SI DISTINGUONO NELLE AZIONI

§ 210. Introduzione.

Scorgesi generalmente, che tutte le azioni, se poche se n'eccettuano, hanno due piccoli istanti nella loro pratica, o esecuzione. Questa speculazione è la guida, o la face, per rintracciare nella teoria della Scherma alcune proprietà; raffinamento essenziale, che stabilisce un principio costante fondato sul tempo, e sulla velocità, per agevolare la maniera di apprendere questa scienza; per persuadere coloro, che avessero qualche dubbio sulle asserzioni, che abbiamo sparse in varj luoghi; e finalmente per dimostrare, che la via, che conduce alla possibile perfezione è sparsa di dumi, e spine, e che solamente col tempo, lo studio, e la fatica si può giungere a spianarla.

§ 211. Azioni che hanno due momenti.

Tutte le azioni, che hanno due momenti in misura, ne hanno due egualmente fuori misura di un piede: per esempio tutti gli sforzi richiedono due momenti, uno per isforzare, l'altro per tirare; così parimenti la finta dritta semplice, e di cavazione, ed anche i fili di spada. In generale il primo momento è quello, che dà il nome all'azione, ed il secondo è quello della botta diritta. Alcuno potrà dire, che sembra, che si dee consumare più tempo nel fare un'azione camminando, che un'altra a piede fermo.

Ma se si considera, che stando in misura, si dee impiegare un dato

tempo, si dovrà consumare lo stesso tempo da fuori misura, per la ragione, che nell'istante stesso, che si urta il ferro, si cammina un passo, e che questo spazio è percorso nello stesso tempo sì dal piede, che dalla mano. Quindi tanto tempo si impiega per fare una toccata di spada stando fuori misura di un passo, quanto per farla in misura.

§ 212. Azioni di un sol momento.

Tutte quelle azioni, che hanno un, sol momento in misura, ne hanno due fuori misura, perché si richiede un momento per entrare in misura, avanzando un passo, ed un altro per tirare, come sarebbe la botta diritta.

§ 213. Azioni che si distinguono in tre momenti.

Quelle poi, che hanno tre momenti in misura, come sarebbero le finte doppie, hanno egualmente tre momenti fuori misura. In fine le azioni sì in misura, che fuori misura hanno eguali momenti, eccettuatene quelle, che in misura hanno un solo momento.

§ 214. S'indica l'applicazione di questa teoria.

L'applicazione de' momenti verrà estesamente nelle contrarie impiegata; principalmente gli schermitori di tempo potranno ricavarne delle idee generali, e se vogliamo richiamare le finte, vedremo che la semplice richiedendo due momenti, lo schermitore si potrà prefiggere di colpire l'avversario colla uscita in tempo al primo, o al secondo momento della di lui finta. Supposto che lo schermitore esca in tempo alla prima finta, o tiri il cartoccio, o l'inquartata, secondo è stata la direzione della finta stessa, lo avrà colpito nel primo momento, se invece lo colpisce sulla seconda finta, lo avrà colpito nel secondo. Questo è l'uso, che s'intende di fare dell'antecedente teoria.

§ 215. Conchiusione della prima parte.

Abbiamo brevemente esposte tutte le diverse specie di azioni, che si conoscono in questa scienza. Che se parrà forse a taluno, ch'ella sia più ampia, e che un maggior numero ne comprenda, converrà che costui osservi di non prendere per ulteriori azioni di Scherma quelle, che non sono, se non semplici nuove combinazioni di quelle medesime, che da noi sinora si sono indicate.

PARTE SECONDA

CAPITOLO PRIMO

DELLE CONTRARIE

§ 216. Introduzione.

Esposte nella prima parte tutte le azioni, che operansi nella Scherma, ci resta ora a farne l'applicazione, cioè a somministrare le regole, dietro le quali possiate determinarvi nello schermire alla scelta di un'azione, piuttosto, che di un'altra. E siccome è necessario di apprendere prima in tutta la sua estensione quella parte della Scherma, che riguarda la propria difesa da' colpi dell avversario, avanti che si passi ad essere attivo coll'offendere, così quivi daremo principio dalle *contrarie*.

§ 217. Definizione delle contrarie.

Sotto questo nome comprendesi qualunque azione, che fate per difendervi da qualunque altra che dall'avversario vi venga tirata. Così, per esempio, s'egli vi fa le finte, e voi vi difendete con un'uscita in tempo, quest'azione in tal caso addimandasi *contraria*.

§ 218. Avvertimento.

Noteremo però da principio, che avanti d'innoltrarci nell'applicazione di ogni singolare azione, e pria di entrare nel dettaglio delle regole particolari, che debbono guidarvi nel fare le contrarie a qualunque azione di Scherma, noi crediamo cosa opportuna il dettarvi alcuni generali assiomi, che tutta in grande abbraccino la teoria della difesa, e dell'offesa, i quali se saranno in voi ben impressi, vi serviranno di scorta, e lume alla maggiore intelligenza di quanto saremo per dettagliarvi ne' capitoli seguenti.

§ 219. Principi generali, secondo i quali bisogna fare le contrarie.

Primo: allorché il nemico vi tira in dentro, nello stesso tempo dovete tirargli inquartando.

Secondo: se fate una toccata, o una intrecciata da fuori, e l'avversario si schermisce con una cavazione in tempo, bisogna che gli tiriate parimente inquartando.

Terzo: ogni qual volta vi è tirata una stoccata da fuori, dovete tirare il cartoccio nello stesso tempo.

Quarto: se l'avversario vi presenta la sua spada, perché andiate a fargli la toccata, o l'intrecciata, e nella vostra azione vi facesse una cavazione in tempo, dovete similmente tirargli il cartoccio nello stesso momento della sua stoccata.

Quinto: sempre che l'avversario vi assale colle finte, o con qualunque altr'azione, scoprendo il di lui petto, conviene tirare una botta diritta. Che se l'avversario avesse il petto interamente coperto, potrete drizzare la vostra linea di offesa alla sua testa. Avvertite però, che sarebbe contro le convenzioni il fare questo in accademia, in cui non è permesso tirare veruna stoccata al capo.

Dunque conchiuderemo, che parando da fuori, o facendo altre azioni, e non incontrando la spada nemica, si dovrà inquartare, e facendo l'azione da dentro senza incontrare il ferro nemico, dovrete tirare il cartoccio, oppure non volendo replicar sempre la stessa contraria, farete la passata sotto in tempo, o l'intagliata, o anche la quarta bassa.

Ogni qual volta il nemico è scoperto, avendo fuori della linea di offesa la sua coccia, e punta, si dovrà tosto tirargli, a meno che egli non presentasse ad arte il petto inerme, per poi attirarvi nell'agguato, se vi lasciaste da questa falsa attitudine sedurre.

§ 220. Dall'attacco di spada nascono le contrarie.

Nascono generalmente le contrarie dall'attacco da fuori, e da dentro, mentre questi sono i due principali attacchi di spada. Non sarà dunque fuor di proposito, che noi partiamo da questi stessi par farne succedere tutte le contrarie.

Supponiamo adunque, che fatto l'attacco, l'avversario dia principio alle offese col tirarvi una cavazione, e quindi una botta diritta. Quale sarà la contraria, che gli dovrete opporre? Eccovi quello, che vi diremo (al § 222).

§ 221. Osservazione sull'effetto delle contrarie.

Giovi intanto l'osservare, che quanto siamo per esporvi sulle contrarie vi condurrà insensibilmente all'ultimo fine della Scherma, cioè all'offesa dell'avversario; poiché non solo la teoria delle contrarie vi dischiuderà i mezzi di difendervi, o pararvi, ma vi aprirà pure la via all'assalto, ed all'offesa: e per meglio spiegarci, vi diremo, che la contraria comincia dal rendere vano il colpo nemico, e termina con una stoccata qualunque.

§ 222. Contrarie da farsi nel tempo che l'avversario tira una botta dritta.

Figuriamo dunque, che voi andiate ad agire sul vostro competitore, attaccando da fuori la di lui spada per la fianconata di seconda esterna. In questa posizione voi lo tenete obbligato alla vostra volontà, di modo che è facile il concepire, ch'egli non potrà offendervi, che da dentro, per mezzo di una cavazione. Se mai egli si ostinasse nel resistere al vostro contro la vostra fianconata, che velocissimamente gli dovete tirare.

Diamo però l'ipotesi, per ritornare al nostro proposito, ch'egli vi tiri una cavazione o stabile, o in tempo, cioè o dopo l'attacco, o nel tempo dell'attacco, questa cavazione è lo stesso, che una botta diritta, essendo il tempo, che vi s'impiega, eguale a quello della stoccata. Ora quante idee non ingombrano la vostra mente, per iscegliere fra le tante contrarie, che si possono opporre a questa stoccata, quale vi convenga usare contro del vostro avversario? Questo è un punto difficilissimo, che più avanti tenteremo di sviluppare per ora, ragionando semplicemente delle contrarie.

Avendovi dunque il nemico tirata la cavazione in dentro, essendo la vostra posizione quella della perfetta guardia, potrete impiegare tutte quelle azioni, che fareste di prima intenzione, adoperando piuttosto l'una che l'altra, a norma della conoscenza, che avete del nemico.

Perciò essendo di tre generi le contrarie, che avete ad opporgli, cioè di sforzi, di tasto (cioè quelle, che nascono dalla parata stabile), e di disviamento di corpo, con cui l'offendere per una linea di offesa diversa dalla sua, così vi eleggerete quelle, che più vi convengono, per abbattere il nemico.

§ 223. Parata di picco contro la botta dritta.

Nella data ipotesi adunque, nel momento, che il nemico colla cavazione vi minaccia il petto di una stoccata, potrete parare di picco, e corrisponde

questa parata alla toccata di spada, che si fa di prima intenzione. Potrete parare anche di intrecciata stando fermo col pugno, e facendo una cavazione, battendo poscia il ferro nemico verso quella parte, in cui si trovava prima che cavaste.

§ 224. Due picchi di spada contro la botta dritta.

Se vi accorgerete, che l'avversario avesse l'idea di appuntare, per meglio assicurarvi, è bene di fare per parata due picchi di spada, cioè parare prima di picco, e poscia nel momento stesso, che tenta di rimettersi dal primo, fargliene un altro con più forza, e di ottenere l'effetto, che si desidera, poiché trasfondendo una doppia forza in due vicinissimi istanti, il nemico dee disordinarsi, ed essere fuori dello stato di appuntare, quando anche avesse una forza molto maggiore della comune degli uomini.

§ 225. Il guadagno di terreno contro la botta dritta.

Il guadagno di terreno di seconda, cedendo la vita nella parata, e quindi rispondendo di seconda stessa è efficacissimo, e fatto in tempo, scompone qualunque braccio, purché si conosca bene la graduazione: che però bisogna urtare spiralmente col doppio forte vostro il doppio debole nemico, finché sia compita l'azione, come nella sua descrizione abbiamo spiegato.

§ 226. Avvertimento.

È necessario il farvi qui avvertiti, che il vostro avversario (a meno che non sia assai astuto, e profondo schermitore, ossia buono allievo da un onesto, e sagace maestro formato) stando alle massime, o principj generali, che comunemente apprendonsi nelle accademie, dalle vostre replicate parate di picco, di sforzo, o di cartoccio conchiuderà, che il vostro sistema sia quello della sola forza, poiché questa specialmente si esige nella dette azioni. Allora sarà tempo di profittare di questa sua congettura, passando a fargli delle azioni di filo, ove tutto è agilità e velocità senza fragore, e così tutte le idee dell'avversario saranno rovesciate, e converrà, ch'egli ricorra a delle nuove difese, come in appresso dimostreremo.

§ 227. Le fianconate contro la botta dritta.

Riprendendo le contrarie, vi diremo che invece di tutte quelle di sforzo, voi potete parare di fianconata di seconda in linea, unendo velocissimamente,

senza alcun urto, il vostro forte al di lui debole, ed in seguito scendendo sul filo di fianconata. Ha quivi pure luogo la fianconata di quarta, sempre avuto riguardo alla graduazione, cioè badando sempre, che il vostro doppio forte sia contro il doppio debole dell'avversario, per riscuotere gli effetti che da tali operazioni si attendono.

Si può parare di fianconata a cartoccio. Questa maniera di pararsi è vantaggiosissima, mentre al primo momento il nemico suppone, che la vostra intenzione sia quella della fianconata, e poscia rimane al secondo momento sorpreso da un'azione, ch'egli non aveva potuto prevedere.

§ 228. L'inquartata contro la stessa.

Volti tutt'i pensieri dell'avversario sugli sforzi, e sui fili, vi si renderà agevole il colpirlo colla inquartata. Dovete perciò in quel tempo, ch'egli fa la cavazione, tirare velocissimamente inquartando, sostenendo il pugno sulla linea di offesa, e facendo la vostra spada col braccio un angolo ottuso, il di cui vertice impedisca alla spada nemica di uscire dalla linea di offesa, e seguire il vostro corpo, che avete dalla stessa linea deviato.

§ 229. Altre contrarie di filo e di controcavazione.

Né qui hanno limite le contrarie, ma per mezzo della controcavazione su i fili, si possono estendere quanto più piace. Per esempio per prendere la parata di ancora, convien ricavare la vostra spada al di fuori di quella dell'avversario, ed unendo il vostro doppio forte al suo debole, o doppio debole tirare quest'azione, come si è insegnato.

Non sarà inutile il ripetervi, che parando di controcavazione, bisogna cedere il corpo in dietro. Colla controcavazione si può fare per contraria il molinello di ancora o parare di guadagno di terreno di quarta o di sforzo a cartoccio.

Per mezzo della controcavazione, in vece dell'ancora, si può nella stessa maniera parare di filo; però può accadere alle volte, che tirando il filo di spada il nemico alzi il di lui pugno, per cui vieta di consumare l'azione del filo: allora si dovrà tirare il cartoccio, che noi abbiamo chiamato filo a cartoccio.

Impiegando per difesa la parata di fianconata di seconda esterna, nel prendere il filo si dee entrare in doppia misura, affinché volendo il nemico opporvi delle nuove contrarie, non possa niun modo riuscirvi.

Queste sono tutte quelle semplici azioni che si possono impiegare alternativamente, per deludere alla vigilanza, e sagacità dello schermitore

quando questi ha terminata in dentro la sua stoccata. Tutte queste contrarie sono nate dall'attacco di spada al di fuori di seconda, supposto sempre che l'avversario abbia tirato la cavazione o nel momento dell'attacco, o dopo che le spade erano a contatto.

§ 230. Contrarie nascenti dall'attacco di spada da dentro.

Supponiamo ora, che facendo voi l'attacco di spada inversamente, cioè da dentro, l'avversario faccia una cavazione come nell'antecedente.

Questa ipotesi ci conduce gradatamente a sviluppare la teoria de' due attacchi di spada principali ed in seguito a discendere all'esame delle altre combinazioni, che in appresso nascono da detti attacchi.

Avendo unita col doppio forte, o semplice forte la vostra spada nel debole, o doppio debole del nemico, secondo esige la posizione della fianconata di quarta, tenterete di scoprire i disegni dell'avversario, il che non sarà difficile, se vi abituerete a fissare i vostri occhi ne' suoi, e potendo così rilevare in esso un momento di astrazione; questo sarà il più proprio, anzi il solo per sicuramente colpirlo di fianconata. Ma secondo l'ipotesi, che abbiamo avanzata, il nemico è vigilante, e perciò tenta di colpirvi con una cavazione in tempo, o stabile. Tirando perciò la di lui cavazione in fuori osservasi che se voi voleste inquartare, lungi dal fuggire la di lui punta, andereste ad incontrarla, e ad essere senza dubbio colpito; e perciò sarebbe contrario a' principj da noi stabiliti. Dunque si dovrà tirare nello stesso istante della di lui cavazione il cartoccio in tempo; e quelli schermitori, che non sono a bastanza sicuri (o per ritardo di tempo, o per mancanza di velocità) di eseguire bene questa contraria, potranno fare lo sforzo a cartoccio, allontanando più che sia possibile la spada nemica dalla linea di offesa, e subito seguito l'urto, vibrando il cartoccio.

§ 231. Contrarie di disviamento di corpo.

Delle contrarie di sviamento del corpo, le quali non esigono, che si rimuova il ferro nemico dalla linea di offesa, quelle che si fanno al di fuori sono molto più varie, e moltiplici di quelle, che si eseguiscono in dentro. Osservisi che il nemico tirando in dentro, viene parimenti colpito in dentro dalla vostra inquartata, e se da fuori dirige le sue offese, dalla stessa parte sarà colpito.

Facilmente si comprende, che non vi ha delle azioni di disviamento di corpo, che la sola inquartata da opporre al colpo avverso tirato in dentro. Ma a quello, che viene da fuori, oltre il cartoccio in tempo, si può rispondere

colla passata sotto in tempo, colla intagliata e colla quarta bassa, le quali insieme col cartoccio, si debbono sempre alternare tra loro da uno schermitore universale, o profondo.

§ 232. In qual caso si dee fare il filo a cartoccio per contraria.

Se parando di filo, il nemico tentasse di schermirsi alzando il pugno, e vietando di consumare l'azione, immantinenti conviene tirare il cartoccio, che si è denominato filo a cartoccio.

Indipendentemente dall'avversario si può fare per parata il filo a cartoccio. Si dee perciò eseguire, mettere a contatto il vostro forte col debole del nemico, alzando per poco il pugno, e girandolo di prima in seconda posizione, col girare parimenti il corpo ne' femori, e facendo che il petto si volga per poco verso il nemico, scendere sul filo, e con somma velocità tirare il cartoccio. Questi movimenti debbono essere operati tutti nello stesso momento.

§ 233. Come si adopera la parata d'ancora ed il molinello.

La parata d'ancora, che nell'attacco da fuori richiedeva la previa controcavazione, nell'attacco da dentro è più spedita, poiché non si dee, che tirare l'ancora, come si è indicato altrove (§ 114).

Il molinello, che farete da questa parte, da fuori terminato coll'ancora, e la parata di fianconata di seconda esterna dee avere le stesse proprietà, che abbiamo in altro luogo (§ 116 e seg.) spiegate.

§ 234. Avvertimenti.

Abbiasi sempre per massima costante, che ogni qual volta si fanno azioni sia per parata, sia di prima intenzione, si dee cercare di soggettare il ferro nemico nel debole per mezzo del vostro forte, e conservare sempre i vantaggi della graduazione.

La parata di picco, ed i due picchi di spada, allorché l'avversario tira da fuori, si fanno col pugno di seconda in terza, e tirando da dentro, si faranno col pugno di terza in quarta. Il guadagno di terreno di quarta, e lo sforzo a cartoccio sono pure tutte contrarie alla cavazione tirata in fuori, come la parata di guadagno di terreno di seconda, e il filo a cartoccio tirato da dentro sono contrarie alla cavazione stessa tirata in dentro.

§ 235. Contrarie fatte colla controcavazione.

Se poi si vogliono individuare tutte le altre contrarie, che debbono farsi quando avete attaccato la spada nemica al di fuori, e che da voi si oppongono ricavando nel momento della cavazione, che il nemico vi ha tirato in dentro, ossia dopo la vostra controcavazione, annoverare si dee ne' fili la fianconata di seconda esterna, il filo di spada in fuori, l'ancora, ed il molinello d'ancora.

Per gli sforzi, se cavando il nemico in dentro, v'intreccia, voi ricavando nel distacco del suo ferro, vi pararete d'intrecciata o di guadagno di terreno di quarta.

Delle parate di disviamento di corpo potrete impiegare l'intagliata controcavando nella cavazione che l'avversario vi ha tirato in dentro. Allorché poi la spada dell'avversario fosse attaccata al di dentro le contrarie, che voi potrete porgli ricavando nella sua cavazione in fuori, saranno tra' fili la fianconata di seconda in linea, la fianconata di quarta, la fianconata a cartoccio, ed il filo da dentro; che se il nemico v'intreccia cavando in fuori voi cavando potrete opporgli l'intrecciata, o il guadagno di terreno di seconda; e finalmente alla cavazione, che il medesimo vi fa in fuori, voi controcavando farete la quarta bassa come contraria di disviamento di corpo.

§ 236. Avvertimento sul conservare la misura.

Sinora ci siamo occupati delle contrarie da opporsi alla cavazione, che faceva l'avversario per tirarvi la botta diritta, e che nascevano dall'attacco dentro, e da quello da fuori. Ma se il medesimo dopo la cavazione, non si fosse determinato a tirare la stoccata, le contrarie sono ancora le stesse, colla sola differenza, che s'egli non tira la stoccata, viene colpito a giusta misura, e se poi la tira, sarà colpito a doppia misura.

Sarà dunque di sommo vantaggio, allorché si scorge, che l'avversario ha deciso di tirare un colpo, e che noi possiamo opporgli una contraria di tempo, vibrare la stoccata col piede sinistro in dietro, per conservare così la misura, ed essere nello stato di difendersi, supposto che il colpo diretto all'avversario fosse stato a vuoto.

§ 237. Prevenzione.

Abbiamo fatto succedere all'attacco che fate da dentro, o da fuori la cavazione dell'avversario, ed abbiamo tralasciate le azioni, che il medesimo

poteva farvi nel detto attacco, senza ricorrere alla cavazione. Questa omissione ci era necessaria, come abbiamo detto, per ispiegarvi le contrarie, e per non confondervi la mente con varie supposizioni.

§ 238. Contrarie de' fili.

Sappiate dunque, che se avendo attaccata la spada del nemico al di fuori, vi tratteneste un poco, egli riprendendo la graduazione, che gli avevate guadagnata per mezzo dell'attacco, vi potrebbe fare un filo di spada al di fuori, alla quale azione farete per contraria la parata di ancora, e tutte quelle, che diconsi contrarie del filo.

Se avete fatto l'attacco in dentro, l'avversario riprendendo la graduazione, volgendo il pugno di seconda, e scendendo angolarmente sul filo, potrebbe facilmente colpirvi in dentro; ma voi a quest'azione opporrete per contraria l'ancora, o la seconda pesola.

§ 239. Avvertimento.

Uno schermitore, che sta in guardia tutto coperto, e che ad arte invita il nemico a tirargli una botta diritta, se questa gli vien tirata, vi opporrà per contraria qualunque azione, come più gli sembra convenevole, stante che la sua stessa posizione non lo determina essenzialmente ad una più che ad un'altra.

§ 240. Regola generale per le contrarie da opporre al nemico nel primo momento della sua azione.

Stabiliti i due attacchi principali, e considerate le contrarie, a cui questi danno luogo, crediamo a proposito di passare ad esaminare i momenti della loro esecuzione, e quelli delle contrarie di ciascun'azione particolare.

Per darvi una regola generale circa le contrarie da opporsi all'avversario nel primo momento della sua azione, vi diremo, che siccome tutte le azioni del nemico tendono o agli sforzi, o a' fili, o alle finte, così agli sforzi, ed a' fili si debbono opporre le cavazioni in tempo, ed alle finte le uscite in tempo, quando però il nemico le faccia scoperto.

Che se l'uscita in tempo venisse impedita dalle finte graduate, e fatte col pugno, e la coccia elevata, si dovrà schermirsi o colla inquartata, o col cartoccio in tempo, secondo che la finta è stata accennata o in fuori, o in dentro.

§ 241. Contrarie al primo momento degli sforzi.

Per maggiore sicurezza, e per isfuggire in accademia ogni occasione d'incontri[1], quando il nemico tenta di disviarvi il ferro da fuori verso dentro per mezzo di un'azione qualunque, voi gli opporrete al primo momento, ossia nel tempo ch'egli si muova per urtare la vostra spada, una cavazione in tempo inquartando colla botta diritta; e se l'urto che voleva dare alla vostra spada tendeva a sforzarla da dentro verso fuori eviterete l'incontro del di lui ferro, cavando in tempo, e tirandogli nell'istante stesso di cartoccio, o di passata sotto in tempo, o d'intagliata. Il vostro corpo per mezzo di queste contrarie, eviterà sempre la punta del nemico, e la vostra incontrerà il di lui petto a doppia misura, se avrete avanzato il piede destro in avanti sulla direttrice, e se in vece avrete tirato portando il piede sinistro indietro, lo colpirete a giusta misura.

§ 242. Contrarie da opporsi alle finte.

L'uscita in tempo è una contraria efficacissima alle finte del nemico, ma essa non si può eseguire, se colui, che fa le finte non ci assale col petto scoperto, in accademia, o anche colla faccia scoperta in duello. Se il nemico facendo la prima finta, è colpito dalla uscita in tempo, si dirà di essere preso al primo momento; se alla seconda, o alla terza finta, si dirà al secondo, o al terzo momento.

La verità di questa proposizione è evidentissima, supponendo lo spazio vostro di offesa eguale a quello del nemico, come anche la stessa velocità in ambedue: non dobbiamo, che calcolare il tempo.

Se mentre uno fa la finta, l'altro vibra una stoccata partendosi entrambi nello stesso istante, dovranno impiegare lo stesso tempo. Ma si potrà da taluno rispondere che lo spazio descritto da quello, che fa la finta è minore di quello, che dee percorrere colui, che tira la stoccata. Ma in questo caso la velocità è minore in quello che fa la finta, che nell'altro che tira la stoccata, per avergli questo comunicato un impulso maggiore; dunque l'un elemento compensando l'altro, fa sì che questi spazj sono descritti nel medesimo tempo, ciò, che prova la nostra proposizione.

---

1 *Incontro* dicesi in accademia allorché gli schermitori si colpiscono ambedue ad un tempo: questo però è più di supposizione che di fatto, mentre uno dee necessariamente colpire prima dell'altro; ma essendo questo un divario insensibile, nelle accademie non se ne tiene conto.

§ 243. Applicazione dell'antecedente agl'incontri.

La medesima dimostrazione si può adottare parlando degl'incontri. Quando gli spazj sono inadeguati, tirando entrambi nel medesimo tempo, e colla stessa velocità, ne avviene che uno debba essere colpito prima dell'altro. Questo però accade co' fioretti, ma se colui, che ha minore spazio a percorrere tirasse la di lui stoccata essendo ben chiuso sotto la coccia, e col pugno nella linea di offesa, la spada nemica passerebbe tangente la coccia, ed anziché colpire, dovrebbe disviarsi dal di lui petto.

§ 244. Avvertimenti sulle contrarie, che si fanno alle finte.

Richiedendosi somma precauzione nell'opporre le contrarie alle finte, noi faremo su di ciò alcune altre riflessioni che ci sembrano di molta importanza.

Se nell'assalire che fa il nemico colle finte, non si potesse fare l'uscita in tempo, converrà di parare in dentro, se la finta è stata fatta da dentro, e non trovando la spada, girare velocissimamente il cartoccio in tempo, a colpirlo per una linea parallela alla sua di offesa. Se nel parare incontriamo la di lui spada, bisogna in allora o tirare la fianconata di quarta, o quella di seconda, o il molinello di seconda, o in fine il guadagno di terreno di seconda, cedendo la vita per poco, e poi rispondere tosto che si è incontrata la spada.

Se accorrendo alla difesa in fuori, non si trova la spada nemica, conviene tirare inquartando, e se nella parata s'incontra la spada stessa, si può tirare di ancora, di filo, di fianconata di seconda esterna, di mulinello d'ancora, e di guadagno di terreno di quarta. Queste parate si fanno sempre che siete sorpreso dalle finte dell'avversario.

§ 245. Siegue.

Quando poi voi l'invitate alle finte, per esempio, in fuori, allora nel primo momento della sua azione potete tirare il cartoccio, lo sforzo a cartoccio, l'intagliata, la passata sotto in tempo; ed al secondo (se la finta è doppia) l'inquartata, e varie altre contrarie, che ognuno potrà da se stesso applicarvi.

§ 246. Contrarie da farsi nel primo momento di ciascun'azione.

Premesse alcune idee riguardo a' momenti, di cui sono composte le azioni, incominceremo ad esporre le contrarie del primo momento

di ciascuna azione, per poi parlare di quelle del secondo. In generale la cavazione in tempo è contraria di tutte le azioni al primo momento, e perciò non è necessario di qui farne una dettagliata applicazione, potendo ciascuno ciò eseguire facilmente da se stesso. Tuttavia per rendervi più esperti nel praticare questa contraria, vi accenneremo come debbasi essa fare, allorché l'avversario vuole urtare la vostra spada. Voi dunque per evitare quest'urto, e colpire il nemico nel primo momento, caverete in tempo, e gli tirerete dalla parte opposta, o in quella direzione, da cui egli si è mosso per darvi l'urto.

Facilmente egli da quella parte resterà scoperto, poiché non potendo trasfondere il di lui moto sulla vostra spada, è forza che si abbandoni col pugno, e lasci un libero varco alle offese, e perciò la vostra spada non troverà alcuno ostacolo nel ferire.

§ 247. Contrarie da farsi nel secondo momento dell'azione del nemico.

Passato il primo momento dell'azione dell'avversario, senza che voi gli abbiate opposto alcuna difesa, il secondo momento della sua azione è la botta diritta. Le contrarie dunque, che dovrete fargli (se la toccata è stata fatta da dentro) si riducono alle stesse, che per la cavazione, che abbiamo fatta nascere dall'attacco di seconda; e se la toccata è stata da fuori, le contrarie sono le medesime, che si sono opposte alla cavazione nell'attacco di quarta.

Quando vi vien fatta una intrecciata, tanto da dentro, che da fuori, farete (dopo fatta intrecciata) le stesse contrarie, che facevate ne' due attacchi di spada, allorché vi veniva tirata la cavazione, applicando all'intrecciata da dentro le contrarie dell'attacco in dentro e le contrarie per quello da fuori all'intrecciata da fuori.

Siccome ogni azione, dopo il primo momento, si riduce alla botta diritta, così alla medesima potrete opporre per contrarie tutte le azioni di Scherma a vostra elezione.

Intese quali sono le contrarie, che si oppongono tanto al primo, che al secondo momento di ciascun'azione in generale, stimiamo inutile nel descrivere particolarmente le contrarie delle varie azioni, di distinguere quelle, che si oppongono sì al primo, che al secondo momento di ciascheduna. Fissata dunque la distinzione anzidetta, lasceremo alla perspicacia del lettore il farne l'applicazione delle contrarie a' rispettivi momenti delle azioni.

§ 248. Contrarie al filo di spada.

Incalzandovi l'avversario col filo di spada, voi all'istante potrete riprendere su di esso la graduazione, e tirargli lo stesso filo. Se il filo stesso

vi è tirato da fuori, immediatamente la difesa più semplice, che vi si presenta è al certo la fianconata di seconda esterna, e la parata d'ancora, le quali due contrarie si possono fare anche co' rispettivi molinelli.

Se facendo queste stesse contrarie, o gli anzidetti due molinelli, l'avversario tentasse di elidere la vostra parata o alzando il pugno, o opponendovi la stessa parata d'ancora, in questo caso farà d'uopo circolare la vostra spada da sopra il braccio nemico, e tirare il cartoccio semplice, o il cartoccio volante.

Indipendentemente da questa circostanza, voi potrete rispondere all'avversario col cartoccio. Per far ciò, dovrete alzare il pugno quando vi viene tirato il filo, scorrendo sotto il filo stesso colla vostra spada, ed in seguito tirare il cartoccio.

Se il filo sarà fatto dentro, vi opporrete o l'inquartata, o la fianconata di quarta, o quella di seconda, o finalmente anche il cartoccio di fianconata.

Da ambe le parti poi, cioè o in dentro, o in fuori potete parare di sforzo sul filo del nemico, e se sarà presa bene la graduazione nella parata egli si scomporrà in maniera, ch'essendo il di lui spazio di difesa maggiore del vostro di offesa, gli sarà difficile lo schermirsi. Se velocissimo avrete il pugno a far la cavazione, sarà pure una parata molto efficace quella d'intrecciata.

§ 249. Contrarie all'inquartata.

Le contrarie alla inquartata sono la parata di picco, o di due picchi, il guadagno di terreno di seconda, le parate di fianconata di seconda, e di quarta, e la seconda pesola: ricavando, le parate di filo da fuori, d'ancora, di guadagno di terreno di quarta, e d'intrecciata.

Perché queste contrarie abbiano il loro pieno effetto, è necessario, che quando l'avversario ha attaccato al di fuori la vostra spada, per farvi l'inquartata, facciate una semplice cavazione, ossia facciate cenno di tirargli una botta diritta, onde ingannarlo, e poscia invece di terminare la stoccata, passare alle contrarie descritte.

§ 250. Avvertimento sulle stesse.

Bisogna qui avvertire che siccome si richiede sagacità nell'opporre delle contrarie a qualunque azione, che in giusto tempo il nemico vi ha tirato, così tanto maggiore esser dee l'attenzione, che dee aversi nell'opporre le contrarie stesse alla inquartata in tempo, che l'inimico vi ha fatto, mentre con questa si è portato tutto in fuori del piano delle offese.

§ 251. Contrarie al cartoccio.

Oppongonsi al cartoccio molte contrarie, che in sostanza sono le stesse, che noi abbiamo ammesso contro le altre azioni. Quindi a vostro arbitrio, e con pari effetto potrete impiegare per contrarie di tale azione il cartoccio stesso, l'ancora cedendo la vita, e controcavando, la fianconata di quarta, l'intrecciata, il guadagno di terreno di seconda, il filo di seconda pesola, la parata di picco, e la fianconata di seconda.

§ 252. Contrarie alla passata sotto in tempo.

Alla passata sotto in tempo si possono fare per contrarie il guadagno di terreno di seconda, o di quarta, e la fianconata di seconda, o di quarta.

§ 253. Contrarie alla intagliata.

Accade di rado di vedere adoperata l'intagliata, poiché conviene possederla con perfezione pria di eseguirla, per non esporsi per mancanza di alcune precauzioni, ad essere colpito.

Le contrarie per difendersene sono quasi le stesse, che per lo cartoccio; ma fra tutte la più spedita, e sicura è la fianconata di seconda.

§ 254. Contrarie alla parata di controcavazione.

Ora vi accenneremo le contrarie, che dovete adoperare allorché il nemico si è parato da una qualunque azione, che gli avete fatta colla controcavazione.

Vi sono alcuni schermitori, che per sistema parano di controcavazione o coll'arrestarsi sulla parata stabile, o col distaccare il ferro, e senza urtarlo tirare la risposta.

Non ci daremo la pena di dimostrare gl'inconvenienti di tale sistema; ma indicando semplicemente le contrarie da opporvisi, crediamo di adempiere al nostro dovere. In generale la contraria alla controcavazione è la controcavazione stessa.

Vengono a proposito qui le appuntate, e veramente queste azioni secondarie hanno stabilito il di loro impero sul sistema delle parate stabili, o delle medie per debellare coloro, che con queste si familiarizzano.

Consumata un'azione qualunque, ed avendo il nemico parato stabile semplicemente, o per mezzo della controcavazione, si dovrà ora fargli un'appuntata di cavazione, ora appuntata colla finta, ed ora distaccando il

ferro, fargli un controtempo, ed appuntare allorché corre dall'opposta parte per parare o la supposta appuntata, o la di lei finta.

§ 255. Contrarie alla parata media.

A coloro poi, che parano in guisa, che la loro parata non devia, che per poco la vostra spada dalla linea di offesa, bisogna rispondere coll'appuntata diritta inquartando.

§ 256. Altra contraria alla parata di controcavazione.

Un'altra contraria alla controcavazione vi accenneremo, che quanto è bella, e vantaggiosa, altrettanto è difficile ad eseguirsi, ed in cui non si può ben riuscire senza rendersela famigliare con lunghi, attenti, e replicati esercizj, richiedendo essa una somma velocità, e leggiadria di azione.

A questa contraria non dovete però ricorrere, senza prima assicurarvi che il nemico voglia parare di controcavazione. Per accertarvi di questo, cominciate a tirare una stoccata, e s'egli para di controcavazione, allora ritiratevi in guardia, e con la massima velocità vibrate una botta diritta, e nel tempo stesso controcavate di modo, che avendo alzato il vostro piede destro per la botta diritta, abbiate fatta anche la controcavazione prima di mettere il piede a terra. Il colpo vostro sarà quasi sicuro, giacché avendo controcavato colla spada vostra già vicina al petto nemico, il vostro spazio di offesa è divenuto minore dello spazio di difesa dell'avversario, e perciò egli non può essere più in tempo di parare la stoccata vibratagli.

§ 257. Avvertimento.

Dal fin qui detto rileverete facilmente, che il sistema di parare di controcavazione, cioè l'ostinarsi in questa parata vi condurrebbe a rischi fatali. Non vogliamo però che crediate che la stessa venga da noi totalmente sbandita, che anzi l'ammettiamo in certi casi, come avrete osservato altrove: ma detestiamo la monotonia, ed i sistemi nell'adoperare le azioni della Scherma. Questa parata non si dovrà fare, che quando viene continuata con una qualunque delle azioni di filo, o anche di sforzo. La Scherma è vastissima, e nelle di lei combinazioni infinita; perché dunque soggettarla a certi limiti, che la degradano? Questa è la disgrazia, a cui soggiacciono tutte le scienze, in cui gli uomini si contentano della mediocrità. Il genio in tutte le arti, anziché por meta alle ricerche, si slancia, vola, e gli ostacoli stessi sono altrettanti stimoli, che lo guidano alla invenzione.

§ 258. Ogni azione può opporsi come contraria alla stessa, che fa l'avversario.

Abbiate per principio poi, che ciascuna azione, nel momento che si fa, può avere per contraria l'azione stessa, e questa è una regola generale, che ammette poche eccezioni. Colla conoscenza del tempo, e della graduazione, per riprendere la forza, che il nemico con arte vi aveva tolta, giungerete ad avere un ascendente sul medesimo nell'istante stesso, che vi credeva sottomesso. Se nel momento, che vi tira la botta diritta, voi volete schermirvi, e colpirlo colla stessa azione, bisognerà, che nell'atomo, ch'egli agisce sopra di voi, tiriate la stessa botta diritta inquaratando. Se vi accorgerete, ch'egli vuol tirare il cartoccio, lo dovete prevenire col cartoccio stesso, che facilmente colpirete, o almeno sarete parato, se l'avversario ha tirato nel tempo stesso. Contro le fianconate havvi la fianconata di seconda. Se vi si vibra una cavazione, voi vi opporrete un'altra cavazione; e così finalmente farete per le altre.

§ 259. Avvertimento.

Ognuno si avvede, che tutte queste contrarie si possono moltiplicare colle finte, supposto che il nemico parasse, ed in questo caso le combinazioni si estenderebbero di molto e darebbero grand'adito alla riflessione.

§ 260. Distinzione di vari ordini di contrarie.

Se la pratica potesse sempre seguire la teoria in tutte le speculazioni, avremmo il campo di estenderci nel vasto regno delle contrarie. Per non moltiplicare i nomi, il che suonerebbe male all'orecchio, e recherebbe pena a chi dovesse pronunziarli, si potrebbero le contrarie distinguere in classi, o ordini, o in gradi, come più sembrerebbe a proposito. La semplice contraria si chiamerebbe di primo grado, la contraria-di-contraria di secondo grado, la contraria-di-contraria-di-contraria di terzo grado, e così successivamente. Due mediocri schermitori vanno talvolta col loro gioco sino alle contrarie di terzo grado. Qual fastidio, e noja non recherebbe, analizzando le loro operazioni, il ripetere tante volte la voce contraria? Ci sembra che in via di discorso, questo metodo d'indicare le contrarie sia facilissimo tanto per chi dee insegnare, quanto per chi apprende.

Non ostante che sia difficilissimo nella pratica di continuare la combinazione delle contrarie a quel punto, che in teoria facilmente s'immagina, pure vi sono degli schermitori capaci di spingerla sino a quelle

di sesto grado. Noi però non oltrepasseremo il secondo, ossia esporremo solamente le contrarie-di-contrarie, poiché supponiamo, che intese queste, qualunque schermitore sarà nel caso di comprendere come bisogna eseguire le altre.

CAPITOLO SECONDO

DELLE CONTRARIE-DI-CONTRARIE

§ 261. Definizione delle contrarie-di-contrarie.

Appellarsi contraria-di-contraria quell'azione, che da noi s'impiega per rendere nulla la contraria, che il nemico ha opposto per difesa di qualunque semplice azione, con cui abbiamo cercato di offenderlo.

Per meglio intender questa definizione, immaginate di avere tirato una botta diritta all'avversario, e che questi si sia difeso parando di picco. Ognuno comprende, che la parata suddetta è una contraria della botta diritta: ma se voi replicherete alla sua parata e risposta con una fianconata di quarta, questa prenderà in tal caso il nome di contraria-di-contraria.

§ 262. Osservazione.

Facilmente si comprende, che le stesse semplici azioni sono quelle, che combinate in varj modi, divengono contrarie-di-contrarie. Queste combinazioni poi crescono, o diminuiscono in ragione del sapere, ed ingegno de' due combattenti. Nella pratica però queste hanno un limite, anche fra gli uomini i più valenti, e più esercitati in questa scienza.

Le cagioni che concorrono a porre termine a' combattimento, con simile maestria eseguiti, sono molte. La stanchezza obbliga sovente due valorosi a riposarsi, per rinnovare la gagliardia, e poscia riprendere la zuffa[1]; una svista

1 Questa non è che una conseguenza della nostra fisica costituzione. L'esercizio solamente può abilitare un uomo a resistere ad un tal moto violento per più lungo tempo di un altro; ma non può esentarlo dal risentire gli effetti della stanchezza. Quindi il nostro schermitore Poeta non isdegnò di mostrarci in questo stato, in vari rincontri i suoi più valorosi eroi:

Tornando al ferro, e l'uno, e l'altro il tinge
Con molte piaghe, e stanco, ed anelante;
E questi, e quegli al fin pur si ritira,
E dopo lungo faticar respira.
Tasso Can. 12, St. 57.

fa perdere la vittoria, ed in fine o il vacillare del braccio, o la mancanza di risorse sono tutte cagioni, che sogliono impedire il proseguimento di una pugna.

§ 263. Altra osservazione.

Osservasi però che contro di colui, che non è provetto nella Scherma, non havvi bisogno alcuno di spingere tanto oltre le combinazione; ma basta solamente un'azione di prima intenzione per superarlo.

Si può conoscere dunque, se bene si esamina la vastità delle idee, che la Scherma fornisce, e delle prerogative, ch'ella richiede, che non è punto in pratica un'arte materiale, e facile ad apprendersi, come si crede da taluni di poco talento, che pretendono d'insegnarla, e che intanto la degradano, e l'avviliscono.

§ 264. Contrarie-di-contrarie da opporre alle semplici contrarie, che il nemico fa contro la botta dritta colla cavazione.

Quindi pertanto dovete risovvenirvi delle azioni, che vi abbiamo suggerito di opporre al nemico allorché abbiamo supposto, che vi tirasse una botta diritta colla cavazione dopo l'attacco; azioni, le quali abbiamo chiamate contrarie. Ora per continuare il metodo stesso, e per non obbligarci a ripetizioni, supporremo, che voi abbiate tirata la botta diritta colla cavazione, e che l'avversario vi abbia risposto col fare quelle stesse contrarie, che abbiamo accennato di doversi da voi fare e v'indicheremo le azioni, che voi dovete in seconda replica eseguire, onde eluder le contrarie stesse oppostevi dal nemico, cioè le contrarie-di-contrarie.

Partiremo dunque dal principio, che avendo l'avversario attaccato la vostra spada da dentro, voi gli abbiate tirato una cavazione da fuori, e che a questa cavazioni abbia egli opposto alcuna delle contrarie indicate, e primieramente la parata di picco. A questa voi opporrete dal canto vostro la

---

L'un l'altro guarda, e del suo corpo esangue
Su 'l pomo della spada appoggia il peso.
Can. 12, St.20.

Già nelle sceme forze il furor langue.
Sì come face in deboli alimenti:
Tancredi, che il vedea col braccio esangue
Girar i colpi ad ora ad or più lenti,
Dal magnanimo cor deposta l'ira,
Placido gli ragiona, e 'l piè ritira.
Can. 19, St.20.

stessa parata di picco, il guadagno di terreno, lo sforzo a cartoccio, le quali noi chiamammo parate di sforzo. Parando poi l'avversario stesso stabilmente, scenderete di fianconata di seconda esterna, di ancora, di filo a cartoccio. Se poi il medesimo colla sua parata di picco non avesse deviato il vostro ferro e pugno, che per poco dalla linea di offesa, potrete fare l'intagliata, o la passata sotto in tempo.

Che se prima di opporre le dette contrarie-di-contrarie, voi cavate la spada, e volete parare in dentro, potrete parare d'intrecciata, di guadagno di terreno sia colle spade a contatto, sia distaccate, come più vi aggrada; e volendo quivi pure parare stabilmente, tirerete la fianconata, il molinello di fianconata, o la fianconata di quarta.

Se l'avversario vi avesse attaccato da fuori, voi cavando, dovreste per conseguenza tirargli in dentro, e perciò alla di lui parata di picco opporrete per contrarie-di-contrarie tutte le azioni qui sopra descritte, eccettuandone l'intagliata, ed anche la passata sotto in tempo; e se la parata di picco dell'avversario non fosse energica, appunterete inquartando.

§ 265. Avvertimento generale.

Sarebbe lo stesso che ripeter tutte le azioni, che abbiamo noverate per contrarie, come avrete poc'anzi osservato, se si volesse descrivere tutte le contrarie-di-contrarie. Ognuno può da se stesso ritrovarle, persuadendosi che in fine rintuzzando il nemico, anche nella quarta, o quinta intenzione, le difese si riducono alle semplici contrarie, scelte secondo il nemico che si ha a combattere, e proporzionate alle forze deboli, o vigorose, di cui il vostro corpo è dotato. Per esempio, se il nemico dopo molte combinazioni, vi tirasse una fianconata; richiamate tutte le contrarie alla fianconata; se il cartoccio, le contrarie al cartoccio: ed infine se le combinazioni andassero, data l'ipotesi, all'infinito, voi ad una data azione dovreste opporre delle contrarie, come se questa stessa vi fosse tirata di prima intenzione.

Ci contenteremo però di fissare la nostr'attenzione sopra di alcune solamente, cioè sopra di quelle, che non cadono così subito sotto a' vostri sensi.

§ 266. Contrarie-di-contrarie da opporsi a diverse azioni, con cui l'avversario si para.

Partendo dal principio generale, che tutte le azioni si convertono in difese, incontrerete pochissimi ostacoli, i quali, per poco che la vostra riflessione si concentri, facilmente sormonterete. Le difese per l'inquartata,

e l'intagliata sono quelle, che abbiamo dettagliato nelle contrarie. Se nella passata sotto in tempo il nemico non vi parasse con forza, potrete appuntare, e se vi scompigliasse, converrà velocissimamente ritirarvi, rompendo la misura, e parando a guadagno di terreno di quarta. Parimenti se vi fa una parata media di cartoccio, appunterete; se para di picco, e tira, potrete parare di sforzo a cartoccio; se la parata, che fate per rimettervi in guardia dopo di avere tirato il cartoccio è spirale, ossia avete parato spiralmente sulla spada nemica, tirerete di quarta, e se poi nel parare non trovaste la spada stessa, indicandovi ciò, che il medesimo vi ha tirato colla finta, dovrete allora tirare velocemente inquartando.

§ 267. Le stesse per la fianconata di seconda in linea.

Avendo il nemico opposto per contraria alla vostra inquartata la fianconata di seconda, bisognerà che nello stesso tempo, riprendendo la graduazione, e rimettendo il piede sinistro sulla direttrice, tirate la fianconata stessa, facendo però angolo in fuori, per potere più sicuramente colpire.

Essendosi detto che la contraria di qualunque azione è l'azione stessa, ne viene che se alla vostra fianconata di seconda opponesse il nemico parimenti la stessa fianconata, voi dovete ritirare il pugno, facendo sembiante di ritirarvi in guardia, e volgendolo di quarta, tirerete di filo sottomesso.

Quest'azione impiegasi generalmente quando le spade contrastano sul filo.

§ 268. Le stesse sulla parata stabile.

Supposto che l'avversario avesse parato stabile un'azione qualunque per attendervi all'appuntata, se vi ha parato fuori, fingerete di ritirarvi per riprendere la graduazione, e gli tirerete la parata di ancora, se vi ha parato stabile in dentro, vi ritirerete per poco, volgendo il pugno di seconda, e facendo angolo in fuori gli tirerete sul filo angolarmente. Questa offesa si denomina dagli schermitori *incassata di seconda*. Potrete ancora ritirandovi maggiormente, se il nemico si fosse accorto, tirare la fianconata, o il cartoccio di fianconata di seconda in linea.

§ 269. Le stesse sulle finte.

Se ad una vostra qualunque azione il nemico rispondesse con varie finte, abbiamo detto, che se non trovate da fuori nella parata il di lui ferro, conviene inquartare, e se non l'incontrate da dentro, vibrare il cartoccio.

Ma accade alle volte, che non essendo veloce all'inquartare, vi sono alcuni schermitori, che tirano sotto l'armi di seconda, e che facilmente colpiscono.

Perciò se il nemico fa una finta fuori, e voi non trovate la di lui spada, volgerete il pugno di seconda in dentro, e tirate velocemente una fianconata di seconda in linea, ch'è la più bella difesa contro coloro, che tirano sotto le armi.

§ 270. Conchiusione del presente capitolo.

Sarebbe far torto a' nostri lettori se ci accingessimo a descrivere delle contrarie di terzo, o di quarto grado, mentre stabiliti i principj generali, ci renderemmo nojosi nel ripetere le stesse cose. Se mai si avverasse che non avessimo noi presentate tutte le combinazioni delle contrarie, sarà perché certe piccole cose non ci siamo curati di esporle, lasciando anche agli studiosi di quest'arte il mezzo di ritrovare da se ciò, che noi non abbiamo che accennato.

Da tutto ciò è facile il rilevare, che a numero infinito possono condursi le combinazioni delle contrarie-di-contrarie.

CAPITOLO TERZO

DEL COLPO DI POMO, DELLA BALESTRATA E DELLA CIRCOLATA

§ 271. Introduzione.

Siccome molte volte pe'l coraggio, e risolutezza di due schermitori, o per lo valore di uno di essi può avvenire, che si trovino entrambi a doppia misura, e talmente fra di loro vicini, che più non possano, per mancanza di spazio, vicendevolmente offendersi colla punta della spada, così in tal caso converrà ricorrere ad altro mezzo, con cui sostenere il diritto della propria difesa.

Nelle situazioni sopra descritte bisognerebbe ritirarsi in dietro, o svilupparsi dal nemico per rimettersi in guardia, ed in misura, onde potere agire di punta: ma questo moto retrogrado è pericolosissimo, poiché non è possibile di eseguirlo senza scomporsi, e senza dar campo al nemico, che si trova in posizione vantaggiosa, di tirare una stoccata, dalla quale è difficilissimo il pararsi, né si può esercitare la minima azione offensiva.

§ 272. S'indica come, e quando si dee praticare l'azione del colpo di pomo.

Per evitare dunque tutti questi pericoli evidentissimi, facendo prova di destrezza, e valore ne' casi accennati, vi dovete far forte sul vostro pomo[1], col quale velocemente percuoterete di seconda posizione la tempia destra, o sinistra del nemico, terminando così vittoriosamente una tenzone, che aveva tutta l'apparenza di strascinarvi ad un fine tragico[2]. Ma come l'avversario istruito negli stessi principj può a vicenda adoperare il pomo, e prevenire collo stesso colpo, così voi, che correte il primo ad offendere, dovete nello stesso tempo colla vostra mano sinistra fare uno scudo innanzi alla faccia, e difendere le linee degli occhi, e delle tempie del colpo del pomo dell'avversario.

Lo stringersi a doppia misura suole accadere, quando lo schermitore, senza far finte[3], o contro tempi, o tirare delle mezze stoccate d'indagine, viene immediatamente alle azioni di prima intenzione, slanciandosi velocemente sull'avversario col massimo furore, onde terminare col coraggio, e colla violenza in una sol'azione la zuffa.

L'avventarsi, e caricare così disperatamente l'avversario è proprio di chi combatte, non già seguendo i precetti della Scherma, ma bensì un'ira smoderata, che in uno colla tranquillità dell'animo, gli toglie tutt'i vantaggi, che l'arte stessa somministra[4]: essendo però vero, che possiamo talora essere trasportati a tal furore da un'ira giusta, ed onorevole, se per esempio, questa in noi fosse sorta da generoso motivo, come dal vedere ingiustamente offeso

---

1 . . . . . e più ristretta
Si fa la pugna, e spada oprar non giova;
Dansi co' pomi infelloniti, e crudi
Tasso, Can. 12, St. 56.

2 Sarebbe inutile di volere dimostrare che il colpo di pomo dato nelle tempie, o nella fronte possa dar morte ad un uomo. Se questo secolo fosse uno di quelli, in cui le genti d'armi coprivano le parti anzidette con l'elmo, ed altre armature, vi potrebbero insorgere delle difficoltà su di questa asserzione. Benché la cosa sia per se evidente, pure vogliamo meglio assicurarvene. A questo effetto abbiamo parecchie volte date delle percosse col pomo di una spada qualunque contro delle tavole di legno, e vi abbiamo fatto tali impressioni, che le cavità, che risultavano dalle dette percosse erano della profondità di circa quattro linee. Non v'ha dubbio dunque che se nel legno vi si fa simile impressione, l'uomo non possa resistere a tale percossa, e non rimanga estinto, o almeno fuori stato di combattere.

3 Non dando i colpi finti, or pieni, or scarsi:
Toglie . . . . . il furor l'uso dell'arte.
Tasso, Can. 12, St. 55.

4 La pugna ha manco d'arte, ed è più orrenda.
Tasso, Can. 19, St. 19.

l'onor nostro, minacciata la sicurezza della nostra patria, nel qual caso si verificherebbero in noi quegli accenti di Tasso:

Chi è che meta a giust'ira prescriva?
Chi contro i colpi, o la dovuta offesa,
Mentre arde la tenzon misura, e pesa?
Can. 5. St. 57.

Perciò è utile cosa l'essere anche istruito di ciò, che dobbiamo praticare in sì fatte circostanze, e come possiamo servirci del pomo della spada (che dee riputarsi la terza offesa dopo la punta, ed il taglio[5]) allorché il furore della pugna, avendoci fatto entrare in doppia misura, più non ci permette l'uso della punta.

§ 273. L'uso dell'antecedente azione non è recente nella Scherma.

L'uso de' colpi di pomo è stato sempre di sommo pregio presso gli schermitori italiani, e si può rilevarlo da' versi del Tasso, che abbiamo rapportati: *dansi co' pomi*, mentre il medesimo essendo stato un invitto schermitore, formato nella scuola di Napoli, non avrebbe certamente parlato del colpo di pomo, se non fosse stato praticato in Italia, né l'avrebbe fatto usare da Tancredi, uno dè primi Eroi del suo gran poema.

Nella scuola del nostro Maestro il Sig. Tommaso Bosco, che fu uno de' primi Professori di Napoli, facevasi uno studio profondissimo sulla maniera di adoperare il pomo col massimo effetto possibile.

§ 274. Si giustifica l'uso stesso.

Né qui vi sia chi osa tacciare di viltà l'uomo di spada, che atterra il nemico co' colpi di pomo; giacché possiamo a buon diritto supporre questo patto tra gli schermitori, espresso, o tacito, di difendersi, ed offendere, con tutti que' mezzi, che l'arte, ed il proprio corpo somministrano, purché si serbi quell'ordine, che la natura stessa della Scherma prescrive. Così dopo aver agito di punta, e di taglio, se ci troviamo a tal punto ridotti da non

5 Però il vero schermitore cerca di colpire sempre di punta, e pressochè giammai di taglio. Non è difficile di comprenderne la ragione. Essendo la punta l'offesa principale della spada, il valente schermitore è sicuro di mortalmente ferire con questa l'avversario, di non scoprirgli il suo petto, e di tenerlo più distante di quello che se volesse offenderlo con un fendente; perciò non pensa a servirsi del taglio sempre che sta in giusta misura; ma in doppia misura, essendo difficile di adoperarlo, dee rivolgersi al pomo, e riporre in esso la di lui salvezza.

poter più proseguire la nostra difesa con queste azioni, il diritto della propria conservazione, ed il patto supposto ci autorizzano a valerci del colpo del pomo, a cui niun volgare pregiudizio ci può costringere a rinunziare: tanto più ciò si verificherebbe se noi, dopo aver annodato il nemico nella presa, in modo da impedirgli le controprese, e dopo di avergli intimata la resa, egli più feroce, che generoso ricusasse di arrendersi, nel qual caso saremmo costretti di ricorrere al colpo di pomo, onde ottenere quel termine, che la nostra stessa generosità avrebbe amato meglio di evitare.

§ 275. Della balestrata.

Trovandosi in doppia misura, nella posizione, da cui abbiamo detto, (nel § 271) che si passa a far l'azione del pomo, e non volendo adoperare tale azione contro del nemico, potete assicurarvi dagli inconvenienti, che da questa posizione possono nascere, per mezzo di un'altra azione di Scherma detta *balestrata*.

Questa consiste nello slanciare disteso per terra l'avversario in modo tale, ch'egli non possa riaversi così facilmente dall'impressione, e scoraggiamento scagionatogli dalla caduta, e dal vedere, che la di lui vita dipende dalla sola vostra generosità.

§ 276. Descrizione della stessa.

Alcuni schermitori valenti, ritrovandosi molto dentro misura, caricano il di loro corpo sulla gamba sinistra, e ritirando il petto, la testa, ed il braccio destro indietro, tentano in ogni modo di tirare la stoccata tanto se il di loro competitore è stabile dentro misura, quanto se tenta di rimettersi in guardia; in quest'ultimo caso però può essere plausibile l'azione anzidetta.

Ma siccome abbiamo accennato le ragioni, per cui dobbiamo schivare di ritirarci, per li molti pericoli, a cui si può così soggiacere, perciò mentre che il nemico si reca in quella posizione col corpo tutto in dietro sul lato sinistro, 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 della direttrice: in questo modo dovrà egli perdere, per forte che sia, l'equilibrio e caderà disteso sul suolo, battendo sul terreno pria la testa, e poi tutto il resto del corpo.

§ 277. Riflessioni ed avvertimenti sull'antecedente.

Dalla descritta azione ben vi avvedrete, che voi date due urti all'avversario per opposte direzioni cospiranti ambedue a farlo cadere. E che ciò sia vero potrete accertarvene osservando, che mentre col vostro cubito sinistro gli spingete maggiormente tutto il suo corpo sulla gamba sinistra, dove già si era caricato in modo, che rinvenivasi in equilibrio labile, voi urtandogli la gamba diritta verso dentro, e questa per conseguenza alzandosi, gli farete perdere il centro di gravità, che preponderando verso le spalle, obbligherà il corpo a precipitarsi in terra.

Quello che sopra ogni altro richiedesi nell'esecuzione di tale azione si è l'impiegarvi la stessa velocità, ed il farlo quasi nello stesso tempo, che impiegate per fare una toccata di spada da fuori misura: e siccome nella toccata di spada sono due tempi, il primo per urtare il ferro, ed avanzare il passo, ed il secondo per tirare, così nella balestrata nel primo trasporterete il lato sinistro in avanti, e nel secondo momento darete velocemente la spinta, e collo stesso moto, e celerità ritirerete indietro il lato sinistro, e vi porrete in guardia.

La perfezione di quest'azione richiede tale agilità, che lo schermitore dee trovarsi in guardia, pria che il nemico sia totalmente disteso a terra.

Abbattuto l'avversario, e posto così da voi fuori dello stato di combattere, gli è forza di riconoscere la sua vita dalla generosità di colui, che seppe, congiungendo la destrezza al valore, risparmiare il sangue ad un suo simile, e conservare un individuo alla società. Vedi la tavola IX delle figure.

§ 278. Della circolata.

Nello stesso caso, che si è supposto nelle due antecedenti azioni, in vece delle stesse, potrete abbattere l'audacia del vostro avversario, adoperandone un'altra, a cui noi diamo il nome di *circolata*.

Essendovi dunque stretto col nemico a doppia misura, e cozzando le vostre spade coccia a coccia (essendo le spade stesse attaccate o in dentro, o in fuori) voi girerete velocemente verso le vostre spalle come se voleste inquartare, e facendo centro di giro il piede diritto, ed intervallo il sinistro, descriverete un semicerchio, venendo a situare il piede sinistro a contatto del diritto del nemico al di dentro: in questo modo vi troverete colle vostre spalle rivolte a quella parte, dove prima riguardava il vostro petto. Nel fare questo giro, porterete il braccio sinistro disteso in alto talmente, che il suo gomito sia a livello della vostra testa, e tenendo col braccio diritto la spada di seconda posizione, compito il giro suddetto, ne metterete la punta al centro

del petto, dell'avversario. La spada del medesimo col suo braccio diritto si troverà dietro le vostre spalle, in situazione tale, che si potrebbe fare anche la presa di *avviticchiata*, di cui si parlerà nel seguente capitolo.

In qualunque caso si venga a doppia misura, l'effetto di quest'azione è irreparabile, mentre se l'avversario resta fermo, è chiaro che debba essere colpito, e se cerca di saltare in dietro, voi lo ferirete colla stessa sicurezza tirandogli la stoccata col piede sinistro in avanti; tanto più, che la sua spada restando, come si è detto, da fuori del vostro braccio sinistro, non può in alcun modo offendervi.

§ 279. Contraria da opporre all'anzidetta azione.

Volendosi opporre all'azione qui sopra descritta una contraria, si potrà fare nel modo seguente.

Nel momento stesso che il nemico viene a farvi la circolata voi girando sul piede diritto verso le spalle, farete la circolata stessa. In questo modo vi ritroverete col nemico rivolti a parti opposte, e col vostro lato sinistro sarete a contatto col suo braccio sinistro, il quale resterà stretto tra lo stesso vostro lato, e quello dell'avversario. Nel far questo giro il vostro braccio sinistro essendo passato al di sopra del suo capo, gli stringerà la gola nella piegatura del gomito.

Nel secondo momento di tale azione voi girerete sul piede sinistro, e metterete il diritto dietro a quello dell'avversario, stringendo il vostro petto alle sue spalle e portando alto il vostro pugno diritto, darete il colpo di pomo nella tempia diritta del nemico. Che se non vorrete adoperare tal colpo potrete nel primo momento di questa azione fargli la balestrata inquartando col piede diritto.

CAPITOLO QUARTO

DELLE PRESE DI SPADA

§ 280. Introduzione, in cui si definisce la presa di spada.

Presso gli Antichi non era giammai la Scherma dalla lotta disgiunta, che anzi necessariissima a sapersi riputavasi la lotta stessa, come quella che facilitava o ad annodare il nemico, o a sciogliersi dal medesimo allorché due combattenti erano così vicini, che lo spazio angusto vietava loro di adoperare la spada. Queste due azioni descrivonsi col nome di *prese*, e di *controprese*, e

sono state più celebri, quanto più di coraggio, d'ingegno, di destrezza, e di risoluzione vi necessita per ben riuscirvi.

Per *presa di spada* s'intende dagli Schermitori l'impossessarsi della spada del nemico prendendola colla mano sinistra nella coccia, o nella guardia, arrestando le sue operazioni col farlo prigioniere.

Era assai in costume presso i nostri maggiori la presa della spada, non meno di quello, che lo sia di presente fra noi. Basta discendere col pensiero nell'arena gladiatoria della immortale Roma, dove accorreva spettatrice la romana gioventù, per avvezzarsi al sangue, e formarsi un cuor militare, e vi vedremo i gladiatori alle prese.

Allorché veniva fatto ad uno di essi di vincere la spada al suo avversario, gli puntava la sua alla gola, o al petto, e repente volgeva lo sguardo all'intorno dell'anfiteatro: se il popolo, strette le quattro dita della destra, stringeva anche il pollice, egli generoso risparmiava la vita al nemico; ma se il popolo medesimo alzava il pollice, all'istante lo trafiggeva. Dal quale rito conchiuderemo, che gli Antichi credevano, che la presa fosse un'azione finale, come quella che toglie all'avversario tutti i mezzi di difesa, e lo costringe o a darsi per vinto, o a lasciare la vita. Per questa stessa ragione alcuni scrittori di Scherma da qualche secolo in qua chiamano la presa *azione della conclusione*, dando fine con questa a' loro trattati, come se il valore, e l'ingegno umano non si potesse elevare al di là della presa. Essi s'ingannano: la Scherma non lascia mai senza rifugj il suo allievo, e benché preso dall'avversario, ella v'insegna a sprigionare il vostro braccio e la vostra spada, e dippiù ad assalire, ed abbattere quel nemico, che già credeva di avere in sua balia la vostra esistenza: ella in somma vi apprende l'arte di rispondere alle prese colle *contro-prese*, e vi abilita a ripetere con felicità di successo quelle parole, che in Tasso udiamo dalle labbra di Ottone:

No……fra noi non s'usa
Così tosto depor l'arme, e l'ardire.
Cant. 6. St.33.

§ 281. Distinzione delle prese.

Le prese che si possono fare sono varie, dipendendo la loro diversità dalla maniera, colla quale la vostra mano sinistra afferra la coccia, il polso, e il braccio destro del nemico.

Nascono le prese dalle parate stabili, stringendosi, ed avventandosi sul nemico; e dall'attitudine, ch'egli presenta ha luogo piuttosto una presa, che un'altra, prendendo la loro denominazione dalle funzioni della mano sinistra, o del braccio stesso.

§ 282. Della presa di avviticchiata.

Trovandosi le vostre spade unite centro a centro, bisogna che voi vi avanziate sul nemico strisciando la vostra lama sulla sua, affinché le coccie di entrambi vengano ad urtarsi insieme, onde assicurarvi, ch'egli non possa più adoperare la sua spada. Allora passerete velocemente il vostro piede sinistro dietro il suo destro, trattandosi di accademia, e se fosse in duello, o combattimento, passando in avanti il vostro piede sinistro ne poggerete il tallone sul piede destro dell'avversario, e col ginocchio sinistro percuoterete il destro del medesimo. Se il nemico ha alzato il suo pugno per sostenere il vostro urto, voi col braccio sinistro (avendone stretto bene il pugno per trasmettergli la massima forza) circolerete da dentro sotto il braccio destro dell'avversario, deviandolo in fuori, e circolando finché questo giunga ad essere fra le ossa del cubito, ed omero del vostro braccio; giunto ch'ei sia in questa posizione, stringerete al petto il vostro stesso braccio facendo un angolo acuto, ed annoderete in questa maniera il polso del braccio nemico, facendo forza da dentro in fuori coll'osso del cubito. L'effetto di questa presa sarà tale, che dovrà esserne abbattuto l'uomo più vigoroso; che se egli volesse ostinarsi nel cercare di sprigionarsi, un impulso che comunicherete col vostro braccio da dentro in fuori, potrà senza esagerazione, spezzargli il braccio.

Avvinto in questa maniera l'avversario, converrà nel tempo stesso, ritirando il braccio destro per guadagnare spazio, dirigere la punta della vostra spada al di lui petto, o alla gola, imponendogli la resa.

Questa si addomanda *presa di avviticchiata* per la ragione, che il vostro braccio sinistro avviticchia il destro dell'avversario perfettamente.

La tavola sesta vi rappresenta la posizione di due schermitori, de' quali uno ha fatto la presa di avviticchiata all'altro. Vedi la Figura 1 Tavola VI.

§ 283. Della presa di slogata.

Dopo fatto il passaggio del piede, e braccio sinistro in avanti, come nell'antecedente descritta presa, potete ancora colla mano sinistra di prima posizione afferrare da dentro il polso, e pomo nemico, ad all'istante volgere il vostro pugno di quarta posizione, torcerete in fuori il braccio nemico. Sarà tale il dolore, che gli cagionerà quest'azione per lo svolgimento de' muscoli, che lo priverà interamente di forza, e siccome il braccio nemico corre il rischio di slogarsi nella spalla, così appellasi questa *presa di slogata*.

§ 284. Della presa di terza alta.

Se in vece delle due antecedenti prese, essendo nella stessa posizione dianzi supposta, vorrete un'altra presa eseguire, passato il lato sinistro in avanti, converrà afferrare colla mano sinistra tra il pomo, ed il polso il braccio feritore dell'avversario dalla parte di sotto urtandolo in alto, onde da questo impulso vada a caricarsi in dietro, e perdendo l'equilibrio della guardia, si scemi di forza. Come pertanto la mano sinistra prende il braccio nemico di terza, e lo solleva in alto in modo, che il pomo della sua spada sia un piede in circa al di sopra della sua testa, così l'anzidetta si dice *presa di terza alta*. Potrete osservare la tavola settima, e la stessa vi rappresenterà la posizione, in cui si trovano due schermitori dopo di aver'eseguita la descritta presa.

§ 285. Della presa di seconda alta, o in linea.

Quando poi le spade si trovano nella linea della spalla, ossia a livello di questa, unite coccia a coccia, e nella posizione richiesta per la presa, si può alternando fare ora la presa di terza alta, ora la seguente, per confondere maggiormente l'avversario, trattandosi di un'accademia, e per mostrare, come si è più volte notato, che la Scherma non è limitata in piccolo cerchio d'idee. Se dunque le spade si troveranno nella solita posizione, conviene afferrare il polso destro del braccio nemico colla mano sinistra di seconda, ed urtarlo da dentro verso la di lui spalla sinistra, e da tale azione ne verrà, che s'egli non sarà uomo dotato di somma forza, per non abbandonarsi, e tentare di resistere all'urto, che gli comunicate, dovrà piegarsi il di lui braccio nel gomito, e la coccia dovrà battere violentemente contra il di lui petto; che se il medesimo resista a quest'urto senza piegare il braccio, dovrà però abbandonarsi necessariamente, e piegare talmente in dentro, che resterà tutto scoperto da fuori, ove voi potrete presentargli la punta della vostra spada.

Dalla posizione di seconda della vostra mano sinistra ne viene il nome di *seconda*, che si dà a questa presa, a cui si aggiunge quella di *alta*, o *in linea*, secondo che urtando la mano nemica la conserva nella linea di offesa, oppure l'alzate alquanto sopra della medesima.

§ 286. Della presa di spirale.

Nella stessa posizione delle due sopra descritte prese, cioè dell'avviticchiata, e di terza alta, cozzando le cocce delle due spade di prima in seconda, ch'è quanto dire da fuori, voi girerete velocemente il vostro pugno destro di quarta, circolando spiralmente la vostra spada sulla nemica,

cioè comincerete il moto circolare spirale dal doppio forte, e col volgere il vostro pugno di seconda in terza, continuerete il moto circolare col forte della vostra spada cominciando ad abbassare la spada nemica verso la direttrice, e terminerete finalmente il giro col volgere il pugno di terza in quarta, per cui la punta nemica si troverà vicinissima a terra. Se la vostra spada fosse da dentro, e di quarta posizione, in allora farete la spirale di seconda, ed afferrerete similmente la mano destra nemica, che sarà di terza. Questa presa si dice *presa di spirale*, perché la vostra spada fa come una spirale intorno a quella dell'avversario.

§ 287. Della presa di seconda bassa.

Allorché le due cocce s'incontrano all'altezza della metà del vostro corpo, o anche più basso, come suole avvenire nelle prese, che nascono dalle fianconate, o dalla parata stabile, in cui lo schermitore deprime il ferro ostile serrando la misura, conviene fare la presa detta di *seconda bassa*. Fa d'uopo in questo caso afferrare (passando al solito il lato sinistro in avanti) col vostro braccio disteso di seconda posizione la mano, e spada nemica, deprimendola vié più in dentro verso la direttrice, e poscia, come in tutte le prese, drizzare la punta delle propria spada in quella parte, che abbiamo altrove indicato, e ritirare in dietro il braccio destro di seconda in terza posizione, per non essere sottoposto alla contropresa, o ripresa dell'avversario, il quale vi potrebbe annodare nel tempo, che voi credevate di averlo abbattuto. Per idearvi più facilmente le posizioni di entrambi gli schermitori in questa presa, potrete vedere la tavola ottava.

§ 288. Avvertimenti generali sulle prese.

Stabiliscasi dunque che le prese o si fanno di necessità, allorché ritrovandosi a doppia misura non conviene di ritirarsi, per non avventurare la propria vita, o senza essere astretto da necessità[1], o in fine per generosità di

1 Tancredi essendo stato ferito, e schernito con motti di derisione da Argante, non limita la sua vendetta a solamente ferirlo, ma passa a disarmarlo, poiché gli sembra, che l'azione della presa sia di gran lunga superiore a qualunque altra.

Fra lo sdegno, Tancredi, e la vergogna,
Si rode, e lascia i soliti riguardi;
E in cotal guisa la vendetta agogna,
E' l drizza a l'elmo, ov'apre il passo a' guardi.
Ribatte Argante il colpo, e risoluto
Tancredi a mezza spada è già venuto.

Passa veloce allor col piè sinistro,

un cuore elevato, che ripone tutto il suo studio e piacere nell'acquistarsi fama presso i suoi concittadini, anteponendo la resa alla morte dell'avversario. È però principio di Scherma di non tentare alcuna delle prese descritte, se non quando le spade sono a contatto, ed in situazione tale, che il nemico non può schermirsi con una cavazione, o con un'altra qualunque azione. Se le spade sono a contatto al centro, converrà strisciare sul filo, ed avventarsi all'avversario. Se avete parato stabilmente, si dovranno osservare le stesse regole. In ogni presa il lato sinistro si dee trasportare velocissimamente in avanti, e nello stesso momento, che succede l'urto delle cocce. La presa è sempre eseguita dalla mano sinistra. Nel passaggio dell'anzidetto lato, il piede destro dee giacere immobile, e su di questo, come centro, si dee fare col sinistro un mezzo cerchio. La mano dee procurare di prendere sempre la spada nemica, e non lasciare il tempo al nemico di passarla dalla destra alla sinistra, come potrebbe facilmente accadere, qualora egli non avesse la spada legata. Appena fatta la presa, la punta della vostra spada dee volgersi al di lui petto, e la posizione del corpo è la stessa che per la guardia, colla variazione, che il lato sinistro è volto all'avversario, ed il braccio destro è curvo indietro colla mano di seconda in terza posizione, vietando lo spazio angusto di tenerlo disteso, come le regole ordinarie richieggono.

CAPITOLO QUINTO

DELLE CONTRO-PRESE DI SPADA

§ 289. Introduzione.

Avendo accennato nell'antecedente capitolo, che la Scherma fornisce de' mezzi, onde non solo difendervi dal nemico, che vi ha guadagnato la

---

E con la manca al diritto braccio il prende:
E con la destra intanto il lato destro,
Di punte mortalissime gli offende.
. . . . . .
. . . . . .
Freme il Circasso, e si contorce, e scote;
Ma il braccio prigionier ritrar non puote.
Can. 19, St. 15 e 16.

Il Circasso benché più robusto del guerriero latino, non poté non soggiacere all'arte di questo. Pare che questa presa debba essere quella di slogata, almeno tutte le apparenze la caratterizzano per tale. Le surriferite ottave sono così belle, che non dubitiamo punto, che i nostri lettori non ci sappian grado di averle qui trascritte; poiché le stesse non solo ci descrivono azioni di Scherma, ma ben anche il carattere, di cui dee investirsi lo schermitore nell'eseguirle.

spada con una delle surriferite prese, ma bensì di avvincerlo similmente, perciò ci facciamo un dovere di esporvi in questo capitolo come ciò si possa ottenere per mezzo delle *contro-prese*.

§ 290. Definizione e distinzione delle contro-prese.

Coll'anzidetto nome di *contro-prese* s'indicano le azioni, con cui potete non solamente svilupparvi dalla presa che l'avversario tenta di farvi, ma bensì sorprenderlo nella sua azione, ed impadronirvi del suo ferro. Esse sono diverse, secondo la diversa maniera, in cui l'avversario viene a farvi le prese di spada, e noi la anderemo esponendo nel seguente capitolo, assegnando a ciascuna presa la sua contraria, o contro-presa.

§ 291. Contro-presa alla presa di seconda bassa.

Allorché il nemico vi ha fatta la presa di seconda bassa, voi, girando di terza il pugno, alzerete la punta della vostra spada, come per ferire di taglio nelle tempie del nemico, tenendo il vostro doppio forte attaccato al forte della sua spada.

Così facendo, poiché il vostro pugno si trova di terza, e quello del nemico di seconda, la punta della sua spada divergono molto al vostro di fuori, non potrà offendervi, perché se il medesimo vuol cavare da sotto, il suo braccio sinistro glie lo impedisce, e volendo fare la cavazione da sopra, lo trattiene l'intera lunghezza della spada. Fatto ciò, essendo ancora imprigionata la vostra destra da quella del nemico, passerete la spada nella vostra mano sinistra, usando tutta la diligenza per non cedere niente del tasto, o contatto del ferro, e fattovi così di nuovo padrone della vostra spada, con un moto veloce appoggiando tutto il vostro corpo sulla pianta del piede sinistro, e fatto uno sforzo notabile per isprigionare il braccio, porterete velocemente il piede destro indietro presentando il lato sinistro al nemico. Avvertirete intanto di abbassare la punta del ferro nemico colla vostra spada, che tenete colla mano sinistra, e che resterà sopra della nemica, senza però distaccarla da questa, e ne presenterete la punta al petto dell'avversario, il quale si troverà nel termine di questa vostr'azione, colla sua spada sotto del vostro ferro e colla punta fuori della direzione del vostro petto[1].

La contropresa descritta, come vedeste, può usarvi qualora non si abbia la spada legata in mano, poiché in questo caso si dee praticare in altra maniera.

---

1 La difesa più breve, che si possa opporre a questa contro-presa è la parata di ancora inquartando.

§ 292. Altra contro-presa alla presa di seconda bassa, nel caso che la spada sia legata alla mano.

Avendosi dunque il nemico fatta presa di seconda bassa, e presentandovi la sua punta al petto, alzerete velocemente il vostro pugno diritto al livello de'suoi occhi, girandolo di seconda in terza. Così vi sarete già parato avendo incontrato la sua lama nel centro. Da questa, strisciando velocemente col vostro doppio forte sul ferro nemico, anderete ad urtare sulla sua coccia. Indi colla stessa velocità girandovi sulla pianta del piede diritto verso il petto del nemico, collocherete il vostro piede sinistro ad un piede e mezzo di distanza dalla direttrice, corrispondente a quel punto, in cui essa direttrice incontra la perpendicolare abbassatagli dal centro di gravità del nemico.

In ciò fare porterete il vostro braccio sinistro disteso in avanti, e prenderete colla vostra mano sinistra di seconda posizione il polso diritto del nemico in uno col suo pomo, che si trovano di terza posizione. Nel momento stesso inquarterete, girandovi verso le spalle sulla pianta del piede sinistro, situando il diritto sulla perpendicolare alla direttrice, in cui trovasi il piede diritto del nemico, e conservando tanto di distanza tra l'uno, e l'altro de'vostri piedi, quanto se ne richiede per l'apertura della guardia, in cui sederete. Avendo già sprigionato coll'inquartata il vostro braccio diritto dalla mano sinistra del nemico, punterete la vostra spada alla di lui gola, per di sopra del suo braccio diritto, imponendogli la resa[2].

§ 293. Altra contro-presa nello stesso caso dell'antecedente.

Si può anche opporre alla presa di seconda bassa, nella stessa supposizione, che abbiate la vostra spada legata alla mano, la seguente contropresa.

Nel momento, che l'avversario viene a presentarvi la sua punta al petto, potrete pararne colla mano sinistra il colpo, e portare la sua spada in dentro, disviandola così dal vostro petto stesso, e passando anche voi il piede sinistro avanti al dritto del nemico, vi stringerete petto a petto, senza lasciargli campo di adoperare la sua spada.

Nel medesimo istante, avendo voi portato il vostro baraccio sinistro in alto, dovete situare il vostro gomito fra 'l suo collo, ed il mento dalla parte della sua spalla sinistra, ed inquartando il piede diritto, dovete dargli il

2 Il nemico si potrebbe difendere da questa contro-presa facendovi la contropresa-di-contropresa, detta *Balestrata di inquartata indietro*.

colpo di balestrata, il quale facendolo uscire d'equilibrio, lo farà cadere colle spalle a terra, e sarà costretto in questa maniera a lasciarvi in libertà il braccio destro, e la spada, che vi aveva presa.

§ 294. Avvertimento.

Le due anzidette contraprese sono universalmente applicabili a qualunque delle sei prese vi abbia fatto l'avversario. Le seguenti poi hanno una più particolare applicazione.

§ 295. Contro-presa di balestrata d'inquartata.

Quando l'avversario vi abbia fatta la presa di seconda in linea, di seconda bassa, di terza alta, o di spirale, allora potrete impiegarvi una contraria tanto energica, per quanto ella è tutta nuova, ed inusitata. Nel momento, ch'egli vi ha presa la spada, o il braccio, voi girerete indietro velocemente sul vostro tallone diritto, e terminerete il giro col portare il vostro piede sinistro dietro il diritto del nemico, e la vostra spalla sinistra dietro la diritta sua col braccio sinistro disteso in alto, e colla stessa mano ben stretta, dovete cozzando spalle, a spalle col nemico da dietro, passarla al di sopra della sua testa, ed urtarlo collo stesso braccio sinistro fra il mento, ed il collo.

Nel primo momento di questo giro voi fate vette nella mano sinistra del nemico talché, per forte ch'egli sia, vi dee abbandonare il braccio colla spada, che vi aveva preso, ed avete parato il colpo, che vi aveva tirato disviando la punta col suo stesso braccio sinistro, il quale per lo primo momento del vostro giro si è trovato fra il vostro braccio destro, e la sua spada. Che se si voglia supporre, che la descritta parata non accadesse naturalissima, sareste per un'altra ragione del pari difeso, cioè per l'inquartata dell'intero semicerchio, col quale vi siete totalmente portato dietro le spalle nemiche di maniera, che non solo non vi può più ferire, ma non sa dove vi siate, perché non vi vede del tutto.

Nel secondo momento poi avendolo già preso pe'l collo, dovete balestrarlo colle spalle in terra, cioè nell'atto, che lo balestrate nella gola, dovete urtarlo col ginocchio sinistro nella sua coscia sinistra, affinché mentre gli spingete la gamba sinistra in dentro, e gli urtate il capo in fuori, si trovi fuori di equilibrio sul piede diritto in modo che dovrà piombare in terra, come nel colpo della balestrata.

Voi intanto dovete, spingendolo, girarvi verso le spalle con somma velocità, e rimettervi in guardia.

§ 296. Avvertimento.

Questa contropresa, fra quante ne può l'ingegno umano dalla macchina dell'uomo ricavare, è non solo la più bella, ma bensì la più sicura, ed energica contro tutte le prese. Ella però nulla vale contro la presa di avviticchiata, perché volendola fare, sarebbe impossibile liberare il vostro braccio destro, il quale correrebbe rischio di spezzarsi, o per lo meno di slogarsi fra'l cubito, e l'omero del braccio nemico, che lo tiene avviticchiato.

§ 297. Contro-prese alla presa di avviticchiata, detta contro-presa di avviticchiata in dentro.

Ora però v'indicheremo due contoprese da opporre all'avviticchiata. La prima si è che quando il nemico ha preso il vostro polso, e la spada, allora velocemente parandovi in dentro dalla sua punta colla mano sinistra, dovete anche voi girare sulla punta del piede diritto, e portare il piede sinistro in avanti, basandolo sul piede diritto dell'avversario, di modo che il vostro braccio destro annodato si piegherà nel gomito, né dandovi alcuna ambascia, vi troverete petto a petto combaciato col vostro avversario. Nello stesso momento dovete col braccio sinistro annodare il suo destro, e nell'atto stesso dovete inquartare sul piede sinistro, cioè girando sulla punta del piede sinistro, portare il vostro piede destro col corpo verso le vostre spalle.

Con questo giro il vostro polso destro, che si trovava insieme colla spada legato dal braccio sinistro del nemico, facendo vette nel medesimo, ne resterà sprigionato. Il nemico, al contrario si troverà annodato nella stessa situazione, in cui eravate voi prima.

§ 298. Contro-presa di balestrata bassa, contraria alla presa di avviticchiata.

Se l'avversario vi avesse fatta la presa di avviticchiata, credendo di avervi già imprigionato, per esservi impadronito del vostro polso, e della spada, voi impiegherete contro la sua possa, ed alterigia, la contropresa di *balestrata bassa*, che quanto più all'impensata gli giunge, tanto più dee scomporlo, ed abbatterlo.

Nel momento ch'egli vi ha presa la spada, e dirige la punta della sua verso il vostro petto, voi repente sedendovi sulla guardia, sino a tanto, che il vostro capo sia a livello del petto nemico, e parandovi colla mano sinistra, portando in dentro, ed in alto del vostro petto il suo ferro, dovete velocemente

girare sulla pianta del vostro piede diritto, e portare il sinistro al di dentro del nemico, un piede distante dal punto, dove il suo centro di gravità incontra la direttrice. Allora, curvato come siete, quasi aveste (essendo mancino) da tirare un cartoccio, dovete nello stesso momento premendo col mento sul suo petto, colla mano sinistra in terza posizione, prendere forte la polpa della gamba sinistra dell'avversario.

Indi rialzandovi velocissimamente, dovete inquartarvi girandovi indietro sulla pianta del piede sinistro, e tenendo forte e circolando a voi la gamba sinistra dell'avversario, tenterete di spingerlo in terra; lo che voi otterrete più facilmente, se nel tempo stesso l'urterete nel fianco colla vostra coccia, la quale trovandosi stretta dal di lui braccio sinistro, poggia sulle di lui coste; ed un altro urto gli aggiungerete col vostro ginocchio sinistro sul suo destro.

Il vostro competitore, ancorché fosse Milone romano, dovrà percuotere il suolo col suo capo, mentre perde tutto l'equilibrio; ed è impossibile a chiunque di sostenersi in tale situazione. Egli cadendo, dee per la natura della sua caduta restando in libertà insieme colla spada, dirigerete la punta di questa verso di lui.

§ 299. Contro-presa alla presa di terza alta.

Avendovi il nemico fatta la presa di terza alta, nell'atto ch'egli vi presenta la punta al petto, voi velocissimamente volgendo il pugno di seconda, ed abbassando la punta, dovete ferirlo nella coscia sinistra al di sopra della giuntura del ginocchio. Girando così il vostro pugno, avete dovuto incontrare necessariamente col vostro forte il centro della spada nemica, e nel dirigere la vostra punta, come si è detto, verrà a disviarsi al vostro di fuori la punta del nemico.

Con questo la sua spada non potrà in modo alcuno offendervi, poiché la sua punta è già fuori del piano delle offese, e volendo cavarvi di sopra, sarà impedito dal suo braccio sinistro, e di sotto da tutta la lunghezza della vostra spada; quindi girandovi velocemente sulla pianta del piede diritto verso il di dentro del nemico in modo, che il vostro piede sinistro si trovi ad un piede e mezzo di distanza dalla direttrice corrispondente a quel punto, in cui la medesima incontra la perpendicolare abbassatagli dal centro di gravità, e colla sinistra facendo la presa di seconda bassa, inquarterete girando sulla pianta del piede sinistro verso le vostre spalle, e descrivendo col piede diritto un quadrante.

Colla velocità di questo giro, sprigionerete sicuramente il vostro braccio diritto colla spada dal nemico, e metterete subito la vostra punta al suo petto.

§ 300. Contro-presa alla presa di slogata.

Venendo l'avversario a farvi la presa di slogata, voi per opporgli una contropresa, parerete colla mano sinistra il colpo, che il medesimo veniva a dirigere al vostro petto, disviando la puntata della sua spada al vostro di dentro, e girerete velocemente sulla pianta del piede diritto, facendogli in seguito la stessa contropresa, che si è descritta per la seconda bassa (al § 293).

§ 301. Contro-presa alla presa di seconda alta.

Alla presa di seconda alta potrete opporre la stessa contropresa, che si è descritta per la presa di seconda bassa nel caso, che presentandovi il nemico la sua punta al petto, la sua spada si trovi al di sopra della vostra. Se al contrario tenendo il vostro pugno alto, l'avversario sia costretto a presentarvi la punta della spada. Facendola passare al di sotto della vostra, dovrete in questo caso fare la stessa contropresa, che (nel § 299) abbiamo detto di doversi opporre alla presa di terza alta.

§ 302. Contro-presa alla presa di spirale.

Contro la presa di spirale o che sia eseguita col pugno di prima, o di terza posizione, potrete, adoperare la contropresa di balestrata d'inquartata.

§ 303. Contro-presa alla balestrata.

Avendo parlato nel capitolo quarto di questa parte della balestrata, non abbiamo stimato d'ivi descriverne la contraria, avendo per oggetto di esporvi allora solamente le azioni, con cui si può arrestare l'audacia di nemico, che si stringe a doppia misura. Ma dopo avervi qui suggerito le azioni da opporre a ciascuna delle prese da noi descritte, crediamo a proposito d'insegnarvi la contropresa, che dovete fare all'avversario nell'atto, che cerca di abbattervi colla balestrata stessa.

Per eseguire dunque quest'azione bisogna distinguere due casi, che nascono dalla diversa posizione del braccio sinistro del nemico nel venire a fare la balestrata. Il primo di questi è quando l'avversario nel venire a prendere tale azione passa il suo braccio sinistro al di sotto della vostra spada, ed il secondo è se il braccio sinistro nemico viene a passare al di sopra della vostra spada.

Nel primo degli accennati casi, avendo il nemico passato il piede sinistro in avanti, mentre viene ad urtarvi da dentro col braccio nella gola, voi col braccio sinistro circolando da sotto, e per fuori, e poi sopra il suo braccio sinistro, ritornando al di dentro, stringerete il suo polso sinistro sotto il vostro braccio, come nell'avviticchiata. Nello stesso momento, girando in dietro inquarterete col piede sinistro, facendo centro sul diritto, e gli darete il colpo di pomo nella tempia sinistra. Potrete facilmente comprendere, che coll'inquartata trascinando il braccio del nemico in dietro, facilmente può accadere di slogarglielo: voi poi uscendo dal piano delle offese, vi metterete interamente al sicuro dalla sua spada.

Nel secondo caso eseguirete il giro inquartando, come abbiamo ora detto; ma trovandosi la vostra spada sottoposta al braccio sinistro del nemico, non potrete dargli il colpo di pomo.

Voi dunque dopo di aver inquartatato, l'urterete nel dorso, e propriamente tra le due scapole, prima col vostro gomito, e poi col taglio della vostra coccia, e dell'elsa, e nella sua gamba, e ginocchio sinistro col vostro ginocchio destro.

In questo modo nel tempo stesso, che tirate in dietro il nemico, per mezzo del suo braccio sinistro, che avete avviticchiato, l'urtate in avanti colla spinta anzidetta, talché egli facilmente caderà boccone a terra.

§ 304. Conchiusione di questo capitolo.

Col presente capitolo siamo giunti al termine di tutte le principali azioni della Scherma tanto di semplice spada, che di spada e di lotta insieme, dalle quali, queste erano in gran riputazione presso gli antichi[1]. Avendovi descritte le contrarie-di-contrarie, crediamo di di avervi ammaestrati nel miglior sistema, a cui ci è sembrato di potersi ridurre la scienza della Scherma,

---

1 Abbiamo più volte detto, che le azioni di lotta presso gli antichi erano molto in uso; quindi il Tasso ci descrive tali azioni colla stessa esattezza, che le azioni di spada semplicemente: che anzi in tutti i più famosi duelli del suo poema fa sempre seguire le azioni di lotta a quelle di spada. Così in quello tra Tancredi, e Clorinda:

Tre volte il cavalier la donna stringe
Colle robuste braccia, ed altrettante
Da que' nodi tenaci ella si scinge.
Can. 12, St. 57.

Anche nelle St. 17, e 18 del C. 19 vi si legge la lotta che fece Tancredi con Argante:

Tai fur gli avvolgimenti, e tai le scosse.
Ch'ambi in un tempo il suol presser col fianco ecc.
Colle seguenti ottave.

insegnandovi di rinvenire sempre nuove risorse contro qualcunque azione, con cui il vostro nemico tenta di colpirvi. Coll'estendere nella pratica i principj, e le teorie da noi esposte, potreste giungere a schermire non solo con azioni di terza, o quarta intenzione, ma spingere anche la loro complicazione ad un numero maggiore.

Tutto ciò, che sinora abbiamo esposto si può riguardare come il corpo e la parte fisica della Scherma: uno schermitore, che al di là di questa non si eleva, non potrà giammai uscire dalla classe de' mediocri.

Ciò, che costituisce lo schermitore sublime e che può dirsi l'anima della Scherma, è la parte morale della stessa, di cui brevemente vi daremo un saggio nel seguente capitolo, dimostrandovi come la pratica delle teorie da noi esposte debba essere accompagnata dalla conoscenza del carattere del vostro competitore, e dandovi le regole, onde fare uso dell'espressione del volto tanto per rilevare il temperamento dell'avversario, quanto per celarvi il vostro.

CAPITOLO SESTO

OSSERVAZIONI SULLA FISIONOMIA, SU VARII TEMPERAMENTI DEGLI UOMINI E DELL'USO CHE SI DEE FARNE NELLA SCHERMA

§ 305. Introduzione in cui si dimostra l'utilità di ciò, che in questo capitolo si espone.

Se potessimo persuaderci, che gl'Italiani, al cui vantaggio indirizziamo queste nostre osservazioni, avessero giurato nelle parole degli Autori della famosa Enciclopedia Francese, avremmo a temere, che il solo titolo di questo capitolo possa alienare l'animo de'nostri lettori, quasi volessimo innalzare un edificio sull'onda, o sul vento, e meritarci volessimo il titolo di dittatori di un'arte vana, e fantastica[2]. Tale appunto viene appellata da' sullodati autori all'articolo Physionomie quest'arte, in proposito della quale il più moderato, e non meno Enciclopedista Inglese Chambers aveva il coraggio di dire, che si scorgea in essa qualche cosa di reale, e fondato, e che forse vi

2 Diodati però in una lunga nota, che fa nell'Enciclopedia all'articolo Physionomie dimostra colla esperienza, che lo studio della medesima non è da disprezzarsi. Noi trascriveremo qui alcune linee dell'anzidetta nota: *mais la France devroit connoître les lettres philosophiques sur la physionomie, qui ont été deux fois imprimées à la Haye, et dont firent un si grand eloge les journaux étrangers et sur tout la bibliothéque raisonnée*.

si conteneva una filosofia molto più pura di quella, che alcuni pensavano; ed osava soggiungere, che di tutte le arti fantastiche degli Antichi, disusate presso i Moderni, non v'è alcuna, che abbia tanto fondamento nella natura, quanto questa.

La scienza della fisionomia è quella che c'insegna a conoscere l'umore, il temperamento, o la disposizione di una persona colla semplice osservazione delle linee della sua faccia, e de' caratteri de' suoi membri, o delle sue fattezze. Ci sembra, che qualunque lettore, che non sia quest'oggi per la prima volta entrato in società a conversare cogli uomini, non proverà dietro le proprie esperienze alcuna fatica a ravvisare la verità delle asserzioni di Chambers; poiché non gli sarà sicuramente mancata occasione di sentirsi dalla natura stessa invitato ad osservare nella faccia degli uomini alcune modificazioni o di abito, o di accidente, in cui leggere i loro interni movimenti dell'animo, e così poi trarne profitto, per regolare la propria condotta nel conversarvi.

Ben lontani dal mendicare l'attenzione de' nostri lettori a questo capitolo con un lungo catalogo degli autori, che hanno illustrata questa materia, ci contenteremo per ora del solo Aristotile, la di cui soda scienza, libertà di pensare, e profunda meditazione formeranno mai sempre l'onore della filosofia, e che non ebbe a malgrado di tramandare a' posteri un trattato della fisionomia. In fatti non poteva a meno il dotto filosofo della Grecia di osservare quell'apparente corrispondenza, che passa tra l'animo, e 'l volto nostro, e le modificazioni che le fattezze, ed i delineamenti della faccia ricevono da' moti, e dalle affezioni dell'animo, e le utilità che ne possono a noi ridondare nell'umano commercio da queste stesse osservazioni, che non solo ci possono servire di mezzo termine pe'l confronto dell'espressioni della lingua col cuore, ma benanche a farci conoscere i diversi temperamenti degli uomini, con cui siamo necessitati di conversare.

La provvida Natura non fu contenta di averci somministrato una lingua per comunicare agli altri i nostri pensieri, ed un orecchio per comprendere gli altrui, ci volle somministare un altro linguaggio, che talvolta anche ci compensa della perdita, che possiamo aver fatto dell'orecchio, se sordi, o della lingua, se muti. Questo è appunto il linguaggio della fisionomia. Il movimento, il contegno, l'occhio stesso talvolta sono più eloquenti della lingua. Questo linguaggio potrebbe chiamarsi la lingua universale: ella è nota al dotto, ed all'ignorante, e frequentemente odonsi ripetere nel popolo quelle celebri parole di Cesare: *non temo il panciuto, ma il magro, il pallido*. Per Cesare erano sinonimi il linguaggio della fisionomia, e quello delle passioni.

Nel decorso di questo capitolo ci verrà opportunità frequente di udire questo linguaggio dalle labbra dell'immortale Torquato, che appunto dovendo descrivere nel suo poema frequenti duelli, di cui tutta conosceva l'arte, non potè non entrare in dettagli di questa scienza, ed in ciò la fece da

gran maestro; perché se vi ha professione, in cui sia necessario lo studio della fisionomia, ella è certo quella della Scherma.

Quale vantaggio non dovrà avere sul suo avversario uno schermitore, se rilevando in esso un temperamento collerico, e furioso, saprà sconcertarlo con un combattere flemmatico, e riflessivo, e se flemmatico, avvilirlo con l'attività, e con un appostato furore?

Quale superiorità se sia fornito di una pratica arte di rilevargli i pensieri del contegno, e dagli occhi, e di leggergli quasi scritte in fronte le azioni, che medita di eseguire, o la stanchezza da cui è preso, o il furore da cui viene agitato, o la viltà, che lo assale?

I precetti stessi, che siamo per darvi, vi faranno l'elogio di questa scienza. Amando però noi di darvene una idea, se non totalmente estesa ne' suoi rapporti, almeno sufficientemente esatta ne' suoi principj, crediamo necessario di dare cominciamento da alcune teorie su' diversi temperamenti, e su' segni esteriori, onde distinguerli, e quindi passeremo alla parte più propria della fisionomia, cioè al linguaggio della fronte, delle guancie, e degli occhi.

§ 306. Distinzione de' diversi temperamenti degli uomini.

Distinguonsi generalmente quattro specie di temperamenti negli uomini, secondo che i fisici c'insegnano che quattro sono i diversi umori, da cui la complessione dell'uomo è formata. E siccome questi sono il sangue, la collera, la flemma, o la melanconia, così i temperamenti degli uomini saranno *sanguigno, collerico, flemmatico, e melanconico*, a misura che saranno forniti di uno de' suddetti umori più che degli altri. Dalla diversa mescolanza di questi umori però nascono moltissimi varj temperamenti, che s'indicheranno col nome degli umori, di cui nello stesso tempo maggiormente abbondano. Così un uomo di un temperamento abbondante di sangue, e flemma si dirà *flemmatico-sanguigno*, un altro per la stessa ragione si dirà *collerico-flemmatico*, e così degli altri.

Dietro una tale divisione passeremo qui ad indicarvi i segni, che molti celebri scrittori ci hanno tramandati, come il risultato di una lunga esperienza, per riconoscere dall'esterno degli uomini i diversi loro temperamenti.

§ 307. Del temperamento sanguigno.

L'uomo sanguigno suol'essere pingue, di pelo biondo, nel viso di colore bianco, suole avere gli occhi piacevoli, in essi molto bianco e le palpebre alquanto rosse, ed abbonda in sudore, per poco che si agiti, talché

gli si vede fumar la testa, ed il corpo, anche nel più rigido inverno. Allorché l'uomo sanguigno si adira gli si tinge il viso di rosso, e per quanto facilmente si adira, tanto più presto si rimette in calma, e diviene per la sua naturale piacevolezza d'animo dispiaciuto di essersi adirato col suo simile.

L'uomo di questo temperamento è sincero, ed incapace di doppiezza; è generoso, agile, e capace di gran progressi nel mestiere delle armi.

§ 308. Del temperamento collerico.

L'uomo collerico è ordinariamente di color cedrigno nel suo viso, che suol'essere lungo si ravvisa molta vivacità, come pure ne' suoi occhi. Egli ha la testa alta e le labbra colorite; è magro di complessione, nerboruto di membri ben formato, e spesso suole essere calvo. Nell'adirarsi i suoi moti sono di una celerità incomprensibile, benché il suo sdegno presto svanisca. Egli facilmente balbutisce nell'adirarsi[1], e qualche volta naturalmente ancora. Il suo carattere è molto propenso alla superbia, ed all'ira: è valoroso naturalmente, agile, ed instancabile nella ginnastica, talchè sembra formato espressamente per maneggiare le armi.

§ 309. Del temperamento flemmatico.

Il flemmatico suol'essere di colore bianco, di viso rotondo, e largo colla bocca grande, le labbra bianche, ed abbondante in saliva. Egli è quasi stupido senz'alcun brio, neppure ne' suoi occhi, e rare volte è calvo, se non sia per la vecchiezza.

Suole incominciare ad impinguarsi dalla fanciullezza, ed è perciò di tardo moto, e di poco brio; è difficilissimo all'ira, tutto che ne abbia bastante motivo, quindi non è questo un temperamento adatto pe'l mestiere delle armi.

§ 310. Del temperamento melanconico.

Si suol distinguere l'uomo di temperamento melanconico dal suo colore, ch'è olivastro. Una spaventevole tristezza è dipinta nel suo sembiante,

---

1 Tasso fa verificare ciò ne' primi moti di sdegno di Argante, in cui egli ha voluto esprimerci il vero carattere del collerico, quando dice dello stesso:

Morde le labbra, e di furor si strugge.
Risponder vuol, ma'l suono esce confuso
Siccome strido di animal, che rugge.
Cant. 6, St. 38

e ne'suoi occhi, il di cui bianco si approssima al color di piombo, e che sono mantenuti bassi da larghe palpebre, che li ricoprono quas'interamente. Le sue labbra sono aride, e livide, e la sua complessione magra: il suo corpo è mal disposto, e senza brio, avendo per lo più la testa inclinata, e facendo nel camminare lunghi passi. L'uomo di questo temperamento suole essere pronto a temere, anche senza ragione, e quindi difficilissimo a perdonare, e tanto più capace di tradimento, quando non è suscettibile di vero valore; nelle inimicizie è implacabile, e suole conservare talora la stessa costanza nell'amicizia.

§ 311. Del collerico-sanguigno.

Dall'unione delle qualità del sanguigno, e del collerico nasce il carattere dell'uomo *collerico-sanguigno*; e per riconoscerlo basta ravvisare in lui combinati i segni, che abbiamo indicati per ciascun di questi due temperamenti.

Quindi un uomo di questa complessione sarà sdegnoso, ardito, pronto, deciso, generoso, ottimo per maneggiar le armi, ed in conseguenza per la Scherma.

§ 312. Della collera, da cui nasce la superbia.

Havvi però un'altra specie di collera, che alterandosi fa divenire l'uomo superbo a segno da rendersi incapace di freno.

Alcuni danno per indizi certi di superbia il portarsi da un uomo la testa elevata, gli occhi sdegnosi, ed accesi, e finalmente si conferma dall'autorità di molti, che il parlare aspro, ed il mostrarsi poco ufficioso sieno i primi segni da riconoscere un superbo[2]. Questo vizio per altro suole essere compagno della codardia, e della viltà, come si verifica in certi uomini, i quali essendo forniti di un carattere piuttosto comico, credono, colle affettate modificazioni del di loro viso, e coll'ampolloso parlare, imporne a quelli del valor vero: ma di costoro si verifica sempre, che:

Impeto fanno nelle battaglie prime,
Ma di leggier poi langue, e si reprime.
Tasso Can. I St. 62

2 Picciol segno d'onor gli fece Argante
In guisa pur d'uom grande, e non curante.
Tasso, Can. 1, St. 62.

§ 313. Del collerico-flemmatico.

La complessione dell'uomo *collerico-flemmatico* sarà similmente indicata dalla combinazione de' segni appartenenti agli umori, di cui è composta. Un uomo dotato della medesima, avrà un viso allegro, e piacevole, il parlare modesto, e circospetto, il portamento grave, e composto. Si dee notare però, che gli uomini di questo carattere per quanto sono difficili ad andare in collera, altrettanto difficilmente la depongono.

§ 314. Del flemmatico-melanconico, e flemmatico-sanguigno.

Il temperamento *flemmatico-melanconico* si ravviserà da' segni indicanti questi due umori, qualora questi si combinano nello stesso soggetto. Quindi l'uomo di questa complessione sarà codardo, ed incapace di trattar le armi: solamente sarà buono per fare molto travaglio materiale, e grossolano. Gli uomini di temperamento *flemmatico-sanguigno* saranno buoni pe'l mestiere delle armi.

§ 315. Avvertimento.

Di tutti gli accennati temperamenti però l'esperienza dimostra che quello del *collerico-sanguigno* è la più vantaggiosa disposizione, che si possa da un uomo avere per riuscire nel maneggio delle armi.

§ 316. Si conchiude la necessità di conoscere gli anzidetti temperamenti.

Degli espostivi diversi temperamenti degli uomini tirerete delle conseguenze vantaggiose relativamente al maneggio della spada, e potrete colla sagace, e profonda osservazione cogliere degli utili tempi sul vostro avversario, di qualunque temperamento egli sia. Conchiuderemo dunque che oltre la necessità di conoscere di quale temperamento sia fornito chi si batte con voi, sia bensì piucché necessario saper decidere in qual maniera si debba da voi attaccare, in ragione del diverso suo temperamento.

§ 317. Principi generali per valersi nella pratica dell'anzidetta conoscenza.

Ma siccome è del propostoci darvi sempre delle idee generali, onde voi possiate servirvene al caso, modificandole secondo il bisogno, così vi diciamo in generale, che nelle azioni qualunque di Scherma bisogna, che

voi abbiate per regola di opporvi sempre all'umore, di cui il temperamento dell'avversario è fornito. Quindi se il medesimo fosse un collerico non sarà bene caricarlo con furore, e con colpi di prima intenzione. Ciò in vece di avvilirlo, raddoppierebbe il suo valore; la rabbia lo renderebbe svelto di mente, con suggerirgli le contrarie all'uopo, e sollecito di braccio, per vibrare i colpi, che nascono dalla sua abituale risolutezza, con una velocità incomprensibile. Combattendo perciò entrambi con pari collera, e furore, dareste più luogo alla decisione della volubil Dea, che a quella dello studiato valore.

Volendo dunque assalire un collerico non sarà bene tirargli di prima intenzione, mentre facendo egli lo stesso a voi, l'incontro di due forze così accelerate, ed indeterminate sconcerterà sicuramente le azioni da voi premeditate, esponendovi dippiù a degli improvvisi pericoli. Contro di lui dunque, egualmente che contro il sanguigno bisogna far sempre azioni di seconda intenzione, ed investendosi del carattere di flemmatico, presentargli la spada senza muoversi, affinché il medesimo spinto dal proprio temperamento, e trasportato dall'ira, venga in avanti precipitosamente a prendervi un'azione di prima intenzione, e cada inavvedutamente nella contraria, che gli avrete premeditata. Tasso, gran conoscitore del cuore umano, dal quale abbiamo ricavato la maggior parte di queste osservazioni, ci dimostra, confermando ciò, che qui asseriamo, come Tancredi si opponga alla furia del collerico Argante, del quale dice:

E portato dall'impeto, e dall'ira
. . . . . .
E tornata per ferire, ed è di punta
Piagato, ov'è la spalla al braccio giunta.
Can. 6 St. 44

§ 318. Avvertimento.

All'agire però flemmaticamente contra il sanguigno, ed il collerico bisogna guardarsi di aggiungere alcuna maniera insultante, poiché il temperamento di questi essendo generoso, se venisse ad essere soverchiamente aizzato, il di loro valore si raddoppierebbe per gl'impulsi violenti del cuore, e potrebbero farvi convinti che *la virtù stimolata è più feroce.*

§ 319. Altro avvertimento.

Siccome però è ottimo di tenersi sull'aspettativa nel combattere con un avversario collerico, o sanguigno, così sarebbe irragionevole di far

lo stesso con un flemmatico, poiché questi stando sulla difesa, non oserà giammai venire alla carica, qualunque incentivo da voi ne riceva. Se dunque voi faceste lo stesso, non si potrebbe ottenere il fine dell'offendere e la zuffa sarebbe flemmatica, ed indecisa. All'avversario flemmatico perciò dovete opporre sempre azioni di prima intenzione, ed avere per sistema di caricarlo, badando, secondo l'arte prescrive, alle contrarie, ch'egli può opporvi, affinché riopponendogli voi delle contrarie-di-contrarie, possiate invilupparlo nella sua flemma, e costringendolo ad agire inversamente dal suo temperamento, ottenere lo scopo di vincerlo.

§ 320. Esempio in conferma dell'antecedente.

Cesare, che ben conserva la natura non solo degli uomini singoli, ma quella bensì delle Nazioni quando combatteva co' Galli, esortava i suoi soldati ad attenderli a piè fermo, ricordando loro, che i nemici erano più di uomini nel principio delle imprese, ma meno assai delle donne nel proseguimento. Le truppe romane però presentavano agli occhi di questo gran capitano un ben diverso carattere, per cui doveva diversamente istruire le sue coorti, che dovevano combatterle. Così allorquando nelle pianure di Farsaglia si disponeva alla famosa giornata contro le legioni latine di Pompeo, vedendo, che queste flemmaticamente a piè fermo l'attendevano, ordinò al suo esercito di caricarle audacemente. Non conchiuderete con Cesare, che col nemico flemmatico bisogna agire da collerico, e contro il collerico da flemmatico?

Essendo regolarmente l'uomo melanconico di minor valore del sanguigno, e del collerico sanguigno, bisogna combatterlo nel modo stesso, che si è detto del flemmatico, cioè sempre caricandolo, poiché questi difficilmente verrà il primo ad attaccarvi.

§ 321. Si conchiude quali temperamenti sieno i più vantaggiosi pe'l maneggio delle armi.

Quindi si rileva, che oltre tutti i vantaggi che i sanguigni, ed i collerici hanno sopra i flemmatici, ed i melanconici, vi è quello, che questi non azzardano di attaccare i primi, danno loro l'agio di restare fuori di misura per risposare l'intelletto, ed il corpo, senza niente rischiare, e poi caricarli quando loro aggrada, e sorprenderli stanchi del restare aspettando in guardia. Ché se a' sanguigni, o a' collerici non riescano i colpi da loro tirati, saltando indietro possono con ogni comodo riposare, trovandosi, come si è detto, a fronte di nemici, che non osano di attaccarli con azioni di prima intenzione.

§ 322. Delle diverse modificazioni del volto.

Secondo i principj, che si sono qui sopra da noi brevemente esposti, si può acquisire la conoscenza de' temperamenti degli uomini delle loro esterne apparenze. Ma siccome la Scherma ha per uno de' principali precetti quello di *schernir l'arte con l'arte*, e che nella nostra faccia, e negli occhi il nemico cerca d'indagare i nostri pensieri, così bisogna sapervi avvalere de' varj cambiamenti del viso, con cui ora potrete mostrarvi coraggioso, ora timido, ora rabbioso, ed impetuoso, ed ora tranquillo, secondo vi farà di bisogno, per adescare l'avversario ad agire secondo i vostri desiderj.

§ 323. Prima regola.

Prima di tutto dovete fissare attentamente i vostri occhi in quelli del vostro competitore, senza volgere giammai altrove i vostri sguardi. Così facendo lo scoprirete tutto insieme colla sua spada, e gli leggerete l'animo nel volto. Abbiate per certo, che sono in grand'errore quegli schermitori, che fissano i loro occhi sulla spada del nemico, poiché costoro si avvedono dell'idea dell'avversario nella sua esecuzione, e non già nel punto, ch'egli la concepisce nel suo animo. Ma negli occhi si conosce il primo momento del pensiere dello schermitore, e nella mossa poi della di lui spada il secondo momento, ch'è primo della sua esecuzione: sicché colui, che osserva il nemico negli occhi sarà prevenuto di ciò, ch'egli vuol fare, ed avrà perciò un momento da riflettere alla contraria, che potrà opporre.

§ 324. Avvertimento.

Si dee però avvertire, che stando a doppia misura, sarà pure necessario di dividere l'attenzione dirigendo gli sguardi non solo agli occhi del nemico, ma bensì alla coccia della sua spada. Poiché serrandovi troppo col medesimo, potrebbe accadere di non avvedervi, che i piedi, o la mano partono de' momenti prima di quello, che a voi sembra di aver letto negli occhi del medesimo.

§ 325. Digressione per rispondere ad una difficoltà che può opporsi.

Forse potrà taluno dirci, che la regola, che noi diamo qui non avrà luogo qualora si schermisce colle maschere, impedendo queste di scorgere così minutamente i moti degli occhi dell'avversario. Noi rispondiamo, che la scuola di Scherma italiana non ammette le maschere in accademia, perché nel

duello non se ne può far uso, e l'accostumarvisi nella medesima recherebbe danno nel duello stesso, mentre l'esser privo di questa difesa potrebbe o portare lo schermitore ad un soverchio ardimento, micidiale a se stesso, o ispirargli un soverchio timore che gli toglierebbe il sapere della Scherma. Che se si volesse opporci l'autorità degli antichi guerrieri, che facevano uso delle visiere, noi vi ricorderemo, che queste non dovevano coprire i loro occhi di modo, che non si potessero scorger ne'medesimi i movimenti dell'animo. Crediamo bastante a convincervi di ciò l'autorità del Tasso, il quale ben ci dimostra quali fossero gli sguardi di Tancredi, quantunque combattesse colla visiera; sguardi da cui ben si conosceva il suo pensiere di voler caricare di prima intenzione il nemico. Così in varj luoghi egli dice di questo guerriero:

Gli move incontro il Principe feroce
Con occhi torvi, e con terribil voce:
C.7, St. 37

Il perfido Pagan già non sostiene
La vista pure di sì feroce aspetto.
St.43

Infiamma d'ira il Principe le gole,
E negli occhi di fuoco arde, e sfavilla,
E fuor della visiera escono ardenti
Gli sguardi, e insieme lo stridor
de'denti.
St.42

§ 326. Seconda regola.

Bisogna per principio fondamentale di Scherma mostrarvi al nemico diverso da quello che voi siete in realtà, e fargli credere tutt'altro da quello, che veramente pensate di fare. Se per esempio, voi sarete stracco e debole, in modo da non poter più resistere alla fatica dell'assalto, invece di darlo a divedere al vostro avversario, ciocché lo renderebbe audace, dovete ostentar vigore, raccogliendo gli ultimi avanzi della vostra forza, come c'insegna Tasso:

Come face rinforza anzi l'estremo
Le fiamme, e luminosa esce la vita,
Tal riempiendo ei d'ira il sangue scemo,
Rinvigorì la galiardia smarrita.
Cant. 19. St.22

§ 327. Maniera di mettere in pratica la regola anzidetta.

Dovete perciò nel caso anzidetto stringervi colla massima esattezza sotto la guardia, ed invitare anche colla voce il nemico a caricarvi guardandolo con fierezza.

Gli farete con ciò credere, che voi lo attendete a piè fermo colla massima robustezza, per mortalmente arrestarlo con qualche portentosa contraria, nell'azione, ch'egli potrebbe venir a farvi. Un tal timore fa sì, ch'egli non venga a caricarvi, e dovendo essere se non del tutto stracco, almeno faticato alquanto, nel vedervi, perciò che si è detto, in tutta la vostra forza, dovrà maggiormente infievolirsi, e perdere la speranza di superarvi; onde in vece di assalirvi, naturalmente romperà indietro, lasciando involontariamente a voi il tempo da respirare. Allora voi potrete con franchezza puntare la vostra spada in terra, fingendo di scoprirvi il petto per invitarlo a tirare, e potrete riposare con tal ripiego anche il vostro braccio, corbellando l'avversario.

§ 328. Esempio primo.

Al contrario quando volete invitarlo a caricarvi, essendo voi in vigore, bisogna che vi dimostriate debole, affannato, e qualche volta anche tremante, accompagnando col volto la finzione del timore, esprimendo negli occhi lo spavento, con aprirne, e serrarne le palpebre ad ogni minima mossa, o voce del nemico, benché stia fuori misura, col rompere in dietro senza ragione, e col tremor del braccio, e delle gambe.

Se l'avversario da queste apparenze, lusingandosi di avervi già superato, viene a tirarvi qualche colpo, non credendovi capace di opporgli alcuna contraria, allora dovete fulminarlo con quella che avevate già premeditata, che sarà tanto più efficace, quanto riuscirà inaspettata.

§ 329. Esempio secondo.

Se poi il nemico vedendovi intimorito, ne godesse, e nel momento del suo giubilo si astraesse, quasi indeciso sull'intenzione, che dee farvi, voi in quel momento favorevole per voi, come un baleno improvviso, dovete prendergli un'azione più opportuna al caso, ed assaltarlo velocemente con replicati colpi, finché la sua velocità nel difendersi non equivalendo alla vostra nell'offenderlo, possiate colpirlo con sicurezza, verificando ciò, che dice Tasso di Rambaldo:

Ma veloce allo schermo ei no è tanto,
Che più l'altro non sia pronto alle offese.
Can. 7. St. 40

§ 330. Riflessione.

La sorpresa del nemico in questo dovrà essere tanto maggiore, quanto dovete avere l'avvertenza di cambiare nello stesso tempo il vostro volto, cioè da impaurito, qual si mostrava, farlo atroce, gli occhi da spaventati vivacissimi, il corpo da tremante nerboruto, e fermo, ed accompagnare l'operazione del braccio, e del corpo con un grido sonoro, ed imponente, per maggiormente atterrirlo, e sorprenderlo[1].

§ 331. Esempio terzo.

Nel caso che vi riesca di avvedervi nello stesso punto, che l'avversario viene a presentarvi la sua spada, della contraria, ch'egli premedita di farvi all'azione, per cui vi ha invitato, voi dovevate fargli credere di non aver ciò compreso, e di prendergli felicemente l'azione, in cui egli vi aspetta.

Fingerete perciò di eseguirla col massimo impegno, e trasporto di collera, guardando ancora verso quella parte, dov'egli suppone, che gli dovrete tirare, e facendo effettivamente l'azione, dovete tirargli mezza stoccata: attenderete però in questo istante la sua contraria non solo per schermirvene, ma bensì per offenderlo colla contraria-di-contraria, che avevate già pensata di opporgli.

---

1 Che l'aggiugnere il grido all'azione dia un certo spavento al nemico non si può mettere in dubbio. Si sa dalla storia, che i Romani, a somiglianza di molti altri antichi popoli guerrieri, avevano quest'uso per un punto di disciplina, e che spesse volte col rinnovare il loro grido decisero delle battaglie, che sino a quel punto non promettevano, che un esito infelice per loro. Sembra che da ciò possa ripetersi l'uso di praticar lo stesso ne' duelli. Tasso perciò in quelli, che ci descrive, ce lo fa vedere praticato da' più valorosi nelle azioni di maggior decisione. Così di Argante nel massimo suo trasporto dice:

Con la voce la spada insieme estolle
Can.6, St. 44,

e di Tancredi contro Rambaldo:

A le percosse le minacce altere
Accompagnando . . . . . .
Can. 7, St. 39.

Dall'antichità di questo costume si dee credere essere derivato tra gli schermitori napoletani l'uso di dare delle voci o nel prendere sul nemico una azione di prima intenzione, o nel rispondere, o finalmente per invitarlo a tirare. Noi crediamo dunque, che non sieno perciò biasimevoli, qualora non oltrepassino i limiti della moderazione.

§ 332. Esempio quarto.

Volendo colpire quasi con sicurezza un'azione semplice di prima intenzione al nemico, dovete fingervi tranquillissimo nel volto, e nello stesso tempo, facendo sembiante di adattare il vostro corpo per tirargli un colpo diverso da quello, che in realtà volete fare, dirigerete lo sguardo a quella parte del suo petto, in cui volete fargli credere, che andate a colpirlo. Allorché poi vi sarete assicurato, ch'egli vi ha creduto, dovrete velocemente dirigere il colpo in quella parte, dove avevate premeditato di ferirlo. Per esempio se voi volete di prima intenzione tirare all'avversario una botta diritta inquartando, dovete fargli credere l'opposto, e coll'abbassarvi sulla guardia, sedendovi maggiormente sulle gambe, e curvando un poco la testa, ed il petto in dentro, guardargli sotto l'armi verso fuori del suo petto, come se gli voleste tirare un cartoccio; vedendo che l'avversario vi ha creduto, e che si prepara o a parare il cartoccio, e rispondere, o farvi un'altra contraria, dovete repente tirargli la da voi premeditata stoccata d'inquartata.

§ 333. Riflessione.

Riflettendo sull'addotto esempio, facilmente rileverete, che lo stesso mezzo per riuscire a ferire il nemico si dee applicare a qualunque azione di prima intenzione.

§ 334. Dilucidazione degli antecedenti.

Chiunque è bene addestrato a leggere negli occhi dell'avversario i di lui pensieri comprenderà ciò, che qui asseriamo, cioè che molte volte, quantunque il medesimo v'invita a prendergli un'azione di prima intenzione, voi ad onta della sua aspettativa, potete cogliere, osservandogli negli occhi, de' momenti di alienazione, per tirargli con felice riuscita. L'esperienza ci dimostra, che stando in semplice misura in aspettativa, l'uomo non può durare in continua attenzione, essendo questo uno stato violento tanto pe'l suo fisico, quanto per lo spirito; non potrà quindi evitare di essere in qualche atomo di tempo meno attento del solito.

È chiaro perciò, che se voi questi momenti propizi saprete distinguere momenti la di cui cognizione più con una lunga pratica, che coll'astratta meditazione della teoria si acquisisce, e saprete profittarne per tirare al vostro avversario, sarete sicuro di colpirlo, ad onta della sua aspettativa.

§ 335. Conferma dell'antecedente con esempi.

Per convincervi di ciò nella pratica, osservate quando esercitandovi con qualche veloce schermitore, gli parate per istudio le botte di cavazione; vedrete che se costui vi tirerà tali colpi, mettendo qualche intervallo di tempo tra l'uno, e l'altro, voi avrete stanca la riflessione in modo, che nell'attendere la sua cavazione, facilmente vi astrarrete, quantunque siate prevenuto per parare.

Possiamo assicurarvi, che il prelodato Errante possiede sì bene l'arte della conoscenza dell'occhio, che accoppiata questa alla velocità indicibile della sua stoccata, rendendo irreparabile la sua botta di cavazione, costerna colui, che vuol parare, e gli stanca l'attenzione in modo, che negli occhi del suddetto paratore non solo Errante, ma tutti i circostanti ancora conoscono chiaramente gli anzidetti momenti di astrazione.

§ 336. Attenzione che si dee impiegare
per acquistare l'anzidetta finezza d'occhio.

Da ciò rileverete dunque la necessità di avvezzarvi nello schermire a concentrare tutta la vostr'attenzione alle azioni, che state facendo; azioni, che richiedono tanto maggiore riflessione, quanto dalle stesse dipende l'onore vostro, e la vita, e di non agire se non in que' momenti, in cui il nemico si trova involontariamente astratto. Persuadetevi in somma, che quando a voi naturale, ed abituale la descrittavi finezza d'occhio sarà divenuta, allora solamente potrete chiamarvi schermitori di somma intelligenza.

§ 337. Riflessione.

Non ostante però, che la predetta conoscenza sia essenzialmente necessaria per formare lo schermitore perfetto, pure dalla più gran parte de' maestri si vede trascurata a segno, che bisognerebbe dire, che la medesima o assolutamente da essi s'ignora, o che mancano ad uno de' loro più essenziali doveri nel non istruirne i loro allievi. Se questi dunque non acquistano la perfezione nella Scherma, sembra che non si debba ciò ripettere dalla mancanza de' di lei principj, ma bensì dalla inespertezza di chi l'insegna.

§ 338. Avvertenza nell'adattare il volto all'azione dello schermire.

L'essere la Scherma una scienza seriissima, importa che anche nell'accademia, serio dee lo schermitore dimostrarsi. Non può essere perciò

se non riprensibile la sciocchezza di coloro, che o ridono schermendo, o per lo meno mettono tutto il loro studio a mostrarsi geniali, e piacevoli nel volto. Per quanto convenga una tale modificazione di viso in chi balla, altrettanto disdice allo schermitore. Bisogna che l'uomo s'investa del carattere dell'azione che sta facendo: e se voi ridereste di un pittore, che delineasse con viso di amorino un guerriero, il quale colla spada alla mano avesse a difendere l'onor suo, la sua vita, o la sua patria, di voi similmente si riderebbero gli astanti di buon senso, allorché schermendo in vece di ostentare virilità, ed eroismo nel volto, vi mostraste languidi, ed effeminati.

Pirro re d'Epiro avendo superati i Romani in una battaglia, in cui questi furono sorpresi dalla vista de' suoi elefanti, e dalle sue nuove evoluzioni, e vedendo gli estinti nemici, che giacevano supini mostravano le ferite ricevute ne'loro petti

……..…quasi d'onor vestigj degni
Di non brutte ferite impressi segni,
Tas. Cap. 1 St. 53

non potè fare a meno di ammirare la ferocia, che ne' volti di que' cadaveri si vedeva espressa, e di concepire dalla stessa un'alta idea del valore de' Romani, e della potenza di Roma; talché alla presenza delle sue vittoriose schiere non ebbe ritegno di dire, che s'egli avesse comandato a simili truppe sarebbe divenuto padrone del mondo intero. Il solo aspetto dunque de' soldati romani estinti vinse l'opinione di quel nemico, che li aveva superati colle armi alla mano. Un tal'esempio vi convincerà, che non a caso, o per bizzarria noi abbiamo dato l'antecedente avvertimento, che anzi facendovene comprendere l'importanza, siamo sicuri che v'indurrà a non trascurarlo nella pratica.

§ 339. Conchiusione di questo capitolo.

Se attentamente avrete letto questo capitolo, vi sarete persuasi della necessità, che vi era di esporvi quanto in esso si contiene. Ma se taluno non ne fosse appieno convinto, riguardando come affatto estranee alla Scherma le astratte teorie quivi esposte, noi non faremo che appellarcene alla sua riflessione. S'egli vorrà fare uso di questa nell'esercitarsi indefessamente nella pratica di questa scienza, servendosi così dello stesso mezzo, per cui noi abbiamo riconosciuta l'anzidetta necessità, non potrà che uniformarsi alla nostra opinione: siamo anzi persuasi ch'egli troverà, che qui si è detto quanto appena era necessario su di una materia che a parlarne con profondità, richiede degli estesi trattati.

Noi pertanto ci siamo limitati a darvi un breve saggio di questa parte, che può riguardarsi come la metafisica della Scherma, affinché sviluppando da voi stessi i principj da noi esposti, possiate farne l'applicazione alla pratica; credendo opportunamente di passare nel seguente capitolo a suggerirvi de' precetti necessariissimi per ben dirigere le azioni di Scherma nell'assalto.

CAPITOLO SETTIMO

RIFLESSIONI SULL'ASSALTO

§ 340. Definizione dell'assalto.

Quello, che i latini chiamavano *simulacrum pugnae*, e che in fatto di eseguivasi da' gladiatori colle armi dette *lusoria vel exercitoria*, viene da noi chiamato *assalto*. Allorché dunque due schermitori in accademia avranno co' fioretti imitato un duello, dirassi che hanno fatto un *assalto*.

Non conviene però confonderlo colla *posta in guardia*, nome, col quale significhiamo quella serie di azioni, che due schermitori fanno senza intenzione, o senza prendere riposo. Laonde l'assalto sarà il composto, e la posta in guardia il componente, dovendo l'assalto di accademia essere composto di più poste in guardia, benché poi nel duello rare volte suol'essere di più di una.

§ 341. Differenza tra la lezione e l'assalto.

Possiamo considerare l'assalto come la pratica delle lezioni di Scherma, appunto come lo è la battaglia delle studiate manovre, che più battaglioni di agguerrite truppe hanno fatte su' campi d'istruzione, supponendo il nemico in varie posizioni. E siccome nella lezione, che si prende o per mezzo di un maestro, o di un libro si suppone sempre una qualche posizione di spada, o che si ascolti la voce del primo, o si legga nell'altro la spiegazione di qualche azione di Scherma, che si dee fare contro la data posizione di spada, così nell'assalto la propria fantasia dee suggerirvi l'azione da opporre al nemico, a tenore della posizione della sua spada, e nel tempo a proposito.

Si può da ciò comprendere qual differenza passi tra colui, che ben'eseguisce la lezione col maestro, e quello che fa l'assalto con un competitore ad arbitrio. Il primo avvezzo ad un certo meccanismo monotono, agisce materialmente in forza della voce dell'istruttore, ed il secondo in virtù delle idee, che vengono dal di lui ingegno suggerite, e della sua risoluzione.

Quindi non è da meravigliarsi se si vede che alcuni giovani materiali, benché sieno capaci di ben'eseguire una lezione, seguendo la voce del maestro, sono poi totalmente inetti nell'assalto, dove non già questa, ma il proprio genio dee suggerir loro le azioni. Laddove altri di fervido ingegno, e di animo audaci, mentre non si adattano a perfettamente far le azioni, che gli vengono prescritte nella lezione, sono attissimi a bene assaltare, per la fecondità nell'ideare le azioni, e la prontezza nell'eseguirle.

§ 342. Prevenzione.

Dal fin qui esposto comprenderete, che non basta l'avere ad una ad una apprese le azioni di Scherma, e le contrarie per essere schermitore, ma che dovete esercitarvi ancora negli assalti. Per ben'eseguir questi dee l'allievo di Scherma fare nuove riflessioni, il di cui difetto non gli permetterebbe di condurre a termine la cominciata istruzione. Non dunque seguendo il nostro metodo, dopo di avervi dati que' lumi, che più opportuni ci sembrarono per farvi conoscere le singole azioni, dalle quali può costituirsi l'assalto, aggiungeremo quelli, che possono il più contribuire a ben dirigere l'assalto stesso.

§ 343. Si avverte di ritirarsi dopo aver fatto la contraria-di-contraria.

Ogni qual volta in assalto fate di prima intenzione un'azione sul nemico, dovete essere preparato alle contrarie, ch'egli può opporre alla vostr'azione, per indi essere nel caso di difendervi con una contraria-di-contraria. Che se il nemico parasse anche questa, sarà prudenza il saltare indietro fuori misura, affine di riposare la vostra mente in uno col corpo, e non azzardare alla sorte la decisione della pugna[1]. In questo momentaneo riposo, penserete all'azione, con cui potrete caricare il nemico, ricordandovi sempre di tutte le contrarie, ch'egli vi può opporre, e poi nel punto, ch'egli meno vi attende, riprenderete velocemente l'assalto.

§ 344. Regola contro l'avversario indeciso nel tirare.

Sempre che poi chiamate, o invitate l'avversario ad una data azione per opporgli qualche contraria già da voi meditata, se vi accorgerete ch'egli sia indeciso nel secondare il vostro disegno, ma che però, a cagione del vostro

---

1 Né poi ciò fatto in ritirarsi tarda;
Ma si raccoglie, e si restringe in guardia.
Tasso, Can. 6, St. 43.

invito, non pensi che voi possiate offenderlo di prima intenzione, dovrete in quel punto assaltarlo con somma vivacità.

§ 345. Che bisogna fare tutt'altra azione da quella a cui il nemico vi attende.

Supposto che l'inimico v'invitasse a fargli un'azione, voi non dovete giammai secondarlo, meno che quando fosse per fare una finta, onde cada egli stesso in quel laccio, che voleva tendervi. Fuori di questo caso dunque, lungi dal fare l'azione, per cui egli vi aveva invitato, eseguirete un'altra tra le molte, che la ricchezza della nostra Scherma ci somministra, per opporre alla data sua posizione di spada.

Così se l'avversario fosse in guardia col pugno basso, e colla punta alta di modo, che già comprendete ch'egli vi attende alle finte, voi deluderete la sua aspettativa, facendogli un filo di spada; e se per contrario vi accorgerete, ch'egli v'invita ad un'azione di filo, gli prenderete un guadagno di terreno. Egli è certo, che qualunque schermitore sarà in questo modo ingannato, e la sorpresa, che dovrà cagionargli la diversità delle azioni, lo porrà in un totale disordine.

§ 346. Regola contro l'avversario buon paratore e mediocre tiratore.

Accorgendovi che il vostro avversario sia più forte nel fare le parate, che nel tirare, conviene impiegare tutto il vostro sapere per adescarlo a tirare, onde ritrarre vantaggio da' suoi minimi difetti. Dovrete quindi dirigere il vostro assalto in guisa, che l'avversario debba tirarvi, affinché cadendo nel suo debole, vi sia facile il colpirlo per mezzo delle contrarie, che vi sembreranno più a proposito.

§ 347. Contro l'avversario che tira volentieri ed è debole nel parare.

Al contrario se conoscerete, che il nemico sia meno abile nelle parate, che nel tirare, e che tira volentieri, ponendo nel caricare le sue speranze, voi pure sarete sollecito a caricarlo, per costringerlo a fare le parate, in cui è debole. Per ciò fare sceglierete quel momento, in cui egli prende riposo, e cercherete di tirargli con delle azioni, che richieggono diverse parate di seguito, come le finte doppie unite ad una qualunque azione, o di sforzo, o di filo, poiché se queste parate saranno ben'eseguite, il nemico potrà difficilmente difendersi, non essendo buon paratore, come si è supposto.

§ 348. Contro l'avversario forte di braccio e di graduazione o debole nell'uno e nell'altro.

Se l'avversario che avete a fronte nel combattere, oltre alla forza del braccio, abbia ancora una esatta conoscienza della graduazione della spada, eviterete sempre di far contatto di ferro, e di perdere inutilmente la vostra forza. Schermirete perciò con agilità, liberando sempre la punta allorché l'avversario vi vuole urtare la spada, ed impiegherete alternativamente delle azioni di tempo, e di filo.

Essendo al contrario il vostro competitore di debole braccio, e poco conoscitore della graduazione, il vostro assalto dovrà versare sugli sforzi, per mezzo de' quali imprimendo forza bastante sulla di lui spada, lo spazio vostro di offesa diverra minore del suo di difesa, e quindi voi lo colpirete di prima intenzione, senza studio di combinazioni.

§ 349. Contro l'avversario che fa uso di spada senza ricasso ed archetti, ancorché l'abbia legata alla mano.

Se avvenisse che colui, che combatte contro di voi non facesse uso di spada ricassata cogli archetti, cioè all'italiana, o alla spagnuola, gli giocherete di sforzi, di guadagno di terreno, e di picchi. Egli è certo, a norma di quello, che abbiamo detto parlando della spada (§ 43, e seg.), ch'egli non potrà resistere a' vostri impulsi, e se fosse tanto forte di braccio, che la spada non gli uscisse di mano, si scoprirebbe nulla di meno il di lui petto, dando così un adito sicuro alle vostre offese. Con simile nemico voi dovrete sempre fare delle azioni generose, e qualora vi siate prefisso di fargli cadere la spada di mano, se lo sforzo è stato fatto graduatamente, otterrete l'intento: ma se ciò non ostante, la spada non gli cade, dovrà sempre uscire da qualche dito, per cui al minimo sforzo, che replicherete (come si disse pe' due picchi di spada) dovrà cadere per terra. Se l'avversario vi facesse una cavazione in tempo all'istante de' vostri sforzi (lo che non è tanto facile, s'egli tiene la punta alta) tirerete velocissimamente o il cartoccio, o l'inquartata, secondo che la direzione della cavazione è stata o in fuori, o in dentro.

E se si suppone che il medesimo abbia la spada legata alla mano, ciò tornerà pure in suo svantaggio, perché allora non cadendogli la spada in terra così facilmente potrete ferirlo con maggiore sicurezza, perché la spada pe' vostri, sforzi non resterà in potere della sua mano, ma bensì della legatura, la quale non ha forza di resistere alle parate non essendo fatta nel modo che noi abbiamo insegnato (§ 54, e seg.)

§ 350. Contro l'avversario che schermisce scoperto in guardia.

Può accadere che dobbiate schermire con qualcheduno, che tira col petto tutto scoperto, nel quale caso voi lungi dall'invitarlo, vi presenterete tutto coperto in guardia, e profittando di questo suo difetto, gli vibrerete delle botte diritte, poscia delle finte diritte semplici, e doppie, ed anche di quello di cavazione combinate co'fili di spada. In fine lo studio vostro dovrà essere diretto a procurare, che lo spazio suo di difesa divenga maggiore del vostro di offesa, e così si decida la pugna a vostro vantaggio.

§ 351. Contro l'avversario scoperto ed in continuo moto.

Se il nemico all'uso che ha di tirare sempre scoperto aggiungesse quello di avere sempre la spada in continuo moto, voi starete ben coperto in guardia, presentando al di lui petto la punta della vostra spada, e guardandovi da qualche furtiva stoccata, ch'egli potrebbe tirarvi.

L'attenzione che dovete avere contro simile schermitore sarà quella di badare s'egli facesse qualche movimento largo, senza economia di spazio, nel quale caso gli tirerete in tempo velocissimamente, non badando più alla sua spada, che non ha né coccia, né punta sulla linea di offesa, e questo per le ragioni già date.

Ciò che qui prescriviamo ci viene da Tasso precisamente descritto nel duello tra Tancredi, ed Argante, il cui racconto non è che una continuata lezione della più perfetta Scherma:

Quanto egli può va col gran braccio innante,
E cerca il ferro no, ma il corpo avverso.
Quel tenta aditi nuovi in ogni istante,
Questi gli ha il ferro al volto ognor converso,
Minaccia, e intento a proibirgli stassi
Furtive entrate, e subiti trapassi.
Can. 19. St. 12

§ 352. Rimedio contro l'astrazione nell'assaltare.

La mente dell'uomo va soggetta facilmente all'astrazione, seguito inevitabile delle occupazioni. Abbiamo osservato che nella Scherma, la mano debb'esser dalla riflessione diretta, perciò se assaltando vi trovaste o astratti,

o confusi, salterete due o tre passi indietro allontanandovi dal nemico, onde riavervi dalla confusione, ed avere tutto il comodo di pensare alle azioni di Scherma, che conviene di fare contro del medesimo. Questa precauzione è tanto necessaria, quanto sono cattive le conseguenze, a cui vanno soggetti quegli schermitori, che la trascurano.

§ 353. Contro un avversario che furibondo viene a caricarvi.

Contro un furibondo avversario, che vi carica conviene parare i di lui colpi rompendo indietro, per tenerlo sempre o fuori misura, o a giusta misura; poiché cosi lo spazio della direttrice, che percorrerete renderà quello di offesa del nemico maggiore del vostro di difesa.

Tancredi . . . . .attende . . . . . .
Che de' gran colpi la tempesta passi,
Or v'oppon le difese, ed or lontano
Se' n va co' veloci passi.
Tas. Can. 6. St. 47
Quel doppia il colpo orribile, ed al vento
Le forze, e l'ira inutilmente ha sparte,
Perché Tancredi alla percossa intento,
Se ne sottrae, e si lanciò in disparte.
Tas. Can. 6. St. 47

L'uomo però non può sostenere un moto violento per lungo tempo; onde quando voi vi accorgerete, ch'egli è faticato, avendo inutilmente consumata la sua forza, ed è incapace di continuare nel suo furore, lo dovrete assaltare con audacia eguale alla sua, in un punto, ch'egli si trova scemo di forza, affine di abbatterlo con sicurezza.

Conchiuderete da ciò che si è detto quanto sia erronea l'opinione di coloro, che reputano un difetto il pararsi rompendo la misura, come se ciò fosse un segno di timore. La continua pratica delle migliori scuole d'Italia, l'autorità del nostro maestro Tasso, e finalmente il raziocinio, e l'esperienza stessa debbono indurci a credere che una tale difesa sia non solo utile, ma necessaria, nascendo ella dalla meccanica, e propriamente dalla conoscenza degli spazj.

D'altronde ci è accaduto di vedere smentita una tale opinione dagli stessi suoi fattori, che molte volte non hanno saputo sostenerla in pratica, allorché essendo caricati da qualche valente schermitore o in accademia, o in duello, hanno rotta talmente la misura, che sembravano piuttosto di fuggire, che difendersi.

§ 354. Riprendere l'assalto nel momento del respiro dell'avversario.

Sempre che nell'assalto vi siete contrastato coll'avversario la vittoria per mezzo di azioni violente, e complicate, è naturale il rallentare la veemenza del combattimento, per così prendere riposo quantunque in guardia e nella posizione di difesa. Nel momento stesso che il vostro competitore respira appena, conviene riprendere gli ultimi avanzi della vostra forza, e lanciarvi valorosamente su di esso con azioni di prima intenzione, onde rimanendo confuso da questo improvviso assalto, ed essendo già abbattuto di forze, possa difficilmente opporre delle contrarie.

Se studierete in pratica i suddetti movimenti di assalto, vi avvedrete, che questi sono i veri momenti da riportare la vittoria.

§ 355. Come si dee assaltare contro il tirone schermitore.

Egli è lodevolissimo l'assaltare colla massima regolarità, e fermezza di pugno contro un ottimo schermitore, ma contro di uno non bene addestrato nel mestiere delle armi è meglio non presentargli mai una fissa posizione di spada.

Converrà perciò tenerla sempre in moto facendo delle continue finte di cavazione, o de' controtempi, fintanto che vi avvedrete che cadendo egli in qualche momento di astrazione, possiate con sicurezza colpirlo. Questo sarà un mezzo tanto più certo di agire, quanto è sicuro che un tale avversario anderà sempre a parare, e non trovando alcuna stabile posizione di spada, come soleva presentarcela il maestro nella lezione, non si saprà risolvere vedendo la vostra spada in continuo moto.

§ 356. Contro l'avversario che colle sue mosse indica l'azione che vuol fare.

Vi sono degli schermitori, che prima di fare una qualunque azione di prima intenzione, si vanno preparando situandosi nella posizione, da cui credono di prendere più comodamente l'azione che premeditano, e di cui voi potrete facilmente accorgervi da' loro movimenti. Allorché pertanto costoro si accingono ad eseguire l'azione suddetta li assalterete velocemente, rovesciando tutte le loro idee, e così li sorprenderete in guisa, che giungendo loro inaspettati i vostri colpi, non avranno campo da pensare alle contrarie da opporvi.

§ 357. Non ostinarsi a dare una stessa posizione di spada all'avversario.

Si dee riguardare come un assioma di Scherma il non dare più volte una stessa posizione di spada all'avversario, e di non caricarlo sempre colla stessa azione; poiché il medesimo scoprendo così i vostri disegni, non verrà mai a secondarvi: l'ostinazione restringe le vostre idee alla sola contraria, che l'avversario vi può fare, e vi aliena da tutte le altre teorie, che la Scherma vi suggerisce.

Per evitare i pericoli, a cui tale pertinacia vi esporrebbe, dovete sovente cambiare posizione di spada, onde il nemico, a cui farete nascere delle nuove idee continuamente, non possa comprendere il vostro sistema di schermire, e quindi formare un opposto per superarvi.

§ 358. Della necessità di cambiare le azioni nell'assalto.

La stessa regola dovete osservare se in vece di stare sulla difensiva, incalzerete il nemico con azioni di prima intenzione. Avendo una volta colpito, in accademia, il vostro competitore con una data azione, non vi ostinerete nel replicarla, ma glie ne farete un'altra qualunque, a meno che la prima non glie la voleste fare per finta.

§ 359. Eccezione dell'antecedente.

Avendo però tutte le regole le loro eccezioni, conviene osservare, che se alle volte assaltando in accademia, il vostro competitore fosse di ottuso ingegno, e mendico di risorse, non sarà malfatto di colpirlo più volte con la stessa azione, si dee conchiudere, ch'egli è appena uno de' mediocri in questa scienza, e quindi non dovrete gloriarvi di averlo battuto.

§ 360. Che non bisogna principiar l'assalto colle finte, senza far semplici azioni.

Sarebbe del tutto estraneo alle regole di Scherma il dar principio ad un assalto colle finte, senz'aver prima tentato di colpire l'avversario con qualche semplice azione. Voi dunque aprirete l'assalto con tirate di prima intenzione, e se il nemico vi opponga delle contrarie, o delle parate, replicando voi la stess'azione colle finte semplici e doppie, vi sarà facile di deludere la di lui attenzione.

§ 361. Quanto sia utile la modestia in chi schermisce.

Essendo le azioni di Scherma visibili a chiunque, e rappresentando un bello assalto la maestria dello schermitore, benché momentaneamente, come nella pittura un bel quadro ci fa venire in cognizione del genio, e dell'invenzione di chi lo dipinse, conviene stare al giudizio del pubblico che lo vede né mai parlare delle proprie azioni fatte in esso, per belle ch'esse sieno. L'assemblea de' colti spettatori è quella, che giudica della regolarità delle azioni, né giova giammai darsi alcun vanto, poiché se superate il vostro avversario, ognuno lo vede, ed è facile scorgere sui volti de' circostanti la conferma della verità. Se il vostro valore uguaglia quello del vostro competitore, gli spettatori saranno indecisi, e dureranno fatica ne' loro cuori a deferire l'onore della vittoria, come appunto ce li descrive il Tasso in proposito della singolare tenzone di Argante con Tancredi:

Questo popolo, e quello incerto prende
Da si nuovo spettacolo, ed atroce,
E fra tema, e speranza il fin n'attende,
Mirando or ciò, che giova, or ciò, che noce;
E non si vede pur, né pur, s'intende
Picciol cenno fra tanti, o bassa voce;
Ma se ne sta ciascun tacito, e immoto,
Se non in quanto ha il cor tremante in moto.
Can. 6. St. 49

Eccovi le ragioni, per cui questo tratto di amor proprio dee sbandirsi dalle accademie, ove suole apportare delle triste conseguenze. L'uomo bene educato dee rispettare, ed onorare anche il vinto. Questo modo di procedere civile vi offrirà un campo vastissimo, onde esercitarvi ad assaltare più volte, e chi avrà tirato con voi non avrà veruna difficoltà di riprovarvisi.

In un combattimento di nuda spada è inutile il parlare, perché l'esito del medesimo è il più eloquente oratore per fare l'elogio o di chi vinse, o di chi fu vinto valorosamente. La modestia dunque dee essere la vostra compagna indivisibile, come quella, che oltre la stima, vi cattiverà anche l'amicizia di chi è da voi vinto. Il porre riflesso a ciò è tanto più essenziale, quanto più di ogni altra scienza quella della Scherma interessar suole l'amor proprio di un uomo di onore. Se avrete fatta vostra questa virtù, sarete anche cauti nel far conoscere fin dove si estenda il vostro valore, dal che ne trarrete in certe occasioni de' vantaggi notabili, come se occorrerà di dimostrarvi in appresso.

§ 362. Non bisogna fare frequenti assalti, che con amici veri e sperimentati.

Avvertite pure di non fare frequenti assalti con delle persone, se pria non avete in loro conosciuta una buona indole, onesta educazione, ed ottima morale, o se prima non ve li avete avvinti co'sacri vincoli dell'amicizia. Senza queste previe cognizioni non dovete ammettere alcuna persona, onde non spargere i vostri sudori nell'istruire degli uomini, che co' giornalieri esercizi ed osservazioni arrivando ad uguagliarvi, potrebbero divenirvi un giorno ingrati, ed essere capaci colla stessa spada di provocarvi, o almeno volgerete i vostri ammaestramenti ad attendere alla tranquillità, ed alla vita degli uomini dabbene.

§ 363. L'invito ad assaltare di una persona incognita non si rifiuta, ma non si accetta più di due volte.

Qualunque abile schermitore non dee giammai rifiutare di fare assalto con un altro quando viene invitato perché quegli che l'invita non sia di pochissima reputazione nelle armi.

Sia maestro o dilettante che vi fa questo invito, voi lo accetterete assaltando in publico, onde veggasi da ognuno il risultato del vostro assalto. Se lo stesso schermitore vi rinnova l'invito per la seconda volta (se non avete altre ragioni in contrario) lo compiacerete, essendo un costume, passato quasi in legge di Scherma, di tirare due volte collo stesso schermitore, poiché si pretende che nel primo assalto non conoscendosi scambievolmente, non si può combattere con una certa maestria, che si può ottenere nella seconda giornata, quando vicendevolmente entrambi hanno avuto campo di conoscere il rispettivo gioco.

Quando uno schermitore batte l'altro per due volte di seguito, non si attribuisce più ad alcuna circostanza, ma si conosce la differenza di valore, che passa tra loro. Dopo di questa seconda pugna il vincitore, non dee più schermire colla medesima persona, per le stesse ragioni, che abbiamo esposte ne' due paragrafi.

§ 364. Dell'opinione che si dee avere del proprio valore.

La presunzione senza studio, e la millanteria senza fatti sono caratteristiche del codardo, e dell'inetto. L'uomo valente sente nel silenzio del suo cuore il valore acquistato collo studio, e senza imitare l'ostentazione

dell'ignorante, schermisce valorosamente, sicuro che una data azione un dato effetto dee produrre, e che ad una data contraria che l'avversario gli oppone nel tempo, infinite risorse egli può riopporre. Da questa riflessione nasce l'opinione del proprio sapere, e la sicurezza di essere perniciosissimo al nemico.

Guidati da questo raziocinio dovrete fare assalto con ognuno indifferentemente, collo stesso sangue freddo, come se nella vostra mente creaste l'assalto.

Questo valore studiato, e questa scioltezza nel combattere è ciò, che *virtus* da'nostri maggiori si appellava.

Questa sola costituisce la differenza che passa tra gli uomini, e questa suol'essere la cagione principale del loro coraggio. Noi non siamo giammai tanto arditi come quando siamo persuasi di avere collo studio, e coll'esercizio acquistati que' lumi, che sono necessari a ben condurre ad effetto l'azione intrapresa.

§ 365. Non bisogna farsi prevenire dalla riputazione dell'avversario, qualunque ella sia.

Se voi dunque parerete a buon diritto persuadervi di essere valenti nella scherma, non dovete rallentare il vostro coraggio qualora abbiate a schermire con alcuno, che vi venisse supposto per uomo gagliardo, ed invitto nelle armi: se vi darete in preda al timore, l'arte, e la velocità spariranno dalle vostre azioni, diventerete riflessivi oltre il bisogno, e questa stessa perplessità può essere un buono argomento per credere, che qualora vincete non si debba ciò attribuire al vostro valore, ma all'ignoranza dell'avversario.

Se poi vi avvenisse di misurarvi con altri a voi inferiore in sapere, dovete evitare un altro scoglio, cioè di disprezzarlo. L'idea del disprezzo vi farà alieno dallo studio, dalla riflessione, e dalla energia, né sarà difficile il vedere l'avversario meno esperto di voi cogliere talvolta de' tempi, o de' momenti felici, e punirvi così del vostro disprezzo.

Dovete dunque coll'istesso impegno tirare sì col prode, che col debole; col primo per avvalersi del bello, che la vostr'arte vi detta per abbattere la sua, rendere vana la di lui attenzione, e rovesciare tutte le premeditazioni, e combinazioni che aveva formate, o cercava di formare, e col secondo per vincerlo colla semplicità delle azioni, nel più breve tempo che sia possibile.

Conchiudasi in fine, che il nome di un qualunque vostro competitore celebrato dalla fama delle armi, non vi dee recar timore, anzi dovete seco lui pugnare con piacere, colla lusinghiera speranza di vincerlo, o di uguagliarlo, onde avendo presenti i principj di questa scienza, vibrare i colpi con maestria, e risoluzione.

§ 366. Della diversa lunghezza delle spade.

Quantunque descrivendo le proprietà delle lame abbiamo accennato il vantaggio della spada lunga sulla corta, pure stimiamo a proposito di farvi alcune altre osservazioni. Dalla ineguaglianza delle spade, che usano due combattenti possono derivare de' mali, che non si evitano se non quando gli schermitori stessi sanno regolare il sistema del di loro assalto a norma della spada, che maneggiano.

§ 367. Modi di conoscere la lunghezza della spada nemica in confronto della vostra.

Due sono i mezzi, onde conoscere l'ineguaglianza delle spade all'istante, che entrate in azione. Il primo è quello del parallelismo delle lame, il secondo è quello del contatto centrale delle medesime.

Per fare uso del primo dovrete, subito che avrete messo mano alla spada, avanzarvi vicino all'avversario in modo che tenendo nella perfetta guardia il vostro braccio ben disteso possiate avvicinare il di dentro[1] della vostra coccia, tenendo il pugno di terza in quarta, alla punta della spada nemica. Dirigerete poi la vostra punta nel corrispondente punto della coccia nemica, e le lame resteranno parallele fra loro. In questa posizione ben si comprende come col semplice sguardo potrete misurare le due spade; e siccome vedrete che le punte delle medesime toccano reciprocamente le cocce, o che la punta del nemico oltrepassi la coccia vostra, o che in fine alla stessa non arrivi, ne conchiuderete o che le due spade sono eguali, o che la nemica è più lunga della vostra, o che n'è più corta. Che anzi potrete fissare la quantità di questa differenza dal punto della vostra spada, a cui vedrete corrispondere l'estremo dell'altra spada.

Così, per esempio, se la punta della spada avversa oltrepassa la vostra coccia, l'eccesso della lunghezza della spada medesima sopra la vostra sarà indicato da quel punto del vostro manico, a cui corrisponde la punta nemica. Che se al contrario la punta della spada nemica non arriva alla vostra coccia, la quantità del suo difetto sarà denotata da quel punto della vostra lama, a cui vedrete corrispondere la punta nemica, come dal doppio forte, o forte, o qualunque altro punto.

Il secondo mezzo da fare il paragone della lunghezza della spada è il seguente. Attaccherete col centro della propria spada quella del nemico nello

1 Si avverta che si prescrive di avvicinare le spade precisamente in questo modo, poiché così la vostra mano resterà sicura da qualunque pericolo.

stesso punto: in questo modo potrete scorgere se la metà della vostra spada è uguale, minore, o maggiore della metà della lama nemica, secondo che la sua punta corrisponde al al livello della vostra coccia, o non arriva a questo punto, o l'oltrepassa.

Se la vostra spada è uguale a quella del nemico, il vostro assalto debbe essere diretto secondo l'eguali regole di Scherma, e l'egual misura[1].

§ 368. Come si dee schermire con un avversario che ha la spada eguale alla vostra o più lunga della stessa.

Se la spada del nemico fosse più lunga della vostra, questi avrà il vantaggio di colpirvi a maggior misura, senz'alcun rischio di essere offeso. Il vostro sistema di Scherma dovrà essere quello di entrare in misura, per riavere coll'arte ciò, che la combinazione vi ha tolto. Perciò dovrete parare i di lui colpi stabilmente avanzando in misura per tanto spazio, per quanto la vostra lama è più corta della sua. Fatto questo, la di lui spada resterà da fuori, o da dentro, secondo la direzione, in cui gli avete parato il colpo, né vi potrà più ferire, e voi sarete nello stato di colpirlo, se dopo la parata velocemente gli risponderete in modo ch'egli non abbia il tempo di ritirarsi, e riprendere i vantaggi, che aveva di prima. In tutte le azioni poi, che camminando gli tirerete di prima intenzione, dovrete non più conservare la solita distanza di guardia tra un piede, e l'altro; ma facendo il passo, sarà necessario di accoppiare il piede sinistro al diritto per tanto spazio, per quanto la spada nemica è più lunga della vostra. Facendo questo movimento sederete bene sulla guardia, piegando di molto le ginocchia e poscia tirando la stoccata vi troverete a giusta misura.

§ 369. Come si dee schermire coll'avversario che ha la spada più corta della vostra.

Con questo artifizio in ogni azione aumenterete la vostra lama di tanto, per quanto la nemica la supera in lunghezza, e vi procurerete i vantaggi dell'uguale misura. Se accadesse che la vostra spada fosse più lunga di quella

---

1 Dobbiamo qui avvertire che la misura si distingue in assoluta, e relativa. L'assoluta è la stessa, che si è definita al § 25. La relativa nasce dal confronto del vostro spazio di offesa con quello del nemico. Se dunque, in parità di altre circostanze, combatterete coll'avversario con spade uguali, si dirà che siete ad uguale misura: perché sbracciando la stoccata, tanto spazio dovete percorrere per colpirlo, quanto il medesimo dee trascorrerne per ferirvi. Laddove essendo la vostra spada più lunga dell'altra, e potendo voi ferire l'avversario da maggiore distanza, voi sarete a maggior misura; e se la vostra spada sarà più corta, dovendo esser più vicino per arrivare colla vostra punta al petto nemico, la vostra misura sarà minore della sua.

del nemico, e che questi impiegasse tutte le regole, che qui sopra abbiamo date, voi dovete procurare di tenerlo sempre distante liberando la punta allorché tenta di entrare in misura per mezzo della parata, affine di essere sempre nello stato di colpirlo. Quando l'avversario viene a caricarvi per mezzo di una qualunque azione, dovrete opporgli la contraria sbracciando col piede sinistro indietro, onde aver sempre il campo di tenere la vostra punta dinanzi al di lui petto, e di tenere lontano il nemico, o nel continuo pericolo di essere da voi colpito. Se schermendo è necessario di tenere il piede sinistro immobile allorchè si vibra una stoccata, lo è tanto maggiormente in questo caso per conservare i vantaggi della misura, e talvolta si dee rompere indietro parando i di lui colpi per varie ragioni antecedentemente esposte.

§ 370. Come si dee agire con un avversario che si stringe in misura, avendo la spada corta.

Quando per una combinazione il nemico, che ha la spada più corta della vostra, è entrato talmente in misura, che non possiate più ritirarvi senza correre rischio di essere colpito, bisogna che vi stringiate del pari vicino al medesimo, e ricorriate al colpo di pomo o alla balestrata, o alla circolata, o finalmente alle prese.

§ 371. Vantaggi della spada lunga.

Finora non abbiamo parlato (ne' § antecedenti) che della utilità della spada lunga. Osserveremo di più che l'abile schermitore colpisse da distante colla stessa, e che obbligando il nemico, che usa spada più corta, a parar sempre, ha tutta la probabilità di non essere giammai da lui colpito. Riflettendo dunque a questa proprietà si può dire, che tra due schermitori uguali per valore, per le disposizioni, e per la destrezza, ma forniti di armi ineguali, dovrà ragionevolmente soccombere quegli, che ha la spada più corta.

§ 372. Contro coloro che credono la spada corta più vantaggiosa della lunga.

Malgrado tutte le dimostrazioni, che si possono dare, non mancano però molti di ergersi in difensori della spada corta, tentando per mezzo di ragioni insufficienti, di attribuirle de' gran vantaggi sopra la lunga. Ciò non può nascere che dalla poco conoscenza, ch'essi hanno del maneggio della spada lunga, per cui si richiede uno schermitore, che conosca la misura

perfettamente, ed abbia somma destrezza nel liberare profittevolmente la punta. Per maggiormente convincervi che la sola ragione, che decide molti schermitori a preferire la spada corta alla lunga, sia la facilità, con cui ella può maneggiarsi, osservate quanto riesca facile ad un uomo (che ignori anche l'esistenza di questa scienza) di tirare con un coltello un colpo di punta. Fate al contrario che la lama sia il doppio, o il triplo, e vedrete qual difficoltà incontrerà l'uomo stesso nel fare uso di tale arma per colpire di punta.

Lo stesso accade colla spada, e ne resterete convinti colla esperienza, mentre vedrete che il giocatore di spada lunga schermisce ugualmente colla corta, ma colui, che con questa si avvezza a schermirsi si troverà in imbarazzo, né saprà muoversi avendo la spada lunga, poiché sarà per lui difficilissimo il dirigere bene la punta, e di parare.

§ 373. Distinzione delle spade secondo la loro larghezza.

Avendo altrove distinte le lame, per riguardo alla loro larghezza, in due classi, cioè in lame di filo, e di mezzo filo, conviene qui fare di passaggio un breve esame sulla loro utilità individuale, senza dilungarci su di un oggetto, che dipende dall'arbitrio di ciascheduno schermitore.

§ 374. Proprietà della spada di mezzo filo.

La spada di mezzo filo a cagione dei suoi quattro angoli ha l'avvantaggio di sempre urtare il ferro con energia nelle parate, e siccome ella è leggiera, è anche ottima per liberare in punta, e fare le cavazioni, e le finte con velocità, essendo la di lei punta quasi invisibile.

§ 375. Le stesse della spada di filo.

La spada di filo, essendo larga debb'esser necessariamente più pesante di quella mezzo filo: ha solamente due tagli, ed è più difficile a maneggiarsi. Nelle parate fa di mestieri essere bene accorto a parare sempre con uno de' suoi due tagli, mentre non girando bene e velocemente il pugno, ossia parando col piatto della lama, non si avrà alcuna presa sul ferro nemico, e la parata sarà di niuno effetto. Però volendo spingere le speculazioni nella teoria, sembra che nelle parate stabili la spada larga incontri facilmente, e faccia divergere la spada nemica molto più che quella di mezzo filo. Le cavazioni con questa spada sono pochissimo più larghe di quelle, che si possono fare colla spada di mezzo filo, ma però a cagione della di lei larghezza, non illude l'occhio come la spada sottile.

Non essendo lo schermitore ne' suoi esercizi accademici avvezzo a maneggiare la spada di filo perché i fioretti sono quadrangolari, non potrà adoperarla colla stessa destrezza della spada sottile. La spada larga però ha l'avvantaggio di offendere mortalmente di taglio, ed è molto più difficile a rompersi di quello che lo sia la spada sottile.

§ 376. Della spada pesante.

La spada pesante per quanto è cattiva per le finte, altrettanto è buona per fare i fili, e stare ben guardato sotto la coccia, mentre se percuotete con una spada leggiera una più pesante, l'ineguaglianza delle loro masse farà si, che non vi sarà agevole allontanare la spada greve dalla linea di offesa.

§ 377. Conchiusione.

Se si volessero dettagliare minutamente tutte le circostanze della Scherma, farebbe d'uopo di molto estenderci, e siccome queste non hanno limite, caderebbe in errore quegli, che tentasse di determinare la loro esclusione. I pochi avvertimenti, che vi abbiamo dati ci sembrano sufficienti per bene assaltare, ossia per fare uso della spada con maestria. Conchiuderemo intanto le nostre riflessioni col dirvi che uno schermitore dee rendere così naturale alla mano, ed alla mente tutto ciò, che abbiamo detto, che nel praticarlo agisca come per abitudine. Chi vorrà dunque divenire forte assaltante, o schermitore dovrà faticare incessantemente, onde far piegare il suo corpo alla sua volontà, ed acquistare velocità ed arte, affinché la mano operi sempre con ugual maestria, anche in que' momenti, ne' quali l'uomo agitato dalle passioni e della gloria, dell'onore, e perfino della conservazione della propria esistenza, non è in istato di fare uso di tutta la sua riflessione.

CAPITOLO OTTAVO

DELLE ACCADEMIE

§ 378. Definizione e distinzione delle accademie.

Siccome in tutte le altre scienze sogliono gli amatori delle medesime dare de' pubblici saggi del di loro talento nelle accademie, così nella Scherma l'uso delle medesime è il più efficace mezzo ond'esercitarsi.

Queste accademie sono adunanze di esperti schermitori, e studiosi

dilettanti, che si uniscono in un luogo spazioso, ed opportuno al maneggio delle armi, ed ivi assaltando fra loro rappresentano de' duelli.

Tali adunanze si tengono o per invito di uno, o più professori di spada, o di uno o più dilettanti.

Qualora uno o più maestri danno questo istruttivo spettacolo è giusto, che ricavino degli straordinarj frutti delle loro onorate fatiche. Quindi essi hanno dritto di ritrarne delle convenevoli risorse, e di esserne generosamente ricompensati da' dilettanti allorché fanno *girare il petto*[1] prima dell'antepenultima posta in guardia; affinché dal modo, in cui saranno riconosciuti possano giudicare dell'aggradimento degli spettatori.

Quando poi de' dilettanti hanno a loro piacimento un'accademia, non solo gl'invitati non debbono soggiacere a dispendio alcuno, ma debbono essere trattati con civiltà, e secondo lo stato di chi invita, ed il costume del paese, in cui sono. Non mancherà intanto chi fa l'accademia di ben regalare que' maestri, che nella stessa avranno assaltato, essendo ben giusto che dall'esercizio, di una professione tanto utile, e necessaria abbiamo una decente sussistenza.

§ 379. L'ordine è necessario nelle accademie.

Se in ogni pubblica assemblea un certo ordine è necessario, egli lo è tanto più nelle accademie di Scherma, come quelle, che non per semplice spettacolo, ma bensì per istruzione sono istituite. Non sarà perciò fuori di proposito l'esporvi qui alcune regole, che un uso inveterato ha fatto divenire come le leggi tali accademie.

§ 380. Regole principali, che sono in uso nelle accademie.

Se l'accademia si dà da un professore, allorché debbonsi in quella principiare gli assalti, egli invita tutti con pulite maniere a far luogo, ed a prestare attenzione a ciò che si è per fare. Indi prendendo la *smarra*[2], o un fioretto, lo presenterà al dilettante più anziano, e che gode fra gli astanti maggiore riputazione di sapere nella Scherma, pregandolo di presiedere all'accademia. Il maestro è in dovere di onorare i dilettanti a questo

---

1 Si chiama *petto* una specie di cuscinetto di pelle, o di tela ripieno di materie cedevoli, di cui il maestro suol coprire il proprio petto, per ricevervi senza incomodo i colpi di chi prende lezione. Si costuma poi nelle accademie di portare in giro questo petto affinché ciascuno in esso ponga quel tanto, di cui vuol fare un dono al maestro.

2 La *smarra* è un fioretto più grave degli altri, con cui si suole far eseguire la lezione al petto del maestro.

modo, dimostrando la sua venerazione pe'l migliore di essi, il quale dovrà ringraziarlo di una tale distinzione.

§ 381. Doveri del presidente dell'accademia.

Questo dilettante, che da quel punto dee riguardarsi come il presidente della unione, dovrà invitare le coppie, che debbono entrare in piazza ad assaltare. In ciò egli avrà l'avvertenza di cominciare da' più deboli, e poi passare a' più forti schermitori, altrimenti se questi fossero i primi a schermire facendo de' valenti assalti, gli altri meno esperti verrebbero a scomparire. In questo modo dunque si evita un tale inconveniente, avvezzandosi l'occhio degli spettatori naturalmente a passare dal poco al molto, regola che in tutti gli esercizj bisogna sempre osservare, e principalmente in quelli di ginnastica.

Nel caso che due assaltanti si fossero con troppa vivacità azzuffati, e stretti in doppia misura, lo che potrebbe recare danno ad alcuno di essi, il presidente dovrà, frapponendo in mezzo a' loro fioretti il suo, far cessare quella posta in guardia, e poi dopo un breve riposo invitarli a proseguire l'assalto.

Volendo poi far terminare un assalto, per dar luogo agli altri schermitori di esercitarsi, dovrà il presidente dire a' due che sono in piazza: *compiacetevi di far questa ed un'altra*. Da ciò essi comprenderanno, che restano loro a fare solo due altre poste in guardia, e prima di cominciarle ripeteranno il saluto, che avranno già fatto al principio del di loro assalto, come da di noi si disse (§ 63).

Sarà un dovere del presidente di decidere qualunque questione di Scherma insorga nell'accademia; quindi egli dovrà essere istruitissimo, per dare su di tali questioni il suo dimostrativo giudizio.

§ 382. Dell'utilità delle accademie.

Gli assalti che si fanno nell'accademia debbono rappresentare altrettanti duelli, eseguiti colle più esatte regole, e coll'arte più profonda. Saranno essi perciò di grande istruzione tanto per quelli, che l'eseguiscono, che per coloro che ne sono spettatori.

Questi dal vedere la chiarezza e distinzione delle azioni, e la precisione de' tempi, in cui sono eseguite, vengono a risvegliare nel di loro animo le idee sopite, ed in seguito se ne avvaleranno nell'assaltare o per praticare ciò che di lodevole hanno osservato, o per guardarsi da' difetti, che forse in alcuno avranno rilevati. Coloro poi che assaltano cercheranno di far brillare il loro valore colla regolarità nell'eseguire le azioni, e colla finezza di occhio

nel conoscere i tempi di adoperarle. Essendo l'emulazione la più efficace molla per ispingere l'uomo a più grandi progressi nelle scienze, non si potrà negare l'utilità nelle accademie, come quelle, che a fomentare l'emulazione stessa sono unicamente dirette. Quali stimoli non saranno pe' giovani a fargli giornalmente esercitare nella Scherma l'aspettativa di dimostrare in una accademia il loro valore, e la speranza di riportare, a preferenza degli altri, in compenso delle loro fatiche la buona opinione del publico, che all'uomo è tanto cara, a cui anzi egli spesso tutto sacrifica?

I professori non saranno meno animati, o costretti a coltivare questa scienza, e cercheranno o d'inventare nuove azioni, o di addestrarsi maggiormente in quelle, che sono già cognite, per mettersi così nello stato di conservare, a fronte tanto de' loro colleghi, che de' bravi dilettanti, quella riputazione, che con lungo, e serio travaglio si hanno acquistata.

La persuasione dell'utilità delle accademie sembra, che abbia dettato quel decreto del Ministro della Guerra della nostra Repubblica[1], in cui tra' molti savj regolamenti, che si prescrivono per istabilire una scuola militare di Scherma, havvi quello di doversi in ogni anno tenere dagli allievi della medesima un'accademia ad invito del Ministro della Guerra, il quale a nome del Governo dee distribuire una spada, ed una sciabla a quelli due soggetti, che rispettivamente si saranno distinti nel maneggio di ciascuna di queste due armi.

Si potrà maggiormente comprendere la saviezza di tale stabilimento, se si riflette, che le accademie, in cui la nostra gioventù esercita il suo coraggio, la sua destrezza, ed infin l'intelletto, sono a' nostri giorni quello ch'erano un tempo i campi di Marte; e che quindi a buon diritto possiamo noi sperare di raccogliere dalle nostre accademie di Scherma quegli stessi frutti, che da' travagli del campo Marzio ritrasse l'antica Roma, cioè la sua gloria, la sua grandezza.

Ma queste adunanze tanto utili si uniscono sovente? Sono esse frequentate da' nostri giovani? Il fatto risponde per noi, e noi tacciamo volentieri ciò, che non potremmo dire, che con dispiacere: ricorderemo solamente alla nostra gioventù, che da queste, la Patria attende de' cittadini esperti nel mestiere delle armi, lasciando in suo arbitrio il decidere se sia in dovere di secondarne i voti.

Fine della seconda parte.

---

1 N. 82, art. II, nel Regolamento per la Scuola Militare di Scherma, in data de' 29 Fiorile anno X.

PARTE TERZA

APPLICAZIONI DI ALCUNE TEORIE SÌ MECCANICHE, CHE GEOMETRICHE ALLA SCIENZA

–

INTRODUZIONE

§ 383.

Quanto abbiamo sin qui esposto non riguarda che il modo di contenersi nelle diverse azioni di Scherma; né alcun cenno si fece per anco delle ragioni, per cui si debba piuttosto in una che in un'altra maniera agire nelle varie circostanze.

Riflettendo però che se una nuda indicazione di quanto convenga operare basta per soddisfare il desiderio di alcuni uomini, molti altri all'incontro ve n'ha che non sanno appagarsi, se pure non scorgano il perché debbano in un modo anziché in un altro contenersi, noi ci proveremo, per quanto il soggetto che trattiamo, e le cognizioni nostre il permettono, di contentare anche questi.

§ 384.

A tale effetto ci giovi richiamare allo spirito che la buona riuscita delle varie azioni della Scherma non può dipendere che dalla opportuna combinazione delle forze che s'impiegano, dai tempi che si consumano, dagli spazj che si percorrono, o dalle velocità dei moti che si eseguiscono, dalle direzioni dei medesimi, e dagli urti de' corpi che vengono ad incontrarsi; e se ciò è vero ci sembra di poter dire in sostanza, che la Scherma considerata teoricamente non possa altro essere se non una parte di Matematica Applicata, un ramo di pura Meccanica.

§ 385.

A trattarla però con qualche precisione sotto un tal punto di vista ben altre forze vi vorrebbero che le nostre; una infinità di esperienze sarebbero pure necessarie da premettersi, e ben anche ci persuadiamo che non potrebbe farsi senza della più fine, della più sublime analisi.

§ 386.

Noi non vogliamo, né possiamo accingerci a tanta impresa e ci contenteremo solo di appoggiare con qualche approssimazione ai principj della Geometria, e Meccanica, gl'insegnamenti già sparsi sopra, e solo richiediamo che il lettore abbia qualche superficiale idea, una leggiera tintura delle dottrine meccaniche onde persuadersi della ragionevolezza degli insegnamenti medesimi.

CAPITOLO PRIMO

RIFLESSIONI SULLA GUARDIA

§ 387.

La Scherma italiana a differenza di quella di ogni altra nazione[1], non si contenta che lo schermitore abbia riguardo soltanto alla velocità ed al tempo, in cui le azioni deonsi eseguire, ma vuole ancora che si consideri lo spazio da percorrersi nelle azioni medesime, come uno de' principali elementi della Scherma stessa. Da qui ciascuno potrà facilmente comprendere la maggiore perfezione di essa sovra ogni altra, ed uno de' motivi, per cui i nostri antichi, egualmente che i moderni perfetti schermitori italiani superino nell'eccellenza di quest'arte tutte le altre nazioni. E noi ci indurremmo a credere, che se gli schermitori oltramontani riflettessero per poco allo spazio, che devono percorrere per ferire, essi procurerebbero al certo di volgere la punta della loro spada più vicina al petto dell'avversario quando sono atteggiati in guardia, né descriverebbero delle grandi curve nel tirare le loro stoccate; con che gli sarebbe per conseguenza più facile di ottenere una maggiore fermezza, e direzione nelle loro medesime stoccate.

---

1 Sembra che gli Spagnuoli debbano essere esclusi dagli altri popoli; e questo per le ragioni già altrove esposte.

§ 388.

Dietro l'idea dello spazio da percorrersi in un dato tempo, si sono guidati gli antichi schermitori d'Italia: altrettanto dobbiamo noi pure seguire. Così ci giovi il considerare che uno spazio minore verrà percorso in minor tempo, data sempre la stessa velocità; dal che si deduce che un maggior vantaggio nella Scherma si avrà sempre, ogni qual volta si avranno minori spazj a percorrere di quelli dell'avversario, dati i tempi uguali.

§ 389.

Colla face di queste riflessioni hanno i sopradetti antichi italiani insegnato che per stare bene in guardia, si doveva distendere il braccio destro lungo la linea d'offesa, e formare colla spada pressoché una linea retta; ma non sarebbe ciò stato sufficiente per garantire il corpo dello schermitore dalle stoccate dell'inimico; poiché, qualunque fosse il braccio disteso, pure tanto al di dentro, quanto al di fuori vi poteva essere introdotta una stoccata. Alla spada si pose perciò una coccia, per evitare siffatti pericoli, e questa coccia servì poscia a perfezionare la guardia.

§ 390.

È evidente per se stesso che il primo principio di una soda, e ragionata Scherma, cui deonsi volgere le prime idee di chi l'apprende, debba essere la guardia. Quantunque le guardie sieno varie[2], pure quella che lo schermitore deve adottare generalmente in un assalto, si è quella che abbiamo descritta (§ 66), mentre essa garantisce lo schermitore coll'ajuto della coccia, e vieta all'inimico il ferire se pria questi non fa precedere qualche azione di filo, o di sforzo.

§ 391.

Sarebbe un annojare il lettore se qui volessimo ripetere tutti gli avvantaggi di detta guardia; ma come dalla coccia essi derivano, volgeremo le nostre riflessioni all'esame della medesima, prevenendo dianzi il lettore che le applicazioni, che ne faremo serviranno semplicemente a dimostrare, che quando lo schermitore è in perfetta guardia non può essere ferito

2 Vedete il § 68, e la nota 5 al § 67.

dall'avversario per mezzo d'una semplice stoccata, data sempre l'ipotesi che lo schermitore abbia il braccio disteso sulla linea d'offesa, come abbiamo già detto.

§ 392. Tav. X, fig. 1.

Sieno due schermitori, che denomineremo colle lettere A e B entrambi in perfetta guardia. Se lo schermitore A vibra una stoccata da dentro in fuori o da fuori in dentro allo schermitore B di modo che la detta stoccata passi tangenzialmente alla coccia di B senza sviare la spada del medesimo dalla linea d'offesa, B non potrà giammai rimanere ferito dall'anzidetta stoccata.

La coccia serve di scudo, e difende il corpo dall'assalto per un'estensione, ch'è più che sufficiente a garantirlo da ogni pericolo, sempreché la coccia stessa abbia una sufficiente grandezza. Vediamo per tanto quanto sia l'estensione che la coccia può garantire verso il petto dell'assalito.

Dicasi *a* il diametro *rr'* della coccia di B; dinoti *m* la distanza I*c*, I il punto d'incontro delle due spade, *n* la distanza C*c* della coccia dal petto dello schermitore B, e finalmente *x* il raggio della parte difesa dalla coccia stessa sulla linea BD verso il petto.

Ciò posto la spada di A che passa pe'l punto I, e che tocca la coccia di B può considerarsi come un lato di un cono, avente per base l'estensione garantita verso il petto di B, ed il vertice in I; onde la Geometria ci somministra l'analogia

$$m : (m + n) = \tfrac{1}{2} a : x$$

Suppongasi per esempio
il diametro della coccia a = pol. 3 e ½
la distanza m= pol. 6
così n = pol. 24,

sostituendo questi dati si avrà

$$x = \frac{7\,(6 + 24)}{2\times2\times6} = 8 \text{ e } \tfrac{3}{4} \text{ pollici.}$$

In tal supposto sarà dunque la punta della spada di A lontana dal centro dell'estensione garantita verso il petto di B per pollici 8 e ¾, ed il diametro della parte stessa garantita di pollici 17 e ½.

§ 393.

Suppongasi inoltre che l'estensione del fianco destro dello schermitore B esposto ai colpi dell'avversario, presa orizzontalmente e rappresentata dalla linea DD', sia di 8 pollici, e di 4 per conseguenza la distanza del centro dallo estremo D del fianco; siccome la punta si trovava lontana dal detto centro di pollici 8 e ¾, così la punta stessa sarà lontana dall'estremo D del fianco di 4 e ¾ pollici.

§ 394.

Quando dunque i supposti dati fossero quelli, che hanno realmente luogo in pratica, la sola coccia vale a garantire lo schermitore assalito da ogni colpo dell'avversario, vibrato da dentro in fuori, o da fuori in dentro; ma come altrimenti può essere vibrata una stoccata, così conviene pure esaminare ogni una delle altre circostanze, onde vedere il modo di garantirsi a norma delle medesime.

§ 395.

Osserviamo pertanto che lo schermitore A potrebbe, tirando soltanto in dentro, vibrare una stoccata allo schermitore B col portare (Tav. X. fig. 2) un poco all'infuori il pugno, e facendo che la lama della propria spada, si conservasse parallela a quella di B, e passasse radente alla di lei coccia[1]. In tal caso ciascun punto della spada di A non essendo discosto dalla linea d'offesa, se non che pe'l raggio della coccia di B, così la parte difesa di B dalla propria coccia non è che dell'estensione della coccia stessa, cioè un cerchio avente 7/4 di pollice per raggio, se tale è quello della sua coccia, e resterebbe con ciò esposto ad essere ferito dal colpo di A in un punto distante dal centro per lo spazio di 7/4 di pollice.

§ 396.

Per una stoccata dunque, vibrata in siffatto modo, la coccia dell'ordinaria grandezza non può solo servire alla guardia dello schermitore assalito. Ciascuno però di leggieri comprenderà che una coccia, la cui grandezza uguagliasse l'estensione della parte dello schermitore assalito, la quale importa sia difesa, basterebbe a tenerlo guardato, quand'anche la

1 Quantunque nella detta Fig. 2, le lame delle due spade non toccano le cocce, pure conviene immaginare ch'esse sieno a contatto con le cocce stesse.

coccia dell'assalitore non fosse men grande. Ma cocce di tanta estensione non è costume di praticarle; né pure esse sono di assoluta necessità alla difesa per garantirsi dal colpo scoccato nell'indicato modo; anzi può pure aversi un avvantaggio dal tenerle della ordinaria grandezza, potendosi con un picciolo movimento della mano far sì che la propria coccia equivalga ad una più grande, senza punto ingrandite quella dell'avversario, cioè senza dare all'avversario un simile avvantaggio. In fatti se lo schermitore B (Tav. X. Fig. 3) assalito nell'indicato modo dallo schermitore A, appoggia, ossia piega per poco il proprio pugno all'indietro, lasciando la punta della propria spada, o almeno quel punto incontrato dalla coccia nemica sulla linea d'offesa, è evidente che porterà la lama della spada nemica in una linea, che sarà divergente da A verso B colla linea d'offesa, e quindi, allorchè la divergenza sia sufficiente, la punta della spada di A passerà al di dentro della BP del petto di B, che importa sia difesa.

§ 397.

Nasce qui la curiosità, od opportunità di vedere di quanto importi che sia traslocato il pugno, ossia la coccia dello schermitore B assalito nell'indicato modo, affinché la punta della spada dello assalitore A passi in dietro al punto P, punto esterno del petto di B.

Siffatta indagine è della massima semplicità, tanto più se si rinunzia all'estrema esattezza, affatto superflua in questo caso.

Sia la grandezza BP, di cui importa che la punta della spada nemica si trovi lontana dal centro B del petto dello schermitore assalito, = *b*; la distanza I*c*, del punto di contatto della coccia di A colla spada di B, = *m*, la distanza C*c*, del centro *c* della coccia di B dal punto C del petto di B, preso nella direzione medesima di I*c*, = *n*; ed infine la distanza *cn*, a cui importa trasportare col pugno il centro della coccia di B lontano dalla linea d'offesa, facciasi = *x*. I due triangoli simili ICB, I*cn* ci danno

$$(m + n) : m = \mathrm{CB} : x$$

da cui

$$x = \frac{m \times \mathrm{CB}}{m + n}$$

ma CB = PB − PC , e PC uguaglia prossimamente il raggio della coccia, che già si fece = ½ *a*; onde CB = *b* − ½ *a* prossimamente, e quindi

$$x = \frac{m\,(b - \frac{1}{2}\,a)}{m + n}$$

Sia per esempio

$b = 4$ pollici
$\frac{1}{2}a = \frac{7}{4}$ pollice
$n = 24$ pollici
ed $m = 12$ pollici

Con tali dati si avrà

$$x = \frac{12\,(4 - \frac{7}{4})}{36} = \frac{3}{4} \text{ di pollice}$$

Se ritenendo tutti i rimanenti valori si facesse $b = 6$ pollici, si troverebbe

$$x = \frac{12\,(6 - \frac{7}{4})}{36} = \frac{17}{12} = 1 \text{ e } \frac{1}{2} \text{ di pollice, un poco meno.}$$

§ 398.

Di qui comprendesi di quanto poco importi trasportare il pugno, ossia di appoggiare il pugno al di dentro, onde essere sicuri in guardia anche contro l'indicate astuzie, sovente poste in pratica dal sagace, e fino schermitore. E su queste viste appunto ci siamo appoggiati nello stabilire i nostri principi nella prima parte.

§ 399.

Rammentatevi che abbiamo altrove detto (§ 67) che allorquando l'avversario porta all'infuori e coccia, e punta dalla linea d'offesa, conviene vibrargli una stoccata, ossia anche volgere semplicemente il pugno di seconda, affine ch'egli stesso vada a ferirsi. Ma siccome non sempre si suole avere prontezza di mano, come pure l'occhio vigilante, onde tirare la stoccata nel giusto tempo colla dovuta velocità, così vi abbiamo fatto vedere che anche tirando, è facilissimo il difendersi, e poscia tosto rispondere, se opportuno può sembrare.

Abbiamo omesso il caso, che lo schermitore tentasse di tirare al di fuori nella stessa maniera, poiché il di lui braccio dovendo passare per la

linea d'offesa, non si potrebbe sottrarre dal pericolo di essere ferito al detto braccio.

§ 400.

Altre cose analoghe vi rimarrebbero tuttora a dirsi, ma giudicando che il già detto possa bastare per norma di quanto potremmo ancora esporre, ci renderemo più brevi tacendole.

CAPITOLO SECONDO

DELLA SPADA CONSIDERATA COME LEVA NELL'ATTACCO ED ANCHE NEL FILO DI SPADA

§ 401.

Qualunque meccanico facilmente comprende che la spada può considerarsi come una leva, allorquando uno schermitore appoggia la sua spada contro quella del suo avversario, e questi gli oppone una resistenza; azione che già denominiamo *attacco di spada*. Consideriamo pertanto una tale azione. In questa evidentemente non esiste moto di veruna sorte, o dee prescindersi da ogni moto, allorché ne esistesse taluno. Le velocità dunque non possono essere in tale circostanza che virtuali; e quindi non dee trattarsi che di equilibrio di leva.

§ 402.

La teoria della leva ci somministra la grandezza di resistenza che può equilibrarsi con data forza, o viceversa quale forza si richieda per equilibrare una data resistenza, allorché si conoscono le distanze dei punti d'applicazione di queste due potenze dal punto d'appoggio.

§ 403.

Conviene dunque, prima d'ogni altra cosa, sapere fissare tali distanze, e per fare questo giova pure sapere dove abbiasi a considerare il punto d'appoggio; ciò che può presentare qualche dubbio e difficoltà.

§ 404. Tav. X, fig. 4.

Affine di sviluppare siffatto nodo prendiamo per resistenza la forza che s'incontra nel punto di contatto delle due spade. Una tale resistenza è sostenuta dallo sforzo che si fa colla mano, che impugna la spada stessa. A contatto dunque della mano devono trovarsi e punto d'appoggio, e punto d'applicazione della potenza. Ci sembra pure ragiovevole di supporre che l'uno debba considerarsi là, dove il dito indice tocca il ricasso a contatto della coccia, o poco meno; e l'altro al luogo dove le dita anulare, e mignolo s'appoggiano alla manica. Supporremo il primo nella intersezione stessa della coccia coll'asse della spada, ossia al polo della coccia; e sia tal punto indicato con B; e così supporremo che il secondo tra l'uno, e l'altro de' due indicati diti trovisi prossimamente alla metà della grandezza della manica, e questo lo indicheremo con A. Una maggiore precisione porterebbe a ben maggiori difficoltà, che noi giudichiamo opportuno di evitare, e per cui prescinderemo pure dal peso della spada medesima. Resta ora a vedersi quale dei due punti A, e B debba prendersi per punto d'appoggio su di che può pure cadere qualche dubbio; potrebbe credersi che il punto d'appoggio esistesse in B, e potrebbe giudicarsi che cadesse in A, giacchè nulla sembra che si presenti per manifestarlo. Ecco però come può decidersi la cosa.

§ 405. Tav. X, fig. 4.

Sia sostenuta la spada dallo schermitore nel modo stesso che la sostiene allorché si trova in guardia. Portisi un dato peso Q al punto N della spada, oltre al quale lo schermitore non è più capace di sostenerlo; portisi altro peso Q', che supponiamo minore di Q, al punto M della spada stessa, oltre a cui lo schermitore non può egualmente più sostenerlo. Dicasi x la distanza di N dal punto d'appoggio, e potrà essere o x = NB, oppure x = NA; dicasi inoltre a la parte NM della spada, e b la distanza de' due punti A, B; chiamisi in fine F la forza esercitata dallo schermitore in B se l'appoggio è in A, oppure quella esercitata in A se l'appoggio è in B. Ciò posto sarà sempre espresso da $F \times b$ il momento della forza esercitata dallo schermitore, qualunque de' due punti A, o B sia il punto d'appoggio; e da $Q \times x$ il momento del peso Q posto in N, e da $Q' \times (a+x)$ il momento di Q' posto in M; e siccome si ha $F \times b = Q \times x$,come anche $F \times b = Q' \times (a+x)$, sarà pure $Q \times x = Q' \times (a+x)$; da cui

$$x = \frac{Q' \times a}{Q - Q'}.$$

La grandezza di x non dipende dunque che da' due pesi Q e Q', e dalla lunghezza MN del segmento della spada intercetto tra' punti, in cui furono sostenuti i due pesi stessi. Se risulterà dunque

$$\frac{Q' \times a}{Q - Q'} = NB,$$

sarà B il punto d'appoggio; se all'incontro risulterà

$$\frac{Q' \times a}{Q - Q'} = NA,$$

il punto d'appoggio sarà in A.

§ 406.

La cosa non si riduce oramai che ad esperimenti, e questi possono a sufficienza istruirci dove tal punto realmente esista, semprechè sieno essi con qualche riguardo eseguiti. A tale effetto noi abbiamo replicate più volte le nostre esperienze, e le femmo replicare anche da altri giovani esercitati nella Scherma, la cui forza ci parve poterla giudicare la stessa in ognuno. Ciascuno di essi poteva sostenere un peso di libbre 14 posto alla distanza di 4 pollici dalla coccia, ciò per la durata di 15 secondi a un dipresso.

§ 407.

In una delle nostre esperienze prendemmo il peso di 14 libbre, che si sosteneva alla distanza di 4 pollici dalla coccia, come già si è detto, onde si fece Q = 14 libbre; indi l'altro peso di 7 libbre che si sosteneva alla distanza di 11 pollici dalla coccia medesima; onde si pose Q' = 7 libbre; ed x = 7 pollici.

Quindi l'espressione

$$\frac{Q' \times a}{Q - Q'}$$

risulta

$$\frac{7 \times 7}{14 - 7} = 7.$$

Ora NB = 4 pollici; dunque non è

$$\frac{Q' \times a}{Q - Q'} = NB$$

e perciò il punto d'appoggio non è in B.

Al contrario il punto A essendo prossimamente lontano di 3 pollici da B, dà prossimamente NA = 7; quindi

$$\frac{Q' \times a}{Q - Q'} = NA$$

Dunque il punto d'appoggio esiste realmente in A.

§ 408.

Per non dilungarci in superflue prolissità, giudichiamo di non accennare alcun'altra delle fatte esperienze, e solo ci contentiamo di dire che da tutte si ebbe però a un dipresso lo stesso risultato.

§ 409.

La spada dee considerarsi dunque come una leva di terzo genere avente il punto d'appoggio in A, la potenza esercitata in B, e la resistenza al punto di contatto delle due spade.

§ 410.

Determinata ora la specie di leva, a cui la spada si riferisce, e determinato che il punto d'appoggio esiste in A lontano 3 pollici dalla coccia, potrà tosto determinarsi la forza che si suppone esercitata dallo schermitore in B, allorché esso la eserciti per intero.

Di fatti l'equazione $F \times b = Q \times x$ ci dà

$$F = \frac{Q \times x}{b}$$

ossia

$$F = \frac{Q \times NA}{b}$$

Attenendoci allo sperimento precedente si ha

$$F = \frac{14 \text{ lib.} \times 7 \text{ pol.}}{3 \text{ pol.}} = 32 \text{ libbre e } \tfrac{2}{3}$$ [1]

§ 411. Tav. X, fig. 5.

Ritenuti tali dati, sarà facile presentemente il trovare cosa possa lo schermitore su ciascuno punto della sua spada; e quindi l'esaminare pure quanto valga in ognuno della sua l'avversario.

Suppongasi divisa la spada in otto parti eguali (come a' § 10 e 11), e sia ciascuna di esse della lunghezza di 4 pollici; sieno *a*, *b*, *c*, *d*, *e*, *f*, *g*, i punti di divisione.

Ritenuto che F rappresenti la forza esercitata dallo schermitore in B, *b* il braccio di leva BA, e detta R la resistenza che lo schermitore medesimo è capace di sostenere in un punto qualunque della sua spada, *d* la distanza di tal punto dal punto d'appoggio A, si avrà evidentemente

$$F \times b = R \times d$$

da cui

---

1 Borelli nella sua opera *de Motu Animalium, Propositio XXII*, appoggiato alla teoria della leva, fa il calcolo per mezzo de' muscoli della forza dell'uomo che si considera esistere nel braccio e la fa ascendere a 28 libbre poste all'estremità delle dita. Il sig. Fergola, Professore di Matematica in Napoli, il quale alle più sublimi cognizioni di questa scienza, accoppia una troppo scrupolosa modestia nel nascondere il suo nome, nel pubblicare le sue produzioni, nella opera sua intitolata: *Prelezioni sui principi matematici della filosofia naturale del Newton* dice in una nota del § 28 della statica, parlando di leve: «Basta indicarvi, che la maggior parte delle ossa del nostro corpo, destinate ad agevolare certe funzioni della nostra vita, non son che leve di terzo genere, ove fan da potenza i muscoli attaccati alle medesime ossa d'accanto ai loro centri di moto. Ed un Anatomico, cui non incresca spiar la compage di tal solidi colla luce della Statica, potrà conoscere per iscienza qual meccanismo è in noi, e qual magistero vi si rileva del Mastro Eterno. Un mio compatriota Gio. Alfonso Borelli si è distinto su questo argomento nell'incomparabile Opera *de Motu Animalium*: ed io seguendo le sue vestigia vi rapporterò per esempio questo solo Teorema, ed è *che la forza del Muscolo Bicipite e del Brachico quando tutto il braccio di un giovane robusto sia orizzontalmente disteso ascende, a 560 libbre*; imperciocchè il peso, che questo giovine può in tal sito sostenere colle sue dita, è di libbre 28, (computandovi il movimento del peso dell'antibraccio): e la sua distanza, o la perpendicolare calata dal centro di moto sulla direzione di questa Potenza è la vigesima parte della lunghezza dell'antibraccio, e della mano, come si ha dall'Anatomia. Dunque sarà la divisata forza muscolare a 28 libbre, come 20 ad 1: ed essa forza uguale a 20 × 28 libbre = 560 libbre».

$$R = \frac{F \times b}{d}$$

Sostituendo ora successivamente le quantità numeriche si trova che
1.° Al doppio forte cioè
al punto *a* $R = \frac{32 \text{ e } \frac{2}{3} \times 3}{7} = 14$ libbre

2.° Al forte cioè
al punto *b* $R = \frac{32 \text{ e } \frac{2}{3} \times 3}{11} = 8 \text{ e } \frac{10}{11}$ libbre

1.° Al meno forte cioè
al punto *c* $R = \frac{32 \text{ e } \frac{2}{3} \times 3}{15} = 6 \text{ e } \frac{8}{15}$ libbre

1.° Al centro cioè
al punto *d* $R = \frac{32 \text{ e } \frac{2}{3} \times 3}{19} = 5 \text{ e } \frac{3}{19}$ libbre

1.° Al meno debole cioè
al punto *e* $R = \frac{32 \text{ e } \frac{2}{3} \times 3}{23} = 4 \text{ e } \frac{6}{23}$ libbre

1.° Al debole cioè
al punto *f* $R = \frac{32 \text{ e } \frac{2}{3} \times 3}{27} = 3 \text{ e } \frac{17}{27}$ libbre

1.° Al doppio debole cioè
all'ultimo grado in *g* $R = \frac{32 \text{ e } \frac{2}{3} \times 3}{31} = 3 \text{ e } \frac{5}{31}$ libbre

la possanza dunque dello schermitore, che esercitata in B equivale ad un peso di libbre 32 e ⅔, esercitata ne' successivi punti *a*, *b*, *c*, *d*, *e*, *f*, *g*, non equivale che a libbre 14, 8 e $\frac{10}{11}$, 6 e $\frac{8}{15}$, 5 e $\frac{3}{19}$, 4 e $\frac{6}{23}$, 3 e $\frac{17}{27}$, 3 e $\frac{5}{31}$, vale a dire, crescendo le braccia di leva *a*A, *b*A, *c*A, *d*A, *e*A, *f*A, *g*A, in progressione aritmetica, decrescono i gradi di possanza in progressione armonica, secondo i numeri indicati esprimenti libbre. E ciò si voleva trovare per primo.

§ 412. Tav. X, fig. 6.

Passiamo ora alla seconda ricerca, vale a dire all'indagine della forza dell'avversario.

Rappresenti F′ la forza che l'avversario esercita nel punto B′, R′ la resistenza ch'egli è capace di sostenere in un punto qualunque della sua spada, *b*′ il braccio di leva B′A′ della forza stessa F′, riferito al punto d'appoggio A′, *d*′ la distanza del punto dove viene esercitata la resistenza R′ dallo stesso punto A′, e si avrà come sopra

$$R' = \frac{F' \times b'}{d'}$$

Ora lo schermitore vada con un dato punto di sua spada a rintracciare quel punto della spada del suo avversario, dove trova equilibrata la sua resistenza, oppure porti tal punto della spada propria su d'un punto fisso della spada dell'avversario che trovi egualmente equilibrio delle due opposte resistenze onde abbiasi nell'uno, o nell'altro caso R = R′, e si avrà in allora

$$\frac{F \times b}{d} = \frac{F' \times b'}{d'}$$

da cui si deduce

$$F' = \frac{F \times b \times d'}{b' \times d}$$

e sarà con ciò scoperta la forza F′ che l'avversario esercita in B′; e di qui il confronto tra F, ed F′.

Quando fosse $b' = b$ si avrebbe

$$F' = \frac{F \times d'}{d}$$

Determinata così la grandezza di F′, dall'equazione

$$R' = \frac{F' \times b'}{d'}$$

si avrà sempre il valore di R′ per qualunque altro punto della spada

inimica. Supponiamo per un esempio che lo schermitore si trovi equilibrato col suo avversario stando poggiato, o sia avendo attaccato col suo meno forte il centro della spada inimica, e supponiamo che $b' = b$, e che le due spade sieno di eguale lunghezza; sostituendo nell'equazione

$$F' = \frac{F \times d'}{d}$$

le quantità numeriche si avrà

$$F' = \frac{32 \text{ e } \frac{2}{3} \times 19}{15} = 41 \text{ e } \frac{17}{45} \text{ libbre}$$

e tale sarà la forza che l'avversario esercita in B'.

Di qui sarebbe subito dedotto il valore di R' pe' diversi punti della spada inimica, che per brevità tralasciamo determinare.

§ 413.

L'ipotesi di $b' = b$, seguita nell'esempio precedente sarà da noi costantemente ritenuta; onde l'equazione

$$F' = \frac{F \times d'}{d}$$

sarà pure quella che intendiamo trattare. Essa ci dà intanto l'analogia $F : F' = d : d'$, ciò che c'insegna essere le forze di due schermitori esercitate ai punti delle rispettive cocce proporzionali ai bracci di leve, cioè alle distanze dei punti d'appoggio dal punto d'incontro delle due spade dove essi si fanno equilibrio.

L'analogia stessa ci può servire alla soluzione di altre domande: se per esempio conoscendo le forze F, ed F' importasse di sapere dove lo schermitore potrà trovare equilibrio sulla spada dell'avversario poggiandosi egli con un dato punto della propria spada, o viceversa con qual punto della propria spada dovrebbe poggiarsi su d'un dato punto di quella dell'avversario, onde averne equilibrio, si troverebbe per primo

$$d' = \frac{F' \times d}{F}$$

e per secondo

$$d = \frac{F \times d'}{F'}$$

Stando ai dati del precedente esempio, e supponendosi che lo schermitore voglia attaccare, o poggiarsi sulla spada inimica col suo doppio forte, si avrà

$$d' = \frac{41 \text{ e } 17/45 \times 7}{32 \text{ e } 2/3} = \text{pollici 8 e } 181/210 = \text{pollici 8 e } 6/7 \text{ prossimamente}$$

Così volendosi equilibrio, poggiandosi lo schermitore sul forte dell'avversario, dovrà aversi

$$d = \frac{32 \text{ e } 2/3}{41 \text{ e } 17/45} \times 11 = \text{a poll. 8 e } 637/931 = 8\ 2/3 \text{ di pollice prossimamente}$$

Anche col semplice tastare il punto opportuno della spada inimica, nel modo stesso indicato per determinare la forza dell'avversario, si poteva venire a capo di quanto si è qui determinato col calcolo.

§ 414.

Le esposte dottrine servono di fondamento alla condotta che lo schermitore dee tenere nell'attacco di spada, come è facile il dedurlo. A queste noi pure ci siamo appoggiati nel dare gli insegnamenti già esposti nelle due parti pratiche.

Noi abbiamo già detto che lo schermitore dee attaccare col forte, o doppio forte della spada del suo avversario. Ciò facendo è evidente che l'avversario stesso si troverà sottomesso al volere dello schermitore, e ciò tanto nell'ipotesi che i due schermitori sieno egualmente robusti ne' loro bracci, quanto nell'altra che l'avversario fosse anche alquanto più forte; né forse mai si troverà un avversario di tanta possa che non sia sottomesso allo schermitore, il quale si trova avere opposto il suo forte, o doppio forte al debole del suo avversario.

Infatti la proporzione $F : F' = d : d'$, ossia l'equazione

$$F' = \frac{F \times d'}{d} = \frac{32 \text{ e } 2/3 \times 27}{7}$$

mostra che la forza dell'avversario esercitata nel punto B', per essere capace di resistere soltanto alla forza dello schermitore, che esercitata parimenti in B equivale al peso di libb. 32 e ⅔, dovrebbe equivalere a libbre 126, opponendo quegli il debole di sua spada al doppio forte della spada di questo.

Ora non sarebbe egli cosa strana, o prodigio di trovare un avversario di tanta possa?

§ 415.

Supponendo poi i due schermitori egualmente forti, e che la loro possanza esercitata in B equivalga ad F per ciascuno, esercitata per l'uno nel doppio forte equivalere $\frac{3}{7} \times F$, ed esercitata per l'altro nel debole equivale a $\frac{3}{27} \times F$, come si deduce dalle dottrine statiche pel trasporto di forze che produr debbono lo stesso effetto, oppure dalle equazioni $F \times 3 = R \times 7$, ed $F \times 3 = R' \times 27$, in cui R, ed R' rappresentano le resistenze, che possono equilibrarsi dall'uno nel doppio forte, dall'altro nel debole dalla potenza F esercitata da entrambi in B.

Onde sottratto $\frac{3}{27} \times F$ da $\frac{3}{7} \times F$, il residuo $\frac{20}{63} \times F$ mostra di quanto l'avversario sarà più debole dello schermitore in tale attacco, e potrà questo eseguire qualche azione, e passare a ferirlo, se egli non sa o non può evitare in tempo l'attacco stesso.

§ 416.

Se la buona condotta dello schermitore viene appoggiata alle esposte dottrine come abbiamo veduto, non meno quella che riguarda l'esecuzione dei fili di spada dipende dalle medesime.

Quando lo schermitore nell'eseguire qualche filo di spada abbia l'accortezza di portare la propria spada a contatto di quella del suo avversario in punti tali, che in quello della propria spada sia lo schermitore capace di una resistenza, maggiore della resistenza, che può opporgli l'avversario in quello della sua spada, è chiaro che egli avrà l'avversario stesso a se sottomesso. Se vi rammentate quanto abbiamo (ai § 267 e 268) detto di dover far finta di ritirarsi in guardia, e poscia tirare o d'incassata, o di filo sottomesso, voi ben vedete che quel movimento è necessario per porre un punto di vostra spada a contatto di uno della spada nemica, in cui voi foste nel vostro più forte di quello fosse capace di resistervi il vostro competitore, onde, dopo aver superato l'equilibrio, potervi muovere colla differenza di forze, ed avere quindi campo da ferire.

CAPITOLO TERZO

DEL PICCO E DELLO SFORZO DI SPADA

§ 417.

Dopo aver resa ragione del modo di tenersi in guardia, e dopo ancora avere fatto cenno di quelle teorie, su cui regolar si debbono l'attacco, ed i fili di spada, conveniente egli è che vengasi ormai alla disamina delle altre, alle quali sono appoggiati gl'insegnamenti riguardanti sì il *picco* che lo *sforzo di spada*. Quanto facile ci fu l'analizzare geometricamente le circostanze, e gli accidenti della guardia, e meccanicamente quelli che spettano all'attacco, ed ai fili di spada, altrettanto difficile ci sembra dover riuscire un esatto sviluppo di ciò che costituisce il matematico fondamento delle azioni stesse, che denominate vengono coi vocaboli *picco* e *sforzo di spada*. Se in tale sviluppo però non ci è possibile di attenerci a tutto il rigore matematico, procureremo nulla meno di avvicinarvici con tale approssimazione, onde le conseguenze che ne dedurremo sieno di più che sufficiente esattezza riguardo alla pratica.

§ 418.

Considerando l'azione detta picco di spada, ciascun vede ch'essa consiste nell'urto di un corpo contro di un altro; che il fine di tale azione si è di allontanare la spada nemica dalla linea d'offesa, onde aver campo di vibrare una stoccata. I corpi che si urtano, le lame delle spade, sono corpi d'acciaio temperato, e perciò poco meno di perfettamente elastici. Noi li supporteremo per facilità, come dotati di una elasticità perfetta. I corpi stessi sono attaccati alle mani, da cui sono sostenuti, ma riuscirebbe troppo difficile ogni considerazione sugli accidenti dell'urto, se si considerassero così obbligati; e come nei primi istanti, in cui succede l'urto per niente il moto può essere alterato dall'essere eglino così obbligati, li supporremo pure come perfettamente liberi, almeno nel momento dell'urto medesimo.

§ 419.

Per massa del corpo che urta esistente in un dato punto della spada può plausibilmente supporsi quella competente al peso già determinato

che lo schermitore è capace di sostenere nel punto stesso, quando però lo schermitore medesimo eserciti, battendo sulla spada nemica, tutta quella forza che dee esercitare per sostenere quel medesimo determinato peso. Considerando pure per massa urtata quella che l'avversario è capace di reggere nel punto urtato della sua spada, probabilmente si passerà quasi sempre al di là della vera grandezza di quella, che realmente sarebbe uopo considerarsi esistere in tal punto; mentre difficilmente lo schermitore che sta in guardia può esercitare costantemente, nel tenere ferma la propria spada, tutta quella forza che eserciterebbe sostenendo il peso che può reggere in quel punto, in cui viene urtato; ma come una tale considerazione ridonda tutta in isvantaggio dell'effetto dell'urto, ossia a vantaggio dell'avversario, vogliamo anche concedergli un tale avvantaggio, e considerare che nel luogo urtato esista appunto tutta la massa che può sostenere.

§ 420.

Rapporto poi alle velocità, è evidente che la massa urtata non ne ha alcuna prima dell'urto; e di quale debba considerarsi dotata la massa urtante procureremo dedurlo dalle riflessioni seguenti. Allorché uno schermitore esercita la sua forza sostenendo un dato peso su d'un dato punto della sua spada, egli evidentemente distrugge colla sua forza l'azione della gravità esercitata sulla massa del corpo sostenuto e competente al tempo medesimo in che si sostiene.

Dunque l'effetto, che la gravità stessa produrrebbe in quel dato tempo su di una tal massa, sarà la misura dell'azione della gravità distrutta dallo schermitore, che regge sulla sua spada il dato peso; e quindi sarà la misura dell'azione stessa esercitata dallo schermitore, se all'opposto lo schermitore invece di sostenere sulla sua spada un peso, esercita la stessa forza per battere colla sua spada quella dell'avversario, in tal caso la sua azione, che non è diretta a distruggere quella della gravità, né questa a distruggere quella, andrà a cadere accumulata in quel punto della spada nemica che viene urtato; e la grandezza di tale azione sarà appunto misurata da quella che eserciterebbe la gravità per la durata del tempo, che lo schermitore impiega per battere la spada nemica.

Rendiamo ciò chiaro con un esempio.

Sia lo schermitore capace di sostenere nel forte della sua spada un peso di 9 libbre; sostenendo per ¼ di minuto secondo distrugge l'azione della gravità per un egual tempo.

In questo caso la gravità avrebbe trasportato il corpo, qualora non fosse stato sostenuto, per lo spazio di 11 e ¼ pollici, ed avrebbe comunicato al corpo medesimo una velocità uguale a 7,5 piedi/1'' come è facile dedursi

dalle note formole, che la Meccanica ci somministra pe'l moto de' gravi liberamente cadenti vale a dire $gt = v$, $gs = \frac{1}{2} v^2$, $gt^2 = 2s$, dove g rappresenta la gravità, il cui valore uguaglia 30,1 piedi/1''^{2} , ossia, sprezzando la decima di piede, uguaglia 30 piedi/1''^{2} ; t il tempo della sua azione; v la velocità ch'essa gravità comunica colla sua azione ai corpi nel tempo t; ed infine s lo spazio descritto nel tempo medesimo. Lo schermitore adunque opponendosi per ¼ di minuto secondo all'azione della gravità, ha impedito al corpo di 9 libbre di percorrere lo spazio di 11 pollici e ¼, per cui l'avrebbe trasportato la gravità stessa, e di acquistare una velocità = 7,5 piedi/1'' che pure la gravità gli avrebbe comunicata.

Così lo schermitore medesimo, quando, invece d'impiegare la sua forza per la durata di ¼ di un minuto secondo in opposizione della gravità, la impiegasse nel modo stesso senza opporvisi, l'effetto ch'egli potrebbe produrre sarebbe pure di trasportare col forte della sua spada la massa del peso di 9 libbre per lo spazio di 11 e ¼ pollici, e di comunicare alla stessa velocità di 7,5 piedi/1'', o l'equivalente.

§ 421.

La forza dunque, di cui uno schermitore è capace su d'un dato punto della sua spada, può equipararsi a quella, che la gravità può esercitare sulla massa competente al peso, che lo schermitore stesso può sostenere su quel punto medesimo della propria spada. Ciò avrebbesi ben anche potuto dedurre da quest'altro riflesso.

Lo schermitore sostiene su di un dato punto di sua spada un peso P; dunque la forza dello schermitore in quel punto equivale al peso P; ma dimandata M la massa di P, e g la gravità terrestre, si ha P = gM; dunque la forza dello schermitore uguaglia pure gM; e siccome questa forza, ch'è l'assoluta dello schermitore, si suppone esercitata sulla stessa massa M, così la forza acceleratrice dello schermitore medesimo, che può esercitare sull'unità di massa sarà = g, cioè a quella della gravità.

Egli è poi chiaro che lo schermitore può dirigere tal sua forza per quel verso che più gli piace.

§ 422.

Se la forza dunque dello schermitore ad un dato punto di sua spada equivale a quella della gravità, la velocità ch'egli può dare alla massa, che si suppone assistere nel punto medesimo, dovrà essere eguale a quella stessa, che dare le potrebbe la gravità medesima.

§ 423.

Da ciò vediamo che facilmente può determinarsi la velocità, di cui dee considerarsi fornita la massa urtante, qualora si conosca il tempo che lo schermitore impiega per dare il colpo. La determinazione di un tal tempo ci riescì alquanto difficile; e quello stesso che da replicatissimi esperimenti ci parve dover prescegliersi non è forse il preciso.

§ 424.

Prendemmo a quest'effetto diversi pendoli semplici, uno della lunghezza di pollici 36 e ⅔ , e che batte per conseguenza i minuti secondi; un altro della lunghezza di pollici 9 e ⅙ , il quale batte i semisecondi; un terzo della lunghezza di pollici 4 ed 1 linea circa, per terzi di secondo; ed un quarto della lunghezza di pollici 2 e ¼ per i quarti di secondo; e di questi ci servimmo a determinare i tempi delle diverse azioni ne'nostri esperimenti.

Le oscillazioni dell'ultimo ci sembrarono molto isocrone col tempo, che lo schermitore impiega per battere sulla spada con un colpo di picco. Egli può essere un po' maggiore del preciso; ma non ci essendo possibile mediante il pendolo il determinarne uno che si potesse giudicare per l'assolutamente vero, ci giova assumere questo a preferenza d'ogni altro. Con più precisione s'avrebbe potuto dedurlo dallo spazio, che un punto della spada percorre; e l'avremmo fatto, se non si fosse riflettuto che poteano allora presentarsi altre difficoltà, il cui scioglimento avrebbe richiesto uno sviluppo alquanto lungo e complicato.

§ 425.

In conseguenza di quanto abbiamo qui detto porremo per principio 1. che in un dato punto della spada, impugnata con tutta la forza dallo schermitore, esista quella massa che compete al peso che lo schermitore medesimo è capace d'ivi sostenere; 2. che la forza dello schermitore considerata in quel dato luogo uguali in grandezza quella della gravità; e 3 finalmente ch'egli impieghi ¼ di minuto secondo per dare un colpo di picco.

§ 426.

Da questi dati incominciamo frattanto a scorgere, che qualunque sia la grandezza della massa urtante, la sua velocità nell'atto dell'urto dee essere

costantemente la stessa per ogni caso; sempre essendo essa quella che viene generata in ¼ di minuto secondo da una forza, la cui energia uguaglia la gravità; sicchè determinata per un caso sarà essa determinata per tutti.

§ 427.

Per attenerci poi alla massima semplicità possibile, daremo l'ipotesi, che i due schermitori avversari sieno egualmente forti, e che la forza di ciascuno valga a sostenere libbre 32 e ⅔ al punto B di sua coccia come si è detto (al § 411) onde i pesi da considerarsi ne' diversi punti di ciascuna spada sieno quelli già segnati nella tavola dello stesso §. Ciò premesso dicasi M la massa urtante, V la sua velocità prima dell'urto; così rappresenti *m* la massa urtata, la cui velocità avanti l'urto è zero; indichisi pure con U la velocità di M seguito l'urto, e con *u* quella di *m* parimenti dopo l'urto; ed avremo le equazioni

$$U = \frac{(M - m)\,V}{M + m} \quad (A)$$

ed

$$u = \frac{2\,M\,V}{M + m} \quad (B)$$

che la Dinamica ci somministra per la determinazione degli accidenti, che seguono nell'urto de' corpi elastici.

Queste equazioni unitamente alle già superiormente indicate $gt = v$, $gs = \frac{1}{2} v^2$, $gt^2 = 2s$ spettanti al moto variato, e prodotte da una forza acceleratrice, la cui grandezza uguaglia la gravità, ci serviranno a quanto ci occorre di determinare tanto nel picco che nello sforzo di spada.

§ 428.

Uno schermitore batte il picco col forte di sua spada il debole di quella del suo avversario; trattasi di determinare gli accidenti del moto che in tale azione seguir devono.

Sostituendo nell'equazione $gt = v$ in luogo di g il suo valore 30 piedi/1''^{2} e fatto $t = ¼ \times 1''$, si troverà $v = 30$ piedi/1''$^2 \times ¼ \times 1'' = 7{,}5$ piedi/1''.

La velocità dunque del forte della spada urtante nell'atto dell'urto uguaglia 7,5 piedi/1'', e come questa si è denominata V, così si ha V = 7,5

piedi/1''.

La massa competente al forte della spada urtante è proporzionale a 8 e $10/11$ ossia a $98/11$; dunque $M = 98/11$.

Quella competente al debole della spada urtata è proporzionale a 3 e $17/27$, ossia a $98/27$; dunque $m = 98/27$.

Sostituiti questi valori nelle equazioni (A), e (B), si avrà

$$U = \frac{(98/11 - 98/27) \times 7{,}5/1''}{98/11 + 98/27} = \frac{3 + 3/19}{1''}$$

$$\text{ed } u = \frac{2 \times 98/11 \times 7{,}5/1''}{98/11 + 98/27} = \frac{405}{38 \times 1''} = \frac{10 + 25/38}{1''}$$

Vediamo ora quanto tempo debbano consumare i due schermitori avversarj per rimettersi nella linea d'offesa.

In questo ci servirà pure l'equazione $gt = v$, ossia $t = v/g$.

Sostituendo primieramente il valore di U, e di g, si avrà

$$t = \frac{60}{19 \times 1''} : \frac{30}{1''^2} = \frac{60}{19 \times 1''} \times \frac{1''^2}{30} = \frac{2}{19} \times 1''$$

cioè il tempo, che deve impiegare lo schermitore attivo per distruggere la velocità, di cui resta fornito il forte di sua spada dopo l'urto, sarà $2/19 \times 1''$; giacchè tanto se ne richiede per distruggere un dato grado di velocità, quanto per generarlo.

Sostituendo poi il valore di u, e quello di g nuovamente, si avrà

$$t = \frac{405}{38 \times 1''} : \frac{30}{1''^2} = \frac{405}{38 \times 1''} \times \frac{1''^2}{30} = \frac{27}{76} \times 1''$$

cioè il tempo che è costretto di consumare lo schermitore avversario per distruggere la velocità del debole di sua spada acquistata nell'urto, sarà espresso da $27/76 \times 1''$.

Ma al momento che ciascuno schermitore ha distrutta ogni velocità di sua spada non si trova però sulla linea d'offesa, si trova soltanto in libertà di potervisi incamminare, e per giungervi vi vorrà almeno altrettanto di tempo per ciascuno, o più ancora quando volessero giungervi spogli di ogni velocità.

Il tempo necessario da impiegarsi nuovamente, quando vi si volesse giungere in questo secondo modo sarebbe per ciascuno il doppio di quello, che è uopo consumare per trascorrere la metà dello spazio, pe'l quale il

rispettivo punto di spada si trova lontano dalla stessa linea d'offesa.

Determineremo or ora un tale spazio.

Intanto si vede che il minimo tempo, nel quale lo schermitore attivo può ritornare sulla linea d'offesa si è $\frac{4}{19} \times 1''$. cioè poco più di $\frac{1}{5} \times 1''$; ed il minimo nel quale vi può ritornare lo schermitore avversario si è $\frac{54}{76} \times 1''$, vale a dire poco meno di $\frac{2}{3} \times 1''$. [1]

§ 429.

Gli spazi per cui i due schermitori sono costretti d'allontanare dalla linea d'offesa i punti urtati delle loro spade, intanto che stanno a distruggere le velocità de' punti medesimi, si possono dedurre dall'equazione $gs = \frac{1}{2} v^2$.

Sostituiamo pertanto i valori di g, e di U, ed avremo

$$s = \frac{v^2}{2g} = \frac{60}{19 \times 1''} \times \frac{60}{19 \times 1''} : \frac{2 \times 30}{1''^2} = \frac{60}{361} = 2 \text{ pollici prossimamente.}$$

Così sostituendo pure il valore di g e di quello di u, si avrà

$$s = \frac{v^2}{2g} = \frac{405}{38 \times 1''} \times \frac{405}{38 \times 1''} : \frac{2 \times 30}{1''^2} = \frac{10935}{5776} = 1 \text{ piede ed 11 pollici,}$$

poco meno[2].

Se ora si volesse il tempo dallo spazio, o inversamente lo spazio dal tempo, a ciò ci servirebbe la terza equazione $gt^2 = 2s$; ma basti così.

§ 430.

Vogliansi presentemente determinare gli accidenti del moto che seguir devono nell'azione di picco, supponendo che lo schermitore batta col centro della sua spada il centro di quella del suo avversario.

---

1 Il tempo che lo schermitore attivo dovrebbe impiegare per ritornare sulla linea di offesa per una direzione perpendicolare alla stessa è tutto impiegato nel percorrere utilmente una parte dello spazio, che s'interpone fra' due combattenti, e che conviene scorrere per tirare una stoccata. Sappiamo per mezzo di alcune esperienze, che lo schermitore impiega $\frac{1}{3} \times 1''$ per tirare la stoccata stessa; dunque se dopo l'urto (sia questo stato fatto per mezzo di una toccata di spada, sia per mezzo di una parata di picco) la risposta succede velocemente al picco, è evidente, che lo schermitore avversario dovrà rimanere ferito.

2 Si vede che il punto urtato della spada nemica si allontana dalla linea di offesa per 23 pollici, sicchè lo spazio, che percorre la spada nemica è maggiore di quello, che dee trascorrere la punta dello schermitore per ferire il di lui avversario, poiché lo schermitore stesso appena, che ha impresso l'urto, e che la spada di questo si discosta dalla linea di offesa muove contemporaneamente la sua per ferire.

In questo caso le masse M ed *m* sono dunque uguali; onde le equazioni (A), e (B) riduconsi ad U = 0, ed $u = V$.

Ora V è sempre espressa da 7,5/1'', come (ai § 420, 428) abbiamo indicato; dunque $u = 7{,}5/1''$.

La spada urtante rimarrà dunque in questa circostanza spoglia di ogni velocità sulla linea d'offesa, e la spada urtata se ne dovrà allontanare fornita al suo centro di una velocità $u = 7{,}5/1''$; lo schermitore che la impugna dovrà consumare ¼ × 1'' di tempo per distruggere tale velocità, ed altrettanto almeno per ritornare sulla linea d'offesa, cioè in tutto ½ minuto secondo.

Lo spazio poi, per cui lo schermitore avversario sarà costretto di lasciare scostare il centro di sua spada dalla linea d'offesa, verrà espresso da

$$s = \frac{v^2}{2g} = \frac{7{,}5/1'' \times 7{,}5/1''}{2 \times 30/1''^2} = \frac{375}{400} = \frac{15}{16} \text{ di piede}^3.$$

§ 431.

Determiniamo per ultimo gli accidenti del moto, che seguir devono dal picco di spada, battendo lo schermitore attivo col debole di sua spada sul forte di quella dello schermitore avversario.

La velocità V è sempre 7,5/1''; la massa M è in questo caso proporzionale a 3 e $17/27 = 98/27$; la *m* proporzionale ad 8 e $10/11 = 98/11$.

Dunque si avrà

$$U = \frac{(98/27 - 98/11) \times 7{,}5/1''}{98/27 + 98/11} = -\frac{60}{19 \times 1''} = \frac{-(3 + 3/19)}{1''}$$

$$\text{ed } u = \frac{2 \times 98/27 \times 7{,}5/1''}{98/27 + 98/11} = \frac{165}{38 \times 1''} = \frac{4 \text{ e } 13/38}{1''}$$

La velocità dunque del debole della spada dello schermitore attivo è di eguale grandezza che quella che ne aveva il forte nel primo esempio; ma in questo caso però ella è negativa[4], mentre allora era positiva; quella poi

3 Il punto centrale della spada nemica non allontanandosi dalla linea d'offesa, che per lo spazio di pollici 11 1/4, ne avviene che tutti i punti della spada descrivendo degli spazi proporzionali alle loro rispettive distanze dalla coccia, ossia essendo gli archi proporzionali a' raggi, i punti vicini alla coccia si scosteranno di poco dalla linea di offesa; quindi non sempre si potrà sperare per mezzo di questo picco di ferire il nemico, e perciò conviene evitare di praticarlo.

4 Ecco le ragioni, per cui non si dee giammai col debole urtare la spada nemica. 1. La forza è impiegata inutilmente. 2. Essendo il debole vicino al forte, l'inimico vi può sorprendere con diverse azioni, delle quali vi sarà difficile il pararvi. Le appuntate hanno luogo precisamente in questo caso, ed il

dello schermitore avversario non è presentemente che ⅔ circa di quella, che esso ne aveva nello stesso primo esempio.

In conseguenza il tempo, cui sarà costretto impiegare il primo per rimettersi sulla linea d'offesa sarà ancora di ⅕ × 1″ circa; ma quello che dovrà consumare lo schermitore avversario per giungere al medesimo intento sarà molto minore.

Difatti sostituendo il valore di u, e di g nell'equazione $gt = v$, si avrà

$$t = \frac{u}{g} = \frac{165}{38 \times 1''} : \frac{30}{1''^2} = \frac{11}{76} \times 1'' = \frac{1}{7} \times 1'' \text{ circa;}$$

quindi il tempo per ritornare sulla linea d'offesa sarà un poco meno di ⅖ × 1″.

Gli allontanamenti poi dei detti punti delle spade dalla linea di offesa sarebbero pe'l primo

$$s = \frac{v^2}{2g} = \frac{60 \times 60}{19 \times 19 \times 1''^2} : \frac{2 \times 30}{1''^2} = \frac{60}{361} = \frac{1}{6}$$ [1] prossimamente,

come nel primo esempio; e pe'l secondo

$$s = \frac{v^2}{2g} = \frac{165 \times 165}{38 \times 38 \times 1''^2} : \frac{2 \times 30}{1''^2} = \frac{1815}{5776} = \text{a meno di 4 pollici.}$$

§ 432.

I risultati, che si sono trovati ne' tre proposti esempi sembrano eccedere alcun poco ciò che dà la pratica.

Questo provenir dee necessariamente dall'essersi preso forse maggiore del dovere il tempo, che lo schermitore impiega nel battere la spada col colpo di picco.

Se invece di prendere per un tal tempo la durata di ¼ di minuto secondo, si fosse preso esempio ⅙ di secondo, i risultati sarebbero riusciti minori; ma però tutti analogamente; e perciò i già determinati, quantunque non fossero esatti, possono servirci alle conclusioni, che tirarne dobbiamo similmente che se fossero i veri.

---

presente esempio può, rapporto all'urto, servire alla dimostrazione di queste azioni secondarie.

1 *Di piede (NdR).*

§ 433.

Ciò per altro che dee considerarsi rapporto all'essere, o non essere i risultati trovati conformi a quelli, che hanno realmente luogo in pratica, si è che noi abbiamo supposto la perfezione assoluta negli schermitori, ciò che non ha, né può aver luogo: lo schermitore è uomo, né può avere maggiore perfezione di quella, ch'è compatibile coll'uomo stesso.

Quanto più sarà esso perfetto nella sua arte, tanto più i risultati pratici si uniformeranno coi teoretici, ossia con quelli della natura; quanto meno lo sarà, tanto più si scosteranno quelli da questi.

Se per esempio uno schermitore perito dà un colpo di picco sulla spada di un inesperto schermitore, questi in vece di tornar tosto sulla linea d'offesa, si lascia portare la propria spada col proprio braccio là dove alcuno schermitore esperto non giunge mai; se un inesperto batte di picco la spada di un perito, tutt'altro succede di quello suole succedere allorché entrambi sono abili schermitori.

I risultati pratici dipendono dunque dall'esattezza dell'esecuzione; se questa non ha luogo, il risultato non sarà mai quello che deve essere.

Altra causa che concorre a rendere varj i risultati pratici si è il più o meno di flessibilità delle spade: prendansi da prima due spade, o fioretti quanto meno si può flessibili, indi due altri della massima flessibilità; battasi prima con quelle o quelli, e poi con questi lo stesso colpo di picco, e si troveranno risultati ben diversi.

§ 434.

Ammessa dunque per ipotesi la perfezione delle azioni, vediamo dagli addetti esempi, che se uno schermitore batte di picco col forte di sua spada il debole di quella del suo avversario, egli ha tutto il tempo per passare a ferirlo.

Non così facilmente avrà campo di farlo, se col centro batte il centro; ed impossibilitato si trova ad eseguirlo, se col debole della propria spada batte il forte della spada nemica.

Questo è appunto quanto abbiamo inculcato nella prima parte pratica.

§ 435.

Dopo avere trattato dell'azione di scherma conosciuta sotto il nome di picco di spada, l'ordine vuole che vengasi a ragionarle dell'altra che nomasi

sforzo.

Quest'azione analizzata con tutto il rigore matematico, si presenta di natura alquanto diversa da quella del picco; e quindi su diversi principj sembra vogliano essere appoggiati gli accidenti che l'accompagnano, e la determinazione de' medesimi.

Un siffatto rigore però ci porterebbe ad un penoso travaglio, che stancar dovrebbe senza dubbio la maggior parte de' nostri lettori, senza condurci poi a risultati molto diversi da quelli, che dedurre si possono in un modo affatto semplice, ed appoggiato su d'una considerazione niente difficile a percepirsi, né ripugnante ad ammettersi.

Noi ci appiglieremo a questa, e lasceremo che altri più pazienti, ed abili di noi s'attengano a tutto il rigore possibile.

§ 436.

Se bene si riflette sul fenomeno della comunicazione del moto, egli è facile lo scorgere ch'essa non si compisce in un istante indivisibile, e ciò tanto più se i corpi urtatisi sono elastici.

Difatti il tempo, in cui si tende l'elaterio[1] non può essere l'identico con quello, in cui l'elaterio stesso si rallenta; il primo dee necessariamente scorrere prima del secondo, e ciò è evidente.

Sicchè per quanto piccolo sia il tempo della totale comunicazione del moto, esso non può essere in verun modo istantaneo, ma finito.

Comunque finito però sia il detto tempo della comunicazione del moto, non si fa alcun caso della sua durata, e tacitamente quasi si suppone che essa succeda in un solo istante.

L'effetto è lo stesso, comunque istantaneo, o finito sia il tempo in cui succede.

§ 437.

Rifletteremo inoltre che se invece di supporre una forza acceleratrice applicata continuatamene ad incalzare un corpo per la durata di certo tempo, si suppone all'incontro, che il corpo stesso venga istantaneamente incalzato da un niso, che uguagli in grandezza la somma di tutti i nisi esercitati successivamente per la durata di quel tempo, il corpo dovrà trovarsi nella stessa circostanza nell'uno, e nell'altro caso, tosto che la forza avrà cessato di esercitare la sua azione.

---

1 *Forza di distensione dei corpi, proprietà dei corpi elastici. (NdR)*

§ 438.

Eccoci da ciò alla considerazione, che ci faciliterà estremamente la ricerca degli accidenti del moto, che succeder devono nell'azione dello sforzo di spada.

Considereremo dunque, che la comunicazione del moto in questa azione si compisca nell'ultimo istante, in cui la potenza cessa di esercitare la sua azione, supponendo la forza stessa tutta accumulata in quell'istante, e la velocità essere quella, che è dovuta alla durata dell'esercizio della potenza acceleratrice.

Con ciò l'azione dello sforzo di spada si riduce ad essere identica con quella del picco; e quindi il metodo usato per la determinazione degli accidenti del moto provenienti dal picco, ci servirà non meno a determinare quelli, che nascono dallo sforzo.

§ 439.

Sebbene da quanto abbiamo detto ci si renda permesso di riguardare l'azione dello sforzo come un'azione di picco, conviene però riflettere ad una circostanza, che alterare ne può i risultati, ed è questa: la mano che impugna la spada nello sforzo è bensì vero che tende a premere colla spada stessa quella dell'avversario, ma non si ardirebbe asserire ch'essa prema sempre perpendicolarmente contro di questa.

Mentre la mano scorre in avanti radendo colla propria spada quella dell'avversario o fassi un consumo di forza, o la forza impiegata è diretta in altra linea che nella perpendicolare alla spada inimica.

Ad avere pertanto un giusto risultato di questa azione converrebbe fare una risoluzione di forze, e calcolare quindi quella soltanto che impiegata viene utilmente. Per ciò eseguire sarebbe però mestieri conoscere l'angolo d'inclinazione della forza stessa colla spada nimica; ma un tale angolo sembra assai difficile che si possa determinare con qualche precisione.

Se dunque non possiamo accertarci della precisa grandezza di tale angolo, né perciò di quella della forza impiegata utilmente, e per conseguenza neppure della assoluta esattezza de' risultati, per cui è forza che ci contentiamo della sola approssimazione, questa ci gioverà rintracciarla evitando almeno quella fatica, che riescir dee pressoché inutile.

Supponendo pertanto che la forza eserciti la sua azione nella direzione perpedicolare alla spada nimica, si troverebbero risultati alcun poco maggiori del dovere. Ma non potrebbonsi i medesimi diminuire dopo essersi rintracciati?

Oppure non potrebbonsi essi desumere da una forza minore, onde risultassero di già diminuiti?

I risultati saranno evidentemente minori, allorchè si desumeranno da una velocità minore, e questa sarà minore, secondo che per essa si prenderà quella, che viene accumulata in minor tempo.

Ecco dunque come si possono in un modo affatto semplice dedurre con approssimazione i risultati; vogliamo dire, ciò può ottenersi riducendo lo sforzo ad un preciso picco, col solo modificare il tempo, che lo schermitore consuma nello esercitare lo sforzo medesimo; ovvero col diminuire alcun poco i risultati, se il tempo non viene per niente diminuito, o non lo viene quanto basta.

§ 440.

Dalle nostre esperienze ci parve che il tempo, che si consuma nell'azione dello sforzo possa essere alcun poco maggiore di ⅓ di minuto secondo, perciò se si stabilisce ⅓ × 1'' per la durata di tal tempo, potremo con ciò avere già una qualche correzione ne' risultati; se questi poi sembrassero ancora poco maggiori di ciò che dà la pratica, si potranno diminuire nuovamente col riguardargli soltanto come proporzionali ai veri risultati, e non come i risultati precisi, che rintracciare si volevano.

§ 441.

Dietro dunque le fatte supposizioni passeremo alla soluzione di tre quesiti rapporto allo sforzo di spada, che sono gli analoghi ai tre già proposti relativamente al picco.

§ 442.

Avvertiamo prima però che intenderemo farsi lo sforzo col forte della spada, allorchè il forte stesso riescirà il punto di mezzo della parte della spada strisciata su quella dell'avversario; e così intenderemo del pari che lo sforzo si faccia contro il debole della spada nemica, allorquando il debole sia il punto di mezzo della parte strisciata della spada nemica. Altrettanto intendasi per gli altri punti.

§ 443.

Uno schermitore esercita uno sforzo col forte di sua spada sul debole

di quella del suo avversario.

Cercansi gli accidenti del moto proveniente da questa azione. Se il tempo di tale azione è $\frac{1}{3} \times 1''$, e noi vogliamo primieramente la velocità, che lo schermitore può accumulare in siffatto tempo, l'equazione $gt = v$ ci mostra che tale velocità sarà $v = \frac{30}{1''^2} \times \frac{1}{3} \times 1'' = \frac{10}{1''}$.

Denominando questa con V, avremo $V = \frac{10}{1''}$.

Sostituendo questo valore di V, e quelli di M, ed m, che competono al caso, nelle formule (A) e (B), avremo indi

$$U = \frac{(8 \text{ e } \frac{16}{11} - 3 \text{ e } \frac{17}{27}) \times \frac{10}{1''}}{8 \text{ e } \frac{10}{11} + 3 \text{ e } \frac{17}{27}} = \frac{(\frac{98}{11} - \frac{98}{27}) \frac{10}{1''}}{\frac{98}{11} + \frac{98}{27}} = \frac{80}{19 \times 1''}$$

$$\text{ed } u = \frac{2 \times \frac{98}{11} \times \frac{10}{1''}}{\frac{98}{11} + \frac{98}{27}} = \frac{270}{19 \times 1''}$$

Sostituendo nuovamente il valore di U in luogo di v nell'equazione $gt = v$, dedurremo

$$t = \frac{80}{19 \times 1''} \times \frac{1''^2}{30} = \frac{8}{57} \times 1''$$

e così sostituendovi quello di u, troveremo

$$t = \frac{270}{19 \times 1''} \times \frac{1''^2}{30} = \frac{9}{19} \times 1''.$$

Di qui si scorge che lo schermitore attivo può ritrovarsi sulla linea d'offesa dopo $\frac{16}{57} \times 1''$, cioè in poco più di $\frac{1}{4} \times 1''$;[1] e lo schermitore avversario non vi può ritornare che dopo $\frac{18}{19} \times 1''$, cioè quasi dopo un secondo intero.

Sostituendo infine nella equazione $gs = \frac{1}{2}v^2$, prima il valore di U, avremo

$$s = \frac{v^2}{2g} = \frac{80}{19 \times 1''} \times \frac{80}{19 \times 1''} \times \frac{1''^2}{60} = \frac{320}{1083} = 3 \text{ pollici e } \frac{1}{2} \text{ circa,}$$

e poi sostituendovi quello di u, troveremo

1 Le circostanze sono simili a quelle, che abbiamo accennate nella nota 1 al § 428. Si vede che lo sforzo è più efficace del picco, e quindi collo stesso si ha maggiore probabilità di colpire.

$$s = \frac{v^2}{2g} = \frac{270}{19 \times 1''} \times \frac{270}{19 \times 1''} \times \frac{1''^2}{60} = \frac{2430}{722} = 3 \text{ piedi e 4 pollici circa}^1.$$

Ciò mostra che lo schermitore attivo non s'allontana dalla linea d'offesa, dopo lo sforzo, se non di pollici 3 e ½ circa; mentre lo schermitore avversario se ne dee allontanare di circa 3 piedi, e 4 pollici.

§ 444.

Si fa uno sforzo di spada col centro contro il centro.

Quali saranno gli accidenti del moto?

Supponendo sempre eseguita l'azione di sforzo in ⅓ × 1'', la velocità V sarà pur sempre = $10/1''$.

Le formole (A) e (B), per essere M = *m*, si riducono ad U = 0, ed *u* = V.

Dunque la spada dello schermitore attivo rimane immobile dopo l'azione dello sforzo; e quella al contrario dello schermitore avversario è costretta a muoversi colla velocità $10/1''$.

Il tempo poi, per cui questa dee allontanarsi, dopo lo sforzo, dalla linea d'offesa si è ⅓ × 1'', e due terzi di secondo dee impiegare per ritornarvi.

Lo spazio finalmente, per cui s'allontana dalla linea d'offesa; dopo lo sforzo, si trova dall'equazione $s = v^2/2g$ espressa da

$$s = \frac{100}{1''^2} \times \frac{1''^2}{60} = \frac{5}{3} = 1 \text{ piede ed 8 pollici}^2.$$

§ 445.

Supponendo per ultimo che si potesse eseguire uno sforzo di spada col debole contro il forte, si dimandano quali dovrebbero essere gli accidenti del moto anche per questo caso.

---

1 Lo spazio che trascorre la spada nemica per mezzo dello sforzo è quasi doppio di quello che percorre il picco (V. la nota 3 al § 430). Tutte le parate di sforzo sono per conseguenza più efficaci di quelle di picco, poiché l'allontanamento della spada urtata è di gran lunga maggiore.

2 Quantunque la spada nemica si allontani di 20 pollici dalla linea di offesa, talchè si possa vibrare una stoccata utilmente, pure conviene evitare di fare lo sforzo al centro, poiché si può facilmente oltrepassare questo punto, e scorrere sul meno forte, o sul forte, e quindi non solo essere inabilitato a ferire, ma perdere ancora i vantaggi della graduazione.

Sostituiti nelle equazioni (A) e (B) il valore di V, che è sempre = $10/1''$, quello di M, che ora uguaglia $98/27$, e quello di $m = 98/11$, si avrà

$$U = \frac{(98/27 - 98/11) \times 10/1''}{98/27 + 98/11} = \frac{-80}{19 \times 1''} = \frac{-(4 + 4/19)}{1''}$$ [3]

$$\text{ed } u = \frac{2 \times 98/27 \times 10/1''}{98/27 + 98/11} = \frac{110}{19 \times 1''} = \frac{5 + 15/19}{1''}$$

onde le velocità de' due schermitori dopo lo sforzo sarebbero poco differenti in grandezza, ma dirette in versi contrari.

Sostituito poi nell'equazione $s = v^2/2g$ in luogo di v, prima il valore di U, si avrà

$$s = \frac{-80}{19 \times 1''} \times \frac{-80}{19 \times 1''} \times \frac{1''^2}{60} = \frac{320}{361 \times 3} = 3 \text{ e } 5/9 \text{ pollici circa,}$$

ed indi quello di u, troveremo

$$s = \frac{110}{19 \times 1''} \times \frac{110}{19 \times 1''} = \frac{1''^2}{60} = \frac{1210}{361 \times 6} = \text{pollici 6 e } 2/3 \text{ circa.}$$

Sostituiti finalmente nell'equazione $gt^2 = 2s$, prima il valore di s proveniente da U, si avrà

$$t = \sqrt{2s/g} = \sqrt{\frac{2 \times 320}{361 \times 3} \times \frac{1''^2}{30}} = 8/57 \times 1'' = 1/7 \times 1''$$

circa, indi quello di s proveniente da u, ne verrà

$$t = \sqrt{2s/g} = \sqrt{\frac{2 \times 1210}{361 \times 6} \times \frac{1''^2}{30}} = 11/57 \times 1'' = 1/5 \times 1'' \text{ circa.}$$

Quindi per ritornare sulla linea d'offesa, farà di mestieri allo schermitore attivo di circa $2/7 \times 1''$; ed allo schermitore avversario di $2/5 \times 1''$.

---

3 Vedi la nota 4 al § 431.

§ 446.

Dai tre rapportati esempi ciascuno comprende quanto sia vantaggioso fare uno sforzo di spada col forte della propria contro il debole della inimica; che eseguito anche col centro contro il centro si ha pure sufficiente avvantaggio, onde aver il campo di ferire l'avversario; ma che in fine riuscirebbe vano, quando si volesse eseguire lo sforzo col debole della propria spada contro il forte di quella dell'avversario.

Ciò basti in prova di quanto abbiamo insinuato nella pratica.

CAPITOLO QUARTO

OSSERVAZIONI SULLA MISURA E DELLO SCHERMIRE DI TEMPO

§ 447.

La conoscenza della misura ossia l'abilità di sapere valutare tanto lo spazio interposto tra la punta della propria spada e 'l petto dell'avversario, quanto quello che separa la punta della spada di lui dal petto proprio, si è (come abbiamo detto) figlia solamente dell'abito; essa non può ottenersi che col replicato esercizio, per mezzo di cui l'occhio nostro viene ad acquistare la facoltà di misurare siffatti spazi con un semplice sguardo.

Questa conoscienza di misura (abbiamo pur detto) essere uno de' principali requisiti, che formar devono il corredo di uno schermitore, perché possa chiamarsi valente.

Ed in fatti privo della conoscenza della misura, potrebbe accadere ch'egli facesse delle azioni intempestive, e vuote d'effetto; e con ciò sarebbe più esposto a stancarsi. Come potrebbe, privo di tal conoscenza, riposare tranquillamente, e con sicurezza sotto la guardia?

Come apprenderebbe l'arte di pararsi dai colpi dell'avversario colla sola parata di vita, senza essere costretto di pararsi di misura, o di ricorrere ad una importuna difesa colla propria spada?

Ma vediamo di considerare la cosa più intimamente, e di additarvi ciò che crediamo possa contribuire alla più esatta cognizione dello schermitore, relativamente ai vantaggi, ch'egli ne può cavare da una tale conoscenza.

§ 448.

Egli è evidente primieramente che quanto maggiore o minore sarà lo spazio, che dovrà percorrere colla propria spada uno schermitore per giungere con essa al petto dell'avversario, più o meno grande sarà pure il tempo ch'egli dovrà impiegare per farlo; e sarebbe tal tempo proporzionale allo spazio stesso, quando egli si movesse con velocità uniforme, oppure proporzionale alla radice dello spazio, se la velocità con cui si muove fosse uniformemente accelerata.

Difficile è il decidere se la velocità, con cui lo schermitore vibra la stoccata sia piuttosto dell'una che dell'altra specie; ma v'ha luogo a credere che possa essere uniforme, o poco meno che uniforme nella maggior parte delle circostanze.

Se dalla grandezza del tempo impiegato in quest'azione per un dato spazio si determinasse il tempo dell'azione stessa per altro spazio maggiore o minore del dato, seguendo l'ipotesi della velocità uniforme, quando dovesse aver luogo l'altra della velocità uniformemente accelerata, il tempo trovato e proporzionale allo spazio non sarebbe il vero consumato in quella azione, ma sarebbe alcun poco maggiore o minore secondo che maggiore o minore del dato sarà lo spazio, a cui il trovato tempo compete, e converrebbe diminuirlo qualche poco nel primo caso, ed aumentarlo nel secondo per avere il vero.

§ 449.

Per la maggior semplicità noi ci atterremo all'ipotesi, che la velocità della spada nell'indicata azione sia uniforme.

Sia uno schermitore atteggiato in guardia per fare assalto, ed in osservazione contro il suo avversario, come del pari questo si sta contro di lui.

Dimandiamo S lo spazio, che deve percorrere la spada dello schermitore per giungere al petto dell'avversario, T il tempo necessario onde percorrere un tale spazio, V la velocità supposta uniforme, con cui lo spazio stesso vien percorso; e cosi rappresentasi con s, t, v le quantità analoghe, che riferisconsi allo schermitore avversario, e si avranno per le dottrine meccaniche le equazioni $S = VT$, $s = vt$, ovvero l'analogia $S : s = VT : vt$.

Questa si riduce ad $S : s = T : t$, quando $V = v$; cioè in caso che le punte delle spade nemiche non possano muoversi che con velocità uguali, i tempi T, e t necessari a percorrere gli spazi S, ed s saranno proporzionali agli spazi medesimi.

Ciò mostra quello che de' due schermitori, che avrà minore spazio a percorrere, sarà il primo a ferire, se entrambi vibrano la loro stoccata nello stesso istante[1].

L'essere il primo a ferire poco interesserebbe uno schermitore, quando egli stesso dovesse rimanere ferito in seguito; ciò che importa si è il ferire, senza esporsi a rimanere ferito.

Un tale avvantaggio può pure aversi dalla sola diversità degli spazi.

Di rado avviene che tra due schermitori, che assaltano gli spazi S ed *s*, di cui parliamo, sieno eguali; ma ciò non basta per ferire senza esporsi ad esserlo a vicenda. Conviene inoltre che la differenza de' medesimi sia d'una certa grandezza.

Quando poi questa grandezza sia sufficiente, e lo schermitore tira la sua stoccata ben coperto sotto la propria coccia, la spada dell'avversario restando indietro, non potrà che passare col suo debole radente la coccia stessa dello schermitore, e quindi per le ragioni altrove esposte, la punta della stessa spada nemica verrà portata fuori della linea d'offesa, e non potrà in verum modo ferire.

§ 450.

Illustriamo tutto ciò con un esempio, che spesso si suole vedere in pratica.

Sia lo schermitore bene atteggiato in guardia col suo braccio disteso sulla linea d'offesa; stia all'opposto l'avversario in guardia col braccio curvo nel gomito e rivolto verso terra, e la punta della di lui spada rivolta in alto, onde la lama faccia colla linea d'offesa un non insensibile angolo.

In tali posizioni abbiasi S = 24 pollici, ed *s* = 36 pollici; pongasi che T uguagli ⅓ di minuto secondo; e sieno V, e *v* uguali.

L'analogia S : *s* = T : *t* diventa per la sostituzione de' valori numerici 24 : 36 = (⅓ × 1″) : t; onde t = $^{36}/_{24}$ × ⅓ × 1″ = ½ × 1″.

Dunque se lo schermitore attivo può giungere a ferire in ⅓ × 1″, per l'avversario vi si richiede ½ × 1″, cioè ⅙ × 1″ di più che il primo; onde allorchè lo schermitore giunge a ferire, l'avversario deve percorrere ancora 12 pollici, e si troverà per conseguenza col suo meno forte alla coccia dello schermitore attivo, allorché questi ha la punta della sua spada al petto di quello.

Quindi tirando lo schermitore ben chiuso sotto la coccia, passerà a ferire senza esporsi a verun pericolo.

---

1 Questo principio serve di fondamento a tutta la Scherma, e se vogliansi analizzare tutte le operazioni della medesima, sarà facile lo scorgere ch'egli costantemente ha luogo nella pratica, come nella teorica.

§ 451.

L'avvantaggio di uno schermitore sopra il suo avversario dipende dal solo rapporto degli spazi, allorché egli può muovere la propria spada colla stessa velocità, con cui può muovere la sua l'avversario medesimo.

Così dipende dal solo rapporto delle velocità allorquando sono uguali gli spazi, che entrambi devono percorrere; giacchè in tal caso l'analogia $S : s = VT : vt$ dà $VT = vt$, ossia $T : t = v : V$.

Giova l'osservare però che l'avvantaggio dipendente da' soli spazj sta per lo schermitore, se egli ne ha un minore a percorrere; e l'avvantaggio dipendente dalle sole velocità lo ha solo quando può muoversi con velocità maggiore; ciò che è evidente per se. Non adduciamo alcun esempio a questo proposito, giacche lo reputiamo superfluo.

§ 452.

Generalmente l'avvantaggio consiste nel poter eseguire l'azione, senza che all'avversario rimanga tempo di eseguirla egualmente; e quindi si desume dalla piccolezza del tempo ch'egli deve impiegare per eseguirla, in confronto di quello, che dee impiegarne l'avversario per eseguirla del pari.

Quando dunque non sieno uguali né degli spazi, né le velocità, e che per conseguenza debba starsi all'analogia $S : s = VT : vt$, ossia $T : t = S/V : s/v$ lo schermitore avrà vantaggio sul suo avversario, ogni volta che risulti $S/V < s/v$; e viceversa lo avrà l'avversario quando sia $S/V > s/v$.

§ 453.

Egli è poi evidente che non v'è avvantaggio né per l'uno, né per l'altro in caso che risultasse $S/V = s/v$, ossia $T = t$, e se in tale circostanza uno volesse vibrare una stoccata, senza garantirsi altrimenti, è cosa visibile ch'egli si andrebbe ad uccidere da se stesso contro la spada nemica.

Ciò apprenda a non arrischiare stoccate cotanto imprudenti, e se per accidente vi avvenisse di tirare in simili circostanze, non dovete mancare di ricorrere al cartoccio, all'inquartata, all'intagliata ec. per sottrarvi dalla linea d'offesa dell'avversario; con che potrete ben anche ferirlo, senza esporvi ad esserlo a vicenda. Il deviare il proprio corpo per una delle tre direzioni dalla linea d'offesa sarà sempre necessario nelle surriferite circostanze, e potrà pure servire di correzione a' passi che potrebbero riescire molto pericolosi senza un tale deviamento.

Abbiamo di già osservato che non basta allo schermitore avere un picciolo avvantaggio sovra il suo avversario rapporto allo spazio, o alle velocità, o generalmente rapporto ad S/V, ma che conviene averne un sufficiente, onde poter vibrare la stoccata, senza esporsi a riceverla a vicenda, senza di che il passo è imprudente, e pericoloso.

Ora egli è assai difficile l'incontrarsi in circostanze tali, che manifestino essere assolutamente sufficiente l'avvantaggio che lo schermitore ha sovra il suo avversario. Aggiungasi a ciò che se lo schermitore non è perfetto, e tiri per poco scoperto, si espone anche per questa parte a sommi pericoli, o si lascerebbe così più alla sorte che all'arte guidare, se non ricorresse al prudente riparo del commendato deviamento del proprio corpo dalla linea d'offesa.

CAPITOLO QUINTO

DELLA PARATA STABILE

§ 454.

Sebbene vi sia grande difficoltà nello schermire di tempo con maestria, né sempre riesca di vibrare una stoccata proporzionata al dato spazio, e nel giusto tempo, senza giammai incontrare la spada nemica, perché tali vantaggi non si conoscono, che con un lungo studio pratico, necessario a rendere lo schermitore perfetto, ciò non ostante molte volte accade di tirarsi una stoccata secondo gli anzidetti principi, e se non da entrambi gli schermitori, almeno da uno di essi.

Date che sia il vostro avversario quegli che passa a vibrare la stoccata o perché gl'indicati vantaggi stiano per lui, o perché ne sia invitato da altre circostanze.

Voi potrete garantirvi colla parata stabile; e questa non deve essere regolata a norma di quanto l'arte vi prescrive.

Questo fu già indicato nella prima parte pratica, ed ora vedremo di renderlo sensibile ed evidente, mediante l'analisi degli accidenti, che in tale azione occorrono.

§ 455.

Supporremo come nel Cap. IV, che la velocità della spada, allorquando si tira una stoccata, sia uniforme; e che la velocità di chi para sia pure uniforme,

giacchè il moto che si fa nella parata stabile non è per niente analogo a quello del picco.

La velocità dunque uniforme con cui l'avversario muove la sua spada tirando la stoccata, diviso pel tempo ch'egli impiegherà a percorrerlo; e quella con cui muove la sua lo schermitore che para, sarà espressa egualmente dallo spazio diviso pe'l tempo che vi competono; onde se v, s, t indicheranno la velocità, lo spazio, e 'l tempo spettanti all'avversario, e V, S, T le quantità analoghe per lo schermitore, si avrà la velocità dell'avversario espressa da $v = s/t$, e quella dello schermitore da $V = S/T$.

Queste velocità devono intendersi affettare le masse competenti ai punti, che vengono ad incontrarsi dalle due spade nemiche.

Così in questi punti esistono due quantità di moto, o due forze motrici, di cui si sa determinare la grandezza; e denominando m la massa esistente nel punto in questione della spada dell'avversario, ed M quella esistente nel punto nominato della spada dello schermitore, saranno $(m \times s)/t$, ed $(M \times S)/T$ le espressioni delle dette due forze; la prima quella che compete all'avversario, la seconda quella che compete allo schermitore.

Rilflettasi ora che la prima è diretta nella linea d'offesa, e che la seconda è diretta perpendicolarmente a questa linea, ossia nella linea di difesa, onde dall'incontro di queste due forze ne dee nascere una risultante, e che dee per conseguenza dirigersi per la diagonale del parallelogrammo costruito sulle direzioni, e grandezze delle forze medesime, e fare quindi un angolo colla linea d'offesa, e portare parimenti la punta della spada dell'avversario fuori della linea medesima. Considereremo l'effetto in questa azione proveniente dal solo primo momento d'incontro; e ciò per evitare un calcolo troppo complicato, ed altronde superfluo per risultati, bastandoci una sufficiente approssimazione.

Veniamo agli esempi.

Si cerca di quanto debba deviare la spada nemica dalla linea d'offesa, allorché essendo in moto per la stoccata viene incontrata nel suo centro dal centro della spada dello schermitore che para, supposto che sia $s = 24$ pollici, $t = \frac{1}{3}$ di secondo, S = 4 pollici, $T = \frac{1}{5} \times 1''$, ed essendo $m = M = 5 + \frac{1}{6} = 5\frac{1}{6}$.

In questo caso delle masse uguali, le quantità di moto sono proporzionali alle velocità.

La velocità dell'avversario si è

$$v = \frac{24}{\frac{1}{3} \times 1''} = \frac{72}{1''}$$

quella dello schermitore

$$V = \frac{4}{\frac{1}{5} \times 1''} = \frac{20}{1''}$$

Allorchè è spirato $\frac{1}{5} \times 1''$ l'avversario ha di già percorso $14 + \frac{2}{5}$ pollici, e non ve ne rimangono che $9 + \frac{3}{5}$ per giungere al petto dello schermitore, i quali si percorreranno in $\frac{2}{15} \times 1''$; ma nello stesso tempo $\frac{2}{15} \times 1''$ dallo schermitore non si possono percorrere che $\frac{8}{3} = 2\frac{2}{3}$ pollici; perciò la spada nemica non si allontanerà dalla linea di offesa che di $2 + \frac{2}{3}$ pollici, e quindi lo schermitore dovrà rimanere ferito in tale parata. Di qui si vede, che se i supposti dati sono quelli che hanno luogo in pratica, come sembra che lo sieno effettivamente, la parata di centro contro centro è superflua e vana.

§ 456.

Ritengansi gli stessi dati rapporto alle velocità, ma suppongasi che si pari col forte contro il centro, e cerchisi pure di quanto la spada nemica debba deviare dalla linea d'offesa.

Posto $m = 5\frac{1}{6} = \frac{31}{6}$, come sopra, supponiamo poi M = 9. La forza dello schermitore sarà $= 9 \times \frac{20}{1''}$; e quella dell'avversario sarà

$$\frac{31}{6} \times \frac{72}{1''} = \frac{31 \times 12}{1''}$$

Spirato il $\frac{1}{5} \times 1''$, in cui lo schermitore giunge a parare, non rimangono, che $\frac{2}{15} \times 1''$ per consumare il $\frac{1}{5} \times 1''$, in cui s'intende compirsi l'azione della stoccata; in questi $\frac{2}{15}$ di tempo l'avversario ha campo di giungere al petto dello schermitore, e lo schermitore nel tempo stesso devierà dalla linea d'offesa la spada nemica impiegando perpendicolarmente alla stessa linea d'offesa, ossia lungo la linea di difesa una forza espressa da $9 \times \frac{20}{1''}$ contro altra forza espressa da $31 \times \frac{12}{1''}$, e diretta nella linea d'offesa.

Ora i lati del parallelogrammo delle forze devono essere proporzionali alle forze stesse; perciò prendendo per lato corrispondente alla forza $31 \times \frac{12}{1''}$ i $9\frac{3}{5} = \frac{48}{5}$ pollici, che rimangono a percorrersi dalla spada dell'avversario, si avrà per lato corrispondente alla forza $9 \times \frac{20}{1''}$ la quarta proporzionale dopo le tre quantità $31 \times \frac{12}{1''}$, $9 \times \frac{20}{1''}$, $\frac{48}{5}$ pollici. Così stando

$$\frac{31 \times 12}{1''} : \frac{9 \times 20}{1''} = \frac{48}{5} : x$$

$$x = \frac{48 \times 9 \times 20}{5 \times 12 \times 31} = \frac{144}{31} = 4\frac{2}{3} \text{ prossimamente}$$

la quantità 4 ⅔ pollici esprimerà il lato corrispondente alla forza $^{9 \times 20}/_{1''}$; e di tanto si allontanerà dalla linea d'offesa la punta della spada nemica, quando la parata stabile sia eseguita secondo i supposti dati, e col forte della propria spada contro il centro della spada nemica.

§ 457.

Cercasi parimenti di quanto dovrà allontanarsi dalla linea d'offesa la spada nemica parando col forte contro il debole, e ritenendo tutti gli altri dati. Sia M = 9, ed $m = 3\,\frac{2}{3} = \frac{11}{3}$. La forza, con cui si eseguisce la parata sarà espressa da $^{9 \times 20}/_{1''}$, come sopra, la forza che va ad incontrarsi nella spada nemica, e diretta nella linea di offesa lo sarà da

$$\frac{11 \times 72}{3 \times 1''} = \frac{11 \times 24}{1''}.$$

Spirato il tempo ⅕ × 1″ non rimangono che 9 ⅗ pollici all'avversario per giungere al petto dello schermitore; presi quindi questi 9 ⅗, cioè $^{48}/_{5}$ pollici per il lato del parallelogrammo corrispondente alla forza dell'avversario, troveremo il lato corrispondente alla forza dello schermitore dalla proporzione

$$\frac{11 \times 24}{1''} : \frac{9 \times 20}{1''} = \frac{48}{5} : x$$

$$x = \frac{48 \times 9 \times 20}{5 \times 11 \times 24} = \frac{72}{11} = 6\,\frac{6}{11}$$

E così 6 $^{6}/_{11}$ pollici indicherà il deviamento della spada nemica dalla linea d'offesa al momento che spira il ⅕ × 1″.

§ 458.

Vogliasi ancora determinare l'allontanamento dalla linea d'offesa, a cui dovrà passare la spada nemica per la parata stabile eseguita col doppio forte contro il debole, supponendo avere sempre luogo gli altri dati.

Se si fa qui M = 14, ed $m = 3\,\frac{2}{3} = \frac{11}{3}$, la forza con cui si eseguisce la parata sarà $= {}^{14 \times 20}/_{1''}$; e la forza, che nella parata va ad incontrarsi uguaglierà $\frac{11}{3} \times {}^{72}/_{1''} = {}^{11 \times 24}/_{1''}$.

Onde dall'analogia

$$\frac{11 \times 24}{1''} : \frac{14 \times 20}{1''} = \frac{48}{5} : x$$

$$x = \frac{14 \times 20 \times 48}{5 \times 11 \times 24} = 10\ 2/11$$

si raccoglie che l'allontanamento cercato si è di pollici $10\ 2/11$.

§ 459.

Vogliasi presentemente parare col forte della propria spada contro un opportuno punto della spada nemica, ond'essa s'allontani dalla linea d'offesa per la distanza di 5 pollici. Si cerca questo opportuno punto.

In questo caso si ha incognita la massa m, tutto il rimanente essendo cognito.

La forza dello schermitore che para sarà espressa da $9 \times 20/1''$, quella dell'avversario nel punto, che dee incontrarsi di sua spada sarà pure rappresentata da $m \times 72/1''$; il lato del parallelogrammo spettante a questa forza verrà sempre espresso da $48/5$ pollici, che rimangono a percorrersi spirato il $1/5 \times 1''$; ed il lato corrispondente alla forza $9 \times 20/1''$ saranno i 5 pollici, di cui si vuole allontanare la spada nemica.

Quindi si avrà l'analogia

$$\frac{m \times 72}{1''} : \frac{9 \times 20}{1''} = \frac{48}{5} : 5 \text{ ; e di qui } m = \frac{24}{5} = 4\ \frac{4}{5}$$

Ora la massa $4\ 4/5$ compete ad un punto tra il centro e 'l meno debole, che pure potrebbesi determinare precisamente per ciò che si è detto parlando dell'attacco. Questo è quanto si cercava.

§ 460.

Si vuole per ultimo parare contro il debole della spada nemica, e si vuole ch'essa s'allontani pure dalla linea di offesa per 5 pollici.

Cercasi con qual punto della propria spada debba lo schermitore fare la sua parata. La quantità incognita sarà qui M; la forza dello schermitore sarà però espressa da $M \times 20/1''$; quella spettante all'avversario lo sarà da

$$\frac{11 \times 72}{3 \times 1''} = \frac{11 \times 24}{1''}$$

i due lati del parallelogrammo saranno espressi, da 5 il corrispondente alla forza $m \times 20/1''$, e da $48/5$ quello, che si riferisce alla forza $11 \times 24/1''$; onde l'analogia sarà

$$\frac{M \times 20}{1''} : \frac{11 \times 24}{1''} = 5 : \frac{48}{5}$$, e di qui si dedurrà $M = \frac{55}{8} = 6\,7/8$

Questa massa esiste vicino al men forte verso però il forte. Dunque con questo punto dee pararsi contro il debole della spada nemica, se si vuole allontanarla per 5 pollici dalla linea di offesa.

§ 461.

Dai recati esempj può ciascun di leggieri dedurre con quali punti, e contro quali altri debba farsi la parata stabile per garantirsi dalla stoccata che gli viene vibrata dall'avversario. Ma il garantirsi dalla stoccata nemica non è l'unico oggetto, per cui lo schermitore deve ricorrere alla parata stabile; altro ve n'è più interessante, cioè di sottomettere l'avversario al proprio valore, passando dalla parata all'azione dell'attacco, e quindi a quelle del filo, come sarebbe alla fianconata di quarta, o di seconda, o altre, le quali tutte richieggono che la parata stabile le preceda.

Arrivati all'attacco poi si avrà il confronto delle forze, della propria, e di quella dell'avversario dalla proporzione $F : F' = d : d'$ come al §. 414.

§ 462.

Se dunque l'azione della parata stabile è molto interessante, come lo è di fatto quando sia ben eseguita, converrà abituarsi ad eseguirla appunto al meglio possibile: perciò converrà procurare di parar sempre col forte o doppio forte della vostra spada contro il debole o doppio debole della spada nemica, come si prescrisse ne' pratici insegnamenti, e se avete il braccio steso vi converrà ritirarlo alcun poco verso il vostro petto quando volete parare, e ciò per incontrare il debole; e se lo avete curvo, lo stenderete nella parata verso l'inimico dopo che avrete incontrato egualmente il debole, affinché vi sia un minimo intervallo possibile tra la parata, e l'offesa.

CAPITOLO SESTO

DELLA POSSANZA DELLA STOCCATA

§ 463.

Prima di finire il presente trattato giudichiamo non essere inutile l'esaminare quanto sia la possanza di una stoccata ben vibrata; e ciò a disinganno di chi credesse poter eludere l'azione medesima col munirsi di qualcuna delle solite giubbe, che credonsi impenetrabili a qualunque stoccata.

§ 464.

Noi supporremo che la forza dello schermitore non sia maggiore di quella che vale a sostenere un peso di 33 libre col suo pugno, ma tenendo il braccio disteso orizzontalmente; supporremo inoltre che quando vibra la stoccata percorra col pugno uno spazio di 24 pollici, ossia 2 piedi in ⅓ di minuto secondo, ciocchè è il più ordinario.

Onde la forza della sua mano verrà espressa da

$$33 \times \frac{2}{\frac{1}{3} \times 1''} = \frac{198}{1''} = 1 \times \frac{198}{1''}$$

cioè ella è uguale a quella che compete ad una libbra di peso che si muove percorrendo 198 piedi per ogni minuto secondo, ossia a quello che compete ad una palla di un'oncia di peso, la quale si muove percorrendo 12 volte 198 piedi per secondo, vale a dire 2376 piedi per secondo.

Questa forza dunque equivale in intensità a più di due o tre volte quella, con cui è cacciata una palla di un'oncia dal fucile caricato di buona carica.

Vero è che la modificazione della massa sulla velocità può alterare a qualche riguardo l'effetto d'una stessa forza; ma l'intensità però della forza medesima non viene punto alterata per tale modificazione.

La forza del pugno viene evidentemente comunicata alla punta della spada, e la punta stessa anderebbe con tutta quella forza ad incontrare il corpo che vi si presenta contro, se la spada fosse perfettamente rigida.

Data anche alla spada medesima una certa flessibilità, la forza con cui la punta andrà ad incontrare il corpo postovi innanzi, sarà sempre di

una non ordinaria grandezza. Riflettasi inoltre che la spada rappresenta un vero cuneo, e perciò quand'essa va per ispezzare un corpo, la forza che la muove sarà capace di equilibrare una resistenza, che sarà tanto maggiore della forza medesima, quant'è l'altezza del cuneo maggiore della sua testa, ossia quant'è la lunghezza della spada maggiore della larghezza della lama considerata alla coccia.

Perciò quando la sua lunghezza uguagliasse 50 volte la larghezza presso la coccia, e la lama fosse inflessibile, chiamando R la resistenza capace di equilibrare la stoccata, si avrebbe la proporzione

$1 : 50 = {}^{237}\!/_{1}'' \times 1$ oncia : R. Onde R $= {}^{118800}\!/_{1}'' \times 1$ oncia.

Se la resistenza dunque non sarà di questa grandezza che in vero dee sembrare alquanto prodigiosa, la stoccata avrà necessariamente il suo effetto. Se anche si desse la flessibilità alla spada, e tale che valesse a ridurre l'effetto della stoccata alla metà o ad un terzo soltanto, potrà nulla di meno una forza ordinaria renderne vana l'azione?

Non si richiederà sempre a tale uopo una forza di una grandezza, che fa meraviglia e sorpresa? Da quanto abbiamo qui esposto ciascuno può facilmente raccogliere quanto sarebbe imprudente l'affidarsi a qualche riparo e lusingarsi ch'esso solo valer debba a salvare lo schermitore da una stoccata, senza cercare di evitarla altrimenti.

Può pure vedersi quanto importi che i fioretti, i quali adopransi nelle scuole di scherma, sieno molto pieghevoli, affinchè i loro colpi non possano recare gran male; poiché un fioretto alquanto rigido, come sarebbe la smarra, potrebbe portar pure, malgrado il bottone un pregiudizio di molta conseguenza a chi ne ricevesse una ben vibrata stoccata, a segno anche di fargli recare per sino la morte; e quantunque i maestri di scherma abbiano per riparo del petto quella specie di cuscino detto pure *petto*, nondimeno si sono veduti alcuni di essi dover soccombere, ed essere vittima della troppa violenza, e minore misura combinate insieme, con cui i loro scolari tiravano le stoccate.

CAPITOLO SETTIMO ED ULTIMO

Tav. X, fig. 7.

Al § 22 si è parlato dell'equilibrio della spada, dove si è detto, che il di lei centro di gravità debb'essere sulla lama stessa, distante dalla coccia per lo spazio di quattro dita senza aver ivi data altra ragione, che quella dell'esperienza, che ci detta, dirigersi bene la punta della spada, ed accorgersi bene alla parata sol quando la potenza, ed il centro di gravità si ritrovano

equidistanti dal punto di appoggio, ossia di rotazione della stessa spada.

Per dimostrare matematicamente questa proporzione, finora figlia dell'esperienza, forte vi faticai col mio amico Grisetti, ma non essendoci riuscito rinvenirla ricorremmo alli primi valenti matematici d'Italia, alli quali parimenti non fu possibile appagare le nostre brame.

Finalmente giunto in Napoli, imbattendomi nella strada di Capodimonte col mio già maestro di matematica signor Fergola, riputatissimo professore, ed autore, quello stesso da noi citato nella nota a pagina 196 del capitolo secondo della terza parte, questi appena inteso il mio impegno, entrato in un portone su due piedi ne congegnò la dimostrazione, che ad altri non era stato concesso rinvenire; quindi è che abbiamo stimato qui riportarla.

Prop. Quando si vibrano colpi di punta con una spada, le variazioni loro debbono essere in duplicata ragione inversa della distanza dal centro di gravità dal centro di moto di detta spada; e ciò in parità di altre cose.

Dim. (Tav. X, fig. 7) La spada impugnata da un uomo, che sta fermo in guardia, e che ne vibri un colpo di punta, può considerarsi come una leva di primo genere. Il suo punto di appoggio è in quella parte della *coccia*, che vien premuta dalla piegatura dell'indice della mano, la quale tiene l'anzidetta spada; ed ivi n'è anche il suo centro di moto, o di rotazione. La potenza è l'aggregato delle forze di quei muscoli della stessa mano, che contengono la spada pressoché orizzontale. E la resistenza non è che il peso dell'intera spada riunito nel centro di gravità di essa. Per la qual cosa ANCP rappresenti la detta spada, G ne sia il centro di gravità: il punto C sia il disegnato centro di moto: e nella parte B del manico i muscoli della mano dell'uomo la tengano nel sito orizzontale ABCP. La detta armatura potrà ridursi alla leva di primo genere BCG, o ad una verga immateriale vertibile intorno al punto C dalla potenza applicata in B, ed onusta in G di un peso Q uguale a quello della intera spada. E l'equilibrio in questa leva potrà considerarsi in due stati: l'uno di quiete, quando si stia fermo in guardia; e l'altro poi di moto quando si vibri un colpo.

Ciò posto, nel vibrarsi un colpo di punta di questa spada necessariamente si dovrà produrre intorno a C un certo moto angolare, o di trepidazione.

Imperciocché le distensioni de' muscoli della mano producenti una tale vibrazione non sono forze tra loro cospiranti perfettamente; né poi la spada è un corpo di figura regolare, né uniformemente calibrata. Dunque dovrà emergerne in B una certa forza perpendicolare ad AC (qualunque siasi l'energia di essa, e la direzione). La quale vi farà descrivere l'angolo GCg misuratore dell'esposta variazione dei colpi. Il perché si ponga BC = a, e l'altra CG = x, l'angolo GCg = φ; ed oltre a ciò si chiami q il peso dell'intera

spada, ed f quella forza laterale o perpendicolare applicata in B alla AC nell'anzidetto modo. Sarà, com'è noto dalla Statica af/x il valore di detta forza trasportata in G a produrre lo stesso effetto. Ma dai medesimi principi di detta scienza la velocità angolare, o l'angolo φ è direttamente come tal forza, ed inversamente come CG × q.

Dunque sarà φ proporzionale a af/qxx e quindi supponendo costanti le grandezze a, f, q, sarà φ proporzionale ad $1/x^2$. Che è ciò che bisognava dimostrare.

Corol. 1. A misura, che più disti il centro di gravità di una spada dalla di lei impugnatura, i colpi di punta sono meno varianti, e più laboriose le parate. E tutto l'opposto addiverrebbe nell'accostarsi all'impugnatura il detto centro.

Corol. 2. E quindi da ciò si rileva, che la spada impugnata, e calibrata alla Napoletana ha la preferenza sopra tutte le altre spade Europee.

Scol. In questa ricerca mi si è proposto di rinvenire la legge della variazione de' colpi di punta di una spada, e non mica di valutarne la cagione fisica, o di farvi altre indagini ed applicazioni.

Guerriera Gioventù Italiana qual grazie non si debbano al Vesuviano Fergola, il quale ha portato all'apice della grandezza, e perfezione la nostra patria spada?

FINE

TAVOLE

Tavola I

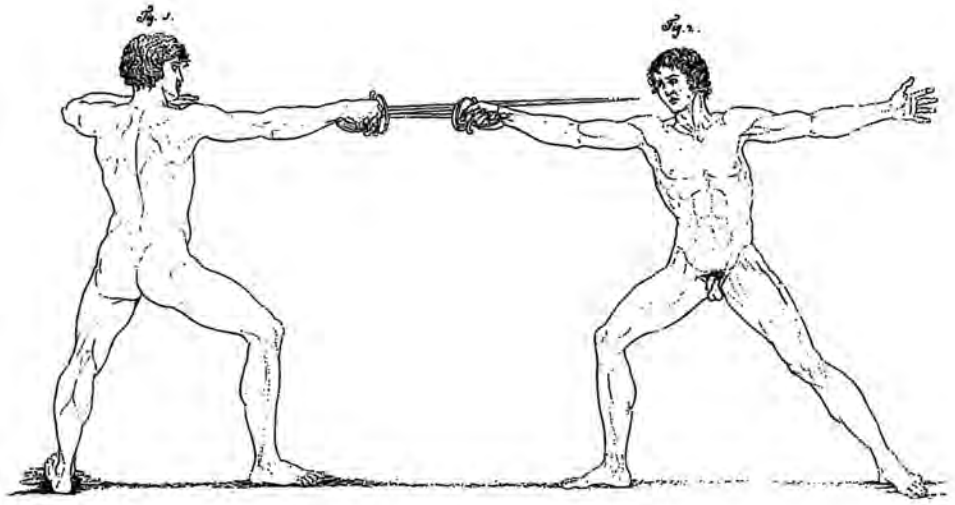


Tavola II

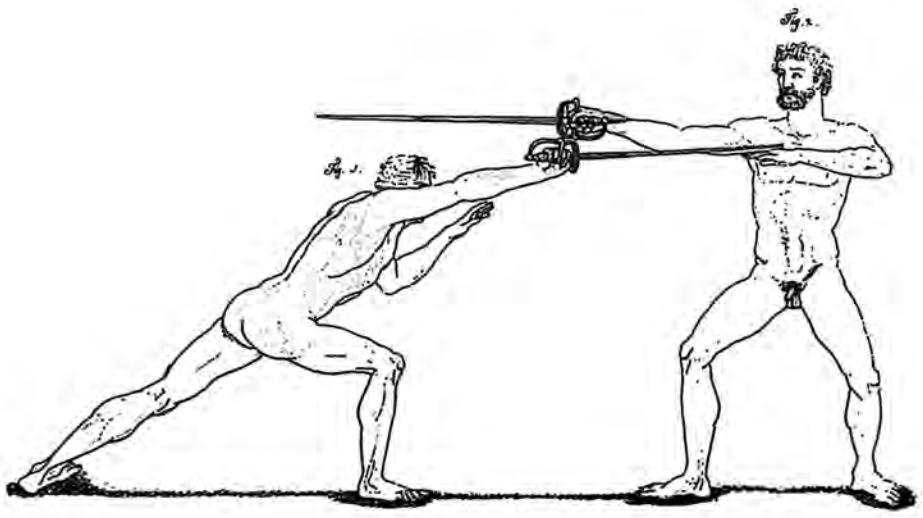


Tavola III

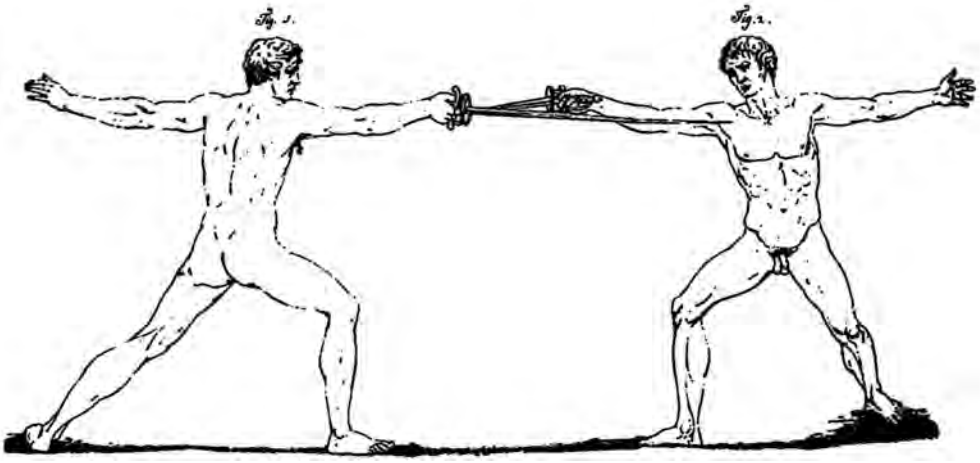


Tavola IV

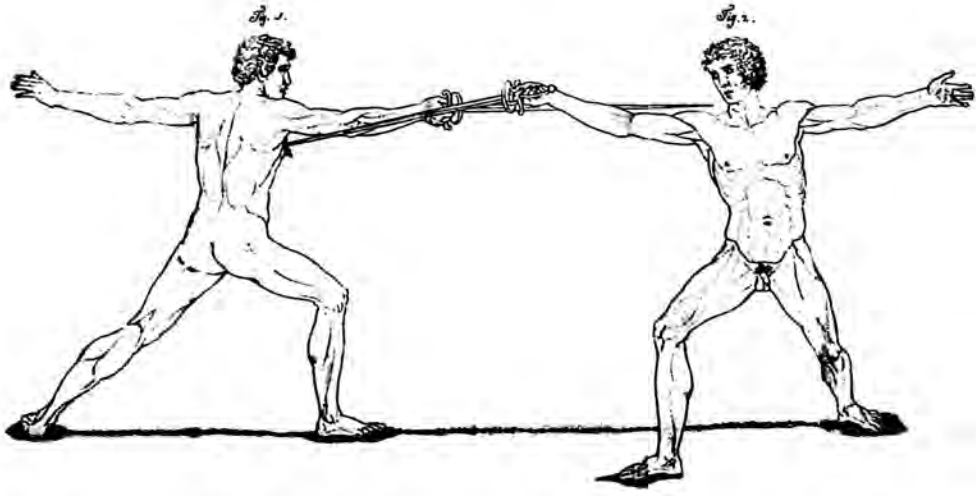


Tavola V

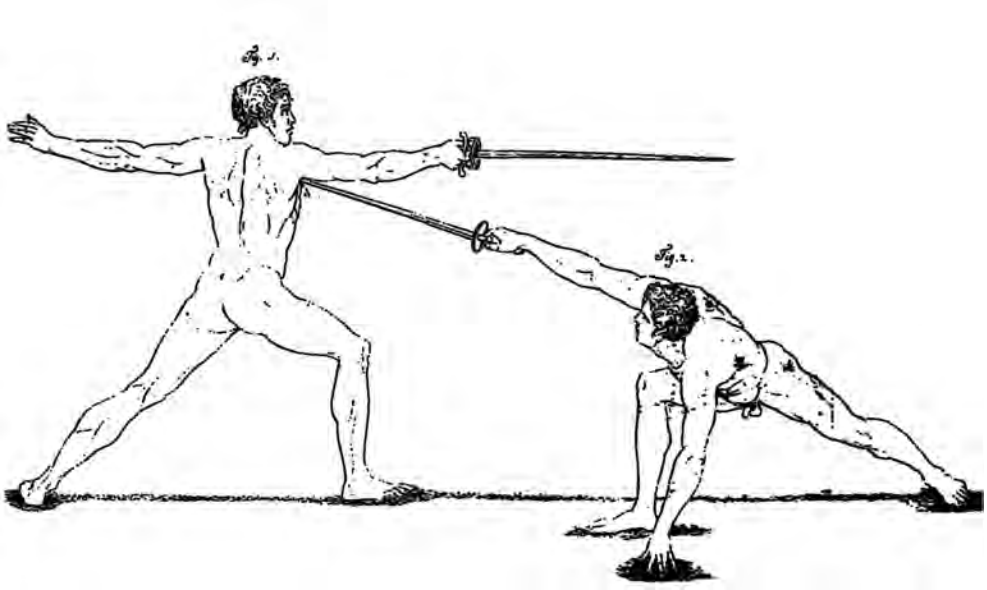


Tavola VI

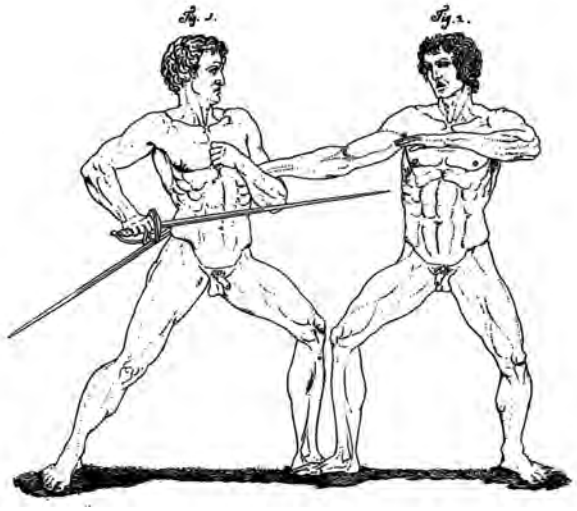


TAVOLA VII

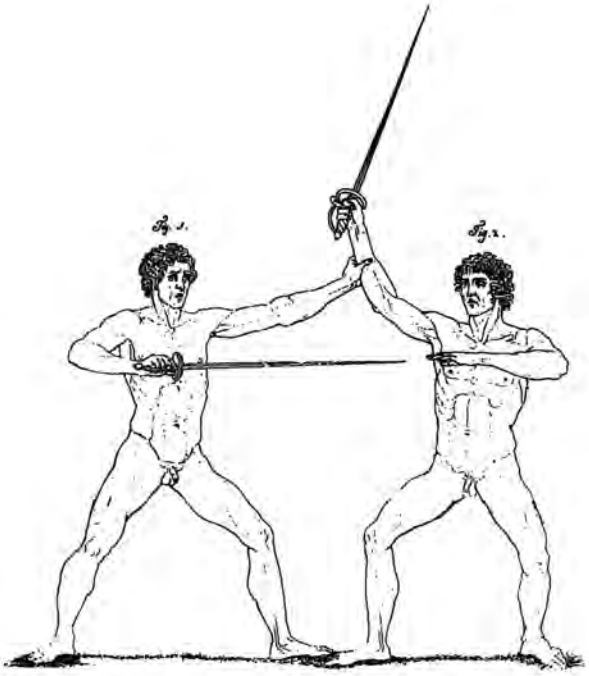


TAVOLA VIII

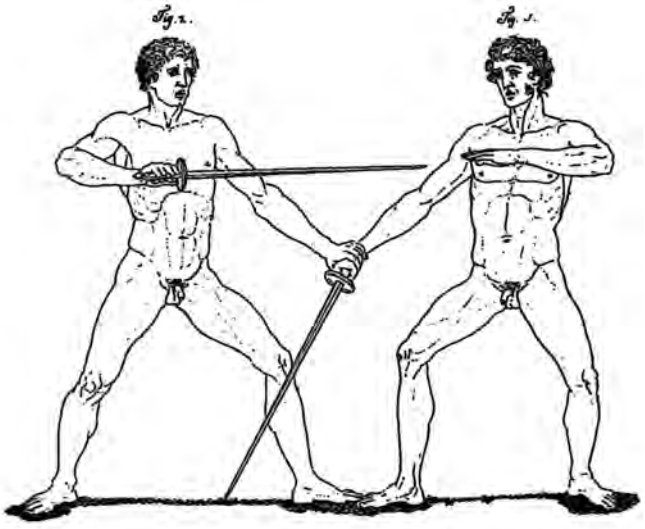


TAVOLA IX

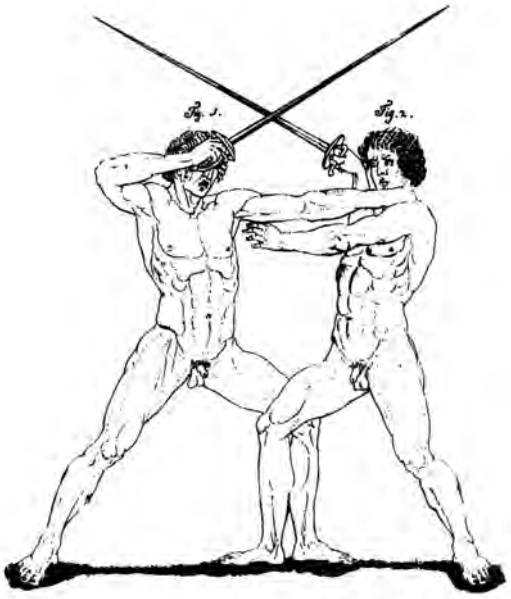


Tavola X

Fig. 1.

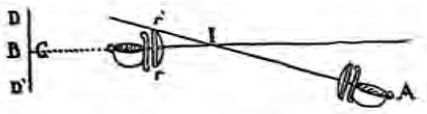


Fig. 2.

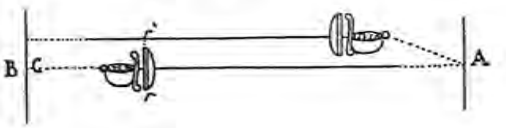


Fig. 3.

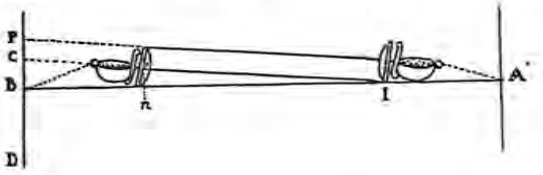


Fig. 4.

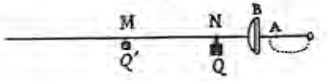


Fig. 5.

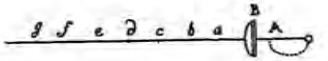


Fig. 6.

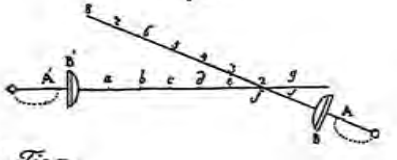
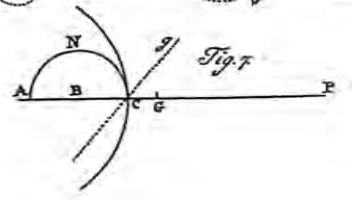


Fig. 7.



Schede Tecniche

Gli Autori

Giuseppe Rosaroll Scorza

Patriota e soldato italiano, nacque a Napoli, il 16 dicembre 1775, da una famiglia di origine svizzera, e iniziò la carriera militare arruolandosi come cadetto nell'esercito napoletano il 7 maggio del 1793. Aderì alla Repubblica Partenopea e il 23 maggio 1799 fu nominato capitano. Dopo una strenua difesa a Castel Nuovo, l'edificio meglio noto come Maschio Angioino, fu catturato dai sanfedisti del Cardinale Ruffo e, nonostante i patti della capitolazione, fu condannato a morte. Riuscì comunque a fuggire riparando in Francia. Da Marsiglia si unì alla Legione Italiana, che al seguito di Napoleone Bonaparte valicò le Alpi e combatté a Marengo. Entrò quindi nell'esercito della Repubblica Cisalpina in qualità di capitano dei minatori e zappatori, com'era definita allora l'arma del Genio militare. Fu proprio in quel periodo che Rosaroll, assieme all'amico Pietro Grisetti, capitano d'artiglieria, pubblicò a Milano "La scienza della scherma", il trattato capostipite della moderna scuola di scherma italiana. Al seguito dell'esercito napoleonico, Rosaroll partecipò a tutte le campagne d'Italia, fino a quella di Napoli, sotto il comando del generale Massena (1806). Per il suo valore in combattimento fu promosso colonnello, quindi maresciallo di campo e infine, il 19 marzo 1812, ricevette il titolo di barone da Gioacchino Murat, re di Napoli dal 1808. Al suo seguito, Rosaroll partecipò alla campagna di Russia. Dopo la Restaurazione, Ferdinando I di Borbone non adottò una politica repressiva, ma mantenne gran parte delle rifrome attuate dai francesi: in questo periodo, Rosaroll ottenne il comando di una brigata e pubblicò altri trattati di scherma, dedicati alla spadancia (la spada a lama larga) e alla baionetta. Nel 1821 era comandante della piazza di Messina, proprio mentre l'esercito austriaco, travolte le truppe del generale Guglielmo Pepe a Rieti, invadeva il regno delle due Sicilie per ristabilire il governo assoluto e far decadere la costituzione concessa da Ferdinando stesso. Rosaroll concepì allora l'audace piano di raccogliere sotto i suoi ordini i presidi di Sicilia e Calabria e di opporsi all'esercito invasore. Mal supportato dai carbonari che lo avevano spronato all'impresa, fu costretto alla fuga da Messina e riparò in Spagna, dove combattè tra le file dei costituzionali contro la politica ambigua di Ferdinando VII di Borbone, mentre a Napoli veniva condannato a morte in contumacia, con sentenza del 27 febbraio 1823. Repressa la rivoluzione spagnola, si trasferì in Grecia, dov'era scoppiata l'insurrezione contro la secolare occupazione turca, ma mentre attendeva un incarico di alto comando nell'esercito ellenico morì in combattimento a Napoli di Romània (Nauplia), il 2 dicembre 1825.

Pietro Grisetti

Poco si conosce di lui, se non attraverso l'opera condivisa con il Rosaroll. Capitano e in seguito Capo di battaglione d'artiglieria nell'armata italiana, fu allievo del maestro di scherma Tommaso Bosco e Fucile, nella cui sala si formò l'amicizia consacrata dalle pagine de "La scienza della scherma", tra lui stesso, Rosaroll e il pittore e maestro di scherma Giuseppe Errante. Nella sala del maestro Bosco si formò tra gli altri Raffaele Parise, nonno paterno di Masaniello Parise, sulla cui opera si basano gli attuali programmi di formazione dei maestri di scherma italiani.

Unità di Misura ed equivalenze

Unità di Lunghezza

Nella parte III, capitolo III, paragrafo 421, gli Autori danno per l'accelerazione di gravità il valore di 30,1 piedi/s^2 e facendo le debite conversioni con le attuali unità di misura:

$$\frac{9{,}8 \text{ m}/s^2}{30{,}1 \text{ piedi}/s^2} = 0{,}32558 \text{ m/piede}$$

1 piede (piede francese o piede regio di Parigi[1]) = 32,5 cm
1 pollice = 1/12 di piede = 2,71 cm
1 linea = 1/12 di pollice = 2,25 mm
1 palmo (palmo napoletano[2]) = 0,2633333670 m = 26 cm

Unità di Massa

1 libbra = 0,32075899 kg = 320 g
1 oncia = 1/12 di libbra = 26,72 g
1 trappeso = 1/30 di oncia = 0,9 g

1 Nel regno delle Due Sicilie si usava anche il piede napoletano, equivalente a 0,3349 m.

2 dal 1480 al 1840.

La Spada

La Lama

PARTI PRINCIPALI

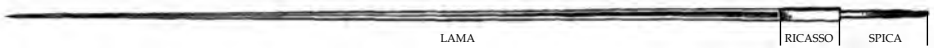
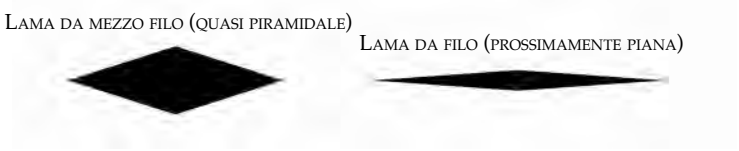
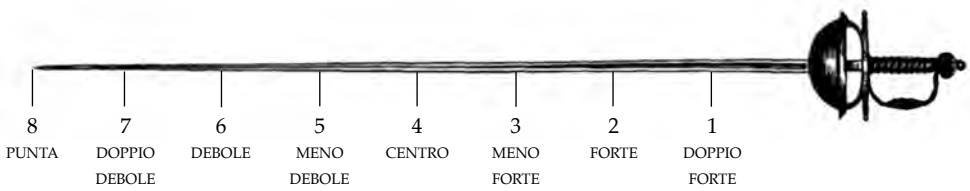


FIGURA DELLE LAME



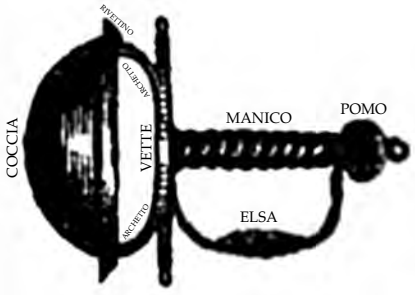
GRADUAZIONE



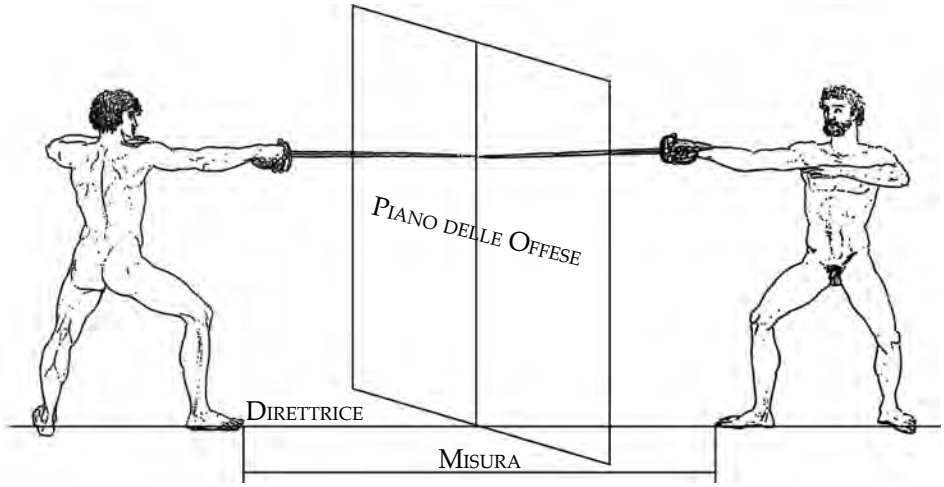
DIMENSIONI

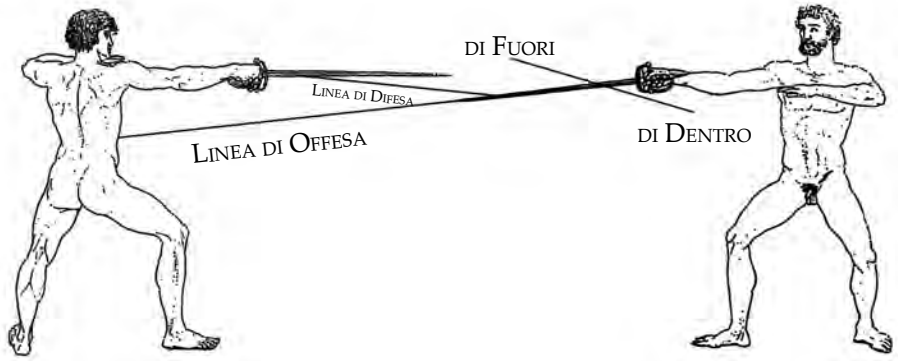
Lunghezza (coccia-punta) = 104 cm (Napoli e Sicilia), 91 cm (resto d'Italia), 70 cm (spadino francese)
Larghezza (al forte) = 2,22 cm (lama da filo), 1,35 cm (lama da mezzo filo)
Lunghezza del codolo = 16,242 cm

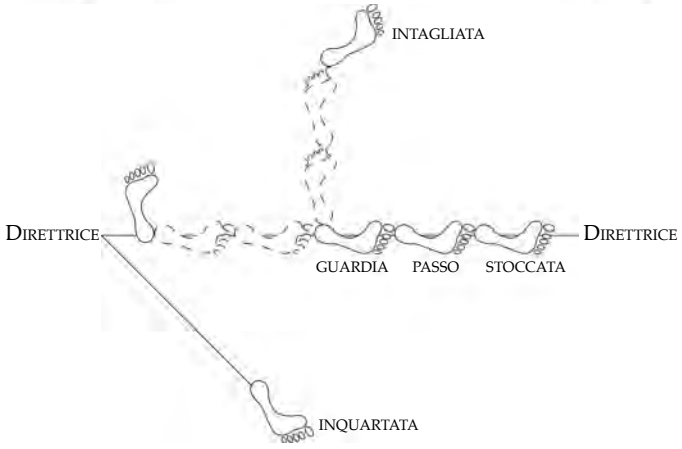
La Guardia



Spazio e Movimento





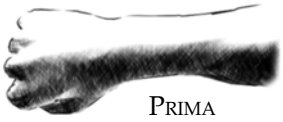


Impugnatura e Posizioni di Pugno

L'impugnatura

Le Posizioni di Pugno

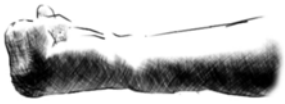
Principali



Prima

Seconda

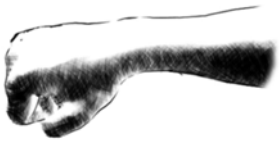
Terza



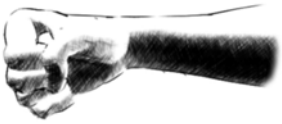
Quarta

Collaterali

di Prima in Seconda



di Seconda in Terza



di Terza in Quarta

di Prima in Quarta[1]

[1]. *rectius* di Quarta in Prima, per logica progressione di movimento.

Tabelle di comparazione terminologica

fra
Rosaroll & Grisetti - "La Scienza della Scherma" - Milano 1803 (Parte I)
e
Parise - "Trattato teorico-pratico della Scherma di Spada e Sciabola" - Roma 1984
AAVV - "Il Fioretto" - Scuola Centrale dello Sport - Roma 1970

in corsivo le azioni non codificate ma deducibili dal trattato

Capitolo primo - della spada

La Scienza della Scherma	Trattato della Spada	Il Fioretto
Lama	Lama	Lama
Graduazione: doppio forte, forte, meno forte, centro, meno debole, debole, doppio debole, punta	Graduazione: forte, medio, debole	Graduazione: forte, medio, debole
Spica	Codolo o spica	Codolo
Rivettino	Rivettino	----
Vette trasversale	Vette trasversale o Gavigliano	Gavigliano
Impugnatura o Manica	Manico o Impugnatura	Manico
Pomo	Pomo	Pomolo
Elsa	----	----

Capitolo secondo - nozioni preliminari

La Scienza della Scherma	Trattato della Spada	Il Fioretto
Azioni di Offesa	----	Offesa
Azioni di Difesa	----	Difesa
Azioni di Chiamata o d'Invito	Inviti	Inviti
Azioni d'Indagine	Azioni di scandaglio	Scandaglio
Direttrice	Linea Direttrice	Linea Direttrice
Misura: fuori misura, giusta misura, doppia misura	Misura: misura camminando, misura a pié fermo (giusta misura), stretta misura o corpo a corpo	Misura: misura camminando, giusta misura (misura di allungo), stretta misura
Piano delle offese	----	----
Linea di Offesa	Linea di Offesa	Arma in Linea di Offesa
Di dentro	In dentro	In dentro
Di fuori	In fuori	In fuori

Avanzare	Avanzare	Avanzare, stringere o accorciare la misura
Rompere	Retrocedere, sciogliere la misura	Retrocedere, rompere o sciogliere la misura
Passo	Passo avanti o indietro	Passo avanti o indietro
Tempo	Tempo	Scelta di Tempo
Posizioni di pugno: principali (1a, 2a, 3a, 4a) e collaterali (di 1a in 2a, di 2a in 3a, di 3a in 4a e di 1a in 4a)	Posizioni di pugno: principali (1a, 2a, 3a, 4a) e intermedie (di 2a in 3a, di 3a in 4a)	Posizioni di pugno: normali (1a, 2a, 3a, 4a) e intermedie (di 2a in 3a, di 3a in 4a)

CAPITOLO QUARTO - DELLA BOTTA DRITTA, E DELLE AZIONI DI SFORZO

La Scienza della Scherma	Trattato della Spada	Il Fioretto
Botta dritta o Stoccata	Botta dritta, Colpo dritto o Stoccata	Botta dritta o Colpo dritto
Attacco di Spada	Legamento bene e non bene eseguito	Legamento e Legamento imperfetto
Cavazione stabile e in tempo	Cavazione e Cavazione in tempo	Cavazione e Cavazione in tempo
Parata	Parata	Difesa
Parate semplici: di picco, media e stabile	Parate semplici: di picco e di tasto	Parate semplici, eseguibili di picco o di tasto
Risposta	Risposta al distacco dalla parata di picco	Risposta al distacco dalla parata di picco
Appuntata dritta	----	Rimessa
Appuntata di cavazione	Ripigliata o Secondo colpo	Ripigliata o Secondo colpo
Raddoppio	Raddoppio	Ripresa d'attacco, sia d'allungo che camminando
Toccata di Spada	Battuta	Battuta
Toccata falsa (dopo aver toccato il ferro dell'avversario... non gli tirate; ma restando fermo, lo attendete quando egli viene a coprire o a riurtare la vostra spada, e gli vibrate una botta di cavazione	----	Battuta falsa (Tali battute si eseguono quando il proprio ferro è soggetto al legamento avversario, battendo in senso opposto al legamento stesso)
Due picchi di spada	----	*Battuta, battuta e botta*
Intrecciata	Intrecciata (solo di 3a e di 4a)	Intrecciata (di 3a e di 4a)
Guadagno di terreno	Guadagno di spada o disarmo	Disarmo spirale o Guadagno
Seconda pesola	----	*Stoccata col pugno di 2a e angolazione in dentro*

CAPITOLO QUINTO - DELLE AZIONI DI FILO

La Scienza della Scherma	Trattato della Spada	Il Fioretto
Filo di Spada	Filo di spada	Filo
Filo sottomesso	Filo sottomesso	Filo sottomesso
Fianconata di seconda in linea	Filo di 2a	Filo di 2a
Fianconata di seconda esterna	Filo di 3a	Filo di 3a
Fianconata di quarta	Fianconata di 4a	Filo di 4a
Ancora	Filo di 4a falso o Fianconata esterna	Fianconata interna
Molinello di quarta	----	*Legamento di 3a, riporto e fianconata interna*
Molinello di seconda	----	*Legamento di 4a, riporto e fianconata di 2a*
Filo di seconda pesola	----	*Legamento di 4a col pugno in 2a e filo alla spalla, con opposizione in dentro*

CAPITOLO SESTO - DEL CARTOCCIO

La Scienza della Scherma	Trattato della Spada	Il Fioretto
Cartoccio	---- (è definita Cartoccio la stoccata tirata col pugno di 2a)	*Filo di 2a con il pugno di 1a*
Fianconata di seconda in linea a cartoccio	----	*Fianconata di 2a con il pugno di 1a*
Filo a cartoccio	----	*Finta del filo di 3a e colpo al fianco col pugno di 1a*
Sforzo a cartoccio	----	*Sforzo di 2a e colpo al fianco col pugno di 1a*
Guadagno di terreno a cartoccio	----	*Disarmo spirale da dentro e colpo al fianco col pugno di 1a*
Cartoccio volante	----	*Stoccata col pugno di 1a*
Cartoccio in dentro	----	*Colpo al fianco col pugno di 1a con opposizione in dentro*

CAPITOLO OTTAVO - DELLE AZIONI DI TEMPO

La Scienza della Scherma	Trattato della Spada	Il Fioretto
Azione di Tempo (azione eseguita nel momento favorevole, che si dee scegliere, per agire sul nemico, quando egli è momentaneamente astratto, né attende in quel punto il nostro colpo)	Uscita in Tempo (colpire l'avversario ovunque si scovre, impedendogli di proseguire la sua azione)	Uscita in Tempo (azione di offesa in contrapposizione all'azione di offesa avversaria, non avvalendosi della parata e risposta, ma vibrando ugualmente un colpo in contrapposizione a quello vibrato dall'antagonista)
Contro-tempo (quel momento di tempo impiegato per rendere inutile l'azione di tempo dell'avversario)	Controtempo (la contraria da opporsi a colui che vuole uscire in tempo)	Controtempo (la contraria di un'uscita in tempo, sia una parata e risposta, sia un'altra uscita in tempo)
Inquartata	Inquartata	Inquartata
Intagliata (l'inversa dell'inquartata)	----	----
Passata sotto in tempo	Passata sotto	Passata sotto
Cartoccio in tempo	----	*Colpo al fianco col pugno di 1a contro la cavazione in tempo in dentro*
Quarta bassa (inquartata tirata contro la cavazione in tempo in dentro)	---- (la quarta bassa è tirare di quarta al fianco contro l'avversario che para o lega alto di quarta)	---- (la quarta bassa è tirare di quarta al fianco contro l'avversario che para o lega alto di quarta)
Controcavazione (cavazione eseguita contro l'avversario che cava in tempo contro l'intrecciata)	---- (la controcavazione è una finta di cavazione seguita da una cavazione circolata)	---- (la controcavazione è la finta di cavazione circolata)
Uscita in tempo	Colpo d'arresto	Colpo d'arresto

CAPITOLO NONO - DEL CONTROTEMPO

La Scienza della Scherma	Trattato della Spada	Il Fioretto
Copertino di Spada (bisogna coprire da dentro la spada del nemico, volgendo il pugno di seconda, però senza toccarla, e indi graduando in questa maniera il braccio, ossia percorrendo un certo spazio, per avvicinarsi più che sia possibile al di lui petto, girare il pugno, e tirargli una stoccata di quarta)	Copertino (il copertino si esegue con un leggero appoggio, intromettendo la propria spada sul ferro avverso col pugno di 2a, allo scopo di deviarlo dalla linea di offesa, per terminare al petto con una botta dritta, col pugno di 4a)	Copertino (il copertino si effettua esercitando un leggero appoggio a braccio quasi completamente disteso sulla lama avversa, allo scopo di deviarla dalla linea di offesa per poi vibrare la botta dritta al petto)

CAPITOLO DECIMO - DELLE FINTE COMBINATE CON ALTRE AZIONI

La Scienza della Scherma	Trattato della Spada	Il Fioretto
Toccata e finta o doppia finta	Battuta e finta, o doppia finta, dritta	Battuta seguita da finta
Finta o doppia finta di filo	Finta o doppia finta di filo	Finta o doppia finta di filo
Finta di fianconata	Finta di fianconata e finta di filo	Finta del filo
Filo a cartoccio con la finta	----	----

CAPITOLO UNDICESIMO - DELLE PARATE IN GENERALE

La Scienza della Scherma	Trattato della Spada	Il Fioretto
Parata di fianconata (parata stabile e risposta di fianconata)	----	----
Parata di filo (parata stabile e risposta di filo)	----	----
Parata di filo sottomesso (parata stabile e risposta di filo sotto l'arma)	----	----
Parata di Ancora (parata stabile in fuori e risposta di ancora)	----	----
Parata di Controcavazione (avendo attaccato l'avversario al di dentro, egli fa una cavazione al di fuori, ed invece di parare al di fuori, circolate la spada vostra al di sotto della nemica, e parate in dentro)	Parata di contro (la parata di contro(cavazione) si esegue dal proprio invito con una circonduzione della propria lama attorno a quella nemica, per parare nella stessa posizione dell'invito)	Parata di contro (assunto un atteggiamento di invito o di legamento, anziché spostare la propria arma al lato opposto per difendersi dal colpo dritto o cavazione vibrato dall'avversario, si fa perno al pugno e, descrivendo con la punta dell'arma un cerchio intorno alla lama avversaria, si ritorna allo stesso punto di partenza)
Parata di molinello (l'azione stessa semplice impiegata per difesa)	----	----
Parata di sforzo a cartoccio	----	----
Parata di guadagno di terreno	----	----
Parata di intrecciata	Parata di contro	Parata di contro
Parata di vita	Parata di misura	Difesa di misura
Parata di prima	---- (parata di 1a di sciabola)	*Parata di 1a col pugno di 1a*
Parata colla mano	----	----

Tabella delle Azioni a doppia misura

Azione	Contraria
Colpo di pomo	----
Balestrata	Avviticchiata sul braccio sinistro, inquartata e colpo di pomo alla tempia (braccio sinistro nemico sotto la spada) Avviticchiata sul braccio sinistro, inquartata e colpo d'elsa alla schiena (braccio sinistro nemico sopra la spada)
Circolata	Circolata, presa al collo e colpo di pomo (o balestrata inquartando col piede dritto)
Presa di Avviticchiata	Contropresa di avviticchata chiudendo misura Contropresa di balestrata bassa
Presa di Slogata	Contropresa con parata di mano e balestrata
Presa di Terza alta	Contropresa di seconda bassa con stoccata alla coscia Contropresa di circolata dal lato opposto e balestrata
Presa di Seconda alta o in linea	Contropresa con cambio di mano (spada non legata) Contropresa di seconda in linea e inquartata (spada legata) Contropresa con parata di mano e balestrata (spada legata) Contropresa di seconda bassa con stoccata alla coscia (se la spada nemica si trova sotto) Contropresa di circolata dal lato opposto e balestrata
Presa di Spirale	Contropresa di balestrata di inquartata Contropresa di circolata dal lato opposto e balestrata
Presa di Seconda bassa	Contropresa con cambio di mano (spada non legata) Contropresa di seconda in linea e inquartata (spada legata) Contropresa con parata di mano e balestrata (spada legata) Contropresa di circolata dal lato opposto e balestrata

Compendio ragionato della Parte Terza

in collaborazione con

Luigi Iadicicco

schermitore e professore di matematica

introduzione

Nell'introduzione gli Autori spiegano quale sarà il terreno di indagine di questa Terza Parte quando affermano che:
"…la buona riuscita delle varie azioni della scherma non può dipendere che dalla opportuna combinazione delle forze che si impiegano, dai tempi che si consumano, dagli spazi che si percorrono, o dalle velocità dei moti che si eseguiscono, dalle direzioni dei medesimi, e dagli urti de' corpi che vengono a incontrarsi……"

Masaniello Parise, nel suo "Trattato della Spada" al § 173 e segg., riporterà un compendio concettuale delle teorie sviluppate nella Scienza della Scherma, senza però sviluppare modelli matematici della stessa complessità.

capitolo primo – riflessioni sulla guardia

Partendo dalla posizione di guardia *"corretta"*, si vuole dimostrare che non si può essere feriti per mezzo di una semplice stoccata. Considerando come parametri il diametro della coccia, la distanza del punto d'incontro tra le due lame dalla coccia dell'assalito e la distanza della coccia sempre dal petto dell'assalito, gli Autori determinano il raggio della parte difesa dalla coccia stessa sul petto dell'assalito. Viene altresì determinato di quanto il pugno dell'assalito debba essere *"traslocato"*, affinché la punta della spada dell'assalitore passi esternamente al suo petto.

Per ottenere ciò gli Autori ricorrono alle relazioni che riguardano i triangoli simili ed alle relative proporzioni.

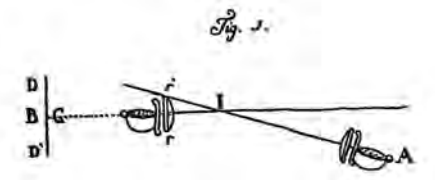


Fig. 2.

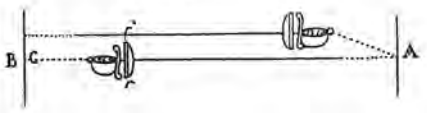
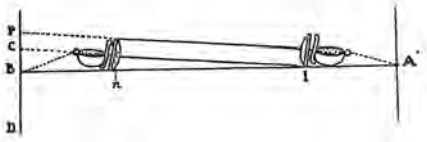


Fig. 3.



CAPITOLO SECONDO – DELLA SPADA CONSIDERATA COME LEVA NELL'ATTACCO, ED ANCHE NEL FILO DI SPADA

Quando le due spade sono appoggiate una all'altra, e alla forza dell'uno si contrappone la forza dell'altro, le spade non sono altro che leve, ed è appunto con l'equazione all'equilibrio di una leva (F x bF = R x bR), che tutto questo capitolo viene trattato. I parametri in questo caso sono la forza dei due schermitori e le distanze (bracci) dei punti di applicazione di queste due forze dal punto di appoggio (fulcro). Dalla ricerca sperimentale emerge che il fulcro si trova nell'impugnatura a circa 3 pollici dalla coccia (sulla manica, all'altezza della presa dell'anulare e del mignolo), la forza viene applicata all'incirca nel punto di intersezione tra la coccia e l'asse della spada (nel punto di presa di indice e pollice), mentre la resistenza è *"nel punto di contatto delle due spade"*. Si tratta quindi di una leva di terzo genere, sempre svantaggiosa.

Attraverso risultati basati su test empirici eseguiti con l'aiuto di giovani schermitori, che in media potevano sostenere a braccio disteso un peso di 14 libbre (4,5 kg) posto alla distanza di 4 pollici dalla coccia, per circa 15 secondi, si arriva, usando l'equazione all'equilibrio di una leva, alla massima forza che è possibile applicare e che corrisponde a 32 libbre e 2/3 (10,4 kg). Usando questo valore gli Autori suddividono la lama della spada in otto parti di 4 pollici ciascuna (doppio forte, forte, meno forte, centro, meno debole, debole, doppio debole e punta) e viene calcolato il valore della forza che può venire espressa in ciascuno dei punti che suddividono queste parti.

La seconda parte del capitolo analizza i due avversari insieme, considerando cosa succede quando il punto di incontro delle due lame si trovi in zone diverse nelle due spade, in particolare quando con il proprio

doppio forte si va ad incontrare il debole dell'avversario; per ottenere una situazione di equilibrio sarebbe necessario che l'avversario applicasse una forza, che sarebbe prodigiosa, di 126 libbre, ovvero circa 40,3 kg.

Se si vuole sottomettere l'avversario nell'esecuzione dei fili di spada, bisogna dunque avere l'accortezza di posizionare sempre i gradi più forti della propria lama su quelli più deboli della lama nemica.

Fig. 4.

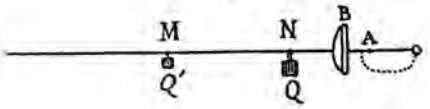


Fig. 5.

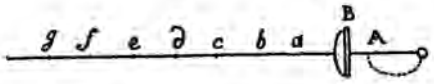
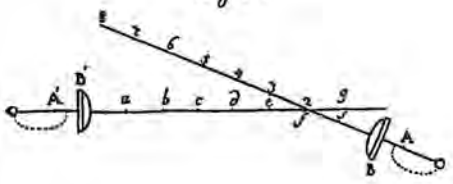


Fig. 6.



CAPITOLO TERZO – DEL PICCO, E DELLO SFORZO DI SPADA

Nel parlare del picco (urto), gli Autori considerano le spade corpi perfettamente elastici privi di vincoli. Viene considerata una massa variabile a seconda del punto della spada che colpisce e questa massa si suppone equivalente al peso, già determinato, che lo schermitore è capace di sostenere nel punto stesso. Di conseguenza anche per la spada colpita vale lo stesso discorso, cioè la massa considerata viene subordinata al peso massimo che in quel punto lo schermidore avversario è capace di sostenere. Gli Autori fanno notare che in quest'ultimo caso il valore della massa viene sovrastimato, perché lo schermitore che sta in guardia non potrebbe esercitare costantemente, nel tenere in mano la spada, tutta quella forza che eserciterebbe reggendo il peso

massimo sostenibile nel punto, in cui viene urtato.

Gli Autori creano un modello che, partendo da un dato sperimentale, la forza massima applicabile (32 libbre e ⅔ = 10,4 kg), permette loro di determinare analiticamente la massa. Stesso discorso si pone ora per quanto riguarda la determinazione delle velocità, altro parametro essenziale nello studio degli urti.

Ricorrendo al dato sperimentale a loro disposizione, la forza, si deduce che se lo schermidore è capace di sostenere un dato peso su di un punto della spada per un certo tempo, esso annulla, per la durata di questo tempo, l'azione della gravità sulla massa competente al peso sostenuto. Se lo schermitore invece di sostenere il peso usasse questa forza per battere la lama dell'avversario, i parametri di questa azione sarebbero quelli che si potrebbero dedurre se la gravità avesse agito sulla massa competente per il tempo uguale a quello necessario all'azione (§ 420 e 421).

Il tempo necessario all'azione di picco, determinato avvalendosi di pendoli semplici di varie lunghezze e periodi, risulta essere di ¼ di secondo.

Gli Autori con il modello creato hanno a disposizione (§ 425):

1) la forza nel punto di picco (sperimentale)

2) la massa competente a tale forza (dedotta dal modello)

3) l'accelerazione (è quella di gravità, 30,1 piedi/s^2 = 9,8 m/s^2, dedotta dal modello)

4) il tempo dell'azione (sperimentale = ¼ secondo)

Per i calcoli successivi vengono usate:

1) le relazioni della Cinematica per i moti uniformemente accelerati, ($s = ½gt2$; $v = gt$; $gs = ½v2$)

2) le relazione fondamentale della Dinamica ($P = Mg$)

3) le relazioni che riguardano gli urti elastici unidimensionali con il corpo urtato immobile prima dell'urto ($v1 = (m1-m2/m1+m2)v1$; $v2 = (2m1/m1+m2)v1$[1]).

Usando le relazioni succitate si arriva a determinare quanto valgono le velocità finali (dopo l'urto) delle due spade. Nei calcoli viene usato il peso e non la massa, però si precisa che le masse sono proporzionali ai pesi ai quali sono riferite. Con queste velocità si determinano i tempi necessari a fermare le lame, *"cioè il tempo, che deve impiegare lo schermitore attivo per distruggere la*

1 v1 e v2 = velocità dei due corpi, m1 e m2 = masse dei due corpi

velocità, di cui resta fornito il forte di sua spada dopo l'urto" e analogamente *"il tempo che è costretto a consumare lo schermitore avversario per distruggere la velocità del debole di sua spada acquistata nell'urto"*, considerando una decelerazione uguale all'accelerazione di gravità.

Viene inoltre preso in considerazione il fatto che una volta fermate le due lame, esse si troveranno fuori della linea di offesa, per cui risulterà importante considerare che il tempo necessario per riportare le spade nella posizione corretta sarà il doppio del tempo che gli schermitori ci hanno messo a fermarle. Infine vengono calcolati gli spazi percorsi dalle lame dopo l'urto.

Visti i risultati teorici a cui si è pervenuti, gli Autori puntualizzano quello che la pratica ha qualitativamente dimostrato *"che se uno schermitore batte di picco col forte di sua spada il debole di quella del suo avversario, egli ha tutto il tempo per passare a ferirlo. Non così facilmente avrà campo di farlo, se col centro batte il centro; ed impossibilitato si trova ad eseguirlo, se col debole della propria spada batte il forte della spada nemica"* (§ 434).

Nella seconda parte del capitolo gli Autori analizzano lo sforzo di spada, avvertendo però che è necessario fare alcune semplificazioni: la prima riguarda in quale momento e in quale punto si trasmetta l'azione sulla spada avversaria, la seconda riguarda l'angolo con cui la spada preme quella avversaria.

Per la prima semplificazione *"considereremo dunque, che la comunicazione del moto in questa azione si compisca nell'ultimo istante, in cui la potenza cessa di esercitare la sua azione, supponendo la forza stessa tutta accumulata in quell'istante, e la velocità essere quella, che è dovuta alla durata della potenza acceleratrice"*.

Per la seconda semplificazione, impossibilitati a misurare l'angolo con cui la lama di uno dei due schermitori incontra quella dell'avversario, conviene considerare *"che la forza eserciti la sua azione nella direzione perpendicolare alla spada nimica"*. Con queste semplificazioni l'azione dello sforzo si riduce ad un'azione di picco con un tempo di durata maggiore, determinato in ⅓ di secondo.

Il modello illustrato permette di scindere il problema degli urti tra due spade in urti, completamente elastici, tra corpi sferici, dotati di masse diverse, che si muovono su traiettorie rettilinee con moti uniformemente accelerati e con accelerazione uguale a quella di gravità. Ovviamente tutto questo è una semplificazione che presenta alcuni punti deboli (masse variabili, mancanza di vincoli, unica accelerazione ammessa quella di gravità, corpi perfettamente sferici, nessuna flessibilità delle lame).

In questo capitolo, ma anche negli altri, permane una certa ambiguità tra massa e peso: solamente nel § 428 viene affermato che la massa è *"proporzionale"* al peso, senza però ulteriori spiegazioni.

Ricordiamo che la fisica newtoniana distingue peso e massa come due grandezze sostanzialmente diverse: mentre la massa di un corpo è una sua proprietà intrinseca, indipendente dalla sua posizione nello spazio e da ogni altra grandezza fisica, il peso è l'effetto prodotto su tale massa dalla presenza di un campo gravitazionale. Quindi la massa di un corpo è generalmente costante, mentre il suo peso varia a seconda del luogo in cui viene misurato; in particolare il peso di un corpo cambia enormemente se il corpo si trova sulla Terra o su un altro corpo celeste (ad esempio, sulla Luna i corpi pesano di meno, pur avendo sempre la stessa massa).

CAPITOLO QUARTO – OSSERVAZIONI SULLA MISURA, E DELLO SCHERMIRE DI TEMPO

La conoscenza della misura (lo spazio intercorrente tra punta e bersaglio) è uno dei principali requisiti, del perfetto schermitore, ma essa deve sempre essere considerata, tenendo conto anche degli altri due elementi fondamentali della scherma, cioé il tempo e la velocità.

Per gli Autori conviene considerare una velocità costante (Vedasi § 449), quindi la relazione sarà s = vt. Con semplici passaggi gli Autori arrivano alla conclusione, abbastanza scontata, che a parità di velocità, se entrambi vibrano la loro stoccata contemporaneamente, colui che ha la distanza minore da percorrere sarà il primo a ferire, ma *"l'essere il primo a ferire poco interesserebbe uno schermitore, quando egli stesso dovesse rimanere ferito in seguito"*.

Quindi lo scopo dell'indagine è determinare di quanto la differenza delle distanze deve essere grande per vibrare una stoccata in ragionevole sicurezza. Il primo esempio trattato dagli Autori riguarda una situazione in cui si ritengono uguali le velocità di esecuzione, ma diversi gli spazi da percorrere. Ovviamente, il vantaggio di uno schermitore sull'altro dipende solo dal rapporto tra gli spazi, se le velocità sono uguali, mentre dipende dal rapporto tra le velocità, se queste sono diverse e gli spazi uguali.

Viene poi indagata la situazione in cui spazi e velocità sono diverse, in questo caso il vantaggio dipenderà da quanto maggiore sarà uno dei due rapporti s/v rispetto all'altro. In pratica, è raro che si verifichi il caso in cui il vantaggio così calcolato risulti essere più che sufficiente per garantire la sicurezza dello schermitore che esegue la stoccata.

Ciò che gli Autori di fatto considerano, esclusivamente in rapporto al loro modello matematico, sono le variabili collegate al "potere d'arresto" di una stoccata, intendendo con tale termine, mutuato dalla balistica, la capacità di un colpo di rendere l'avversario (o un animale selvatico) immediatamente incapace di reagire, anche se non colpito in punti proprio vitali (*stopping power*). Dimostrata, anche dagli esperimenti fatti di recente con armi da

fuoco, la rarità di un colpo che abbatta istantaneamente un avversario, la scienza della scherma impone ogni cautela nel vibrare la stoccata, abbinando l'azione a tecniche di sottrazione di bersaglio, quali ad esempio il cartoccio, l'inquartata o l'intagliata, e al disimpegno dall'eventuale reazione nemica.

CAPITOLO QUINTO – DELLA PARATA STABILE

I parametri relativi alla parata stabile sono la velocità della spada, sia quella che opera la stoccata, sia quella che ricorre alla parata, e il tempo e lo spazio che le spade, o meglio le parti delle spade interessate, percorrono. Le velocità vengono considerate costanti, quindi la relazione in entrambi i casi, sia che si vibri la stoccata, sia che si pari, è $v = s/t$. Le velocità devono intendersi relative alle masse competenti ai punti delle spade, che vengono a incontrarsi. Le masse competenti sono a loro volta legate alle forze che possono essere espresse nei vari punti della spada. Le velocità che vengono determinate serviranno a calcolare la quantità di moto ($q = mv$) delle due spade relativamente ai punti che vengono a contatto.

La quantità di moto relativa a chi tira la stoccata è diretta lungo la linea di offesa, mentre quella di chi para è diretta perpendicolarmente alla prima (linea di difesa). Dalla combinazione delle due quantità di moto ne nasce un parallelogramma, del quale sarà importante valutare la diagonale, perché proprio lungo questa diagonale la punta della spada che tira la stoccata si indirizzerà.

Quando la spada che esegue la stoccata viene incontrata nel suo centro dal centro della spada che para, le masse delle due spade sono uguali e tutto dipenderà dalle due velocità, ed è proprio analizzando le due velocità che gli Autori dimostrano una deviazione dalla linea d'offesa di soli 2 pollici e ⅔ (7,2 cm) con la conseguenza che lo schermitore dovrà rimanere ferito in tale parata.

Si considerino gli stessi dati rapporto alle velocità, ma si supponga di si parare con il forte contro il centro. In questo caso le masse non sono uguali, vengono così determinate le quantità di moto e gli spazi e tempi che restano una volta che le due lame vengono a contatto. Con una proporzione, si determina che la punta della lama venga deviata di 4 pollici e ⅔ (12,64 cm).

Come terza situazione, si supponga di parare col forte contro il debole, ritenendo tutti gli altri dati. Analogamente a quanto detto nel caso precedente si determina una deviazione di 6 pollici e ⅙ (17,7 cm).

Come ultima situazione, si consideri la parata stabile eseguita col doppio forte contro il debole, supponendo avere sempre luogo gli altri dati. In modo analogo a quanto già detto si determina una deviazione di 10 pollici e 2⁄11 (27,6 cm).

Successivamente gli Autori spostano la loro analisi nel determinare prima, quale punto della spada avversaria bisogna colpire con il proprio forte perché si allontani di 5 pollici (13,5 cm) dalla linea d'offesa e, successivamente, con quale punto della propria spada si deve incrociare il debole dell'altra, perché questa devii sempre di 5 pollici. Nel primo caso si trova un punto tra il centro e il meno debole, nel secondo il punto si colloca tra il meno forte e il forte.

Nel calcolo delle quantità di moto gli Autori parlano di masse, ma operano con le forze che possono essere espresse nei vari punti della spada: queste forze si devono considerare proporzionali alle relative masse.

Da tener presente che nel capitolo gli Autori identificano la quantità di moto con la forza motrice, come prevedeva la fisica di allora.

CAPITOLO SESTO – DELLA POSSANZA DELLA STOCCATA

In questo capitolo viene analizzato l'urto tra la punta di una spada che vibra una stoccata e il petto di uno dei due schermitori, eventualmente protetto da *"qualcuna delle solite giubbe, che credonsi impenetrabile a qualunque stoccata"*.

Stabilendo come forza il peso massimo applicabile all'impugnatura, circa 33 libbre (circa 10,5 kg), una distanza di due piedi e un tempo di ⅓ di secondo perché la punta della spada arrivi al bersaglio, viene calcolata una grandezza di 198 libbre × piede/secondo (20,6 kg × metri/secondo), che gli Autori definiscono come misura della *"forza della sua mano"* e che noi possiamo intendere come una quantità di moto, se il valore di 33 libbre lo intendiamo come una misura della massa del sistema spada-braccio, o quantomeno un valore ad essa proporzionale.

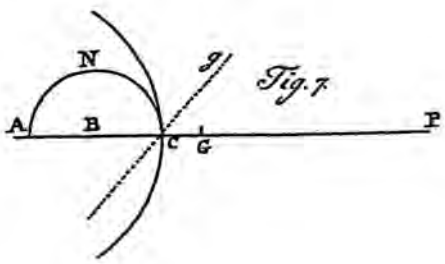
Gli esempi che seguono riguardano il confronto tra il valore della grandezza, testé trovata, e altri relativi a proiettili vari, tra cui quello con una palla di moschetto del peso di un'oncia. Questo proiettile, per avere la lo stesso valore della quantità di moto precedentemente trovata, dovrebbe spostarsi con una velocità di 2.376 piedi/secondo (772,2 metri/secondo) Gli Autori calcolano poi quanto dovrebbe valere la resistenza, considerata in termini di quantità di moto, per opporsi efficacemente ad un simile impatto. Per farlo ricordano che la lama va trattata come un cuneo in cui il rapporto tra la larghezza, alla coccia e la lunghezza vale, all'incirca, 1/50. Tale dovrebbe essere, secondo gli Autori, il rapporto tra la quantità di moto della lama e quella necessaria per resistere alla penetrazione.

Si determina così un valore di 118.800 once x piedi/secondo (1.028,6 kg × metri/secondo), *"che invero dee sembrare alquanto prodigiosa"*. Tenendo conto della grandezza così determinata, il capitolo termina con una considerazione

più che giusta *"quanto sarebbe imprudente l'affidarsi a qualche riparo e lusingarsi ch'esso solo valer debba a salvare lo schermitore da una stoccata, senza cercare di evitarla altrimenti"*.

CAPITOLO SETTIMO ED ULTIMO

Questo capitolo tratta dell'equilibrio della spada e cerca una dimostrazione analitica che permetta di consacrare con la fisica, ciò che la pratica ha dimostrato. Nelle spade, dice la pratica, il centro di gravità, punto sul quale si può pensare concentrato tutto il peso della spada, si trova sulla lama, all'incirca a quattro dita dalla coccia. Essa si basa nel considerare la spada, per quanto riguarda l'equilibrio, una leva di 1° genere, con il fulcro dove la coccia incontra la lama e con la resistenza, rappresentata dal peso della spada stessa, applicata nel centro di gravità. Quando lo schermitore è in guardia, la spada può ritenersi orizzontale, ma quando egli sta per vibrare un colpo, avviene una certa rotazione della spada attorno al fulcro, *"un certo moto angolare, o di trepidazione"* Gli Autori, grazie al prof. Fergola, arrivano a dimostrare che l'angolo di rotazione è inversamente proporzionale al quadrato della distanza del centro di gravità stesso dal fulcro. Da qui ne risulta che, maggiore sarà la distanza del centro di gravità dalla coccia, minore sarà il valore di questo angolo, quindi più stabili le stoccate, ma più laboriose, nel contempo, le rotazioni, cioè le parate.



Bibliografia Essenziale

Bertelli Paolo - Trattato di Scherma - Bologna - 1800.

Rosaroll Scorza Giuseppe - trattato della spadancia, o sia della spada larga - Napoli - 1818.

Marchionni Alberto - Trattato di scherma sopra il nuovo sistema di giuoco misto di scuola italiana e francese - Firenze - 1847.

Del Frate Settimo - Istruzione per la scherma di sciabola e di spada del prof. Giuseppe Radaelli - Milano - 1876.

Parise Masaniello - Trattato teorico-pratico della scherma di spada e sciabola - Roma – 1884.

Parise Masaniello - Scherma da terreno - Appendice al Trattato teorico-pratico della scherma di spada e sciabola - Torino - Roma – 1904.

Greco Aurelio - La spada e la sua applicazione - Roma - 1907.

Pessina Giorgio & Pignotti Ugo - Il fioretto - Roma - 1970.

Mangiarotti Giuseppe & Edoardo - La spada - Roma - 1971.

Pessina Giorgio & Pignotti Ugo - La sciabola - Roma - 1972.

Toràn Giancarlo - Dispense di spada - Busto Arsizio – 1999.

Sommario

Introduzione 5
La Scienza della Scherma 7
Prefazione alla Gioventù italiana 13
Parte Prima 35
- capitolo primo - della spada 35
- capitolo secondo - nozioni preliminari 43
- capitolo terzo - della guardia 56
- capitolo quarto - della botta dritta, e delle azioni di sforzo 62
- capitolo quinto - delle azioni di filo 75
- capitolo sesto - del cartoccio 81
- capitolo settimo - delle finte semplici 85
- capitolo ottavo - delle azioni di tempo 88
- capitolo nono - del controtempo 94
- capitolo decimo - delle finte combinate con altre azioni 96
- capitolo undicesimo - delle parate in generale 98
- capitolo dodicesimo - della maniera di schermire col mancino, tanto per un uomo dritto, che pel mancino stesso 107
- capitolo tredicesimo - de' momenti che si distinguono nelle azioni 111

Parte Seconda 113
- capitolo primo - delle contrarie 113
- capitolo secondo - delle contrarie-di-contrarie 129
- capitolo terzo - del colpo di pomo, della balestrata e della circolata 133
- capitolo quarto - delle prese di spada 138
- capitolo quinto - delle contro-prese di spada 143
- capitolo sesto - osservazioni sulla fisionomia, su varii temperamenti degli uomini e dell'uso che si dee farne nella scherma 151
- capitolo settimo - riflessioni sull'assalto 166
- capitolo ottavo - delle accademie 181

Parte Terza 185
- introduzione 185
- capitolo primo - riflessioni sulla guardia 186
- capitolo secondo - la spada considerata come leva nell'attacco ed anche nel filo di spada 192
- capitolo terzo - del picco e dello sforzo di spada 202
- capitolo quarto - osservazioni sulla misura e dello schermire di tempo 218
- capitolo quinto - della parata stabile 222
- capitolo sesto - della possanza della stoccata 228
- capitolo settimo ed ultimo 229

Tavole 232
Schede tecniche 239
- Gli Autori 240
- Unità di Misura ed equivalenze 241
- La Spada 242
- Spazio e Movimento 243
- Impugnatura e Posizioni di Pugno 244
- Tabelle di comparazione terminologica 245
- Tabella delle Azioni a doppia misura 250
- Compendio ragionato della Parte Terza 251

Bibliografia Essenziale 260
Sommario 261