

LA LINEARITA' DELLA BOTTA DRITTA

di Mario Magni

Introduzione

Cap. 1 - IL PASSAGGIO DALLA CIRCOLARITA' ALLA LINEARITA' NELLA SCHERMA STORICA

**1.2 Dal colpo di taglio al colpo di punta con passeggio
lineare**

1.3 La spada a striscia

1.4 La "botta dritta"

Cap. 2 - LA BOTTA DRITTA NEI TRATTATI DI SCHERMA

2.1 Camillo Agrippa

2.2 Giacomo Di Grassi

2.3 Nicoletto Giganti

2.4 Ridolfo Capoferro Da Cagli

2.5 Rosaroll e Grisetti

2.6 Masaniello Parise

Cap. 3 - LA BOTTA DRITTA NELLA SCHERMA MODERNA

3.1 L'arma che cambia

3.2 Athos di San Malato

3.3 Giuseppe Mangiarotti

3.4 Giancarlo Toran

3.5 Intervista al M. Lorenzo Ravazzani

3.6 Conclusioni

Introduzione

Nel primo capitolo, definito il concetto di scherma storica, illustrerò il passaggio da una frase schermistica con passeggio circolare a una frase dai movimenti lineari: la circolarità rinascimentale cede il passo alla linearità tipica della scherma tradizionale e classica.

Tale evoluzione è accompagnata dallo sviluppo di una tecnica in particolare, un'azione che, pur essendo semplice, ha una complessità di esecuzione che la rende perfetta, un colpo che, se padroneggiato a dovere, permette ad uno schermidore di sconfiggere ogni avversario: la "botta dritta".

Nel secondo capitolo analizzerò la "botta dritta" attraverso gli scritti dei più importanti Maestri d'armi dalla metà del Cinquecento ai primi del Novecento, seguendone lo sviluppo. Da una prima rudimentale definizione di Camillo Agrippa, il colpo va via via affinandosi e compare nei trattati di Di Grassi, Giganti, Capoferro, Rosaroll e Grisetti, Masaniello Parise.

Nel terzo capitolo tratterò il passaggio della scherma da "arte del duello" a disciplina sportiva, con il conseguente mutamento nella struttura dell'arma e nel gesto atletico. Di nuovo il filo conduttore sarà l'analisi della "botta dritta" attraverso gli scritti di Athos di San Malato, che offrirà una dimostrazione scientifica dell'efficacia di questo colpo, abbinata alla particolare forma della coccia della spada.

Con la definizione di "botta dritta" da parte del Maestro Mangiarotti analizzeremo il colpo da un punto di vista strettamente sportivo. Emergerà l'importanza dell'allenamento e della prestanza fisica dell'atleta, che, oltre a padroneggiare perfettamente la tecnica, dovrà essere in grado di scegliere il "tempo" e dare il "ritmo" all'azione schermistica, concetti quelli di "tempo" e "ritmo" ben illustrati dal Maestro Toran.

Concluderemo con un'intervista al Maestro Ravazzani, in cui analizzeremo la sua metodologia di insegnamento della botta dritta ai giovani allievi.

CAP. 1 IL PASSAGGIO DALLA CIRCOLARITA' ALLA LINEARITA' NELLA SCHERMA STORICA

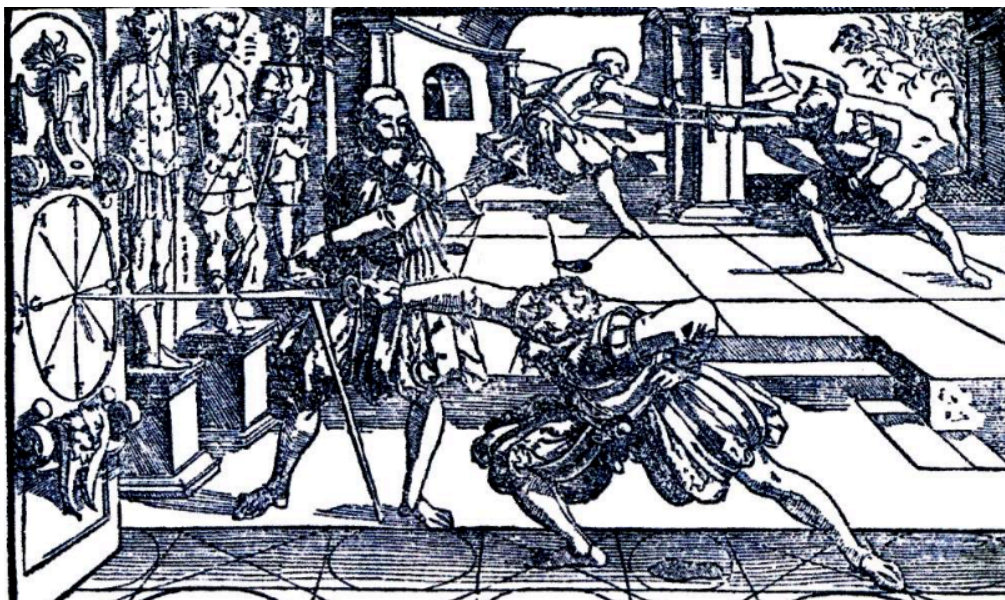
1.1 La scherma storica

La scherma storica, anche nota come scherma tradizionale o scherma antica, è un'arte marziale occidentale basata sulla ricostruzione, lo studio e la pratica dei sistemi di combattimento schermistici tradizionali, sviluppatisi prima della nascita della scherma sportiva moderna. La scherma storica si fonda sul recupero degli antichi stili di combattimento europei attraverso lo studio delle fonti storiche, l'analisi dei sistemi tradizionali ancora in uso e la sperimentazione pratica delle tecniche in simulazione di combattimento.

L'uso della spada, la prima arma inventata con il solo scopo di uccidere altri esseri umani, è molto antico. Le prime fonti che accennano a tecniche particolari risalgono al periodo ellenico, ma è nel tardo Medioevo che appaiono i primi trattati scritti da Maestri d'Arme veri e propri che studiavano, praticavano e insegnavano l'arte della scherma nel loro tempo. Il trattato più antico di cui si abbia notizia è il Codice I.33, del 1290, di provenienza germanica. In Italia i Maestri più noti che hanno lasciato testimonianza dei loro insegnamenti sono Fiore dei Liberi ("Flos Duellatorum" - Ferrara - 1410 circa) e Filippo Vadi ("De arte gladiatoria dimicandi" - Urbino - 1485 circa).

Dal '500, con il graduale affermarsi dell'arma da fuoco sui campi di battaglia, la spada diventa più di uso civile, per difesa personale o duelli in stecato. La scherma diventa un'espressione di arte e scienza senza precedenti. Con i suoi grandi Maestri (Achille Marozzo, per citarne uno) l'Italia diventa il punto di riferimento europeo anche per quest'arte. L'origine aristocratica della scherma, in cui l'utilizzo di armi secondarie viene gradualmente limitato per ragioni etiche e di etichetta, porta a una progressiva codifica della disciplina. E' interessante notare come, anche nel caso di armi della stessa tipologia, le indicazioni contenute

nei trattati potessero variare notevolmente da autore ad autore, spesso su base regionale, portando alla nascita di varie “scuole” e stili di combattimento.



1.2 Dal colpo di taglio al colpo di punta con passeggio lineare

Il tradizionale colpo di taglio, tipico della spada a due mani (1400-1500) e della spada da lato (1400- 1500) definiva il modo di ferire l'avversario. Il gesto corretto per procurare ferite da taglio consiste nell'accompagnare il movimento ellissoidale della spada con un movimento circolare delle gambe, che ne aumenti l'efficacia. La ricerca della posizione di vantaggio dell'arma (porre la propria spada sopra a quella dell'avversario) porta i due contendenti a ruotare in circolo attorno ad un ipotetico perno centrale; acquisito il vantaggio, si va a controllare la lama avversaria per poi colpire in sicurezza. Si parte da una posta o guardia che induce l'avversario a ricercare a sua volta la guardia più idonea a difendersi dall'eventuale scelta di attacco. Si mostra di portare un attacco cercando di indurre l'avversario ad una reazione di parata anticipata per portare poi a segno il colpo effettivo verso un bersaglio diverso.

Durante un duello dunque il piano in cui ci si muoveva era circolare, il "tempo" schermistico esisteva ma non era stato codificato, il concetto di "misura" era limitato all'effettiva possibilità di raggiungere il bersaglio (anche perché la misura di un colpo di taglio è diversa da quella di un colpo di punta)

Nella codifica della disciplina diventano preponderanti i colpi di punta rispetto ai colpi di taglio, poiché si comprende come essi siano decisamente più letali (per la maggiore possibilità di affondo), più rapidi (un movimento in linea retta richiede un tempo di esecuzione inferiore rispetto ad un movimento che segua una curva) e come la postura assunta dallo schermidore durante l'affondo costituisca di per sé una prima efficace forma di difesa (solo una minima parte del corpo rimane esposta all'avversario).

1.3 La spada a striscia

La maggiore velocità di esecuzione richiedeva un'arma più adatta allo scopo, più leggera e maneggevole, poco utile alle tecniche di taglio pieno ma perfetta per le tecniche di punta. Dopo il 1600 la vecchia spada da lato cede il passo alla "striscia" o "spada all'italiana": una spada da affondo a lama triangolare o a losanga, sottile e molto allungata, affilata nella parte terminale. E' caratterizzata da un'elsa molto articolata costruita per proteggere la mano (che diventa il bersaglio avanzato), che, dalle più semplici coperture a gabbia, si arricchisce di placche e finiture fino ad arrivare alla caratteristica coccia a tazza.



L'unico movimento di attacco per la striscia è l'affondo: un movimento fluido, in linea retta, che prevede l'estensione del braccio e in seguito lo spostamento del corpo come se fosse la spada stessa a trascinarlo. Il passo con il piede avanzato è straordinario, con la completa distensione della gamba arretrata. L'elevata specializzazione del gioco di striscia offre un combattimento estremamente scientifico e affascinante e l'attenzione a evitare contatto fisico e azioni a distanza ravvicinata fa sviluppare una frastica complessa nelle fasi di studio e avvicinamento.

Sarà questo tipo di scherma che, evolvendosi ulteriormente nei circoli privati della nobiltà e dell'alta borghesia, darà origine a quella che diventerà la scherma sportiva.

1.4 La “botta dritta”

La botta dritta è il colpo più semplice e immediato che esista nel gioco schermistico moderno: un colpo che viene portato con un passo di affondo in tempo quando l'avversario cambia il suo atteggiamento, oppure a nostra scelta di tempo quando l'atteggiamento dell'avversario è ben definito e in questo caso la botta è spesso preceduta da una cavazione che va ad eludere una parata semplice.

La botta dritta, pur essendo semplice, ha una complessità di esecuzione che lo rende un colpo perfetto, un colpo che, se padroneggiato a dovere, permette ad uno schermidore di sconfiggere ogni avversario.

CAP. 2 LA BOTTA DRITTA NEI TRATTATI DI SCHERMA

2.1 Camillo Agrippa

Fino alla metà del 1500 non esiste nei trattati il concetto di movimento lineare; si parla di colpi, di “poste” (la nostra guardia), di colpi risolutivi in risposta ai vari attacchi dell’avversario o del maneggio di armi diverse. Nessuno fa cenno alla definizione di distanza o misura (le immagini sono sempre a corta distanza per ovvi problemi di impaginazione) e al concetto di tempo, elemento che diverrà fondamentale nel momento in cui l’avversario non si muoverà più in circolo, ma in linea retta, offrendo la possibilità di anticipare o meno il colpo in attacco.

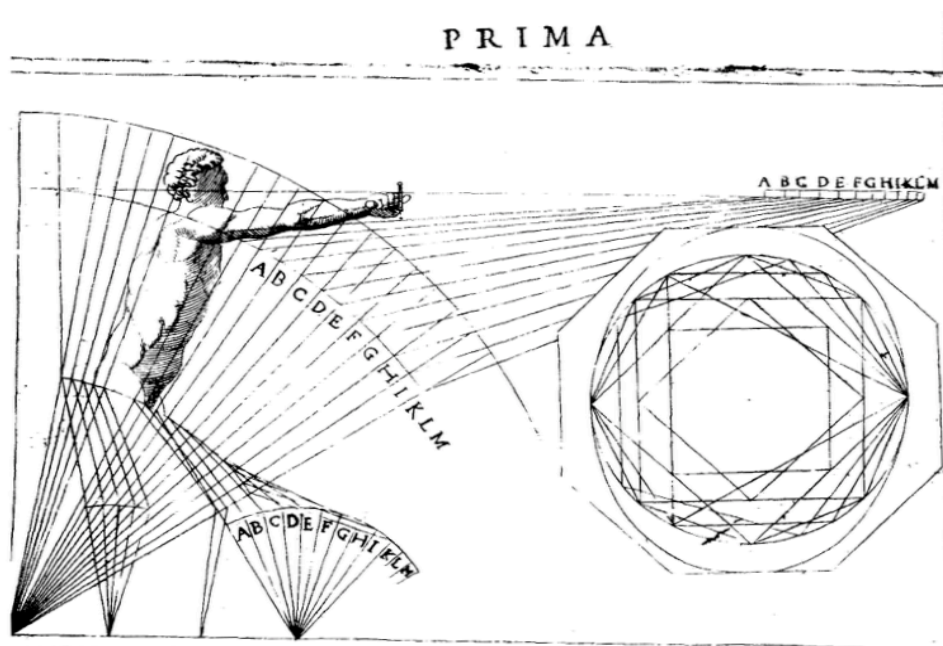
Solo nel 1553 con Camillo Agrippa si riscontra un primo assaggio di questa nuova “moda”: un concetto di colpo lineare che pare sia più efficace di altri. Agrippa è stato uno schermidore, architetto, ingegnere e matematico. E’ considerato uno dei più grandi teorici della scherma di tutti i tempi. Nato a Milano, visse e lavorò a Roma.

Conosciuto per l’applicazione della teoria geometrica applicata alla pratica schermistica, innovò in modo sostanziale il modo in cui la scherma era praticata.

Nel *“Trattato di scienti d’Arme, con un dialogo di Filosofia”* si legge:

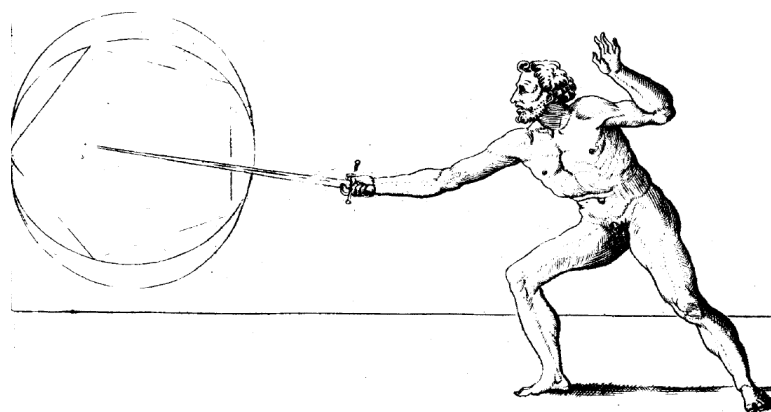
“Et per intelligenza migliore, ho proposto la seguente mezza figura con le tante linee che si vedono, à fine di mostrar com’in un modo si farà una botta maggiore, o più lunga (come vogliamo dire) che in un’altro per ciò si dice, per le linee tirate dal braccio dritto in piano, segnate da l’origine sua sin al fine con medesime lettere, che qui uno si troverà con la Spada in mano, col braccio steso, come sta la detta figura, potrà aggiungere tanto più innanzi, con la punta, quanto farà più retta linea, più lunga da l’angolo che resterà ne la piega, tra’l corpo, la coscia, formato da la linea che va à la punta de la spada, da quella che v’ à la pianta del piede, lungo à la gamba, con la quale farà il mezzo passo, o’l passo, integro ordinario, o’l passo sforzato, segnati pure in questa

mezza figura, (come dirò adesso) sempre andando di a. in a. di b. in b.”



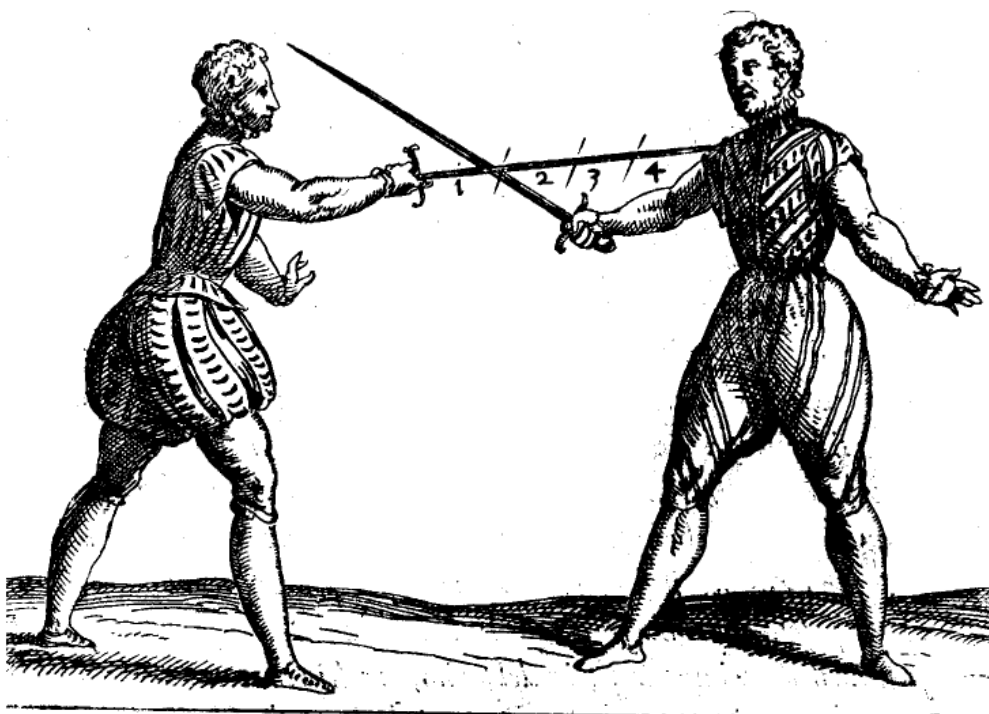
In queste righe Agrippa riassume il concetto di attacco in linea con affondo, spiegando come, per avere un allungo maggiore, si debba necessariamente piegare il ginocchio in avanti: tanto più il ginocchio fletterà, tanto più lontano arriverà la punta della spada.

Certo sembrerà cosa ovvia, ma questa intuizione, brillante per l'epoca, determinerà l'inizio di una svolta destinata a durare fino ai giorni nostri: da questo momento avremo una definizione più specifica del movimento dello schermidore, il "passeggio", con le indicazioni di "passo ordinario", "mezzo passo" e "passo straordinario". Il concetto di misura inizia ad avere la sua espressione.



2.2 Giacomo Di Grassi

Si sa poco della vita di Giacomo di Grassi: sembra sia nato a Modena e che abbia assunto una certa fama come Maestro nella scuola di scherma di Trevino. Pare abbia viaggiato molto per l'Italia osservando gli insegnamenti delle altre scuole, fino a sviluppare un proprio metodo, descritto dettagliatamente nel trattato del 1570 "*Ragione di Adoprar sicuramente l'arme si da offesa come da difesa*".



Nel seguente passaggio si evidenzia come il colpo di punta con affondo sia da considerare in netta dominanza rispetto al colpo di taglio per svariate ragioni: il colpo di punta è mediamente più letale del colpo di taglio; la botta dritta può essere portata molto rapidamente e permette di colpire a fondo; la particolare postura assunta nell'effettuare il colpo costituisce inoltre un'ottima forma di difesa poichè lascia il corpo esposto solo in minima parte e ad una distanza impossibile da raggiungere dall'avversario:

“Senza dubbio alcuno la punta si deve preporre al taglio, si perché ferisce in minor tempo, come manco perché ferendo in minor tempo fa maggior danno. Per la qual cosa i Romani che furono in tutte le imprese Vittoriosi assuefacevano i loro soldati delle legioni a ferir di punta solamente allegando in lor ragione che pochi sono i colpi di taglio che uccidano ancor che grandi e le punte benché piccole quando entrano in un corpo tre dita, il più delle volte sogliono uccidere. Si avrà dunque per ferma et immutabile regola il ferir di punta qual volta si trova con essa verso l'inimico per ferir più presto et far maggior colpo. Et in questo ferir di punta per spingerla con maggior furia che si possa con maggior vantaggio et più lunga si deve sempre avverti di girar il piede sinistro verso la parte di dietro di modo che sempre il piede di dietro vada girando per esser sempre nella linea retta della mano della spada come il diametro d'un cerchio, per il girar del cerchio. Et nel finir il colpo ritirar il piede di dietro mezzo passo innanzi, a questo modo il colpo vien più lungo e più forte, si oppone all'inimico se non la spalla et il fianco in modo da esso lontani che non li può ferire perché non è possibile far più lunga botta di questa.”

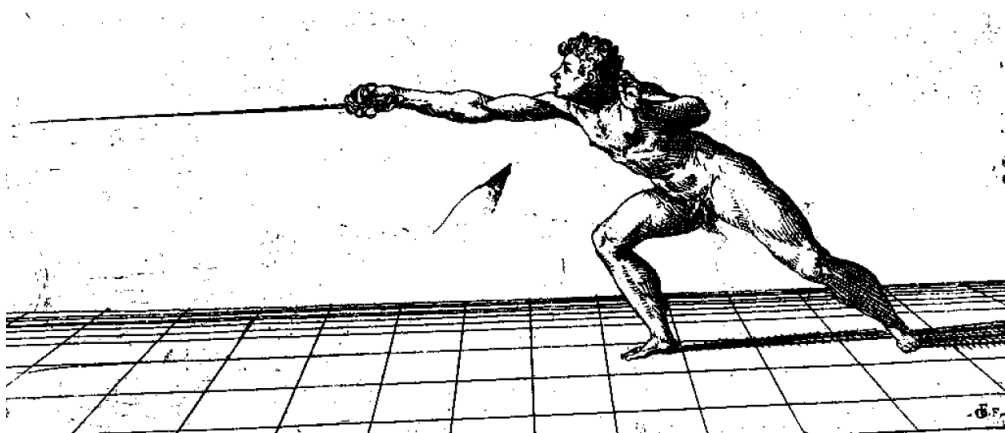
Dunque anche per Di Grassi sono da preferire i colpi di punta lunghi e ben strutturati poiché permettono di effettuare un attacco e una difesa efficaci in un solo gesto.

2.3 Nicoletto Giganti

E' nel trattato di Nicoletto Giganti, Maestro veneziano, "*Scola, ovvero, teatro: nel qual sono rappresentate diverse maniere, e modi di parare et di ferire di spada sola, e di spada e pugnale*" (1606), che troviamo la prima vera definizione di "misura": in misura quando con la spada si arriva a toccare il nemico, fuori misura quando questo è impossibile.

Si ribadisce l'importanza della stoccata dritta come componente fondamentale nell'esercizio corretto dell'arte della scherma e si introducono nuovi elementi:

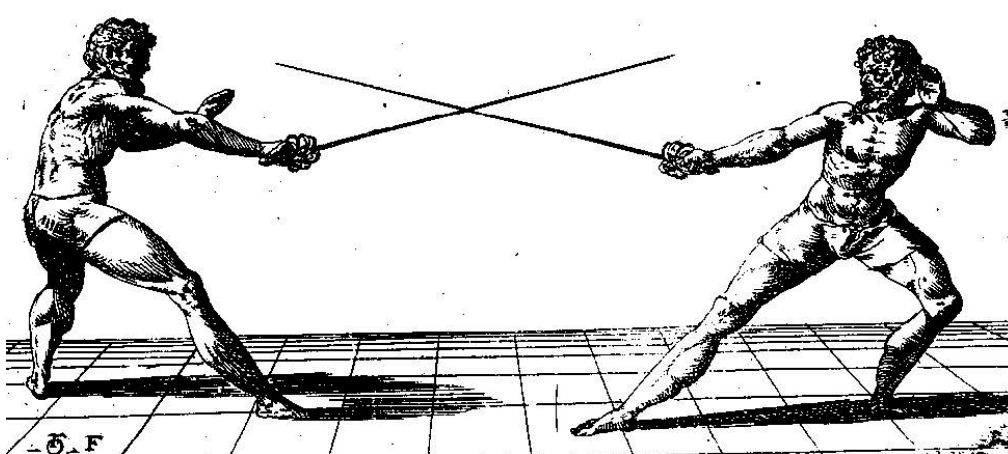
- la posizione delle gambe, sistemate con passo corto per poi crescere ed esprimere un allungo più ampio;
- la distensione del braccio, dalla posizione di guardia, prima di eseguire l'affondo, necessaria per impedire all'avversario di intuire l'azione di attacco e parando, contrattaccare.



“La misura dunque s’intende quando con la Spada si può arrivar l’inimico; quando non si può, s’intende esser fuor di misura [...] poiché à voler imparare quest’arte è necessario il saper prima portarla vita, & tirar le stoccate lunghe & preste & forti & subito, ritirarsi in dietro fuori della misura. A tirar la stoccata longa, bisogna mettersi con un passo giusto, & forte, più tosto curto, che longo, per poter crescere, & nel tirar la stoccata allungar il braccio della spada, inchinando il ginocchio

quanto si può. Il vero modo di tirar la stoccata è che dopo l'essersi messo in guardia, bisogna prima tirar il braccio, & poi crescer innanzi con la vita in un tempo, che così la stoccata arriva, che'l nemico non se ne avvede; che se prima si portasse innanzi la vita, il nemico se ne andrebbe, & così servendosi del tempo potrebbe riparare, e ferire in un tempo [...] A voler imparare bene quest'arte, bisogna esercitarsi prima à tirare questa stoccata, che sapendo questa facilmente imparerà il resto.”

Sebbene nei trattati citati finora compaiano le prime descrizioni di attacchi in linea, non si esprime ancora un cambiamento netto nel movimento degli schermidori sul terreno. Nelle immagini che completano i testi, però, diminuiscono le guardie dette “ad invito” e si prediligono le “guardie in linea” in cui la punta della spada minaccia una parte del corpo dell'avversario. Si riafferma dunque la dominanza dell'arma in linea, che non permette un caricamento ampio del colpo (prerogativa dell'arma a due mani e della spada da lato) per cui, se non in alcune circostanze specifiche, al colpo di taglio risulta preferibile la velocità del colpo di punta.

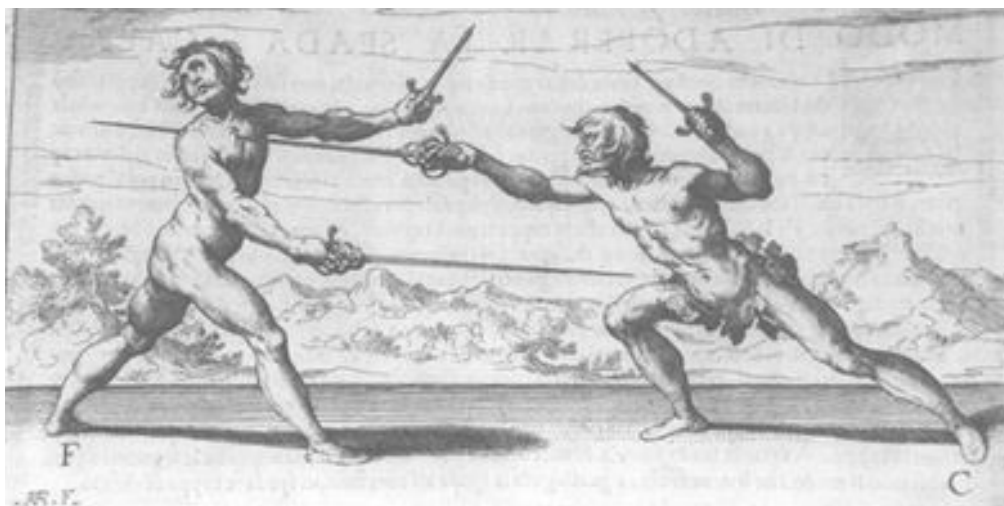


2.4 Ridolfo Capoferro Da Cagli

Nulla si sa della vita di questo Maestro. Nel suo trattato Ridolfo Capoferro si dichiara originario di Cagli, in provincia di Pesaro e Urbino. La dedica al Duca di Urbino fa supporre che egli fosse in qualche modo legato alla corte. Egli si dichiara “maestro della eccelsa nazione alemana nella inclita città di Siena” e ciò fa dedurre che egli esercitasse la sua professione nella città di Siena e che probabilmente fosse il maestro di scherma della confraternita di studenti tedeschi presenti nella città.

Capoferro viene considerato il primo trattatista di scherma di “striscia” e a lui viene assegnata la paternità di molte innovazioni schermistiche.

E' l'autore di un trattato di scherma intitolato “*Gran Simulacro dell'Arte e dell'Uso della Scherma*”, pubblicato a Siena nel 1610. Il libro viene citato dalla maggior parte dei trattatisti successivi, segno della grande popolarità raggiunta, grazie anche alle pregevoli tavole di cui è corredato.



Partendo da una definizione generale dell'Arte della Scherma, (“la scherma è l'arte di ben difendersi con la spada”), affermando che l'offesa sia solo l'ultimo rimedio per salvarsi la vita (“ferire è l'ultimo sussidiario rimedio della difesa”) divide il trattato in due parti: la prima parte è

dedicata alla conoscenza della spada, introducendo la teoria sui gradi della spada dividendola in forte e debole e indicando con precisione lunghezza e forma della lama:

“Dal fin della spada il quale è difendersi nella detta distanza, si misura la sua lunghezza. Adunque la spada, ha da esser lunga, quanto il braccio doi volte, ò quanto il mio passo straordinario, la qual lunghezza, parimente risponde a quella, che dalla pianta del mio piedi, infino sotto alle ditella del braccio.

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

Con l'avvento della spada a striscia seicentesca, un'arma con lama triangolare o a losanga lunga e molto sottile rispetto ai canoni precedenti, la guardia a tazza per proteggere la mano e due rami di guardia che sporgono ai lati, il modo di tirare di scherma cambia radicalmente. Si preferiscono i colpi di punta a quelli di taglio (che vengono usati solo per tagli di ritorno) e il movimento diventa più lineare, meno vistoso nel traccheggio e più diretto al bersaglio.

La seconda parte del trattato è dedicata al “maneggio della spada”.

Capoferro espone una dettagliata definizione di “misura” ed è tra i primi ad introdurre il concetto di “tempo”:

“La misura è una giusta distanza, dalla punta della mia spada, alla vita dell'avversario, nella quale lo posso ferire, secondo la quale, si à da indirizzare tutte l'azioni della mia spada, e difesa.

La misura stretta è dei piedi, ò del braccio dritto, la misura del piede è del piè fermo, ò del piede accresciuto.

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

La misura stretta di piè fermo, nella quale solamente spingendo la vita e le gambe innanzi, posso ferire l'avversario.

La strettissima misura è quando à misura larga ferisce l'avversario, nel braccio avanzato e scoperto, ò sia quello del pugnale, ò quello della spada, con il piede sinistro indietro, accompagnato dal destro nel ferire. La prima misura larga è d'un tempo intero, e mezzo; la seconda è d'un tempo intero, la terza è d'un mezzo tempo, rispetto alle tre distanze, le quali secondo la loro grandezza, ricercano più o meno velocità di tempo e questo basti di haver detto della misura.”

“[...] così nell'arte della scherma sono tre distanze, e misure diverse di ferire, e per questo ancor si trovano tre tempi, e qui non si vuol solamente considerare, che giunga a un certo termine; ma che arrivi ancora con una certa prestezza, e velocità, perchè la misura larga, ch'è di piedi accresciuto, vuol un tempo, cioè una perseveration di quiete, ò di movimento della spada, ò della vita delli combattenti, breve assai, ma non tanto breve, che la misura stretta di piè fermo, e la strettissima misura, ricerca un velocissimo tempo [...]”

Illustra la postura, in particolare della testa e poi di vita, braccia, gambe e passo. Parla poi di difesa e guardia, di misura stretta e del ferire come ultima azione offensiva della scherma. Insegna a cavare e contro cavare e la stoccata di Capoferro è pressochè quella praticata al giorno d'oggi:

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

Definisce chiaramente il passeggio in linea retta in un paragrafo dedicato:

“ [...] io dico (secondo il mio giudizio), che il passeggiare si dalla destra parte, come dalla sinistra dell'avversario, prima si avvertirà, di muovere sempre il pie sinistro accompagnato dal destro, & havendo a passeggiare in linea retta, un pie deve cacciar l'altro, si innanzi come adietro: ma il vero passeggiare sarà caminando naturalmente facendo sempre, che la punta della spalla destra, sia innanzi, e portando il pie sinistro per il traverso, che la punta si esso guardi verso le tue parti sinistre.”

Suggerisce una tecnica di difesa e attacco nel paragrafo intitolato “*Contro quelli che girano*”:

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



I concetti illustrati da Capoferro resteranno efficaci e sostanzialmente invariati nei secoli a seguire.

2.5 Rosaroll e Grisetti

Giuseppe Rosaroll, nato a Napoli il 16 settembre 1775 da Sebastiano, capitano del reggimento delle guardie svizzere, e da Maria Maddalena Scorza, venne avviato alla vita militare come cadetto dei granatieri nel reggimento Estero. Divenuto tenente, partecipò nel 1798 alla guerra di Ferdinando IV di Borbone contro i francesi di stanza nella Repubblica Romana. Fuggito il re in Sicilia, rimase alla difesa di Capua, ma ceduta questa ai francesi passò dalla parte della Repubblica Napoletana e nel maggio 1799 ottenne il grado di capitano.

Sotto le insegne del nuovo ordine partecipò alla resistenza contro le bande del cardinale Fabrizio Ruffo ma, ferito, fu costretto a riparare a Napoli, dove fece parte di quanti si chiusero in Castelnuovo. Al momento della capitolazione, nascondendosi sotto il cognome della madre, riuscì a sfuggire alla repressione borbonica e fece vela verso Marsiglia.

In Francia fu partecipe delle speranze suscitate nei patrioti italiani dal ritorno di Bonaparte dall'Egitto e si arruolò volontario nella Legione italiana. Partecipò nel giugno 1800 alla battaglia di Marengo, che permise a Bonaparte di ricostituire la Repubblica Cisalpina, del cui esercito Rosaroll venne riconosciuto ufficiale con il grado di capitano. Partecipò nei mesi successivi alle operazioni militari in Toscana, dapprima concorrendo alla presa di Arezzo e poi distinguendosi, ormai agli inizi del 1801, nella vittoria cisalpina a Siena sulle truppe napoletane.

Rientrato a Milano, all'indomani della nascita della Repubblica Italiana, diventò, nel marzo del 1802, capitano del corpo degli zappatori, per essere poi aggiunto, nel maggio dell'anno successivo, allo stato maggiore.

Nel frattempo partecipò al progetto politico-culturale dei circoli milanesi di fondare una cultura nazionale, tramite la proposta di un ritorno all'esempio della stagione rinascimentale, considerata il momento creatore di quella modernità di cui la penisola era stata maestra all'Europa.

Pietro Grisetti nacque a Salò, sulla sponda bresciana del lago di Garda, il 25 ott. 1779 da Domenico, commerciante e industriale tessile. Nel 1797, mentre Salò era occupata dai Francesi e dai repubblicani bresciani, si arruolò come semplice cannoniere nell'artiglieria della legione "Bresciana". Poco dopo fu promosso caporale e poi sergente alla fine dello stesso mese; aiutante sottufficiale nell'artiglieria della legione, fu nominato tenente in seconda di artiglieria nella stessa legione, con decreto del governo provvisorio di Brescia. Quando la città entrò a far parte della Repubblica Cisalpina, Grisetti seguì le sorti della legione, incorporata nell'esercito cisalpino.

Nel 1798, con la 3^a compagnia di artiglieria bresciana, prestò servizio sulla costa della Toscana, combattendo contro gli insorgenti e, nel dicembre, contro i Napoletani che avevano invaso la Toscana. Nel 1799 fece una parte della campagna agli avamposti sugli Appennini. Nello stesso anno, alla ritirata delle truppe franco-cisalpine, con la sua compagnia fu a Genova e poi, dopo la battaglia di Novi, a Nizza. Quando questa città fu presa dal nemico Grisetti partì per raggiungere l'armata di riserva che si era formata a Digione. Dopo la riconquista della Lombardia ad opera del Bonaparte, ora primo console, passò a un'altra compagnia a Milano col grado di tenente in prima. Alla riorganizzazione dell'esercito cisalpino, fu assegnato sempre col grado di tenente in prima al corpo di artiglieria. Dal luglio 1802 al marzo 1803 fu impiegato provvisoriamente al ministero della Guerra della Repubblica Italiana a Milano; rientrato al corpo, fu promosso capitano in seconda. A Milano conobbe uomini destinati alla notorietà, tra i quali il patriota napoletano Giuseppe Rosaroll Scorza.

Rosaroll e Grisetti, entrambi ottimi schermidori, scrissero insieme una monografia, *“La scienza della scherma esposta dai due amici Rosaroll Scorza, capitano dei zappatori italiani, aggiunto allo stato maggiore del genio, e Grisetti Pietro, capitano di artiglieria italiana”*, pubblicata a Milano nel 1803, anno II della Repubblica Italiana.

Si tratta di un manuale per l'insegnamento della scherma nelle scuole militari, in cui i due autori insistevano sul primato della scuola italiana rispetto a quella francese. La proposta di restituire la gioventù italiana

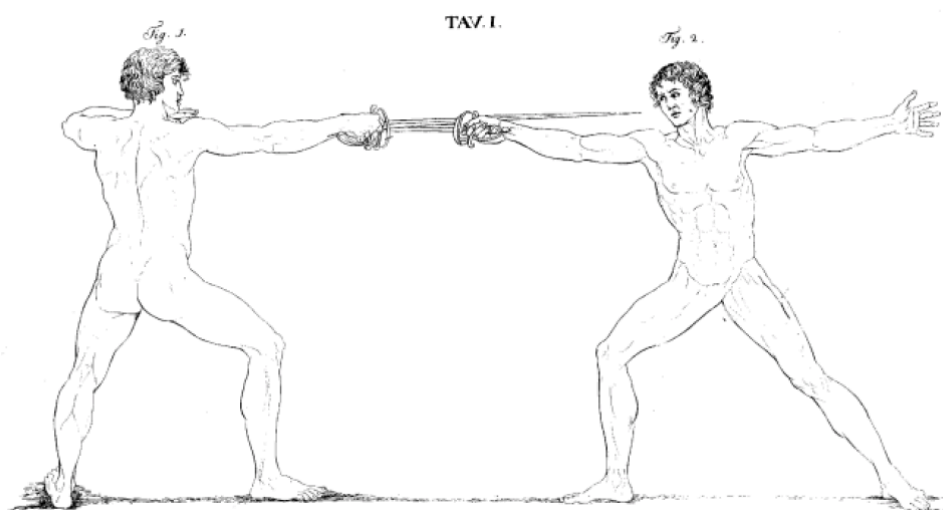
alla disciplina delle armi parve incontrare consensi e i due chiesero al ministero della Guerra un congedo che consentisse loro un viaggio d'istruzione per la penisola allo scopo di scrivere una storia delle armi italiane in età moderna. La nascita del Regno d'Italia e la ripresa delle ostilità con l'Austria impedirono però la realizzazione di quel progetto e i due colleghi proseguirono con carriere militari indipendenti.

Nel manuale i due maestri illustrano nel dettaglio quella che loro stessi chiamano "botta dritta", come da definizione ormai stabilita dall'uso comune.

"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 dritta, denominazione, che noi adotteremo, per essere stabilita dall'uso. Tirando questa botta dritta conviene, che la mano, ed il piede dritto 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 vibrato 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 dritto 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. 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, eccettuato 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 quasi ch'è impercettibile. Nonostante che questa sia una delle azioni più semplici, ella è anche molto difficile. Convieni mettervi perciò tutta la attenzione, e procurare di esercitarvisi incessantemente; poichè il fine tutto riducesi ad una botta diritta ben tirata."

Si parla ancora di distensione del corpo per far muovere in linea retta la spada, che deve procedere in una piccolissima frazione di tempo, il corpo disteso dietro ad essa per avere più copertura possibile durante il gesto tecnico. I due maestri affermano che nonostante la botta dritta sia un colpo semplice, risulti tecnicamente molto difficile da realizzare e richieda pertanto allenamento costante. La botta dritta, se ben effettuata, è l'azione schermistica più efficace.



2.6 - Masaniello Parise

Masaniello Parise nasce a Torino nel 1850, mentre la sua famiglia napoletana era in esilio temporaneo a causa di disordini politici nella loro città natale (condanna a morte per i disordini del '48). Il padre e gli zii venivano infatti perseguitati dai Borboni di Napoli per le loro simpatie patriottiche italiane.

I Parise erano una famiglia di schermidori: oltre al nonno anche il padre Achille e gli zii Annibale, Raffaele, Augusto e Luigi erano i maestri napoletani conosciuti.

A 15 anni Masaniello si arruolò con Giuseppe Garibaldi con cui fece la campagna del 1866, nella quale, dopo il primo fatto d'armi, ottenne i galloni da caporale. Nel 1867 prese parte alla battaglia di Mentana.

Come molti giovani idealisti dell'epoca, aveva seguito il generale Garibaldi nel tentativo di aiutare l'Italia a liberarsi dal giogo straniero. Tornata la famiglia a Napoli, il padre Achille e suo fratello Annibale fondarono nel 1861 l'Accademia Nazionale di Scherma, dove Masaniello stesso insegnò durante la composizione del suo manuale *“Trattato teorico pratico della scherma di spada e sciabola: preceduto da un cenno storico sulla scherma e sul duello”*

L'Ente, riconosciuto con regio decreto, è ancora oggi preposto al rilascio dei diplomi per l'insegnamento della Scherma.

Masaniello Parise morì nel 1910 all'età di sessant'anni; fu sepolto a Napoli nel cimitero del Verano.

Terminata l'unificazione politica dell'Italia, al Ministero della Guerra apparve necessaria l'individuazione di un univoco indirizzo didattico per l'insegnamento della scherma nei reparti dell'esercito e a tale fine fu bandito un concorso nazionale per la presentazione di trattati per “l'esercizio ed il maneggio” di spada e sciabola. Sulla Gazzetta Ufficiale del Regno in data sabato 6 novembre 1883, n. 258, il segretario dell'Accademia nazionale di scherma di Napoli viene nominato componente della “Commissione giudicante i trattati di scherma di punta e sciabola, indicati nel manifesto inserito nella Gazzetta Ufficiale del Regno del 6 ottobre 1883, n. 235”.

Risultò vincitore il giovane Maestro dell'Accademia di Napoli, Masaniello Parise, che avvalendosi della collaborazione dei due vicedirettori provenienti dalle Scuole Magistrali settentrionali, Salvatore Pecoraro e Carlo Pessina, seppe fondere nella sua Scuola Magistrale Militare il meglio delle due Scuole.

Il libro inizia con una breve introduzione storica sull'arte della scherma e duello in Europa, con una forte enfasi sull'Italia; segue poi un trattato completo sulla tecnica della spada e uno sulla tecnica della sciabola.

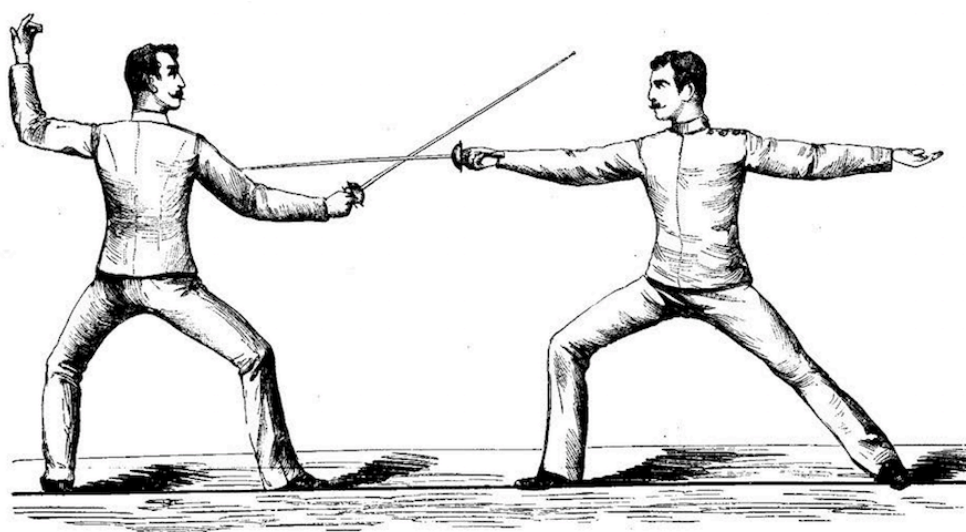
Il manuale viene riconosciuto come programma ufficiale della scherma italiana e nel 1884 viene aperta a Roma una scuola magistrale di cui viene eletto presidente lo stesso Masaniello Parise.

Il suo libro è diventato il simbolo della tradizione classica italiana, grazie soprattutto alla chiarezza della sua esposizione, permanendo come testo ufficiale per la preparazione al diploma sino agli inizi degli anni settanta. Tuttavia innegabilmente ci sono influenze transalpine: paragonando il trattato con i dettami della Scuola Napoletana, esposti nei precedenti trattati del Rosaroll e del Florio, appaiono evidenti le suggestioni della Scuola francese, assorbite probabilmente dal padre Achille a contatto con la scuola transalpina durante l'esilio a Torino.

Parise fornisce nel suo manuale una dettagliatissima spiegazione della "Botta Dritta", colpo fondamentale e meta di ogni azione schermistica, riprendendo il concetto già espresso da Rosaroll e Grisetti, che indica il colpo come un'azione semplice ma dall'esecuzione estremamente complessa.

“ L'azione più semplice, ma più difficile da eseguirsi, è la Botta Dritta, che dicesi pure colpo dritto o stoccata. E' di somma importanza; poiché con essa vanno a terminare tutte le azioni. Si può tirare a qualsiasi dei quattro inviti descritti [...], tenendo sempre presente che al petto si colpisce col pugno girato in quarta posizione, formando un angolo ottuso in dentro, ed al fianco, ove prende nome di cartoccio, col pugno girato in seconda posizione, formando un angolo ottuso in fuori. Questi angoli che servono a far prendere alla lama avversa una posizione obliqua e

divergente, diconsi schermisticamente opposizioni. Essa si esegue in un sol movimento. Dalla posizione di guardia, girando il pugno in quarta, si stenderà la gamba sinistra, senza punto muovere da terra la pianta del piè sinistro e sbracciando la mano sinistra indietro, si spingerà il piè dritto innanzi rasente al suolo, senza toccarlo, per lo spazio di un piede, in modo che il ginocchio destro resti perpendicolare al calcagno. In questa posizione, ne verrà a risultare che il piè destro e il sinistro si troveranno sulla stessa linea, alla quale il braccio destro ed il sinistro formeranno una parallela, ed il tronco quasi una perpendicolare. Per tornare in guardia, si piegherà nuovamente la gamba sinistra, portando su di essa il peso del corpo, rimettendo subito il piè dritto al posto don d'era partito, accentuandone il movimento con una leggera battuta e riportando simultaneamente la mano sinistra in alto, si girerà il pugno di terza in quarta.”



Botta dritta.

La sintesi del nuovo modo di fare scherma si riduce ad un unico movimento lineare, preciso, veloce, letale.

Il passeggio circolare è definitivamente relegato al passato, in favore della linea retta. Da un movimento in cui la misura serviva per studiare l'avversario e il tempo era "lento" e vincolato al passeggio, si arriva ad

una misura definita e a un tempo veloce ricavato all'interno del movimento dell'avversario.

CAP. 3 LA SCHERMA MODERNA

3.1 L'arma che cambia

Tra il 1450 e il 1800 la spada ha cambiato foggia, dimensione e peso: ciò che accomuna queste armi è che venivano usate sia di taglio che di punta. Con l'avvento della Spada a Striscia seicentesca il modo di fare scherma cambia in modo sostanziale.

La lama, a sezione triangolare o a losanga, è molto più lunga e sottile rispetto ai canoni precedenti (1,2 m). Una lama lunga richiede di proteggere il bersaglio avanzato, la mano, e dunque cambia il fornimento: si aggiungono più rami di guardia fino a sostituire gli stessi con un piccolo scudo "a tazza" che copre completamente la mano assicurandone la difesa. Infine si allungano i rami di guardia ai lati della coccia, in modo da permettere allo schermidore di fermare i colpi di taglio dell'avversario o bloccare al sua lama per poi entrare in gioco stretto colpendo di daga.



Cambia nel tempo anche la finalità di utilizzo della spada: armature e corazze, divenute sempre più pesanti e sofisticate, richiedevano che la spada sfondasse e perforasse maglie metalliche e le tecniche raffinate per ottenere questo risultato erano molto limitate. Con l'affermazione in battaglia delle armi da fuoco, la spada diventa "arma da fianco" per uso civile e difesa personale, spesso accompagnata da daga e brocchiero (un piccolo scudo da pugno). In seguito la spada divenne l'arma princi-

pale per risolvere le questioni d'onore. La tecnica si affina e l'arma diventa sempre più leggera e maneggevole, si arricchisce il gioco di punto e lo si preferisce al taglio.

La lunghezza della spada e la forma della coccia creano nuove linee di attacco e difesa, sfruttando gli angoli di protezioni che la coccia crea incontrando la lama avversaria. I movimenti si fanno più stretti e circoscritti attorno alla mano armata in cerca di un varco in cui insinuare la punta e colpire l'avversario. Si sfruttano posizioni del corpo più defilate, il braccio armato in linea con la spada e la spalla in un armonioso quanto efficace movimento continuo del polso ad assecondare il movimento opposto dell'avversario.

La scherma si prefigge ormai di salvaguardare colui che la pratica, limitandosi al "toccare" l'avversario: nei duelli d'onore lo sgorgare di una goccia di sangue dell'avversario determina il vincitore.

La nuova tecnica schermistica trova la sua massima espressione nel Maestro Athos di San Malato. Così ne parla il Maestro francese Georges Dubois, della Opera Comique di Parigi e cultore del duello al Codice d'Onore, in un articolo tratto da "Education Physique" del 15 Agosto 1904:

"... gli avvolgimenti di San Malato sono stati per noi una rivelazione perchè, caso strano quanto più la sua punta stringe vicino al braccio dell'avversario, pur avvicinandosi al corpo, tanto più la punta dell'avversario si allontana. Il Signor San Malato non può essere colpito (salvo eccezione) al braccio; soltanto i colpi gettati di sotto e al volo possono raggiungerlo ma non sono penetranti perchè non sono condotti al fine. Il braccio e la spada di San Malato formano una sola linea; solo l'articolazione agisce dal basso in alto con movimenti ridotti di circonduzione[...]. Gli spostamenti della punta formano la base di un triangolo il cui vertice è alla punta. Tutto lo sforzo di San Malato consiste nel conservare l'orizzontale e nel mantenere rigida una linea che parte dalla sua spalla per finire al punto in cui mira, perchè appena la punta avversaria oltrepassa la sua coccia, essa apre un angolo il cui

vertice è per conseguenza il braccio dell'avversario: la punta del San Malato lo incontra immediatamente e tocca! Per questo fatto San Malato ha SOLO E PER PRIMO RESA PLAUSIBILE LA PUNTA IN LINEA.

3.2 – Athos di San Malato

Il capostipite della famiglia trapanese fu Salvatore Malato, che fece fortuna agli inizi dell'ottocento con il commercio di corallo e soda caustica. Da lui, nell'aprile 1838, nacque Sebastiano, che venne però chiamato "Turillo", il quale ereditò l'ingente patrimonio accumulato dal padre. Turillo era poco portato a ricalcare le orme paterne, perché era più propenso alle avventure e ai divertimenti. Aveva anche velleità di fregiarsi di un titolo nobiliare e così dapprima si firmò "S. Malato e poi "Turillo di San Malato" che aveva un certo sapore di nobiltà. Esuberante e spavaldo, fu per molti tristemente noto come spadaccino, tanto che fu chiamato "il flagello di Dio" per la sua grande abilità in questa disciplina.

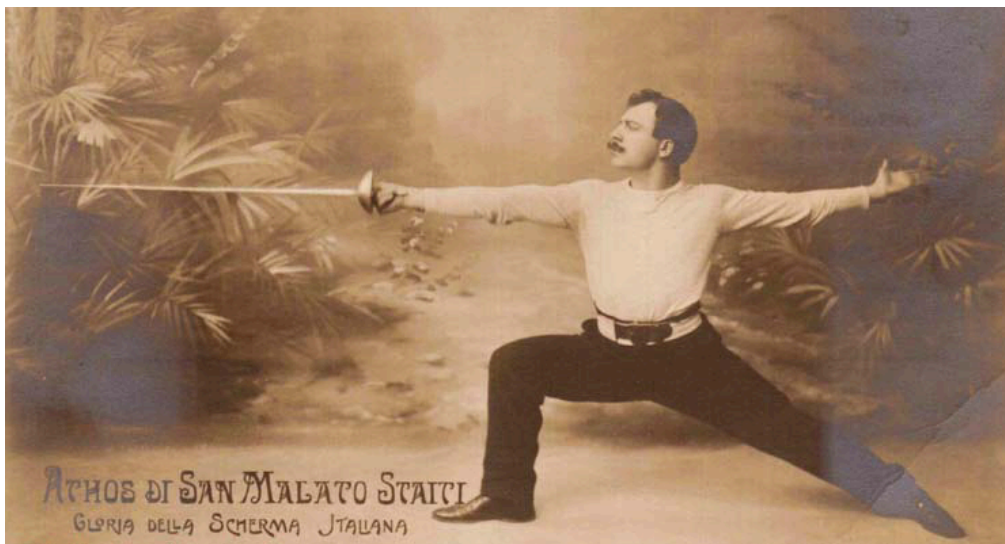
Era l'epoca in cui le offese venivano risolte normalmente con un duello all'arma bianca "all'ultimo sangue"; tuttavia – e per fortuna – l'incontro veniva interrotto dal giudice appena uno dei due contendenti veniva ferito. Turillo sposò una nobildonna, Giovanna Maria Staiti, e da questa unione nacque (ancor prima del matrimonio) il figlio Athos, nome ispirato ovviamente dal famoso moschettiere. La grande passione per la scherma lo indusse a fondare a Trapani una scuola di scherma, che fu molto frequentata e divenne famosa.

Athos crebbe in questo ambiente e, già portato naturalmente per quella nobile arte, ben presto si affermò superando la fama del padre. Furono organizzati incontri di duello anche a livello internazionale con tutti i più noti schermidori del periodo, e Athos vinse tutti gli incontri. Se ne contarono più di quaranta. Resta memorabile l'incontro con il campione italiano Filippo Salvati, con il campione spagnolo Felix Lyon, con il campione argentino Rodriguez, con il francese Louis Damotte.

Conscio del suo valore e desiderando più d'ogni altra cosa perseguire intenti di "puro sport", chiese e ottenne che negli incontri la punta dell'arma fosse arrestata a mezzo centimetro, così da far sgorgare una goccia di sangue ma evitando conseguenze più tragiche.

Uno dei segreti dei suoi successi fu l'aver ideato un nuovo tipo di impugnatura della spada e inventato una tecnica schermistica chiamata "centralizzazione dell'arma al braccio", tecnica poi adottata dal Regio Esercito. Questa nuova impugnatura della spada è rivoluzionaria e consente una presa più naturale e "anatomica", che gli americani chiamano "pistol grip" ed è la più usata in pedana ancora oggi.

Athos si propose di regolamentare il duello con una normativa ben precisa, e a questo fine scrisse il libro *"La partita d'onore e le sue leggi"*, che tratta la materia sotto il profilo etico, giuridico e tecnico e che costituì la base per ulteriori approfondimenti di questa disciplina.



Centralizzazione dell'arma al braccio, soluzione del problema di offesa e difesa, "toccare senza essere toccato", la spada di punta come unica

arma di difesa e offesa in un solo gesto, nelle parole di Athos di San Malato tratte da *“Principio teorico della scherma di spada e centralizzazione dell’arma al braccio. Conferenza tenuta alla Grande Accademia Nazionale di Napoli”* (29 Giugno 1908):

“Io vi parlerò della centralizzazione dell’arma al braccio, principio che io considero come il substratum scientifico della scherma e come l’unica soluzione del problema schermisco di difesa ed offesa [...] lo vi ricorderò a tal proposito, o signori, come preoccupazione costante in tutti i tempi, nell’arte della scherma, sia stata quella di potere realizzare l’offensiva in condizione di garanzia. Erano lo scudo o la corazza deputati a garantire il combattente e più tardi erano il pugnale o il manto avvolto nel braccio sinistro e molteplici altri mezzi, e così, via via [...] Ma dal tempo in cui scriveva il Rossaroll ad oggi, nell’arte nostra si è affermato il principio dell’unità di mezzo (spada) e unicità di valore dell’arma (punta) e così, siamo arrivati al fioretto, unico mezzo di difesa e di offesa. Quest’ultima fase dell’evoluzione incessante compiuta dalla scherma ha messo sotto altri punti di vista il problema del ferire senza essere ferito; ma, alla deficienza dell’arma”

La soluzione del problema del ferire senza essere ferito ha un carattere strettamente scientifico:

“Pensate. Lo schermidore con la spada in mano ed il braccio teso, determina con la punta, nei vari movimenti, una superficie che è una calotta sferica il cui centro trovasi nella capsula dell’omero, ed il cui raggio è dato dalla distanza che passa tra questo punto e la punta della spada. Quando due schermidori sono posti di fronte, ognuno di essi tenderà a mettersi nella condizione più favorevole, che consisterà nel mirare al punto più vicino dell’avversario; e questo punto, trattandosi di due calotte contrapposte l’una all’altra, è il centro della calotta stessa e quindi la direzione delle due lame dovrà trovarsi sulla retta che è la congiungente dei due centri. la direzione di questa retta dipenderà dall’altezza dei centri delle calotte dal suolo (altezza dei tiratori) e potrà essere orizzontale nel caso soltanto che le dette due distanze siano

uguali. Ma, poiché usualmente esse non lo sono, la direzione sarà più o meno inclinata.

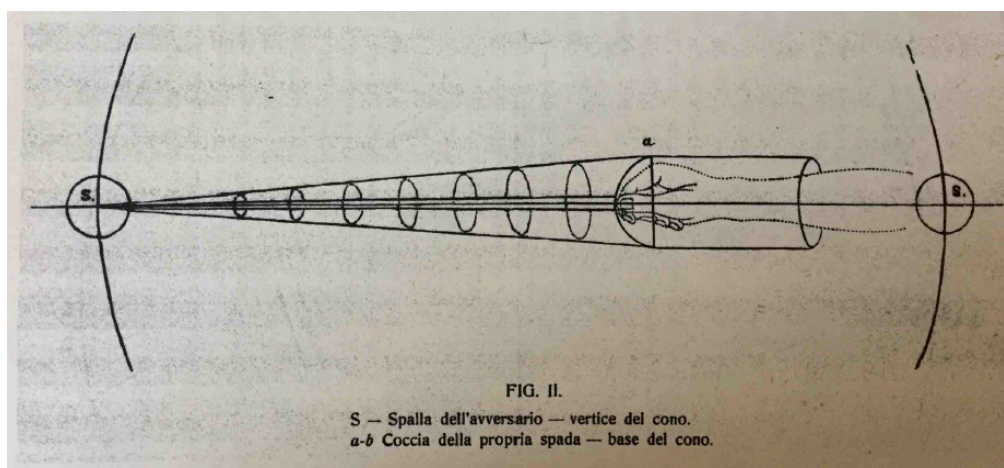
Nel movimento in avanti ambedue le lame, perché impenetrabili, teoricamente si dovrebbero arrestare nel contatto delle relative punte e quindi, perché un'azione avvenga, occorre che le due spade non siano allineate e sarà in condizioni di superiorità chi dei due sarà con la spada diretta al centro di rotazione del braccio avverso il quale potrà soltanto agire con la sua spada al di fuori di un cono che ha per vertice il centro della sua spalla e per base la base della coccia avversaria. Da questo fatto risulta che il punto più vicino da essere raggiunto dal colpito non sarà più il centro della spalla del suo avversario ma un punto più lontano cui non potrà arrivare perché arrestato nel suo movimento in avanti dall'azione della punta avversa. Ma perché ciò avvenga, occorre che il cilindro descritto da una delle spade che rotoli con la sua coccia, mantenendosi a contatto con la lama dell'altra e con la sua lama con la coccia contraria, racchiuda tutto il braccio dell'avversario.

Tale condizione si verificherà con un braccio teorico, cioè rettilineo, con la lama disposta normalmente alla coccia nel suo punto di mezzo e che non sia flessibile, che non subisca, cioè, modificazione di forma durante la sua azione. Dal che deriva che non sia possibile un'azione sino a che, per determinarsi nella condizione avversaria di uno stato di inferiorità, l'altro non acquisti il proprio valore iniziale, e se un'azione vi sarà, essa non potrà effettuarsi che da una parte soltanto e l'incontro, quindi che è un'azione da ambo le parti, risultato di valori uguali e d'inferiorità uguali, non può aver luogo. Una falsa interpretazione di tale principio teorico ha potuto farlo sussistere. Una sola è la via di attacco: la retta più breve, e solo chi si trova in essa può agire. Così quando uno degli assi d'azione si sposta, non solo si allontana dal punto più vicino (centro), ma sottrae al proprio raggio la lunghezza del braccio che perdendo la sua garanzia, diventa vulnerabile subito al di là della coccia e dei due raggi, divenuti disuguali, avrà ragione naturalmente soltanto il più lungo. Cotesto, o signori, è il principio scientifico, indiscutibile sul quale si basa la scherma di spada con valore unico; ed io mi permetto domandarvi se i diversi metodi che costituiscono la odierna scuola italiana s'informino ad esso.

Mi sarà facile dimostrare che no”

La difesa è dimostrata scientificamente analizzando le caratteristiche del cono di protezione creato dalla coccia della spada:

“ Si immagini un cono, col vertice sulla coccia di chi porta l’offesa, nel punto in cui fuoriesce la lama e con la superficie tangente al profilo esterno dell’altra coccia, prolungantesi indefinitamente sino ad incontrare il bersaglio e oltre. Se l’arma viaggia verso il bersaglio nella direzione della propria lama, tutti i bersagli interni alla superficie del cono risulteranno coperti. La massima copertura reciproca è data da due linee d’offesa che si incontrano, giacendo sulla stessa retta. La linea, inoltre, avvicinando maggiormente le cocce nel momento del colpo, aumenta l’ampiezza del cono di protezione.”



Ma il ragionamento scientifico di per sé non è sufficiente a determinare il successo dell’azione schermistica. Se applicato da entrambe le parti l’azione di attacco è resa impossibile. Perché il colpo vada a segno è necessario un atto di volontà che spezzi l’equilibrio geometrico tra i due avversari. Diversamente l’azione schermistica si ridurrebbe al semplice mantenimento di uno stato in cui non si crea la causa per non subirne l’effetto. Perché il colpo per eccellenza, la botta dritta, vada a segno è dunque necessario conoscerne perfettamente le geometrie, che riequilibrano e mettono sullo stesso piano potenziale i due avversari poiché

non vengono condizionate dalle differenti fisicità degli schermidori; nello stesso tempo, per ottenere il risultato, è necessario rompere l'equilibrio creato da quelle geometrie e creare l'occasione per andare a segno.

“Ed in primo luogo vi dirò che, passando dalla teoria alla pratica, il principio scientifico non trova la sua applicazione. Infatti esso presuppone i due centri (omeri) sempre corrispondenti tra loro dal che risulta una posizione di proprio allineamento mobile. Presuppone un asse rigido dal centro alla punta e rettilineo, considerando il braccio del tiratore disteso ed assolutamente diritto e la lama un prolungamento di esso; la coccia posta nel centro di tale asse in modo che tutti i punti della sua periferia ne siano equidistanti. Presuppone un'unica via di attacco formata dalla retta più breve e la impossibilità di azione senza l'elemento favorevole al suo sviluppo. Ma v'ha dappiù. Come abbiamo osservato, per il principio scientifico, manca la possibilità dell'azione, in altri termini, perché vi sia il colpo di spada, occorre che l'equilibrio dell'intero sistema sia rotto, che uno degli assi, cioè, spostandosi, renda possibile che l'altro formi un angolo su esso e possa agire. il potere d'azione sarà unilaterale e non potrà esplicarsi che in relazione alla causa che l'ha determinato. Se il colpo di spada, quindi, non trae la sua ragion d'essere in un atto di semplice volontà, il valore d'azione si fonda nel non creare la causa per non subirne l'effetto. Quando l'una si determina, l'altro, in virtù della scelta di tempo, è inevitabile e direttamente proporzionale. In esso, come è facile pensare, non può influire la superiorità dei mezzi fisici di uno dei tiratori, ed il potere dei due avversari viene equilibrato [...] Nel metodo odierno di spada, non si è tenuto conto che il braccio del tiratore non è quello ideale già presupposto e quindi passando dalla teoria alla pratica, viene a mancare, la condizione essenziale del principio che riposa sull'assenza di qualsiasi angolo come via di penetrazione; non si è tenuto conto che i corpi dei due tiratori allineati di fronte e dal lato omologo, tendono ognuno per sé, nella ricerca della posizione naturale, votando sul proprio asse, ad allontanare le lame dalla retta che congiunge i due centri e così invece che una, sono due le linee d'offesa, parallele, dirette reciprocamente al petto,

divenuto così normale e classico bersaglio[...] Le modificazioni adunque che risultano necessarie per ricondurre i due avversari sopra un piano che sia rigorosamente esatto per quanto possono essere le condizioni dei due corpi non matematicamente uguali, come due corpi umani, dovranno essere, a mio credere, le seguenti:

- 1) che il piano direttore (linea direttrice) sia quello segnato dai due arti e dalle due lame, poste per diritto l'una sull'altra e non già quello segnato dagli assi longitudinali dei due piedi. il che val quanto dire che bisognerà spostare le basi di ciascuno dei due avversari in modo che gli assi dei due piedi non si trovino l'uno sul prolungamento dell'altro.
- 2) Correggere la direzione del manico della spada, dandogli una inclinazione tale, rispetto all'asse della lama, che sia uguale all'angolo che la lama retta di antico sistema fa con l'asse dell'omero.
- 3) Spostare eccentricamente la coccia della spada; necessario fattore per coprire ugualmente tutte le facce dell'arto. Essendochè, malgrado che con la nuova impugnatura ad angolo abbiamo corretto al massimo possibile la flessione e riportato l'arto quasi in linea retta dalla spalla al pugno, dandogli la maggiore lunghezza possibile, restano sempre l'angolo del gomito, ed il difetto della eccentricità dovuta la fatto che le masse muscolari non trovansi disposte intorno alle ossa in tal modo che queste occupino, esattamente l'asse dell'arto, ma sono invece eccentriche.”

La scelta di tempo dunque, che permette di ottenere una posizione di vantaggio sull'avversario, abbinata alla centralità della spada, che ne garantisce la difesa, permetterà senza dubbio di ferire senza essere ferito. Il calcolo scientifico, abbinato ad un atto di volontà produce la botta dritta, che, se eseguita perfettamente da un punto di vista tecnico, garantisce contemporaneamente il ferimento dell'avversario e la propria difesa: ecco risolto il problema dell'offesa e difesa attraverso un'azione che San Malato definisce “difesa scientifica”

“Io vi ricordo come nel combattimento ognuno dei due tiratori procuri anticipare la propria azione su quella dell'altro. Non l'istinto, come

sembrerebbe, ma il calcolo spinge a ferire per salvarsi! Questo fatto che costituisce la così detta scelta di tempo, ha finora trovato nella possibilità dell'incontro un ostacolo formidabile che ne ha scemato e talvolta anche annullato, l'alto valore; con la spada centrata, invece trovandosi all'inizio in garanzia assoluta, lo schermidore che raggiunge e mantiene, sotto forma di superiorità, tale principio, ferirà senza essere ferito. La correzione dell'impugnatura e la rigidità del sistema rendono, come dicevamo, tutto l'asse d'azione, dalla punta al centro, rettilineo e con l'allineamento speciale, cioè direttrice fra gli omeri e non fra le basi, fanno sì che ogni angolo sia tolto e venga, così chiusa alla spada avversaria ogni via di penetrazione... La coccia posta nel centro dell'asse protegge il braccio e nell'azione in avanti, grazie alla sua impenetrabilità, levigatezza e convessità, non offre nessun punto di arresto alla punta avversaria che facilmente viene sviata anche se offre il massimo grado di resistenza... Come si vede, quindi, il principio di centralizzazione, nella manovra tattica, contemporaneamente risolve il problema dell'offesa e della difesa costituendo quel fatto che ho chiamato: difesa scientifica.

Come io spero avervi dimostrato, la questione della centralizzazione dell'arma al braccio è la chiave di volta del problema schermistico. Essa chiude un periodo d'incertezze e di tentativi ed apre un'era luminosa e sicura. E mi gode l'animo nel dirvi che è mia profonda convinzione, e ne formulo l'augurio fatto di fede ardente e di sicura coscienza, che la scherma italiana potrà trarne gli elementi per il ritorno alle sue tradizioni splendide di vivida luce in tutti i tempi in cui fu grande onore impugnare una spada.”

3.3 - Giuseppe Mangiarotti

Giuseppe Mangiarotti nacque a Broni, cittadina dell'Oltrepò Pavese, il 27 maggio 1883 da Carlo, avvocato di famiglia facoltosa, e da Adelina Sthele, soprano lirico di una certa notorietà. Frequentate le scuole superiori a Losanna, si dedicò al commercio, viaggiando in Germania, Francia, Inghilterra.

Di prestante corporatura e dotato di grande agilità, il giovane Mangiarotti si cimentò in varie discipline sportive: alpinismo, ginnastica, tennis, canottaggio. Alla scherma arrivò piuttosto tardi, all'età di ventiquattro anni, grazie al fortuito incontro con il maestro siciliano E. Lancia di Brolo, che lo impostò soprattutto alla spada. Di forte muscolatura, braccio poderoso, ferrea impugnatura, a partire dal 1906 diede inizio all'attività agonistica e, appena due anni dopo, partecipò all'Olimpiade di Londra, classificandosi quarto nel torneo a squadre. Sempre nel 1908, ritornato Lancia di Brolo a Buenos Aires, si trasferì a Torino presso il club schermistico dove insegnava suo cugino L. Colombetti, vero pioniere della spada in Italia, formatosi alla Scuola magistrale militare di Roma. Nel giro di due anni ottenne il diploma di maestro, continuando a cimentarsi in tornei e accademie in Italia e all'estero.

Nel 1909 fondò a Milano la Sala Mangiarotti, che divenne in breve tempo uno fra i più rinomati centri di attività schermistica. A frequentarla erano non solo i ragazzi dell'aristocrazia lombarda, ma anche imprenditori, notabili e professionisti. Dal 1938 gli sarebbe stata affidata anche la direzione della non meno importante Società del Giardino, sempre a Milano. Nel contempo si fece promotore di grandi riunioni a livello nazionale e internazionale. Vi si esibirono i migliori atleti, da A. Nadi a G. De Montigny, da Greco a G. Barbier. Molto seguiti, in particolare, gli incontri da lui disputati con il fuoriclasse francese L. Gaudin, che lo giudicava uno degli avversari più tenaci che si potessero incontrare.

Dal 1906 al 1927 il M. fu campione italiano di spada dei maestri, con la sola eccezione del biennio 1913-14, nel corso del quale insegnò a Budapest l'arte della spada presso la scuola del maestro italiano I. Santelli, specializzato nella sciabola. Nel 1919, al termine della prima guerra mondiale, ripresa in pieno l'attività, fu campione d'Europa di spada sia nel torneo individuale sia in quello a squadre. Dall'Olimpiade di Parigi (1924) fino a quella di Roma (1960) rimase allenatore della squadra olimpica, ottenendo grandi soddisfazioni.

Per quasi cinquant'anni gli atleti da lui formati dominarono nelle diverse competizioni nazionali e internazionali (basti rammentare i nomi di G. Carnaggia, F. Riccardi, R. Minoli, C. Agostoni, G. Basletta, R. Marini); complessivamente la sua scuola collezionò 29 titoli olimpici, 43 campionati del mondo e 39 campionati italiani.

Giuseppe Mangiarotti morì a Bergamo il 24 ottobre 1970.

Nel 1917 aveva sposato Rosetta Pirola, nata a Renate, in Brianza, nel 1900, che divenne, sotto la sua guida, schermitrice di notevole valore.

Dalla loro unione nacquero tre figli: Dario, (Milano, 18 dic. 1915), Edoardo (Renate, 7 apr. 1919) e Mario (12 luglio 1920), i primi due anch'essi schermatori professionisti. Edoardo in particolare è stato il più insigne schermatore italiano e uno dei migliori a livello mondiale. In venticinque anni di attività ottenne infatti 6 allori olimpici e 13 mondiali. Se a questi si aggiungono 13 medaglie d'argento e 7 di bronzo, riportate sempre nelle due manifestazioni, si arriva a un totale di 39 medaglie: non vi è schermidore che possa vantare un simile curriculum.

La scherma è ormai diventata a pieno titolo disciplina sportiva, presente alle Olimpiadi fino dalla prima edizione di Atene nel 1896, fioriscono le scuole di scherma sportiva grazie ai notevolissimi risultati che la scherma italiana riesce a raggiungere (ad oggi l'Italia è ancora in prima posizione del medagliere olimpico).

Facendo tesoro anche degli insegnamenti che in quegli anni provenivano dalla Francia, Giuseppe Mangiarotti dette forte impulso alla tra-

sformazione della spada da "arte del duello", come si usava definirla, ad autentico sport. Pioniere in particolare del cosiddetto "spadismo agonistico", trasformò il modo di tirare, fino ad allora statico e accademico, in una disciplina basata sulla velocità e la prestanza atletica, sorrette, ovviamente, da una perfetta padronanza tecnica. Per migliorare preparazione atletica e tono fisico dei suoi allievi, il Maestro Mangiarotti li incoraggiava a esercitarsi anche in altre discipline come il podismo, il nuoto, la bicicletta.

Non si trattava più di toccare l'avversario senza essere toccati, ma di toccare per primi, pertanto si poteva osare un atteggiamento schermistico più audace e meno conservativo. Ciò che rimane invariata è l'importanza fondamentale del colpo dritto, ancora considerato il termine di ogni azione schermistica: azione semplice e diretta ma di grande difficoltà d'esecuzione, poiché richiede scelta di tempo, rapidità e coordinazione nei movimenti, tempestività a bersaglio preferibilmente sugli avancorpi. Mangiarotti ne offre la definizione nel suo trattato "*La spada*" (1970):

“E' l'azione più semplice e diretta portata a bersaglio dalle varie misure, geometricamente in linea retta. Il colpo dritto, nella sua semplicità, è il più difficile, ma è di somma importanza perché con esso vanno a terminare tutte le azioni schermistiche. La sua esecuzione richiede scelta di tempo, rapidità e coordinazione di movimenti così da superare la velocità della difesa avversaria. La botta dritta è il colpo dritto andando a fondo: deve essere tirata con scelta di tempo e tempestività a bersaglio, meglio sugli avancorpi e si porta dalla misura d'allungo.”

La spada come arma agonistica nasce in Francia, a Parigi all'inizio del XX secolo. Uno dei Maestri che apprese per l'Italia i principi fondamentali di questa nuova arma fu proprio Giuseppe Mangiarotti.

La trasformazione definitiva da arma da difesa a strumento sportivo consiste nella copertura della punta con un bossolo (bottonatura), un pulsante dalla punta elettrica che, se premuto contro l'avversario, trasmette un segnale visualizzato da un apparecchio segnalatore che evidenzia con suono e luce l'effettivo tocco a bersaglio, seguito dall'as-

segnazione del punto pa parte del giudice di gara.

La lama in acciaio temprato non può superare i 900 mm di lunghezza misurati dalla parte sferica superiore della coccia, questa è in lamina di alluminio ha forma di calotta sferica del diametro massimo di 135 mm, la lama la attraversa in modo decentrato, manico in legno e pomolo dalla forma conica cilindrica. Sul nuovo fornimento si possono montare 3 tipi di impugnatura, quella detta all'italiana che ricalca l'impugnatura classica della spada, la Francese dal manico allungato e leggermente flesso e la più diffusa impugnatura anatomica che facilita la presa e il controllo sull'arma.

Mangiarotti fu deciso sostenitore dell'impugnatura cosiddetta alla francese, che aveva il manico dritto in contrapposizione all'impugnatura con il manico ad archetti allora in uso in Italia.



3.4 - Giancarlo Toràn

Padronanza della tecnica, rapidità di esecuzione e gesto atletico richiedono ormai una preparazione fisica mirata all'esplosività. Dove la geometria perfetta secondo San Malato annullava tra i due avversari le differenze a livello fisico, troviamo oggi la forma atletica come punto di forza che può determinare il vantaggio sull'avversario.

Il concetto, valido per qualsiasi disciplina sportiva, come afferma G. Brunetti nel suo manuale di metodologia dell'allenamento sportivo "Allenare l'atleta" (2010), lo è tanto di più in relazione all'analisi dell'azione di base della scherma: la botta dritta.

"Nel corso degli ultimi anni, ciascuna disciplina sportiva è passata dal concetto generale di preparazione atletica a quello di preparazione fisica orientata, o preatletismo speciale, modificando ed adattando le esercitazioni di preatletismo generale alle esigenze specifiche della situazione di gara [...] se ne deduce che un atleta capace di sincronizzare tutte le unità motorie appartenenti a diversi distretti muscolari, deputati a quello specifico movimento, otterrà i migliori risultati possibili".

Un'elevata velocità di esecuzione aggiunge efficacia al gesto tecnico. Di fondamentale importanza è la capacità dell'atleta di ricercare la scelta di tempo ottimale in relazione alla misura, durante l'esecuzione della botta dritta. Dalle prime rudimentali definizioni di tempo e misura del Capoferro arriviamo oggi ad una perfetta definizione del concetto di tempo in relazione al ritmo dell'azione.

Il Maestro Giancarlo Toràn nel suo "*Complemento per la didattica*" definisce i concetti di tempo di reazione e scelta di tempo all'interno della giusta misura con la variazione del ritmo dell'azione.

"Tempo di reazione e scelta di tempo sono due fattori di estrema importanza nella scherma, ed è necessario comprendere a fondo la differenza fra le due cose. dato uno stimolo inatteso, ed una sola reazione (o risposta) richiesta all'apparire dello stimolo (tempo di reazione sempli-

ce), esiste un tempo fra il primo (lo stimolo) e la seconda (la reazione) che non può scendere oltre un certo limite fisiologico: diciamo come ordine di grandezza, intorno al decimo e mezzo di secondo, centocinquanta millisecondi. La variabilità di questo tempo è dovuta a tanti fattori, fra cui il canale sensoriale scelto (stimolo visivo, tattile, acustico, etc.) e l'intensità dell'attenzione (dato di estrema importanza, per i motivi sopra esposti). Con l'aumentare del numero degli stimoli e delle risposte possibili, aumenta fortemente anche il tempo e diminuisce la precisione della risposta. Solo in un modo è possibile scendere oltre la soglia fisiologica del tempo di reazione: conoscendo in anticipo e quindi prevedendo, il momento in cui si presenterà lo stimolo atteso. In questo caso sarà possibile ridurre anche a zero, o addirittura a numeri negativi, il ritardo tra stimolo e risposta. parleremo in questo caso, di scelta di tempo.[...] Scegliere il tempo significa, quindi, nella scherma, individuare e prevedere il momento esatto dell'inizio della propria risposta motoria, che comporta, a sua volta, un tempo di esecuzione non trascurabile. E' necessario, quindi, anche sincronizzare la propria risposta motoria con il ritmo dell'altro, per far sì che i due atti motori interagiscano nel modo voluto.[...]

Variare il ritmo significa variare la velocità (aumentandola o anche, meno frequentemente, diminuendola) dello spostamento in avanti o all'indietro (dovuto alle gambe), o del solo braccio armato, o di entrambi. La massima velocità ha un costo elevato e porta in breve ad uno scadimento della precisione. Nella scherma è più opportuno ed esatto parlare di accelerazione, che dà la misura del passaggio da una velocità ad un'altra diversa: il cambiamento di ritmo. Un ritmo di fondo elevato provoca un notevole dispendio di energie e favorisce chi ha la maggior resistenza. Un ritmo lento rende possibili accelerazioni maggiori, favorisce lo schermidore più tecnico e più riflessivo. Infine le accelerazioni brusche si prestano per indurre in allarme l'altro, sovraccaricando la sua capacità di attenzione; i rallentamenti, invece, si prestano ad allentare la vigilanza dell'altro, in particolare immediatamente dopo una fase di sovraccarico.”

Nato a Taranto l'11 ottobre 1947, dopo la maturità classica si trasferì a Napoli per intraprendere gli studi di fisica. Alla ricerca di una palestra

Judo, sport che praticava da alcuni anni, incappò quasi per caso nella sala di scherma del Maestro Vittorio Bassetti. Dopo una breve ma intensa carriera agonistica si diplomò maestro di scherma nel 1975 e iniziò ad insegnare, mettendo radici nel 1980 alla Pro Patria di Busto Arsizio. Da maestro agonista ha vinto titoli mondiali (spada e sciabola) e titoli italiani nelle tre armi. I suoi allievi hanno vinto medaglie mondiali giovanili e assolute e l'unica medaglia olimpica mai vinta da un atleta di Busto Arsizio (Daniele Costa alle Olimpiadi di Sidney). Ha arbitrato, accompagnato squadre in competizioni internazionali, è stato per 16 anni presidente dei Maestri. Ha scritto libri di tecnica schermistica (le sue dispense di spada e altri scritti sono nel testo ufficiale per gli esami da Maestro), di storia della scherma, un testo sulla tattica che ha vinto il premio indetto dalla Fis e numerosi articoli che sono stati tradotti in varie lingue e pubblicati su diversi siti e riviste. Si occupa di un museo della scherma che ha avuto eccezionali riscontri.

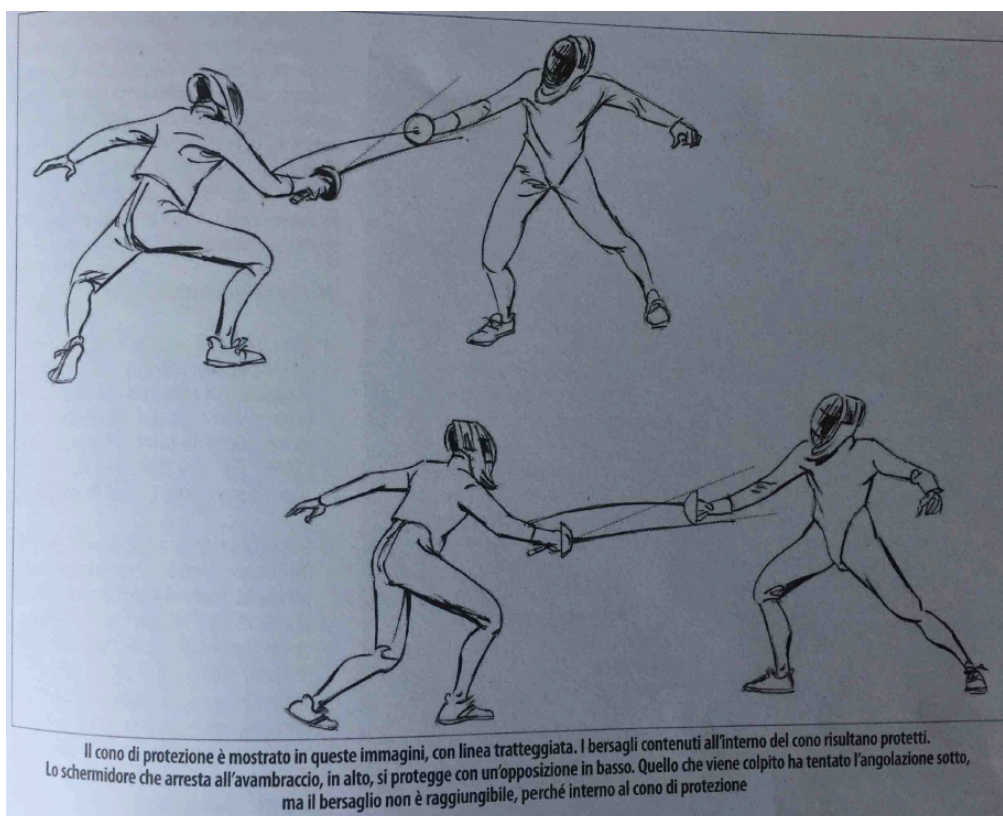
A proposito della botta dritta, nel già citato "*Complemento per la didattica*", Toràn scrive:

“In contrapposizione all’atteggiamento di invito dell’avversario, a partire quindi dal proprio atteggiamento di invito, o di arma in linea, l’azione di offesa semplice fondamentale è la botta dritta ai vari bersagli scoperti [...]. L’allievo va addestrato a tirare la botta dritta a tutti i bersagli, identificando la misura e il movimento di gambe adatto a ciascuno di essi. [...]. Particolare attenzione va posta alle varie possibilità di colpire i bersagli avanzati e il braccio in primo luogo. I colpi vanno portati secondo possibilità, da fermi, allungando solo il braccio; protendendo anche il busto; col passo, con affondi di varia lunghezza, col passo incrociato, con la frecciata.”.

Il Maestro Toran ripropone il concetto di “cono di protezione” introdotto da Athos di San Malato e lo sviluppa:

“Si immagini un cono, col vertice sulla coccia di chi porta l’offesa, nel punto in cui fuoriesce la lama e con la superficie tangente al profilo esterno dell’altra coccia, prolungantesi indefinitamente sino ad incon-

trare il bersaglio e oltre. Se l'arma viaggia verso il bersaglio nella direzione della propria lama, tutti i bersagli interni alla superficie del cono risulteranno coperti. La massima copertura reciproca è data da due linee di offesa che si incontrano, giacendo sulla stessa retta la linea, inoltre avvicinando maggiormente le cocce nel momento del colpo, aumenta l'ampiezza del cono di protezione.



Athos di San Malato schematizza e chiarisce che solo con una coccia e lama decentrata si favorisce la copertura del bersaglio avanzato, cioè il braccio, durante un'azione di attacco o di difesa, mantenendo il braccio e l'arma in linea, prendendo quindi in considerazione solo la propria arma; Toràn invece tiene in considerazione le spade di entrambi i contendenti, in relazione al colpo che si sta portando, e quali bersagli sono coperti realmente nel momento in cui viene portato il colpo.

3.5 – Intervista al Maestro Lorenzo Ravazzani

Abbiamo analizzato l'evoluzione della scherma, dal passeggio circolare rinascimentale, alla linea retta, mantenendo come filo conduttore un colpo in particolare, la botta dritta, considerata obiettivo finale di ogni azione schermistica. Questa azione, soprattutto nella scherma sportiva sta evolvendo di pari passo con le tecniche di allenamento e la preparazione fisica, fondamentali per ottenere schermidori efficaci ed esplosivi da un punto di vista atletico. Chiediamo ora al Maestro Lorenzo Ravazzani Manusardi: a che punto siamo?

“La differenza principale tra la scherma storica e la scherma moderna consiste nell'azione schermistica in sé: nella storica ogni colpo viene analizzato ed eseguito da un punto di vista estetico e dinamico ma fine a se stesso; nella scherma sportiva ogni azione va contestualizzata nella sua complessità: una botta dritta non basta per toccare, perché, al di là della sua espressione tecnica, è necessaria una distanza particolare (il concetto di “misura”, da cui dipende l'effetto dell'azione) e un tempo specifico (occasione e velocità di esecuzione, che producono esiti differenti). Ogni azione esiste, come esiste la sua contraria (ad ogni attacco corrisponde una difesa), pertanto non basta allenare un colpo da un punto di vista meccanico: è necessario insegnare quando tirarlo.

Nella scherma sportiva si usa prevalentemente la botta dritta, sebbene questa sia spesso accompagnata da micro azioni eseguite tanto rapidamente da risultare quasi impercettibili. Gli atleti sono dotati di una fisicità da centometristi, di una resistenza da maratoneti, si sviluppa la forza muscolare abbinata all'uso di un'arma molto leggera: il risultato è che si vada a lavorare su frazioni di tempo. Ogni azione si costruisce nel qui ed ora, con tempi di reazione rapidissimi. Il grosso del lavoro si sposta dallo studio dell'azione di affondo in sé, alla cura della “linearità”: la punta della spada in una posizione che permetta di toccare il bersaglio più velocemente possibile; si cerca di arrivare prima dell'avversario, anche solo di un ventesimo di secondo”.

Chiediamo al Maestro Ravazzani quale sia la modalità di insegnamento che ritiene più efficace per ottenere risultati con gli atleti più giovani:

“L’impostazione con i bambini mira ad ottenere il massimo risultato nel minor tempo possibile, attraverso un allenamento fisico finalizzato a esplosività e reattività. Si insegna il movimento dell’affondo lavorando di spinta di gambe. Il bambino in posizione di guardia spesso affronta il movimento naturale di affondo avendo ben presente la postura iniziale e quella finale, ma la dinamica del movimento può variare: può spingere con la gamba posteriore (movimento corretto) oppure portare in avanti il corpo con un atteggiamento di caduta verso il basso. I bambini con muscoli poco sviluppati e un’attitudine “pigra” tendono più alla caduta che alla spinta: si lavora quindi sull’impulso corretto della gamba dietro, sia nell’affondo che nel passaggio in avanti e indietro.”

Parliamo nello specifico della botta dritta: quanto conta l’intuito e la spontaneità dell’atleta, rispetto alla corretta esecuzione di un gesto tecnico?

“Come tecnica generale, propria del mio modo di insegnare, do la precedenza alla distensione del braccio rispetto al movimento di gambe: porto la punta della spada verso l’avversario, segue la spinta delle gambe e la distensione definitiva; fondamentale è la coordinazione tra movimento di braccio e poi movimento di gambe.

Altrettanto importante è la precisione del colpo: riuscire a toccare bene il bersaglio; la cosa più difficile è portare il colpo, schiacciando il pulsante con mira precisa.

Ma la sola esecuzione del movimento corretto non è sufficiente: contemporaneamente bisogna insegnare “quando si fa”: in quale momento è opportuno effettuare il colpo e cosa precede l’azione lineare in affondo. Questa è la parte più difficile: la costruzione di azioni. Spesso si esegue una cavazione talmente rapida che quasi non si vede, o una presa di ferro con opposizione, così veloce da sembrare solo una botta dritta. Si eseguono azioni semplici, ma più si sale di livello, più tali azioni sono precise in termini di tempo e misura.

Qui sta la differenza fondamentale tra l'insegnamento della parte teorica e la pratica vera e propria: in realtà la misura è un "senso", bisogna "sentire" la distanza, sapere che è la misura giusta. La scelta di tempo è un altro senso che non può essere teorizzato. La differenza tra uno schermidore di alto livello e uno di livello inferiore sta proprio nell'aver più o meno sviluppati questi sensi. Uno schermidore efficace non pensa e non esegue: "sente e fa" tutto insieme. Man mano che si sale di livello si elimina il pensiero, che non fa altro che rallentare la reattività. Il fine della ricerca nella scherma sportiva di alto livello è la naturalità e la spontaneità dell'azione. La modalità "addestrativa", che consiste nella ripetizione continua del gesto tecnico è un altro metodo, ma personalmente non lo condivido: se un atleta è spontaneo e riesce ad adattarsi in maniera sensoriale alla situazione del momento, sarà meno prevedibile per l'avversario; se reagisci in maniera sensoriale e non meccanica l'avversario non può "entrare". La mia esperienza di musicista e artista e la padronanza di altre discipline, quali la Savate e il bastone, spesso mi forniscono nuove soluzioni. Provo ad applicare quello che so fare meglio portandolo nella scherma di spada.

Di grande importanza per i giovani allievi è la discussione dopo ogni incontro: si suggeriscono idee e modalità e si ragiona su ciò che succede focalizzando l'attenzione su ciò che riesce meglio e le azioni che sono risultate efficaci, senza soffermarsi sui limiti e sui difetti. L'approccio costruttivo paga sempre di più a livello psicologico, valorizzando i risultati positivi, rispetto al mettere in evidenza eventuali problemi."

3.6 – Conclusioni

Il fascino della scherma, immutato nel tempo, sta nel connubio tra scienza e naturalezza, tecnica perfetta e istinto puro, calcolo e intuizione, dove un solo colpo, diretto e lineare, può nascondere infinite sfumature che determinano la vittoria o la sconfitta.

“La stoccata perfetta non esiste, o meglio, ce ne sono tante. Ogni colpo che raggiunga il suo scopo è perfetto. Ma con la mossa opportuna lo si potrebbe parare. Quindi un assalto fra spadaccini esperti in teoria potrebbe durare in eterno. Ma il destino, che spesso si serve dell'imprevisto, pone fine alla lotta, inducendo in errore uno degli avversari. Perciò il segreto è questo: occorre concentrarsi e tenere a bada il Destino, anche solo il tempo necessario perché l'errore lo commetta l'altro. Tutto il resto è illusione”

(Tratto dal romanzo *“Il maestro di scherma”* di Arturo Pérez-Reverte)

BIBLIOGRAFIA

- “Trattato di scienti d’arme, con un dialogo di filosofia”
Camillo Agrippa, Roma 1553
- “Ragione di adoprar sicuramente l’arme si da offesa come da difesa”
Giacomo di Grassi, Venezia 1570
- “Scola overo teatro: nel qual sono rappresentate diverse maniere, e modi di parare et di ferire di spada sola, e di spada e pugnale” Nicoletto Giganti, Venezia 1606
- “Gran simulacro dell’Arte e dell’uso della scherma” Ridolfo Capoferro, Siena 1610
- “La scienza della scherma esposta dai due amici Rosaroll Scorza, capitano degli zappatori italiani, aggiunto allo stato maggiore del genio e Grisetti Pietro, capitano di artiglieria italiana”
Rosaroll Scorza e Pietro Grisetti, Milano 1803
- “Trattato teorico della scherma di spada e di sciabola”
Masaniello Parise, Roma 1884
- Articolo tratto da “Education Physique” George Dubois Parigi 15 Agosto 1904
- “Principio teorico della scherma di spada e centralizzazione dell’Arma al braccio” Conferenza tenuta alla grande Accademia Nazionale di Napoli - Athos di San Malato, 29 Giugno 1908
- “La spada” Giuseppe Mangiarotti, Milano 1971
- “Allenare l’atleta” Guido Brunetti, Coni scuola dello sport 2010

- “Complemento per la didattica” Giancarlo Toràn, Coni scuola dello sport 2012
- “Treccani” Giovanni Treccani Enciclopedia Italiana dal 1980
- “ Il Maestro di scherma” Arturo Pèrez Revert 1998