

Desidero ringraziare prima di tutto Alfredo Tucci, il vero artefice di questo prezioso lavoro. Il suo amore per le Arti Marziali si concretizza in azioni degne di un cavaliere. Un grazie al Circolo della Tavola per la passione con cui si battono in favore dell'arte. Un grazie ai membri Anziani di NOVA SCRIMIA, da decenni in prima linea, si prodigano con ardore per tenere alto il prestigio della Scrimia e della Scherma. Infine un grazie a Messer Guardingo, al secolo Dottor Enrico Lorenzi, che ha condiviso con me le fatiche della penna, arte alla quale siamo meno avvezzi che all'armeggiar di spada. Confidiamo che il lettore trovi nella lettura di queste pagine motivo di curiosità e di piacere. Fatto questo avremo raggiunto lo scopo.

LEON
Graziano Galvani



Nova Scrimia

Arti Marziali d'Europa

© Graziano Galvani

© Di questa edizione. Budo International Publ. Co.

Tutte le fotografie in studio sono opera di Alfredo Tucci.

Tutti i diritti sono riservati per l'edizione in lingua spagnola e per qualunque altra edizione. Proibita la riproduzione totale o parziale attraverso qualsiasi mezzo scritto o parlato, o in qualunque supporto, magnetico o elettronico, senza autorizzazione della casa editrice o di entrambi gli autori.

Produzione grafica: SERGRAPH, S.L.

ISBN:

Deposito legale:

*La storia e la Sapienza dei
Classici Europei della Scherma*
Graziano Galvani



Graziano Galvani 5 ✂

Curiosità di Scrimia

A Scuola di Difesa Personale dai Maestri di Scrimia

"...per la conservazione della vita"

Se oggi è possibile praticare diverse discipline con finalità sportive e ricreative, chi si esercitava alla Scrimia nei secoli passati non considerava altra ragione pratica che la difesa della vita. Tutto quel che si faceva, doveva rispondere alla realtà di un'aggressione violenta ed improvvisa e alle incognite di un confronto armato. La pratica era improntata ad ottenere la massima efficienza: nelle sale d'armi si passava dalla spada alle mani nude, dal pugnale al bastone, con la necessaria fluidità di chi sa che dal loro reale maneggio può dipendere la sopravvivenza. Si svolgevano esercizi di grande pressione fisica e psicologica, che si rivelano utili anche oggi come "spalle al muro", in cui uno degli schermitori dà le spalle alla parete mentre tre lo attaccano. Oppure "giro di scherma" nel quale un praticante si mette al centro di un cerchio immaginario e contrasta gli attacchi singoli da varie direzioni finché resiste. Ci sono, poi, gli esercizi detti di "scaramuccia" in cui due schermitori si difendono da cinque attaccanti; e ancora "la frotta" in cui due gruppi contrapposti si confrontano con armi in una battaglia rapida e di grande intensità. Altri esercizi come quelli "della salvazione", della "di caccia", dell'"Aribandus" permettono allo schermitore di conoscere le proprie lacune nel confronto "da strada" contro uno o più avversari. Questa è Scrimia arte della conservazione della vita.

L'arengo: L'antico Ring del Combattimento senza Regole

"Tre salti, rotti o non rotti"

Il combattimento in ogni sua forma e formula ha avuto nei secoli una grandissima importanza in tutte le Arti Marziali. L'aspetto più intrigante della Scrimia come arte di combattimento è rappresentato dal

confronto singolare e, quindi, da tutta quella serie di avvenimenti che per secoli animarono i Comuni della penisola. A Venezia ad esempio i Tornei di scherma col bastone o "*guera de canne*" e di combattimento a mani nude (pugilato venaticus) si tenevano sui ponti. Lo spazio nel quale si svolgevano i combattimenti, era chiamato arengo, un quadrato le cui dimensioni erano tra i quattro ed i cinque metri di lato. Le regole del confronto erano ricordate dai padrini: si vinceva quando uno dei due era "*rotto*", cioè ferito dai colpi, per "*stramazzo*" quando si faceva cadere l'avversario giù dal ponte, oppure per resa secondo la formula "*Mi rendo*" (Mi arrendo). I salti (assalti) nei combattimenti di bastone erano durissimi e spesso le ferite prodotte dai legni di cana (cana d'India) o di cornoler (corniolo) procuravano ferite gravissime e lesioni permanenti ad uno o ad entrambi gli schermatori. I combattimenti di Pugilato Veneziano lasciavano sul terreno meno stoppi, anche se colpi di pugno amaestrato, azioni di gambetto e capofitto procurarono non pochi lutti alle famiglie di Venezia.

Il Segno di Scherma

"Tre sono i cerchi delle perfette la pratica"

Nel film "*Zorro*" il vecchio Maestro impersonato dal grande Anthony Hopkins insegna ad un irruente, ma maldestro allievo interpretato da Antonio Banderas, i segreti della Scherma attraverso una figura geometrica tracciata sul pavimento del rifugio segreto. L'arte di Scrimia si è sempre servita, tra gli altri, di modelli di insegnamento legati alla geometria e alla fisica dei moti. Per fissare le conoscenze e per trasmetterle in forma precisa, si ricorse così ai cosiddetti "*Segni di Scherma*", figure verticali e orizzontali tracciate in molti casi direttamente su pavimenti e pareti dei luoghi deputati all'insegnamento dell'arte. Nel passato Matri di Confraternite più chiuse tenevano lezione in luoghi ove il segno di Scherma fosse poi inglobato dagli elementi (in riva al mare in mezzo ad un prato), in modo che del segnale non rimanesse traccia, altri di Circoli più aperti lo espongono nelle sale d'armi, altri ancora lo disegnavano su lenzuola e lo portavano nei luoghi di pratica. I "*Segni di Scherma*" erano e sono per lo schermatore delle vere e proprie mappe di studio, sulle quali muoversi ed esercitare i passi di base ed i colpi più segreti di Scrimia. I Segni hanno diversi livelli di "accesso" e mostrare un Segno di Scherma non

significa conoscere cosa si trova dentro il segno stesso. Come in molti casi, il fare e non il vedere porta al sapere.

Il Bastone dei "Cana"

L'arte del bastone è una delle più eleganti materie d'armi che si studiano in Nova Scrimia ed è ricca di storia scritta, raccontata e di leggende popolari. Il bastone ha nella tradizione italiana tanti nomi, (bacolo, bordone, tortore, scamato, cana, scutica, menagio, baston, cornoler, batocchio, sferza, scudiscio, flagello, bagolina, ecc...). Molti di questi nomignoli sono legati al suo utilizzo pratico, in cui spesso, come per il coltello, lavoro e difesa trovavano terreno condiviso. Uno di questi bastoni, il cana, era arma "*d'ordinanza*" in dotazione al Corpo dei Vigili Urbani di Verona, reparto operativo fondato nel 1866 dal Municipio cittadino e contava al suo inizio solo dodici elementi. Questo corpo di Polizia Urbana dette anche Guardie Municipali, aveva come compiti principali la vigilanza e il mantenimento dell'ordine pubblico. Per adempiere al loro servizio che poteva metterli di fronte a criminali e malfattori, essi avevano in dotazione per l'appunto il cana. Il nome del bastone era preso dalla deformazione del termine "*canna di bambuco*", con il quale era designata al tempo l'asta dello stesso. Si tratta di un bel bastone da 95 centimetri di lunghezza, con un diametro di circa 2,5 cm., con una solida impugnatura a pennacchio, un pomo in metallo smaltato bianco recante alla sommità lo stemma municipale. In mani esperte con uno strumento così realizzato, si poteva fronteggiare più di un aggressore anche se armato di coltello e ridurlo rapidamente alla ragione, con rapidissimi e ben assestati mulinelli. Di solito bastavano pochi di questi colpi con l'asta, diretti a parti sensibili, per far desistere il criminale dall'impresa, ma nei casi più difficili e pericolosi si poteva far entrare in azione il pesante pomo dell'impugnatura. In questo caso gli effetti erano, però, ben più marcati e spesso i colpi risultavano fortemente invalidanti. Il nome cana è rimasto famoso nel Veronese e ancora oggi a distanza di 137 anni, molte persone del luogo indicano ancora con il termine cana le Forze dell'ordine in genere (ocio che ghè i cana = attenzione ci sono i Carabinieri).

"Dent de Zenchiar" Il Dente del Cinghiale

Difendersi in un'aggressione reale non è come fare esercizio in palestra. Non basta essere allenati, si deve essere preparati a sopravvivere alle avversità, al momento letale. Uno stato questo della sopravvivenza o meglio della conservazione della vita, che è fisico e mentale insieme. Una parte dello stato è governata dalla natura ancestrale e profonda dell'essere primordiale; una parte è governata dal libero arbitrio; la terza è governata dall'imponderabile natura ultima del momento. "*Dente del cinghiale*" è un sistema articolato in azioni strategico-tattiche e tecniche che sono state riscoperte e attualizzate dal Nova Scrimia e che rappresentano il corposo bagaglio della tradizione marziale dell'antica Scrimia. I Maestri di Scrimia sapevano che combattere in un duello mortale era diverso da lottare in un momento improvviso e vitale. Per questo conoscevano ed insegnavano agli scolari, oltre alla tecnica e alla scienza del combattere, i sei elementi o ingredienti del guerriero e dello scarmitore. Così, oltre alle azioni da duello d'onore, lo scarmitore apprendeva i segreti delle provocazioni, degli inganni, delle furberie per potersi difendere dalle più pericolose aggressioni. Non deve stupire, dunque, di scoprire negli antichi manoscritti lezioni in cui i Maestri antichi, insegnano il maneggio di corti bastoni, dei mantelli, dei foderi delle spade e cinture.

Con uno sgabello, con il mantello ci si difendeva dalle spade, con la cappa, i guanti, il cappello, con un boccale da osteria, si respingevano gli attacchi di daghe appuntite e di coltelli affilati come rasoi. Se nulla era disponibile, il corpo stesso diventava un'arma e le azioni a mani nude rivelavano, in questi contesti, tutto il loro devastante potere. In piedi, seduti, uno contro due, due contro tre, armati e disarmati, ogni condizione era studiata per poter sopravvivere a scontri di terribile intensità. Anche in un confronto a mani nude le armi potevano comparire da un momento all'altro, nulla poteva essere dato per scontato e conoscere l'arte di Scrimia era l'unico mezzo per ritornare a casa sani e salvi. Praticare Scrimia oggi, oltre che un momento marziale ricreativo, è anche sperimentare ogni aspetto fino al più recondito della difesa personale, quella che i saggi Maestri di Scrimia chiamavano con profondo rispetto "*conservazione della vita*".

"Acresser" alle radici del "falling step"

Molti cultori Marziali scoprono sempre più che ci sono molte buone ragioni per conoscere l'antica Arte della Scrimia. La ragione è semplice: la Scrimia era ed è una vera e propria scienza del combattimento e della difesa personale, ancora estremamente attuale. Uno dei concetti cardine di quest'arte è legato al "*passaggiare*", cioè al sapersi muovere in combattimento, sia con le armi che disarmati. Condizioni geometriche e spazio/temporali sono alla base dei passi in uso nella Scrimia: uno di questi passi, il più antico, potrebbe essere una vera sorpresa per chi studia metodi recenti che propongono il movimento conosciuto come "*falling step*". Molti secoli prima che questo movimento - spostamento - colpo, diventasse famoso tra i praticanti marziali grazie anche al talento del suo "*riscopritore*" il grande Bruce Lee, un Maestro friulano Fiore dei Liberi da Premariacco, lo insegnava nella sua scuola di Scrimia. Il concetto alla base del "*falling step*" è quello di tenere e trasportare la potenza dell'intero corpo subito sotto al colpo (supponiamo un pugno), in modo tale che il braccio che colpisce sia solo l'indotto attraverso il quale defluisce l'energia cinetica rappresentata dalla cosiddetta massa d'urto, ovvero il corpo nel suo insieme. E "*Acresser*" (crescere - avanzare) e "*descresser*" (decretere - ritornare) erano i nomi antichi con i quali Mastro Fiore designava proprio quello spostamento, grazie al quale l'intera struttura biomeccanica viene spostata o meglio proiettata in avanti per colpire, canalizzando l'energia della massa in movimento in un unico punto di scarico (deflusso). Gli antichi carteggi ci spiegano le precise dinamiche e i disegni mostrano gli allievi del Maestro nella posizione a ginocchia flesse, baricentro ribassato, tallone dietro sollevato, pronti a esplodere quando il braccio o le braccia trainano il corpo (vettore) in avanti. Lo studio moderno delle dinamiche di forza rivela una perfetta distribuzione dei carichi e una precisa allocazione dinamica dei baricentri. Oggi, come più di sei secoli fa, uno scarmitore per apprendere l'*acresser*, utilizza posizioni come "*posta breve*" ed esegue sessioni di passo - colpo (punta) sia con la spada da una mano e mezza, sia a mani nude. Gestire una spada del genere (il cui peso, se reale, si aggira intorno ai 1200 - 1500 grammi), permette di conoscere la dinamica delle forze inerziali e la corretta distribuzione e gestione delle spinte cinetiche indotte. Il lavoro a mani nude è così notevolmente migliorato, e chi sperimenta questo

modello di movimento, si rende conto di quanta potenza esplosiva in penetrazione possa essere sviluppata da una "posta frontale" o da un pugno "al petto pel viso", grazie a queste capacità motorie e meccaniche sviluppate. Le chiusure di misura, i colpi di palmo e le percussioni dell'abracar (lotta vitale a mani nude), sono davvero comprese solo se si domina l'antico "falling step", un'altra perla di conoscenza marziale che l'Arte Marziale di Scrimia consegna alle nuove generazioni di scarmitori.

I tre cerchi

Il cerchio è uno degli elementi geometrici e alchemici più forti dell'arte di Scrimia. Secondo una formula antica esistono tre cerchi di Scherma e questi possono avere natura geometrica, meccanica, spaziale e immateriale. Comprendere la natura del cerchio è possibile a seconda del livello di pratica raggiunta ed ogni cerchio è un salto all'interno, una sorta di movimento quantico verso il centro. Per essere vero e per prendere coscienza di questi passaggi, lo scarmitore ha bisogno di conoscere e passare attraverso il "sentimento". Esiste il sentimento del legno ed il sentimento del ferro, che a loro volta non possono sussistere senza il saver. A livello esteriore, i cerchi vengono utilizzati dai Maestri d'arme del Medioevo per spiegare i nodi di mano, i giri di spada e alcuni movimenti di entrata ed uscita. Nel Rinascimento, i Maestri li utilizzavano per chiarire soluzioni biomeccaniche (ad esempio i tre cerchi del Maestro Di Grassi), oppure per illustrare soluzioni spazio/temporali (i cerchi del Maestro Agrippa) e ancora per condurre gli scarmitori a conoscenze superiori (i cerchi del maestro Viggiani). I tre cerchi rappresentano anche le tre azioni perfette (difesa, attacco, contrattacco), i tre livelli di conoscenza (fisica, mentale, spirituale) ed i tre percorsi del guerriero (pratica, studio, contemplazione). Il cerchio di Scrimia è nel suo centro, un movimento più piccolo a spirale, il cuore dell'Arte, sublime bellezza dell'essenziale energia che anima i moti.

Camicia bianca

Un kimono bianco e la cintura nera stretta in vita sono il simbolo più diffuso a livello planetario della pratica di Arti Marziali. A questa

"divisa" vengono, infatti, collegati una serie di valori aggiunti anche tra chi (e sono molti) conosce le Arti Marziali solo per sentito dire. La tradizione guerriera si manifesta -com'è nell'umana natura- anche nell'abito, e anche nel mondo marziale la sua "ostentazione" rappresenta insieme un segnale e un elemento distintivo. Il suo ruolo nella comunicazione è carico di significati e funzioni, che vanno ben oltre il "vestire e rappresentare" chi lo indossa. La Scrimia da secoli identifica nella camicia bianca il suo kimono. Ma cosa rappresenta la camicia per chi pratica l'Arte?

Ci aiuta a comprenderne il significato le parole di un Maestro di Scrimia del Rinascimento Giovanni dall'Agocchie che ci spiega: -" Perciochè quelli che ne gli abbattimenti più risoluti si son mostrati più coraggiosi, et di maggior valore con spada sola in camicia son comparsi;



e così hanno mostrato il vero più manifesto confidando più nella ragione, et nella propria virtù, che in altra coperta...” La tradizione vede, dunque, nella camicia la divisa per combattere nel duello e questo come primo atto esteriore di coraggio e risolutezza. Ma ci sono altri e più profondi valori che accompagnano chi indossa la camicia bianca. Se nella spada (l’arma in genere) si identifica la ragione, perché solo con la ragione della scienza si può utilizzare completamente un’arma, nella camicia si implementano le più concrete virtù del guerriero (audacia, prudenza, forza, prestezza, temperanza, giustizia, lealtà).

Non c’è coperta, ameniculo o armatura che possa competere con il potere generato dalle virtù. L’uomo d’armi valente, allora, indossa la camicia bianca senza altre armature a proteggerlo se non la sua virtù. Anche il gentiluomo mette la camicia per rendere visibile questo suo stato interiore, che rende esteriore nel bianco “*senza macchia*”. Indossarla oggi, che i duelli non hanno più luogo, è un atto cosciente che ci lega alla tradizione antica e ai valori senza tempo della Cavalleria. Indossare la camicia è uno stato non uno status, condizione consapevole e percorso interiore che lo scarmitor persegue con la dedizione del guerriero.

Il guanto della sfida

Oggi è difficile comprendere le ragioni di un duello d’onore (disfidancia del combattere da persona a persona) così come si giocava nell’Italia del Rinascimento. Eppure questa forma di combattimento che portava il confronto fino alle più estreme conseguenze, era una partita d’onore che si definiva e si giocava secondo regole severissime. Chi voleva mandare la sfida ad un altro doveva farlo seguendo i precetti dell’ordine militare. Il classico schiaffeggio nel viso con il guanto, che capita di vedere nei film di cappa e spada, preludio alla chiamata in duello, non corrisponde al codice del duello civile rinascimentale, che prevedeva sì l’utilizzo del guanto, ma inviato come pegno attraverso un araldo, che lo consegnava allo sfidato come segnale di pegno di battaglia. Il guanto era inviato “*per essere armatura dignissima posta in difesa e guardia de la mano destra*”. Veniva così mandata all’avversario una parte dell’armatura considerata importante, perché posta a protezione della mano destra, un simbolo che definiva il valore dello scontro. Il duello in questi casi era a tutto transito (ad oltranza, cioè

per resa o per morte) e giocato con tutte le armi in uso tra gli armigeri, gli uomini d’arme. Si poteva combattere con la spada sola da una mano o accompagnata da scudi o dalla daga, con due spade, con la spada da due mani, con il pugnale solo e con la cappa, con armi in asta come partigiane, picche spiedi e ronche. Le armi dovevano radere e pungere, cioè essere perfettamente affilate e con punta acuminata. Il combattimento non aveva pause, si poteva arrivare dal gioco largo fino alla lotta corpo a corpo e usare ogni parte dell’arma e degli arti per colpire l’avversario. Il combattimento in duello era dunque un evento di drammatica intensità e i suoi esiti erano spesso nefasti. Eppure questa forma di confronto così violenta e terribile era retta da una serie di rituali codificati che ci consegnano un’immagine affascinante e quasi magica della contesa. Ma di questi rituali parliamo un’altra volta.

I Cerchi Segreti

I segni di Scrimia rappresentano quasi un muro impenetrabile per chi si avvicina all’arte di combattere “*in armis et sine armis*”.

Con quest’articolo vogliamo sollevare alcuni veli sui segreti delle figure orizzontali, ed offrire agli attenti lettori una nuova visuale su uno degli aspetti intriganti e misteriosi dell’antica tradizione marziale italiana.

Cerchio – Quadrato - Triangolo

“Dati due corpi posti nello spazio vuoto ad una certa distanza, tra loro si esercita una forza di attrazione che è proporzionale al prodotto delle loro masse ed inversamente proporzionale al quadrato della loro distanza”.

Isaac Newton - Legge di gravitazione universale

Gli elementi strutturali che costituiscono gli antichi segni di Scrimia, sono cerchio, quadrato, triangolo. Tre elementi che possiamo analizzare da diverse angolazioni, secondo concetti matematici, geometrici, alchemici, filosofici e quant’altro.

Saremmo in ogni caso sulla strada giusta, perché gli elementi che compongono la natura dei segni sono tanto di natura logico/analitica, quanto collegabili a modelli di conoscenza non propriamente conscia.

Data la vastità dell'argomento, qui ci limitiamo a poche annotazioni che riteniamo in qualche modo interessanti ed utili per la nostra crescita marziale.

Da un punto di vista strutturale il cerchio identifica il movimento nella sua totalità, dinamica di energie che nella sfericità volumetrica del cerchio sviluppato nelle tre dimensioni, trova ragioni d'essere tanto nel muoversi da un punto all'altro nello spazio, quanto nel ruotare. Il cerchio è la forza neutra, bipolare, che può dare direttamente o accogliere e restituire. Il cerchio è uno inizio e fine, moto concentrico, divenire. A questa figura nella Scrimia si ascrivono tantissime situazioni, tra cui ad esempio l'utilizzo di passi speciali (tutte volte), movimenti combinati di passi e rotazione (mezze volte), rotazioni sull'asse mediano del corpo (volte stabili), determinati utilizzi delle braccia (cerchi) e altrettanti utilizzi delle armi (cavazioni, circolate, trasporti, riporti, parate di contro, accompagnate, mulinelli, ecc.).

Il quadrato è elemento di stabilità, di riequilibrio del moto, forza conosciuta come difensiva quadrilatera, elemento solido a quattro direzioni, simbolo di terra, struttura radicata e protetta da quattro lati. Quattro è anche il numero degli elementi gli "stati della materia" Fuoco - energia, Acqua - liquido, Aria - gassoso, Terra - solido.

Il triangolo è elemento androgino, formula variabile di relazione, data dalla sua stessa struttura che gli assegna un ruolo in virtù del rapporto tra i lati. Agente stabile di penetrazione cuneiforme se presenta due lati lunghi con il vertice più acuto in alto, agente instabile di uscita, avvolgente con le forze contrastanti se presenta il vertice in basso.

Il triangolo è il numero tre; nel campo marziale riconosciamo il potere generato dalla connessione corpo, mente, spirito, ma molte sono, a seconda dei percorsi, le triadi generatrici di forza che possono svilupparsi dalla figura dei "tre angoli".

Nella nostra visione legata allo spazio come momento di azione e interazione, definiamo questi tre elementi cerchio- quadrato - triangolo, come luoghi geometrici fisici, spazi immateriali dove il tempo e la misura giocano le loro carte.

Il Segno del Marozzo

"Questo è il segno dove tu farai passeggiare li detti tuoi scolari..."

"Questo è il disegno sul quale farai muovere i tuoi allievi"

Maestro Achille Marozzo - Opera Nova 1536

I Maestri di Scrimia consideravano talmente importante l'insegnamento della loro arte che per essere sicuri di mantenere inalterata nel tempo la qualità dei principi di combattimento armato e disarmato, idearono una serie di sistemi che vennero sviluppati e poi criptati in codici scritti (Trattati), nelle figure a muro e nei segni a pavimento.

La conoscenza in questo modo poteva essere divulgata ad un numero più alto di persone e, soprattutto, passata di generazione in generazione con la sicurezza dell'inalterabilità.

Tanta disponibilità di informazioni non deve però trarre in inganno: le carte e le figure erano composte in modo tale che le conoscenze segrete, quelle che i Magistri chiamavano "*scienza antiqua*", erano al tempo stesso mostrate ed occultate.

Solo chi possedeva le "*chiavi*" poteva accedere alle fonti del sapere.

Un po' come oggi quando copiamo su cd delle informazioni e, a seconda dei programmi utilizzati da noi e dal ricevente e dalla sua capacità di servirsene, gli si rende disponibile tutta l'informazione contenuta sul supporto multimediale.

Tra i segni affascinanti e misteriosi contenuti nei trattati di Scrimia medievali e rinascimentali abbiamo scelto di presentare sinteticamente il segno "*Del passeggiare*", che si trova nel bellissimo trattato rinascimentale del Maestro bolognese Achille Marozzo.

Il segno in questione è formato da un grande cerchio e da un cerchio più piccolo interno, raccordati da una serie di sedici triangoli, otto con il vertice sul perimetro del cerchio grande, otto con il vertice sul perimetro del cerchio piccolo. Senza prenderci troppo sul serio possiamo ricordare che otto è un numero dall'alto contenuto simbolico, otto le pene dei dannati e otto le ricompense dei giusti. Otto è uno dei numeri magici (2, 8, 20, 28, 50, 82, 126) della fisica nucleare. Otto triangoli interni, otto triangoli esterni, due quadrati (otto angoli) iscritti ai vertici acuti esterni, otto linee direttrici passanti per il centro, per un totale di 32 elementi. Se sommiamo gli elementi di due segni, otteniamo 16 triangoli esterni e 16 triangoli interni ed un totale di 64 elementi.

Gli scacchi si giocano sulle 64 case della scacchiera, su cui si muovono 16 pezzi bianchi e 16 pezzi neri.

Supposizioni, ipotesi, semplici congetture.

Invece, quello che sappiamo per certo è che il segno di Scrimia sul quale si addestravano gli schermitori rinascimentali del Maestro

bolognese è un potente strumento di apprendimento, sia per l'allenamento individuale, sia per l'esercizio in coppia.

Vi spieghiamo il perché.

Elementi strategico Tattici: Combattere “Davero”

“La mia difesa dipende dalle gambe. Ogni volta che ho perso è stato perché esse hanno ceduto. Non riesco a danzare, né a sottrarmi d'un balzo ai pugni del mio avversario.”

Cassius Clay Muhammad Ali - Il Piu'grande 1975

Utilizziamo spesso nelle lezioni i segni segreti per spiegare l'Arte di Scrimia.

Perché il segno, al di là dei contenuti alchemici e del potere simbolico che può evocare, è primariamente uno strumento didattico di fondamentale importanza.

Come si utilizza il segno?

Un segno costruito sulle giuste misure offre la possibilità di eseguire tutta una serie di passi e di spostamenti; seguendo le linee tracciate sul segno stesso possiamo ad esempio addestrare diverse tipologie di passeggio:

- passate di giro avanti e indietro sul perimetro del cerchio esterno
- passate e passi lineari avanti-indietro sulla linea direttrice
- passi avanti e indietro sui lati lunghi dei triangoli
- passi di scarto avanti e indietro sui vertici esterni dei triangoli e sui lati degli stessi

A questi passi dobbiamo aggiungere anche le dinamiche che si sviluppano dai tre movimenti di rotazione conosciuti come “rotare”, uno dei segreti più a lungo custoditi nella Scrimia ovvero:

- volta stabile
- mezza volta
- tutta volta

Questi passi e movimenti nel loro insieme sono un vero e proprio arsenale strategico-tattico a disposizione del praticante di Scrimia. Grazie ad essi, infatti, è possibile entrare ed uscire (andare a gioco e tornare da gioco) dal confronto, attaccare e difendere cambiando gli angoli di ingaggio, eludendo, deflettendo o stornando gli attacchi, così come dare pressione all'avversario o creare false aperture per farsi attaccare.

Nel segno di Scrimia si “entra” da soli, oppure in due: da soli per fare delle mostre o delle moresche (forme a vuoto con cadenza libera o regolata con ritmi musicali); in coppia per giocare con esercizi più o meno dinamici o per saltarsi in faccia, combattendo secondo le regole del pie fermo o a tutto campo.

Sia che si usino le armi singole (bastone, spada, daga sola ecc...) sia che si maneggino armi accompagnate (bastone e brocchiere, spada e pugnale, daga e cappa, ecc...) o che si entri per “abracar” a mani nude, entrare nel cerchio significa essere al tempo stesso pedina sulla scacchiera e giocatore che muove dall'alto i suoi pezzi.

E giocare la posta del bianco e del nero.

Un Cerchio senza circonferenza

“Gli strumenti sono al centro di un cerchio che non ha circonferenza, un centro non differenziato che si muove e non si muove...”

Si-Fu Bruce Lee Tao of Jeet Kune Do 1975

Un segno di Scrimia è un'immagine statica che, per essere animata, necessita di elementi mobili, che si muovono sulle sue linee.

La mobilità di tali elementi tramuta il segno dai limiti tracciati in una figura che nello spazio occupa nuove dimensioni, ingloba elementi, giocatori e tutti gli strumenti delle forze presenti.

Gli strumenti, come diceva Bruce Lee, sono “al centro di un cerchio che non ha circonferenza, un centro non differenziato...”.

Questo centro “che è teso e rilassato, che vede tutto ciò che avviene e non si preoccupa per ciò che avviene, che non si pone obiettivi, non prevede, non si aspetta nulla...” è un'altra porta che può essere aperta, un nuovo campo quantico, nella nostra evoluzione marziale.

Danze Guerriere

*“Le nostr'armi han solo impegno - d'abolir gli antichi errori
e fissar di pace un regno - che dia lena ai vostri cuori
acciò stringa in amicizia - vera pace la giustizia.”*

Strofe cantate nella Moresca di Consigliano

Danzare è una delle capacità umane che fin dall'alba dei tempi si è legata alla pratica delle Arti Marziali. La pratica letale delle

arti guerriere venne, nel corso dei millenni, raccontata pubblicamente attraverso danze ritmate, in cui musica, movimenti ed azioni dei partecipanti nascondevano le più letali azioni di combattimento. Danze guerriere sono ancora eseguite in ogni angolo del mondo: da quelle leggendarie, come quelle dei guerrieri Zulu e Masai dell'Africa, a quelle quasi sconosciute come l'Abakada dei Moros filippini, fino a quelle famosissime come l'Haca dei tatuati Maori.

Danza come momento liberatorio e catartico, danza come strumento di aggregazione e condivisione di valori guerrieri, danza come metodo per occultare e trasmettere la conoscenza marziale segreta anche davanti ad occhi curiosi ed indiscreti.

In questo panorama internazionale possiamo sicuramente inserire le danze guerriere della tradizione marziale europea; tra queste una tra le più diffuse è, senza dubbio, la Moresca.

Questa danza d'armi secondo molti studiosi ha radici lontanissime e ancestrali riconducibili agli antichissimi riti pagani indoeuropei; nella sua formula rituale sublimava la lotta di contrapposizione tra le diverse divinità.

Un'altra ipotesi vuole la Moresca di origine genovese; sarebbe stata inventata dai marinai della città marinara, che collegarono una serie di movimenti d'armi a musiche militari.

La tesi più accreditata vuole invece la Moresca una danza di matrice spagnola, dove sembra si formò tra il XII e XIII secolo; la prima Moresca, secondo le fonti, sembra venne danzata nell'anno 1150 a Lerida.

Morisco è tra l'altro in Spagna il nome del moro rimasto su quel suolo riconquistato e che abbracciò il cristianesimo.

La Moresca ricorda, infatti, la cacciata degli invasori arabi dall'Europa, raccontando e sublimando nella danza i secoli di lotta che videro opposto l'Occidente all'Islam.

Gli elementi di base delle diverse Moresche diffuse in Europa sono simili: una danza ballo di relazione in cui due persone o schiere di figuranti si confrontano al ritmo di musiche e strumenti, mimando, attraverso formule circolari, diagonali, lineari ed incroci di cambio, una scaramuccia d'armi, accompagnando talvolta il ritmo con canti e dialoghi verbali tra Cristiani e Mori.

In Italia l'esistenza di questa danza è attestata nei trattati già dal XIV secolo, dove inizialmente veniva giocata su tempo binario,

successivamente ternario. Di Moresca e di Brando erano costituiti i cosiddetti Intermezzi, che si tenevano nelle commedie e nelle chiusure di feste e ricevimenti delle corti rinascimentali.

Isabella d'Este, in una lettera del 1502 nella quale descrive le nozze tra Lucrezia Borgia e Alfonso D'Este, descrive le danze dei festeggiamenti tra cui le moresche, di cui una: - « ... fu de soldati vestiti a la antiqua, scheneri et arnisi fincti; in la celata, penne bianche et rosse; una haveva una maza in mano, l'altro una azza... et tutti loro stocco et pugnaletto. Prima con le maza, poi cum li stocchi, ultimamente cum li pugnaletti battendo il tempo combatterono: la metà delli quali si lassarono cadere in terra: da li altri furono presi e cacciati intanti, et come presoni uscirono dalla scena ».

Questa Moresca era danzata da figuranti vestiti da soldati, bardati con pezzi di armatura con celate in testa abbellite da pennacchi.

Armati di tutto punto con mazze, azze, spade e pugnali mimavano un combattimento, dandosi il tempo attraverso il contatto tra le armi.

Ad un certo punto la metà dei partecipanti cadeva a terra simulando la sconfitta, altri venivano condotti via come prigionieri.

La Moresca si danza in diversi modi: talvolta il gruppo si contrappone sul perimetro di un cerchio, altre volte i cerchi sono due, altre ancora la contrapposizione è frontale.

Oggi quest'antica ballata di guerra ci ricorda un tempo lontano, in cui le spade e gli uomini d'arme danzavano per difendere la loro terra e la libertà.