

IL COMBATTIMENTO NEL MEDIOEVO: TRAUMI E TECNICHE DI SPADA

FEDERICO CAPELLARO^{*o}

Introduzione

Nei reperti archeoantropologici si riscontrano frequentemente lesioni e traumi da combattimento, come evidenziato nell'articolo di C. Torre, A. Doro e G. Giacobini¹ (1985), relativo ai traumi ossei di un massacro avvenuto a Exilles nel 1453, e nel lavoro di A. Keith Knowels², riguardante lesioni traumatiche da spada sui rinvenimenti scheletrici della battaglia di Visby, del 1361.

Al fine di chiarire le dinamiche degli eventi può essere utile la simulazione in condizioni controllate delle tecniche di attacco e di difesa in uso nel medioevo.

1. Problematiche e necessità della ricostruzione di un metodo

L'arte della scherma medievale³ non è stata tramandata ed è pressoché andata perduta. Tuttavia può essere ricostruita tramite lo studio degli antichi manoscritti redatti da coloro che un tempo furono Maestri d'Arme⁴. Tale studio, affiancato a dati archeoantropologici, permette

* Dipartimento S.A.A.S.T., Università degli Studi di Torino.

^o Laboratorio di Antropologia, Dipartimento di Biologia Animale e dell'Uomo, Università degli Studi di Torino.

¹ Carlo Torre, Augusto Doro e Giacomo Giacobini, (1985), "Exilles 1453: dati medico-legali su di un massacro", estratto dalla "Rivista di Studi Liguri", anno L (Gennaio-Dicembre 1984) n°14, Atti del congresso "I Liguri dall'Arno all'Ebro", Istituto Internazionale di Studi Liguri, Bordighera.

² Dr. A. Keith Knowels, "Acute Traumatic Lesions".

³ Per scherma medievale si intende il maneggio di tutte le armi in uso nel medioevo e non come siamo abituati a pensare noi al solo utilizzo della spada nelle sue varie tipologie.

⁴ I maestri d'armi più conosciuti e le cui opere sono giunte fino a noi, furono Fiore de' Liberi ("Flos Duellatorum" - 1410 c.a.), Filippo Vadi ("Liber de Arte Gladiatoria Dimicandi" - 1482/1487 c.a.), Hans Talhoffer ("Fetcbuch" - 1467 c.a.)

una migliore comprensione delle dinamiche del combattimento in uso nel medioevo⁵.

Avvicinarsi scientificamente a questa disciplina comporta alcuni problemi. Uno dei principali è costituito dal fatto che i testi antichi si configurano come una sorta di manuali realizzati per coloro che già padroneggiavano le tecniche basilari del combattimento e dunque non mostrano un metodo per imparare la scherma, bensì tecniche avanzate ad uso di professionisti. Bisognerà pertanto avanzare delle ipotesi e ricostruire un metodo che permetta di riportare alla vita tali tecniche fondamentali, onde arrivare alla creazione di esercizi propedeutici che concorrano alla formazione del combattente "moderno".

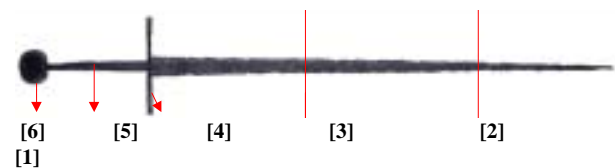
Le tecniche che saranno qui presentate sono essenzialmente frutto delle ricerche effettuate dall'Accademia Scrima di Torino, con cui noi stessi abbiamo collaborato. La propedeutica basilare da noi proposta, affiancata allo studio insostituibile dei manoscritti, permette di avanzare un'ipotesi verosimile delle dinamiche che potevano concorrere alla formazione del duellante medievale.

Nel corso di questa breve esposizione, grazie all'ampia reperibilità delle fonti, verranno presentate le tecniche di spada ad una mano e mezza⁶, relative al XV secolo.

Un approccio scientificamente corretto all'arte della scherma antica non può avvenire solo attraverso lo studio teorico essendo la pratica fondamentale al fine di vagliare ed accreditare la teoria stessa.

2. Ergonomia della spada ad una mano e mezza

Le differenti componenti tecniche che concorrono alla composizione della spada influenzano i suoi modi d'uso. La spada è formata dalla *lama* [1-2-3], dalla *guardia* [4], dall'*elsa* [5] e dal *pomolo* [6], ed ognuna di queste parti può essere usata sia per difendere che per attaccare.



⁵ Bisogna comunque ricordare che i manoscritti risalgono ad un periodo abbastanza tardo che va dal XIII secolo fino alla fine del medioevo.

⁶ Detta anche spada lunga o spada bastarda questa è la tipologia di spada prevalentemente in uso nel XV secolo.

A sua volta, la **lama**, è divisa in tre sezioni, che partendo dalla punta sono: il *debole* [1], il *medio* [2] ed il *forte* [3]. Il debole è l'unica ad essere affilata⁷ ed è utilizzata per ferire l'avversario a lunga distanza. La principale funzione del medio risiede nell'esecuzione dei bloccaggi (le così dette *prese di ferro*⁸), ed è basilare per la realizzazione delle tecniche di *gioco stretto* (ovvero a distanza ravvicinata). Il forte è di solito usato per parare i colpi vibrati dall'avversario.

Con il nome di **guardia** [4] si indica la sezione orizzontale che si trova tra forte e impugnatura, destinata a proteggere le mani da eventuali colpi che scivolino sulla lama. Può assumere diverse forme, in funzione delle quali varia l'esecuzione di alcune tecniche avanzate⁹.

L'**elsa** (o impugnatura) [5] si estende dalla guardia al pomolo ed è il punto in cui l'arma può essere impugnata. L'ergonomia dell'elsa della spada ad una mano e mezza permetteva di brandire l'arma con entrambe le mani.

Il **pomolo** [6] è la parte finale della spada¹⁰.

3. Prossemica del combattimento: la misura

Alla base di un combattimento efficace vi è il concetto fondamentale di *misura*: distanza dall'avversario a cui è indispensabile trovarsi affinché il colpo di un'arma risulti efficace ed arrechi il maggior danno possibile all'avversario.

Le tecniche di spada ad una mano e mezza prevedono due differenti misure: la *misura del gioco largo* e la *misura del gioco stretto*.

La **misura del gioco largo** comprende tutte quelle tecniche effettuate a lunga distanza, ovvero atte a colpire con il debole della lama (unica porzione realmente affilata e dunque letale).

La **misura del gioco stretto** consiste invece in tutte quelle tecniche portate a distanza ravvicinata nel combattimento corpo a corpo (per un maggior chiarimento si veda il paragrafo 7).

⁷ A differenza di quello che si può pensare questa è la sola porzione della lama che può provocare gravi danni da taglio; il debole era affilato da ambo i lati: filo dritto ed il filo rovescio (o falso).

⁸ Tecniche atte ad imprigionare la spada del nemico e ridurlo all'impotenza.

⁹ Anche la guardia può essere utilizzata per ferire l'avversario.

¹⁰ Il pomolo può assumere differenti forme: a disco, a mandorla, a pera, ecc. ed anch'esso può essere usato per ferire l'avversario con un colpo da botta.



4. Tecniche base: la “serie” e il “palo”

Per la ricostruzione delle tecniche base, come già precedentemente accennato, non esistono fonti medievali. Tuttavia possiamo trovare importanti elementi a cui fare riferimento nella trattatistica più tarda: ne è un lampante esempio l'“Opera nova” di Achille Marozzo (1536)¹¹, un trattato scritto per formare i maestri d'arme stessi ed in cui vengono spiegate le dinamiche di alcuni esercizi propedeutici, probabilmente già in uso anche nel contesto medievale.

La metodologia didattica prevede l'apprendimento, da parte del novello

¹¹ “Opera nova chiamata duello, o vero fiore dell'armi, de singolari abattimenti offensivi et difensivi, composta da Achille Marozzo gladiatore bolognese”, testo legato alla scuola d'armi bolognese, che dipende ancora dai metodi insegnati nel quattrocento

combattente, di una sequenza prestabilita di tecniche; questa prende il nome di *serie* ed ha una duplice funzione: da un lato permette l'apprendimento dei fondamentali attacchi e le rispettive parate effettuabili a distanza di gioco largo, dall'altro abitua il novizio all'uso dell'arma. La serie si può eseguire contro un qualsiasi bersaglio¹², per imparare a portare in maniera corretta i colpi.

Fendente dritto e parata in spazzata rovescia:



Fendente rovescio e parata in spazzata dritta:



Taglio dritto¹³ e parata alta rovescia:



¹² Da prima sarebbe meglio esercitarsi con colpi portati a vuoto o di fronte ad un bersaglio inanimato (colonna, palo...) ed in seguito passare all'esercizio con un compagno di allenamento.

¹³ Tale attacco può essere effettuato alto, medio e basso.

Taglio rovescio⁹ e parata alta dritta:



Sgualembro dritto e parata in spazzata rovescia:



Sgualembro rovescio e parata in spazzata dritta:



Falso dritto e parata media rovescia:



Falso rovescio e parata media dritta:



Il *palo* è invece un esercizio che serve per allenare i riflessi, nel quale si portano in maniera casuale gli attacchi imparati nell'esercizio della serie a cui l'avversario oppone le rispettive parate.

5. Esercizi statici ed esercizi dinamici

In principio tutti gli esercizi dovrebbero essere eseguiti da fermi, questo per permettere una migliore concentrazione dei combattenti su quanto stanno facendo. In seguito si eseguiranno spostandosi su una linea retta ed infine in movimento libero.

6. Posizioni di guardia: le poste

Le poste, generalmente definite come posizioni di guardia, possono essere altresì utilizzate come mezzo di provocazione nei confronti dell'avversario¹⁴, in quanto permettono l'esecuzione di alcune tecniche avanzate, ampiamente descritte nei manoscritti¹⁵.



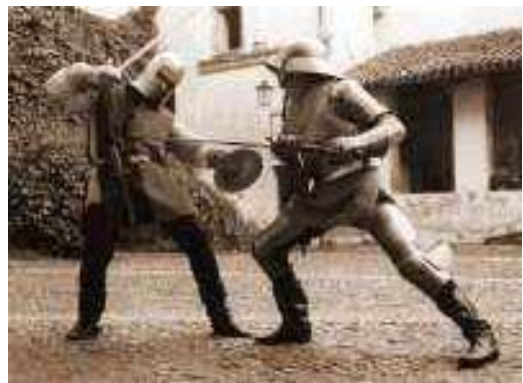
¹⁴ Si scoprono deliberatamente delle parti del corpo per "invitare" l'avversario ad attaccare in quel preciso punto e trarre vantaggio con l'applicazione di contromosse.

¹⁵ Ad esempio sono ben codificate nel "Flos Duellatorum" di Fiore de Liberi (1410 c.a.).

7. Tecniche avanzate: le punte e il gioco stretto

Le vere e proprie modalità di combattimento avanzate, di attacco e di difesa, sono le *punte* e le numerose tecniche del *gioco stretto*.

Le punte sono la categoria più insidiosa delle tecniche offensive, applicabili sia nel gioco largo quanto in quello stretto. Non esiste una codificazione su come si debbano portare i vari attacchi di punta, né tanto meno come questi debbano essere parati¹⁶. In generale si considera come punta un attacco che viene fatto con la porzione finale affusolata della lama, atto ad infilzare l'avversario. La punta si para semplicemente deviando con una spazzata di spada la lama nemica.



Il gioco stretto è invece costituito da tutte quelle tecniche a distanza ravvicinata¹⁷, che appaiono numerosissime nei trattati. Non sempre è facile comprendere cosa le miniature vogliano significare¹⁸, ma con lo studio pratico si possono avanzare delle ipotesi verosimili.

Esempio 1



¹⁶ Le punte sono tra gli attacchi più letali perché se mirate nei punti giusti possono eliminare anche avversari protetti da spesse armature di metallo.

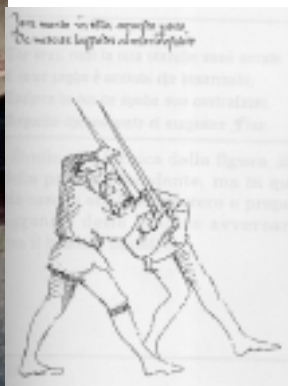
¹⁷ Punta, prese, bloccaggi, chiavi articolari (o leve), sbalestramenti...

¹⁸ Le raffigurazioni sui manoscritti sono spesso bidimensionali e alquanto statiche; inoltre il testo scritto, qualora esista, genera delle incomprensioni piuttosto che dare dei chiarimenti su come eseguire tali tecniche.

Esempio 2



Esempio 3



8. Il combattimento libero

Lo studio e la ricostruzione di un metodo di combattimento medievale ha il fine di addestrare dei combattenti moderni e metterli in condizione di eseguire un *combattimento libero*, in cui ogni colpo è ammesso ed il cui scopo è di ridurre all'impotenza¹⁹ l'avversario. Questi combattimenti eseguiti in condizioni controllate possono fornire dei dati utili sulle dinamiche del combattimento e sugli eventuali traumi che possono derivarne.



9. Interdisciplinarietà della scherma storica

L'attività di ricostruzione della scherma storica offre molti spunti per una collaborazione interdisciplinare con differenti campi di studio. Interessante potrebbe essere, ad esempio, lo studio dell'abbigliamento e degli equipaggiamenti usati dai guerrieri nelle differenti epoche per meglio comprendere alcune dinamiche strettamente connesse al movimento dei combattenti. Lo studio dell'arte del combattimento può inoltre giovare

¹⁹ Nella realtà medievale uccidere l'avversario.

delle ricerche compiute nell'ambito dell'archeologia sperimentale atte alla riproduzione di armi e armature²⁰ seguendo i processi in uso nel medioevo.

Gli studi sui resti scheletrici possono fornire numerosi dati per meglio comprendere gli effetti di alcune tecniche e viceversa gli studi sul combattimento possono avvalorare alcune ipotesi relative ai rinvenimenti scheletrici ed alle dinamiche precise di alcune tipologie di traumi o decessi.

10. Limiti della ricerca nel campo della scherma storica

La problematica più lampante è costituita dal fatto che, anche qualora si riuscissero a ricostruire compiutamente le tecniche di combattimento medievale, non si potrebbero applicare fedelmente per valutarne la reale efficacia, poiché ogni combattimento, sebbene libero, non ha il fine di uccidere realmente il proprio avversario e molti colpi restano dunque proibiti nella pratica moderna.



Ringraziamenti

Esprimiamo i nostri più vivi ringraziamenti al prof. Melchiorre Masali, al prof. Grilletto, alla dott.ssa Rosa Boano ed alla dott.ssa Margherita Micheletti che hanno permesso la presentazione di queste tematiche nel corso del convegno e per l'aiuto prestatoci in fase di elaborazione. Al prof. Grilletto va un ulteriore ringraziamento per la disponibilità ed il copioso materiale fornitoci che ha dato nuovi e interessanti spunti alle nostre ricerche. Alla prof.ssa Maria Maddalena Negro

Ponzi per averci costantemente supportato e sopportato. Un grazie anche a Chiara Cerutti ed Andrea Arcà per averci aiutato a rendere più "scientifica" questa esposizione (speriamo alla fine di esserci riusciti!). Un grande ringraziamento va inoltre all'Accademia SCRIMA della sezione di Torino ed in particolare a Maurizio Villa, Fabio Ardito, Lorenza Ferrara, Luca Leccese, Caterina "Gwen" Bevaqua, Walter Perrone, Alberto Di Candia, Antonio Capece, Federico Dalmasso, Ugo Micci, Liri Trevisanello.

²⁰ In questo caso i combattenti possono testare la qualità degli oggetti riprodotti dagli armaioli moderni, fornendo loro utili dati.

Bibliografia

Carlo Torre, Augusto Doro e Giacomo Giacobini, (1985), “*Exilles 1453: dati medico-legali su di un massacro*”, estratto dalla “*Rivista di Studi Liguri*”, anno L (Gennaio-Dicembre 1984) n°14, Atti del congresso “*I Liguri dall’Arno all’Ebro*”, Istituto Internazionale di Studi Liguri, Bordighera.

Keith Knowels, “Acute traumatic lesions”

Antonio G. G. Merendoni (1999), “*L’arma e il cavaliere: l’arte della scherma medievale*”, il Cerchio iniziative editoriali, Rimini

Antonio G. G. Merendoni, (2002), “*Tradizioni marziali d’occidente, SCRIMA, armi, armature, tecniche di combattimento, stili di lotta e costumanze cavalleresche*”, Stupor mundi, Bologna

Fiore de’ Liberi (1410 c.a.), “*Flos duellatorum*” nell’edizione a cura di Giovanni Rapisardi, Gladiatoria

Filippo Vadi (1482-87 c.a.), “*De arte gladiatoria dimicandi*” in “*L’arte cavalleresca del combattimento*” a cura di Marco Rubbioli e Luca Cesari (2001), il Cerchio iniziative editoriali

Hans Talhoffer (1467), “*Fetchbuch*” in “*Medieval combat: a fifteenth-century illustrated manual of swordfighting and close-quarter combat*” translated and edited by Mark Rector (2000), Greenhill books, London

John Clements (1998), “*Medieval Swordsmanship, illustrated methods and techniques*”, Paladin Press, Boulder, Colorado.
