

Esame di alcune particolari situazioni geometrico - posturali

Numerosissime sono le reciproche posizioni spaziali in cui i due contendenti possono venire a trovarsi durante lo svolgimento dell'incontro.

Esse dipendono da una variegata serie di fattori: innanzitutto da quelli attinenti alla corporatura (ad esempio una diversa statura), da quelli di ordine tecnico (ad esempio l'uso di un determinato tipo d'impugnatura), da quelli di ordine fisico (ad esempio un certo tipo di rapporto esistente in un determinato istante tra i gradi delle due lame), da quelli di ordine spaziale (ad esempio l'entità della misura), da quelli di ordine geometrico (ad esempio la traiettoria dei colpi prescelti), da quelli contingenti (ad esempio il rapporto tra le complessive posture corporali).

Qui di seguito affrontiamo, tra le tante, l'analisi di alcune situazioni geometrico – posturali che ci sembrano interessanti ai fini della nostra indagine.

L'affondo prodotto da uno dei due contendenti

Riuscire a dominare da una posizione più elevata il proprio avversario è una costante dell'arte bellica in genere..

Nell'assalto di scherma sicuramente non si tratta di scagliare pietre od olio bollente dagli spalti di un castello, ma anche in questo caso il rapporto sopra – sotto produce sotto un'ottica squisitamente geometrica alcune situazioni di notevole vantaggio – svantaggio.

Dell'affondo, naturalmente, non si può fare a meno se si vuole sferrare un attacco, ma conoscendone le controindicazioni forse ogni schermatore potrebbe farne un uso più oculato e parsimonioso (a questo proposito consiglio la lettura del mio lavoro "L'errore, le controindicazioni e le opportunità nell'applicazione della tecnica schermistica").

L'attacco gode di alcuni vantaggi: quello della sorpresa, quello del mantenere sino all'espletamento del colpo finale il dubbio su quale bersaglio esso approderà, in alcuni casi quello della priorità nella ricostruzione convenzionale dell'azione e, buon ultimo, quello della difficoltà della capacità di difendersi (soprattutto in specialità come la sciabola).

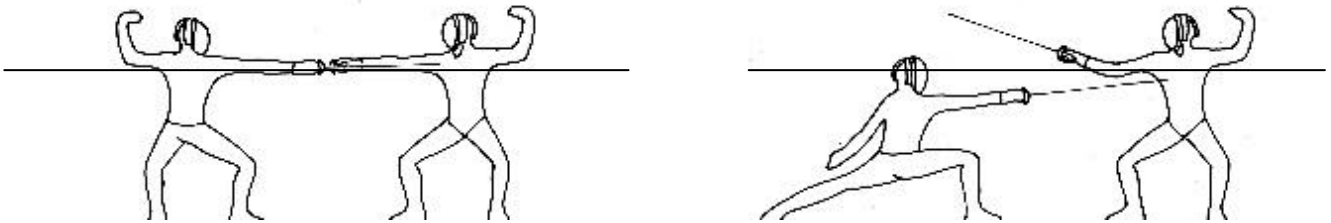
Gli svantaggi che derivano dall'effettuazione dell'affondo (vieppiù nel caso della frecciata) si vengono a determinare per motivi di ordine morfologico e geometrico.

Nel primo caso l'intera muscolatura del corpo raccolta, contratta e rannicchiata nella postura di guardia, appunto per produrre l'estremo e decisivo pronunciamento in avanti, si apre, si tende e sprigiona tutta l'energia a disposizione.

La postura finale è caratterizzata dal completo allungamento del corpo (di qui l'altra denominazione di allungo), che, in caso di esito negativo dell'attacco, fa sorgere il problema di essere riportato al più presto nella più tutelata posizione di guardia.

In effetti lo schermatore che ha prodotto l'allungo, abbassando notevolmente la sua linea di guardia, si trova in una posizione prona davanti al suo avversario, pressoché scarico di energia muscolare ed in una posizione che limita notevolmente la piena disponibilità del movimento del braccio armato.

Per contro l'antagonista, restato nella comoda postura di guardia, mantiene del tutto intatta la sua potenzialità sia in ordine allo spostamento sulla pedana, sia in ordine all'esecuzione dell'intero ventaglio di opzioni tecniche a sua disposizione.



Questa situazione geometrico – posturale assume particolare importanza nella specialità della spada, dove l'assenza della Convenzione schermistica e il vantaggio di poter tirare il colpo anche sui bersagli avanzati rende possibili appetibili configurazioni tecniche.

In effetti lo spadista deve solo battere sul tempo l'impatto del colpo dell'avversario e indirizzando la stoccata progressivamente al polso, all'avambraccio ed infine al braccio può guadagnare enormemente in spazialità, che viene tradotta in termini di anticipo temporale.

Tirando poi il colpo in condizioni posturali ottimali, quelle della guardia, dovrebbe anche essere in grado di poter contare su una sufficiente precisione di punta, decisiva in relazione all'esiguità della superficie dei bersagli avanzati.

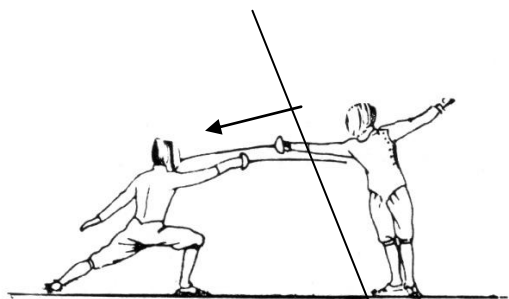
Per tutti questi motivi tecnici lo spadista, tra gli specialisti della scherma, è quello che è meno propenso ad attaccare; anche la tattica, basata sulla gestione del vantaggio e sull'effettuazione del colpo doppio, tende a limitare le sue iniziative in avanti.

Un'altra considerazione da fare sull'attacco è quella riguardante la grande alea di risposta a cui va incontro: in effetti le reazioni difensive dell'avversario possono spaziare dalla semplice difesa di misura, all'utilizzo del ferro con la parata, al ricorso ad un'uscita in tempo.

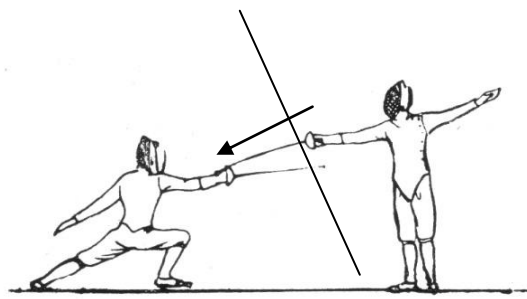
Quindi, limitandoci alla sola spazialità, un attacco, volta per volta, può vedere il proprio avversario arretrare, stare fermo sul posto o addirittura venirci incontro.

Riunita

E' un colpo d'arresto, utilizzato soprattutto nella specialità della spada, impostato su una duplice geometria: una offensiva, realizzata protendendo la spalla ed il braccio armato in avanti alla ricerca della massima estensione per anticipare spazialmente il colpo, ed una difensiva, basata sul sottrarre il proprio bersaglio all'avversario, raccogliendosi all'indietro a piedi uniti.



riunita alla maschera



riunita al braccio

Mentre nell'arresto con contrazione, come abbiamo già visto nelle pagine precedenti, la tutela è ottenuta tramite l'angolo al polso creato in corrispondenza della lama avversaria che viene fatta divergere all'esterno del bersaglio, in questo caso la tutela è ricercata tramite la sottrazione del corpo alla gittata del colpo antagonista.

Tra l'altro la posizione più elevata, ottenuta raddrizzando le gambe che erano piegate nella postura di guardia, permette di dominare dall'alto l'avversario, facilitando specificatamente l'angolazione sopra indirizzata al suo avambraccio.

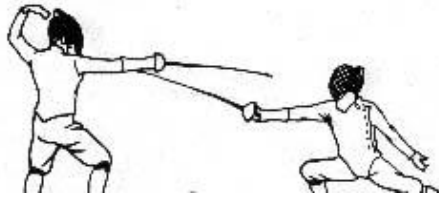
Angolazione

Nella specialità della spada è un'azione offensiva a ferro libero che sfrutta sul finale della distensione del braccio armato l'angolo formato dall'avambraccio e dalla lama, ottenuto con un'adequata inclinazione dell'articolazione del polso.

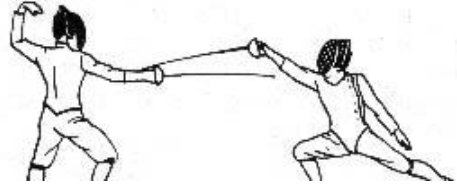
Quello stesso meccanismo che abbiamo visto essere alla base dell'opposizione di pugno in questo caso non è utilizzato in corrispondenza del ferro avversario, bensì nel vuoto per ottenere una linea di penetrazione diversa da quella lineare.

Tanto per intenderci, su una guardia coperta dell'avversario ogni colpo in linea retta, risultando parallelo all'avambraccio antagonista nascosto dietro la cocchia, risulta tangente al bersaglio avanzato e quindi non ha nessuna probabilità d'impatto.

Diversamente, producendo un'opportuna angolazione (interna, esterna, sopra, sotto o comunque intermedia) si creano le premesse geometriche per poter offendere il polso o l'avambraccio nemico, violando una sua copertura di partenza.



angolazione sotto



angolazione sopra

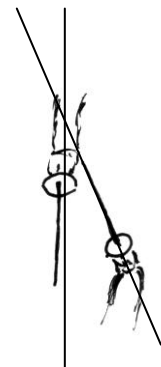
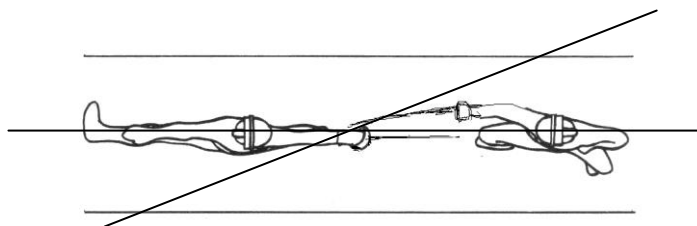
Quindi, se nella scherma il colpo dritto è in linea teorica la contraria all'invito o alla scoperta dell'avversario, nella spada l'angolazione risulta specificatamente la contraria alla sua copertura di guardia.

Arresto di angolazione arretrando

Sempre nella specialità della spada si configura una particolare situazione geometrica, per cui è possibile colpire l'avambraccio dell'avversario che sta effettuando un attacco a ferro libero.

Ricordiamo che, nel caso in cui i due schermitori rispettino la linea direttrice, i loro bracci armati giacciono su di essa; se poi la guardia è quella canonica di terza con il pugno nella relativa postura, la punta dell'arma non minaccia il tronco dell'avversario che gli sta davanti, bensì è già indirizzata sul bersaglio avanzato interno, per effetto appunto dell'angolo al polso artatamente creato.

linea direttrice



linea direttrice

Qualora l'avversario produca un attacco a ferro libero, con quasi certezza si sposterà sulla linea direttrice, linea sulla quale peraltro giace la proiezione della lama tenuta dall'attaccato, come sopra ricordato, in guardia di terza.

Per impattare con anticipo il suo polso o il suo avambraccio sarà sufficiente allungare completamente il braccio armato, mantenendo la stessa angolazione e producendo, se di caso, un passo indietro per compensare l'eventuale avanzamento dell'antagonista.

Tra l'altro in tal modo il colpo non risulterà portato, ma, lasciando la punta al varco, sarà la stessa dinamica dell'attaccante a produrre la stoccata, aumentandone la probabilità di successo per la maggiore precisione derivante appunto dalla semplicità della meccanica del colpo.

Combattimento ravvicinato

L'eterno problema dello schermitore di riuscire a raggiungere il bersaglio avversario assume una particolare configurazione nel caso del cosiddetto combattimento ravvicinato.

Di solito la questione della misura consiste nel riuscire a coprire felicemente la distanza che ci divide dall'avversario indenni dalla sua reazione difensiva; invece nel caso del corpo a corpo il problema spaziale è di natura diametralmente opposta: la lunghezza del nostro braccio armato è superiore al segmento che ci separa da lui, impedendoci di conseguenza di riuscire a colpirlo per mancanza di spazio utile.

Il problema di conseguenza è quello di riuscire a ridurre l'estensione dell'arto sino a rendere geometricamente possibile il colpo: si approfitta quindi in modo singolo o congiunto delle articolazioni del polso, del gomito e della spalla per accorciare il braccio armato.

Ulteriori sussidi a disposizione dello schermitore possono essere l'inclinazione della spalla armata verso il basso, il suo allontanamento all'indietro facendo perno sul piede dietro (questo solo nella specialità della spada) o la circonduzione del braccio armato attorno alla propria testa.

Se si riesce nei suddetti modi a trovare una possibile geometria si può o tirare un colpo di rimessa sullo stesso bersaglio oppure un secondo colpo sul bersaglio opposto a quello originario.

Comunque lo schermitore non deve mai indietreggiare da un corpo a corpo: in effetti sarebbe impegnato in una duplice attività, appunto quella dello spostamento all'indietro e quella contemporanea di cercare di tirare il colpo, a differenza dell'avversario che potrebbe impegnarsi solo in quest'ultima.

Confronto tra schermitori di mano diversa

Statisticamente, anche se molto meno rispetto ad alcuni anni fa (quando ancora si contrastava la cosiddetta mano del diavolo), sulla pedana sono più frequenti gli assalti tra schermitori destrimani; seguono quelli tra un destro ed un mancino e, buoni ultimi, quelli tra mancini.

E' innegabile che sussista una specie di idiosincrasia nei confronti del mancino, idiosincrasia che talvolta sfocia in una sudditanza psicologica, un vero e proprio complesso.

La consuetudine, come ben sappiamo, è una buona maestra, per cui si trova a mal partito colui che si trova a subire una qualche novità: in effetti il mancino tira più soventemente con il destro, che viceversa (la rivincita comunque il destro se la riprende quando assiste ad un incontro tra due mancini!).

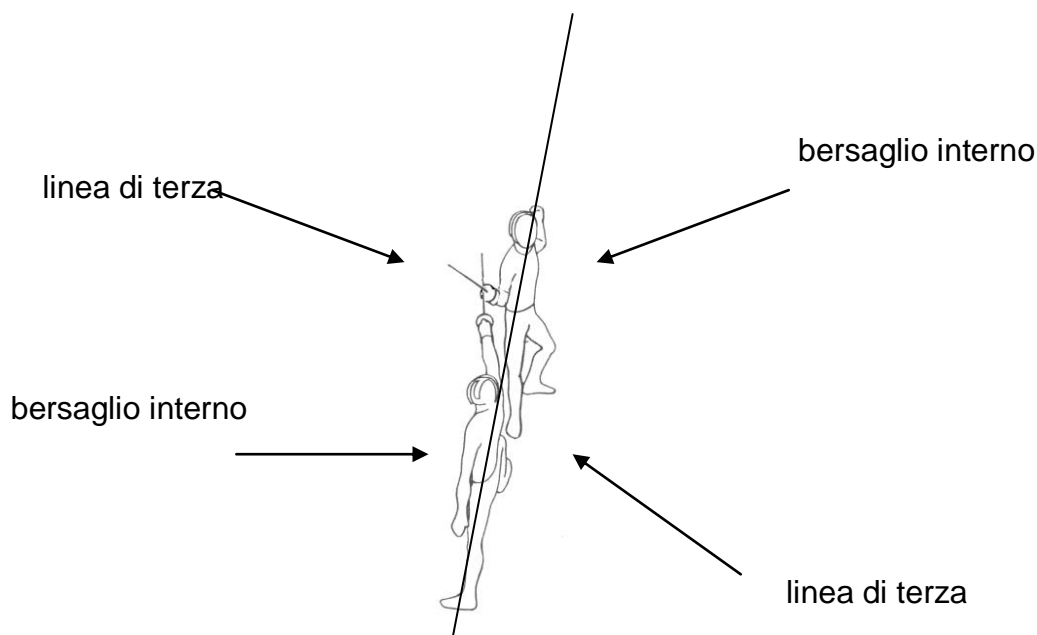
Ciò che segue, ovviamente, non è la panacea per tutti i destri, ma indubbiamente può aiutare a comprendere la situazione geometrica che si viene a creare in questa tipologia di scontro.

Quando scendono in pedana due schermitori di mano uguale si realizza una configurazione di corrispondenza, ovvero le singole parti corporee e le loro coordinate spaziali sono ribaltate rispetto al reciproco punto di osservazione.

In altre parole la linea direttrice, sulla quale giacciono i piedi assieme al tronco e alle braccia di entrambi, separa e distribuisce in due aree distinte e contrapposte i bersagli e le attività tecniche con l'arma.

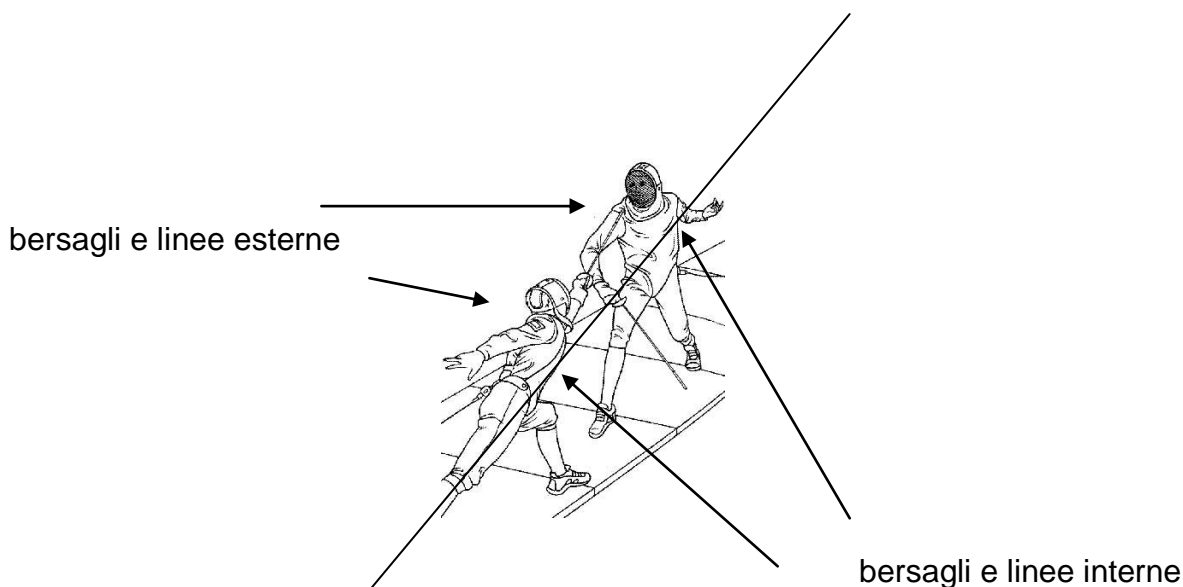
Ad esempio: il bersaglio interno di uno si trova dall'altra parte del bersaglio interno dell'altro, come la direzione della parata di terza di uno risulta opposta a quella dell'altro.

Il rapporto tra le superfici corporee e le relative traiettorie tecniche è ribaltato rispetto alla linea di mezzeria geometrica rappresentata dalla surricordata linea direttrice.



Diversa è la situazione geometrica quando a confrontarsi sono due schermitori di mano diversa: in questo caso si realizza una configurazione geometrica di simmetria.

La linea direttrice non separa più una zona interna in contrapposizione ad una esterna o viceversa, ma divide bersagli e spazio tecnico in due identiche dimensioni per i due contendenti, interno ed esterno.



L'usuale dimestichezza del destro a trovare il bersaglio interno in una certa posizione viene frustrata dalla specularità che caratterizza le posture spaziali configurate con il mancino; quest'ultimo invece, rispetto alla geometria delle superfici corporee e delle traiettorie della lama, si trova a tirare in una condizione per lui più standardizzata.

In effetti da ciò deriva la sua esperienza e predilezione del colpo al fianco, linea che peraltro astutamente tutela spostandosi alla sua sinistra proprio sulla linea di confine laterale della pedana.

In buona sostanza, tirando con il mancino, avviene, a parità di azione, un ribaltamento dei bersagli.

Facciamo l'esempio di una battuta di quarta e colpo eseguita da un destro su un destro: la lama si sposta verso sinistra per la percussione e poi porta la stoccata sul corrispondente bersaglio scoperto, quello interno.

La stessa azione effettuata sul mancino: la lama si sposta inizialmente sempre verso sinistra, ma il bersaglio scoperto in questo caso risulta quello esterno, appunto per la diversa posizione del corpo tenuta dal mancino.

Di rilievo è soprattutto la diversa inclinazione della maggior superficie corporea del tronco: l'angolo d'impatto non è più favorito da un'angolazione del polso armato all'infuori, bensì all'interno.

In ultima analisi ciò che domina il rapporto geometrico con il mancino è il principio di simmetria: i suoi spostamenti in una direzione sono uguali a quelli dell'avversario destrimane che gli si trova davanti ed i suoi bersagli giacciono nelle stesse posture spaziali di quelli dell'antagonista.

A questo proposito mi sovviene un consiglio di un mio vecchio maestro, consiglio che subito vi giro: “Se con un mancino non sai cosa fare, osservalo e fai a lui ciò che lui fa a te”.