Scherma e arte militare

L'aggressività umana è un atteggiamento ricorrente nella Storia: partendo da quella biblica di Caino, transitando da quella di Romolo, si arriva con un balzo ideale alle bombe atomiche di Hiroshima e Nagasaki e purtroppo non finirà certo qui.

La scherma con le sue armi bianche, a ben pensare, per millenni ha costituito la razionalizzazione degli attrezzi utilizzati per queste continue aggressioni. A questo proposito appare alquanto ipocrita la definizione di scherma condivisa da vocabolari e dizionari: l'arte di difendersi, di realizzare uno schermo difensivo; come se l'aggressore non si avvalesse degli stessi strumenti e relativi meccanismi tecnici!

L'aggressione dai singoli si è poi nel tempo sviluppata tra gruppi sempre più numerosi: sono nate le guerre ed è nata la cosiddetta arte militare per gestire al meglio le proprie risorse.

Il combattimento individuale si è dovuto disperdere ed inquadrare in una dimensione più ampia ed estesa, soprattutto organizzata per una gestione globale delle forze messe in campo da un intero gruppo di individui.

Se analizziamo questi due ambiti, scopriamo che le finalità sono identiche: il raggiungimento della vittoria, ovvero la prevaricazione di un avversario; del pari i mezzi sono identici: strumenti atti all'offesa e parallelamente alla difesa; ugualmente le formule cerimoniali molto simili nella loro essenza, almeno a partire da una certa epoca: atto formale di dichiarazione di guerra e Convenzioni di Ginevra da una parte, Regolamento Tecnico e pronti – voi dell'arbitro dall'altra.

Partendo da queste considerazioni, cerchiamo ora di rinvenire quante altre affinità sussistono tra Arte militare propriamente detta e Arte schermistica individuale; ovvero concetti, procedure e meccanismi che possano essere condivisi tra un insieme organizzato di persone e tra un singolo individuo, che abbiano il comune intento di giungere alla vittoria.

Alcune considerazioni si possono fare in relazione alla fase prodromica rispetto al vero e proprio scontro.

Innanzitutto possiamo osservare che sia un esercito, sia uno schermitore si tengono in forma e si preparano al confronto. La truppa si allena all'arma bianca a singole coppie e poi anche ad azioni collettive, delle quali la più famosa è senza dubbio la falange macedone; il singolo schermitore prende lezione dal maestro e anche lui si impegna nei cosiddetti esercizi.

In secondo luogo è da sottolineare quanto sia importante l'alimentazione: il vettovagliamento, con al primo posto la disponibilità di acqua, per un esercito è di fondamentale importanza; per lo schermitore dei nostri tempi è parimenti necessario affidarsi a un dietologo, oggi ribattezzato nutrizionista, al fine di trovare i migliori equilibri alimentari.

Grande importanza riveste anche il controllo e la messa a punto degli strumenti con cui si combatte. L'esercito affida alle cure dei singoli combattenti l'efficienza delle proprie armi e agli specialisti il miglior funzionamento di strumenti bellici come mangani, baliste e arieti; lo schermitore si avvale del lavoro del tecnico delle armi sia affinché esse siano pienamente funzionanti, sia che ossequino le prescritte disposizioni del Regolamento del Materiale.

Infine simile è la preparazione interiore immediatamente precedente allo scontro: il generale, la storia ce ne fornisce numerosissimi esempi, parla ai suoi soldati col fine di caricarli e motivarli; lo schermitore cerca la concentrazione, dialoga con il suo Io per procurarsi le migliori energie mentali.

Esaurita l'analisi delle fasi che precedono il combattimento vero e proprio, cominciamo ad esaminare gli ulteriori punti di contatto tra i due mondi in oggetto.

In prima battuta si evidenzia l'identico atteggiamento di vicendevole studio che dà inizio al rapporto con i rispettivi avversari: ovviamente né un esercito né un singolo schermitore adottano una qualsivoglia iniziativa senza prima aver acquisito informazioni e dati sull'avversario. Si può aver già avuto un'esperienza diretta e quindi si può anche attingere al cosiddetto precedente sul campo o sulla pedana; oppure è necessario procedere all'analisi delle caratteristiche dell'antagonista. Di un esercito si può cercare di constatarne l'effettiva consistenza sia numerica che di particolari corpi specialistici (come arcieri o cavalleria); di uno schermitore si potrà parallelamente valutarne l'altezza in rapporto alla propria, la stazza, il tipo di impugnatura e quant'altro.

In seconda battuta si tenterà di saggiare le reazioni dell'antagonista al fine di verificarne la vera natura, la tendenza e la consistenza: nei campi di battaglia si parla di scaramucce iniziali, sulla pedana si parla di *scandaglio*. Sono azioni che hanno in comune la finalità di smascherare gli schemi della reazione avversaria.

Poi, acquisiti questi dati e confrontati con le proprie caratteristiche, si opterà su come impostare lo scontro: attaccare, operare di contrattacco, attestarsi sulla difensiva. Che lo si faccia in gruppo oppure da singolo si tratta sempre di trovare la giusta impostazione iniziale dello scontro.

Se l'iniziativa viene presa dall'avversario, si dovrà nel più breve tempo possibile trovare la giusta mossa per controbattere: il concetto tipicamente schermistico di *contraria* appartiene anche all'arte militare. Il fine è quello della neutralizzazione dell'azione del nemico, sulla quale poter addirittura rispondere di rimando, come ad esempio sul campo il respingimento di un attacco falcidiando chi lo effettua, oppure sulla pedana utilizzando la *risposta* dopo aver effettuato una riuscita *parata*.

Ma entriamo nel vivo di quella che è la dimensione tecnica, ovvero parliamo nel concreto delle azioni che possono essere realizzate sia da un esercito, sia da uno schermitore.

I trattati di scherma, come sappiamo, parlano di azioni di *attacco semplice*, dove per semplice si intende il fatto di voler sorprendere l'avversario in velocità, senza che quest'ultimo nemmeno possa abbozzare una sua valida difesa; i principi su cui poggia questo concetto sono che l'avversario ignora quando viene scatenato l'attacco, che non conosce il luogo dove è indirizzato e non ne conosce nemmeno il meccanismo. Ebbene sulla pedana si cerca di sparare la migliore botta dritta che si possa effettuare oppure la più fulminea battuta e colpo; in campo, magari uscendo da una roccaforte assediata, si può tentare una rapida ed inaspettata sortita.

Oppure si può ricorrere alle *azioni composte*, dove l'attenzione di chi si difende viene ingannata e sviata in un luogo diverso da quello che invece sarà il vero bersaglio dell'attacco. Magari, prima di attaccare il punto più debole di una fortificazione, viene effettuato un'azione cosiddetta diversiva su un differente punto al fine di attirare i difensori in un sito lontano e diverso, lasciando maggiormente sguarnito il luogo del successivo e vero attacco; come lo schermitore che, per esempio, effettua una finta dritta in fuori per poi eludere con una cavazione l'accorrente parata dell'avversario e colpirlo invece nel bersaglio in dentro.

Anche il *controtempo* presenta dei connotati alquanto simili: lo schermitore, percepito che l'avversario si difende tramite un'*uscita in tempo*, finge l'attacco per poi neutralizzarlo e portare il colpo finale; nello stesso modo un eroico drappello, lo si vede spesso anche nei film, può attirare il grosso del nemico in un sito dove è stata approntata una trappola.

Similmente accade anche per la cosiddetta *seconda intenzione*, quel meccanismo consistente nell'eseguire un movimento che irretisce l'avversario nelle sue dinamiche ordinarie: così il condottiero fa effettuare alla luce del sole degli spostamenti alle sue truppe per ingenerare dei ragionamenti consequenziali alle altre forze (fulgido esempio la battaglia di Gaugamela, quando Alessandro ordina

alla cavalleria l'attacco sull'ala destra; Dario III ordina a Besso di spostarsi per coprire l'attacco, mentre poi Alessandro stesso con una piccola squadra di cavalieri diverge al centro e arriva a tiro di lancia dal re dei re, che è costretto alla fuga); così anche lo schermitore, percepita la sua maggiore velocità di braccio, cade artatamente su una parata dell'avversario per poi poter comodamente contro parare e rispondere con un colpo vincente.

Passiamo ora alla *difesa*: ad esempio gli assediati in un castello si ingegnano a realizzare un sistema difensivo organico che riesca a respingere gli assalti del nemico; parimenti uno schermitore, che per scelte tattiche oppure per un consistente vantaggio nel punteggio, può decidere di aspettare l'attacco dell'antagonista per costruirci sopra una risposta vincente e per questo si concentra nell'alternare la tipologia delle sue parate.

Passando dalla tecnica alla tattica troviamo ancora notevoli punti di contatto tra le due ottiche:

Innanzitutto sia il generale sia lo schermitore osservano attentamente l'evoluzione della situazione, cioè verificano nel concreto divenire l'effetto delle decisioni prese; tengono sotto controllo la variazione dei singoli parametri che compongono il quadro d'assieme.

Poi, appunto in seguito a quest'attività di vigilanza, sia il generale che lo schermitore possono e devono apportare degli immediati correttivi quando le sorti dello scontro prendono una certa piega sfavorevole; la capacità di poter cambiare, come si dice, in corso d'opera è fondamentale per entrambi al fine di avere più possibilità di portare a casa la vittoria.

Anche il cosiddetto terreno offre notevoli punti di contatto: i grandi condottieri cercavano sempre la migliore ambientazione per le loro battaglie; sia sufficiente pensare al disporsi in modo che il nemico debba attaccare con il sole negli occhi oppure a procurare lo scontro in un luogo angusto quando le forze avversarie sono più numerose e quindi hanno maggiori difficoltà di movimento; allo stesso modo lo schermitore, che è riuscito a far arretrare l'antagonista sino alle propinquaggini del limite posteriore, limita quasi del tutto la sua residua possibilità di arretramento e su questa particolare situazione può costruire delle specifiche meccaniche di colpo.

Una considerazione anche in chiave strategica, ovvero nell'ottica dei fini ultimi di uno scontro: molto spesso, in relazione alla natura delle fortificazioni di una città o di un castello, le forze assalitrici preferivano differire un'azione diretta di forza, cingendo invece d'assedio le mura al fine di fiaccare fisicamente e mentalmente il

nemico; abbastanza similmente lo schermitore può sfruttare a suo vantaggio il trascorrere del tempo quando è in vantaggio di stoccate e intravede la fine del periodo regolamentare del match.

Siamo pervenuti alla fine del nostro excursus dove abbiamo cercato di dimostrare come dimensioni apparentemente lontane alla fine dei conti lo siano invece in modo alquanto marginale: un intero esercito e un singolo combattente si informano a numerosissimi principi comuni; in effetti si tratta solo di come potersi organizzare al meglio per gestire l'aggressione umana nell'ottica dei due antagonisti.

Sono comunque lezioni di vita comportamentale; in tal senso mi permetto di consigliarvi la lettura dell'opera "L'arte della guerra" del generale cinese Sun Tzu vissuto nel VI secolo a.c.; trovate lo scritto in passionescherma.it nella rubrica Saggezza orientale.

M°Stefano Gardenti