



AMHE Paris

ARDAMHE



## L'ART INGÉNIEUX DE L'ESCRIME



Traduction de la partie théorie du manuscrit  
Anonyme « bolonais » M 345  
(Biblioteca Classense de Ravenne)

D. de Grenier  
Version du 21/05/2014

## Remerciements

Je remercie Benjamin Conan, Vincent Le Chevalier, Ivan Debono, Filippo Giovannini, Michaël Huber, Adrien Zeppieri et le Cercle Bolonais francophone pour leur corrections et suggestions.

## Licence



<http://creativecommons.org/licenses/>

Didier de Grenier, 2014, [didegren@gmail.com](mailto:didegren@gmail.com)

ARDAMHE : <http://ardamhe.wordpress.com/>

AMHE Paris : <http://www.facebook.com/Amhe.paris>

Version : 20140521

## Sommaire

<b>SOMMAIRE</b> .....	<b>3</b>
<b>EN GUISE DE PREAMBULE</b> .....	<b>4</b>
<b>DESCRIPTION DE L’OUVRAGE</b> .....	<b>5</b>
<b>REMARQUES SUR LA PRESENTE TRADUCTION</b> .....	<b>6</b>
SUR LA TRADUCTION DES TERMES TECHNIQUES .....	6
NOTATIONS.....	6
STYLE.....	6
<b>TRADUCTION DU TEXTE</b> .....	<b>7</b>
DEFINITIONS .....	7
<i>Les gardes</i> .....	7
<i>Les tranchants de l’épée</i> .....	11
<i>Les voltes de main</i> .....	11
<i>Les coups de taille et d’estoc</i> .....	13
<i>Les déplacements</i> .....	14
<i>Le temps</i> .....	16
<i>L’estocade et la botte de la main</i> .....	17
<i>Jouer</i> .....	17
INSTRUCTIONS GENERALES .....	18
<i>L’éthique</i> .....	18
<i>Les jeux larges &amp; étroits</i> .....	23
<i>Conseils pratiques</i> .....	24
<i>Manière de conduire le combat</i> .....	27
<i>Les jeux larges &amp; étroits (partie supprimée)</i> .....	29
ÉPÉE SEULE – INSTRUCTIONS.....	29
<b>BIBLIOGRAPHIE</b> .....	<b>31</b>
LES SOURCES POUR L’ECOLE BOLONAISE .....	31
<i>Anonyme bolonais</i> .....	31
<i>Manciolino Antonio</i> .....	31
<i>Marozzo Achile</i> .....	31
<i>Dall’Agocchie Giovanni</i> .....	31
<i>Viggiani Angello</i> .....	31
AUTRES SOURCES.....	31
DICTIONNAIRES .....	32
DICTIONNAIRES EN LIGNE.....	32
DIVERS.....	32
<b>ANNEXE 1 : COMPOSITION DES MS 345 ET 346</b> .....	<b>33</b>

## En guise de préambule

Dans les Arts Martiaux Historiques Européens (AMHE), si on veut qu'une source soit largement étudiée et pratiquée il faut qu'elle soit facilement accessible. Elle doit l'être physiquement mais avec Internet cela devient un faux problème. La majeure partie des pratiquants ayant peu de temps pour se consacrer à l'étude de texte dans leur langue d'origine, la source doit être aussi et surtout accessible dans la langue française.

Ce travail propose donc de rendre disponible en français une partie de l'ouvrage communément appelé « anonyme bolognaise ». Il fait partie d'un groupe de documents qui traitent de l'art des armes italien pratiqué à Bologne au XVI<sup>ème</sup> siècle et dont le plus emblématique reste celui d'Achille Marozzo. La présente traduction ne concerne que les 25 premiers folios qui contiennent les aspects théoriques de cette discipline.

La traduction a deux objectifs. Un premier objectif purement « égoïste » d'étude du document lui-même et de la langue italienne. Le second est de mettre à disposition cette première traduction pour, espérons-le « amorcer la pompe » et susciter l'intérêt pour l'art des armes selon l'école bolognaise.

La traduction que je présente est certainement imparfaite selon les standards universitaires elle est néanmoins une fenêtre sur le texte italien. Comme on dit dans le milieu des AMHE « il est préférable d'avoir une traduction encore imparfaite que pas de traduction du tout ». Ce travail évoluera au gré des remarques et des critiques mais surtout de la compréhension globale du texte et de l'art qu'il explique.

## Description de l'ouvrage

Deux manuscrits, côtés M 345 et M 346, sont conservés à la biblioteca Classense de Ravenne. La transcription est publiée par RUBBOLI & CESARI (2005), les informations qui suivent sont issues de leur ouvrage sauf mention contraire. Les deux manuscrits, bien qu'écrits par des mains différentes, semblent être l'œuvre d'un même auteur. Le manuscrit M 345 serait selon eux un autographe, il traite de l'épée seule et contient un enseignement théorique de l'art des armes. Le manuscrit M 346 serait une copie, il contient des descriptions techniques pour des armes diverses ; il traite aussi de l'épée seule dont une trentaine de pages est commune avec le M 345. Il semble qu'ils soient les textes préparatoires d'un ouvrage incomplet.

L'auteur est inconnu, nous ne savons même pas s'il est bolonais. Le manuscrit M 345 supposé être rédigé de la main même de l'auteur présente des traits linguistiques du lombard et donc une origine plus septentrionale que Bologne. Néanmoins le contenu est dans la droite ligne des ouvrages d'Achille Marozzo, d'Antonio Manciolino et de Giovanni dall'Agocchie.

La datation pose aussi problème. Les documents ne sont pas datés. L'examen des filigranes du papier employé et de l'écriture permet de poser une rédaction autour de 1510-1515, difficilement postérieure à 1520. Cette datation semble cohérente avec le contenu technique martial des deux ouvrages. Les spécialistes anglo-saxons posent une datation plus proche de 1550 (LEONI 2010).

Les manuscrits M 345 et M 346 sont donc traités comme un seul ouvrage communément appelé « anonyme bolonais » (*anonimo bolognese*).

La partie théorique du M 345 traduite ici montre une proximité surprenante avec celle de l'ouvrage d'Antonio Manciolino. Cette dernière est moins développée que celle de l'anonyme mais reprend quasiment tous les points de la partie relative aux conseils pratiques. La nomenclature des coups entre les deux ouvrages est très proche, laquelle diffère sensiblement de celle des travaux de Marozzo et de dall'Agocchie. Ces éléments laissent entrevoir une relation entre l'auteur anonyme du M 345 et Antonio Manciolino mais la nature de cette relation nous échappe. L'un était-il élève de l'autre ? Ont-ils eu le même maître ? Antonio Manciolino lui-même serait-il l'auteur des manuscrits ?

Guido Antonio di Luca, mort en 1514, maître d'Achille Marozzo, aurait publié un ouvrage intitulé *Opera di Scherma* en 1534. Cet ouvrage reste introuvable. MM Rubboli et Cesari émettent l'hypothèse que les manuscrits M 345 et M 346 aient pu être les manuscrits de cet ouvrage. Rien ne vient cependant étayer cette hypothèse.

## Remarques sur la présente traduction

Le présent document ne contient que traduction française. Le texte original qui a servi de base à ce travail est dans l'ouvrage *L'arte de la spada*, RUBBOLI & CESARI (2005). La numérotation des paragraphes, ou groupes de paragraphes, est un ajout pour cette traduction, il facilite les références.

Le texte original en italien est un brouillon, certes d'un apparent bon niveau d'achèvement, mais il contient un certain nombre de répétitions et de textes biffés. La traduction propose ici quelques mises en forme dans le but de faciliter la lecture et d'écarter la lourdeur des répétitions de paragraphes.

Des titres qui ne figurent pas dans le texte original sont ajoutés pour aider au repérage des parties.

### Sur la traduction des termes techniques

La traduction ou non du vocabulaire technique fait toujours l'objet d'un âpre débat lorsqu'on est amené à traduire un texte. S'il est possible de conserver les mots italiens pour les noms, utiliser les verbes italiens dans un texte français s'avère lourd et disgracieux. Nous faisons le choix de traduire tous les termes technique en français. Le français et l'italien sont des langues suffisamment proches pour que la relation entre le terme original et la traduction soit quasi immédiate. Pour certains termes techniques nous irons puiser dans les traductions françaises d'ouvrages italiens comme celui de Hyeronime Calvacabo (1617) par exemple pour *aggiare*, *aggiamento* traduit ici par « accommoder », « accommodement ». Dans quelques cas il est nécessaire d'avoir recours à un néologisme, souvent par emprunt à la langue italienne comme par exemple *imbrocata*, *strette*, *falaciare* traduits respectivement par « imbrocade », « estrette » et « caver ». Les choix de traduction, si nécessaire, seront expliqués en note de bas de page. Les termes italiens d'origine sont entre parenthèse, à la suite de leur traduction, lors de leur première apparition dans le texte.

### Notations

Les incises présentes dans le texte d'origine sont mises entre tirets dans la traduction.

Les parenthèses sont des ajouts du traducteur pour faciliter la lecture et indiquer les termes italiens traduits dans le texte

### Style

Le style de l'auteur est difficile à rendre en français. Entre autre il utilise de phrases longues, inverse souvent l'ordre habituel des mots, recourt régulièrement à des enchâssement ou des cascades de subordonnées et emploie fréquemment la double négation.

La traduction, maladroitement peut être, essaye de « coller » au texte italien, ceci afin de maintenir un lien le plus direct possible entre le texte d'origine et sa traduction, le but initial étant de comprendre le texte d'origine avant tout, le fond plutôt que la forme.

## Traduction du texte

1. Au nom de Dieu.
2. Anonyme incomplet qui traite d'escrime : à savoir Traité de l'Escrime.<sup>1</sup>
3. [...] <sup>2</sup>  
<3 pages blanches>

### Définitions

#### Les gardes

4. Alors que l'homme en arrive à devoir faire quelque coup, ne s'étant pas mis à l'esprit de fuir, par nécessité il convient qu'entre l'un et l'autre il bouge d'abord l'arme de quelque façon dans laquelle elle se trouvait, et les jambes de quelque accommodement dans lequel elles soutenaient pareillement la personne. Je donnerai premièrement à suivre l'ordre naturel ainsi fait pour exposer tous ces accommodements de mains et de pieds, lesquels, entre tous, universellement selon leur effet, s'appellent gardes. En telle chose on pourra placer sa personne et de là, avec son salut, devront bouger le bras armé et les pieds qui suivent.
5. Il y a une garde qui, parce que plus que les autres protège la tête, prend le nom de garde de tête (*guardia di testa*). Et elle se fait comme tu veux avec le pied droit ou le pied gauche placé très en avant. Et concernant les bras, nous confierons à celui de droite l'épée, à l'autre pour ne pas le prétendre désœuvré, la bocle<sup>3</sup>. Ils doivent pareillement être étendus fortement à l'encontre de l'ennemi, pas plus haut que les épaules, quoique la main armée de l'épée doive se trouver un peu plus basse que celle de la bocle.
6. La garde haute (*guardia alta*) se fait avec le bras en haut bien levé en l'air de sorte que l'épée se trouve complètement en arrière. Le bras de la bocle est projeté loin vers le visage de l'ennemi. En ce qui concerne les pieds, c'est au choix le droit ou le gauche qu'on doit placer en avant avec un grand pas. Encore, nous paraissant faire tant d'honneur au droit, nous pouvons le porter juste quatre doigts<sup>4</sup> devant le gauche. Et là, avec le talon un peu levé du sol et placé de telle manière que les deux genoux tiennent les jambes droites sans aucune flexion.
7. Pour se mettre dans la garde de la licorne (*guardia di lioncorno*), ainsi dite parce que l'épée à la manière de la corne dudit animal doit s'incliner de haut en bas, il convient de tenir le bras de l'épée levé en haut de manière à ce que la pointe s'incline vers le visage de l'ennemi, et pareillement la main de la bocle bien poussée vers celui-ci. En ce qui concerne les pieds, selon notre plaisir, nous pourrions porter quelque peu en avant le droit par rapport au gauche ou le gauche par rapport au droit.
8. À s'arranger dans la garde de face (*guardia di faccia*), comme dans la garde précédente, on pourra mettre l'un des pieds devant l'autre. Mais les bras doivent être tenus allongés

---

<sup>1</sup> Notation, rédigée par une main différente, datable du XVIII<sup>ème</sup> siècle, attribuée à Pier Paolo Ginanni (1698-1776).

<sup>2</sup> Le texte de ce paragraphe est incomplet et est entièrement repris dans le § 66. Il est suivi de 3 pages blanches qui précèdent le corps du traité.

<sup>3</sup> *Broccchio*. Nous emploierons dans la traduction le terme « bocle » en usage dans les AMHE pour ce petit bouclier à manipule. En français contemporain du texte, le terme était sans doute « rondelle ».

<sup>4</sup> 4 doigts, i.e. 8 à 10 cm.

contre l'ennemi, pas plus bas que la hauteur de ses propres épaules comme nous l'avons dit pour la garde de tête, de manière que la main lui fasse voir la pointe dirigée directement au visage de l'ennemi. Cette main sera couverte de celle de la bocle.

9. La garde dessus le bras (*guardia di sopra braccio*) se fait de telle sorte que le bras armé de l'épée doit être placé, la partie intérieure du coude quasiment à l'aplomb de l'articulation de l'autre, de manière à ce que la pointe de l'épée se tourne bien vers l'arrière, et celle (la pointe) de l'épaule vers l'ennemi. La bocle doit encore être fortement projetée vers sa face. Le pied droit pendant ce temps doit avancer avec le pas ne dépassant le gauche que d'une bonne paume<sup>5</sup> sans plus de flexion du genou placé devant.
10. Voulant se mettre à l'abri dans la garde d'entrée (*guardia di entrare*) il est nécessaire d'allonger le bras vers l'ennemi de sorte que la pointe de ton épée menace son visage. Les mains levées fidèlement jointes, ne doivent pas toutefois avancer trop loin de ta tête. En ce qui concerne les pieds, à permettre une si forte défense, le droit avec le genou quelque peu fléchi devra être noblement<sup>6</sup> placé devant le gauche.
11. Quand il adviendra de vouloir se trouver dans la garde dessous le bras (*guardia di sotto braccio*) il sera nécessaire de placer la main de l'épée sous l'aisselle<sup>7</sup> du bras de la bocle de manière à ce que la pointe de l'épée soit dirigée vers l'arrière, et la bocle dans la face de l'ennemi. Mais les pieds pourront être disposés comme nous l'avons dit dans la garde dessus le bras.
12. La garde dite de la porte haute de fer (*porta alta di ferro*) est telle que pour s'accommoder dans celle-ci on doit se placer de travers en dirigeant l'épaule droite vers la poitrine de l'ennemi. Le bras de l'épée bien en avant avec la pointe dans le visage de l'ennemi, si bien que le poing armé se trouve au même niveau que la pointe de la cuisse droite. Mais le bras de la bocle doit être tenu devant le sommet de l'épaule pour la sécurité de la tête. À cette situation des bras, voulant disposer les pieds, le droit doit être porté vers l'ennemi un grand pas en avant, le gauche doit être placé en travers de manière que l'un et l'autre genou montrent quelque peu leur flexion.
13. En te mettant à l'abri dans la garde dite de la porte étroite de fer (*porta stetta di ferro*), car par celle-ci l'homme se meut étroitement contre l'ennemi, comme dans la précédente garde tu dois opposer l'épaule droite vers l'ennemi et étendre le bras de l'épée le long du genou droit, pour la sécurité de celui-ci, de sorte que la main qui tient l'épée ne soit pas loin de la partie supérieure du genou. Le bras de la bocle est fortement projeté contre l'ennemi pour la protection de la tête. Le pied droit doit être poussé d'un grand pas vers l'ennemi sous la protection de la garde. Le pied gauche doit être placé de travers, en fléchissant quelque peu les deux genoux.

---

<sup>5</sup> *Palmo*. Il faut distinguer le *palmo piccolo* égal à 4 doigts (8 à 10 cm) et le *palmo grande* égal à 9 pouces (25 à 30 cm) qui est un équivalent de l'empan (*spanna*), cf. CRISTIANI, Girolamo Francesco. *Delle misure d'ogni genere, antiche e moderne*. Brescia, Giambattista Bosini, 1760. L'auteur du MS 345 précise à la fin du folio 28r « *Tu passarai quattro ditte ovvero uno palmo...* », peut-être pour lever l'ambiguïté et faire référence au *palmo piccolo*, ce qui conforte l'équivalence proposée de 4 ditte = 1 palmo  $\approx$  8 à 10 cm.

<sup>6</sup> *Gentile*, *gentilmente* sont traduits respectivement par « noble » et « noblement ». *Gentile*, dans son acception ancienne est « de condition noble, bien né, noble de naissance, courtois ».

<sup>7</sup> L'auteur utilise deux termes synonymes, *disello* et *lasena*. Pour *disello* on trouve dans OUDIN et FLORIO *ditello* ; *lasena*, utilisé aussi par Manciolino pour décrire la même garde, se trouve dans FLORIO sous la forme *laséne*. Les deux mots désignent l'aisselle.

14. La garde dite porte large de fer (*porta larga di ferro*), car en celle-ci tu te découvres plus largement à l'ennemi que dans celle ci-dessus, aurait le même accommodement des mains et des pieds qu'avait la précédente, si la main de l'épée ne changeait pas par rapport au genou droit, et elle ne descendait pas avec la pointe dirigée vers le sol en s'arrêtant avec le poing armé quasi au milieu des genoux fléchis.
15. En se plaçant dans la garde sanglier-porte haute de fer (*cinghiale porta alta di ferro*), peut-être nommée d'après le sanglier qui pour se défendre tourne ses défenses pour attaquer ses assaillants de travers, tu disposeras le pied gauche de travers à ton côté gauche, sur le genou quelque peu fléchi, et la jambe droite sera complètement étendue d'un grand pas en arrière. Et tu dirigeras également la main de l'épée avec la pointe vers le visage de l'ennemi. Mais celle de la bocle, gardant la tête doit se placer en hauteur
16. La garde sanglier-porte étroite de fer (*cinghiara porta stretta di ferro*) est cette manière similaire à la précédente que seule la main de l'épée change de la précédente position, s'abaissant jusque devant le genou gauche et s'arrête là pour sa sécurité, mais le reste des accommodements est complètement similaire à la précédente garde.
17. La garde sanglier-porte large de fer (*cinghiara porta larga di ferro*) se forme dans la composition de la personne comme les précédentes à ceci près que la main armée de l'épée en se déplaçant à partir du genou gauche, avec la pointe vers le sol, se met en travers au dessus de celui-ci.
18. La garde dite queue longue haute (*coda lunga alta*) se compose de telle manière que le bras de l'épée s'allonge de travers pas plus haut que la hauteur des épaules, avec la pointe visant l'ennemi, comme la bocle, lequel bras bien allongé doit être tenu fortement projeté. Mais le pied gauche, sous le genou quelque peu fléchi, se placera un grand pas tout droit vers l'ennemi.
19. La garde de la queue longue étroite (*coda lunga stretta*), ainsi dite pour l'étroitesse de sa mise en place, quoique l'épée démontre de soi une queue longue, elle est entièrement conforme à la précédente dans les accommodements sauf que la main de l'épée s'abaissant vers le genou gauche oppose à l'ennemi proche la pointe de celle-ci.
20. De même la garde dite queue longue large (*coda lunga larga*) se trouve dans la manière montrée ci-dessus, sinon que la main dirigeant l'épée se place avec la pointe abaissée vers la terre. Parce que son facteur ne se restreint pas avec l'arme comme dans la précédente, elle prend généralement le nom de queue longue large.
21. Avec le même accommodement que précédemment on se place encore dans la garde avec un nom redoublé dite queue longue longue (*coda lunga lunga*)<sup>8</sup>, sinon que la main de l'épée en se tournant bien étendue avec la pointe vers la partie arrière, ladite partie depuis le genou droit doit montrer de soi la plus ample queue d'où est né la garde et tiré aussi son nom.
22. Il y a une autre garde dite queue longue haute comme la garde énumérée précédemment. Dans cette garde ce n'est pas le pied gauche mais le droit porté en avant d'un grand pas et quelque peu de travers dans la partie droite de son facteur, qui doit s'arrêter sous le genou un peu fléchi. Mais la situation des deux bras est complètement similaire à l'autre queue longue haute.
23. Pareillement il y a une autre queue longue étroite, dans laquelle chacun se trouvera accommodé, à part que les pieds se placent comme dans la précédente, et les bras comme dans l'autre queue longue étroite.

---

<sup>8</sup> *Coda lunga lunga* que A. Marozzo nomme *coda lunga (e) distesa* : **queue longue (et) étendue**.

24. Il est aussi une autre queue longue large, à laquelle chacun peut se placer facilement pourvu que la main de l'épée se place à l'extérieur du genou droit vers la terre avec la pointe fortement baissée. Et les pieds avec le reste, sont accommodés de la manière qui fût démontrée dans la précédente garde.
25. Il sera pareillement appris l'autre queue longue longue en plaçant les pieds comme dans la précédente et les bras comme dans l'autre queue longue longue à part que le bras de la bocale se trouve fortement poussé dans le visage de l'ennemi.
26. Maintenant que nous avons nommé tous les accommodements des gardes lesquelles se trouvent être de trois manières à savoir hautes, étroites et larges, et afin que tu connaisses les hautes des étroites et des larges, et aussi des larges et des étroites connaître les hautes, je dis que de là nous les en distinguerons et les nommerons, lesquelles sont celles-ci : Garde haute, garde de la licorne, garde d'entrée, garde de tête, garde de face et garde dessus le bras. Toutes ces six gardes sont des gardes hautes et tu pourras les utiliser et les faire avec n'importe quel pied que tu voudras mettre en avant ou en étant pieds joints (*piedi parri*)<sup>9</sup> ou n'importe quelle manière qui te plaira. En plus de ces six gardes hautes il s'en trouve encore quatre qui sont les suivantes : porte haute de fer avec le pied droit devant, sanglier-porte haute de fer avec le pied gauche devant, queue longue haute avec le pied gauche devant et queue longue haute avec le pied droit devant. Ainsi les gardes hautes viennent à être en tout dix. Encore, ces quatre dernières gardes pourront être utilisées en étant avec les pieds joints.
27. Les gardes étroites sont celles-ci : porte étroite de fer avec le pied droit devant, sanglier-porte étroite de fer avec le pied gauche de travers, queue longue étroite avec le pied droit devant et queue longue étroite avec le pied gauche devant. Celles-ci sont (les) quatre gardes étroites que j'ai nommées ci-dessus. En plus tu pourras les faire en étant avec les pieds joints.
28. Les gardes larges sont celles-ci : porte large de fer avec le pied droit devant, sanglier-porte large de fer avec le pied gauche de travers, queue longue large avec le pied droit devant et queue longue longue ; qui sont encore au nombre des larges. La garde dessous le bras avec le pied droit devant, ou le gauche devant ou pieds joints, celle-ci est encore une garde large. Queue longue large avec le pied gauche devant et queue longue longue sont de même des gardes larges. Note maintenant que tu as en elles toutes les gardes hautes, étroites et larges qui peuvent se faire avec l'épée à la main.
29. Mais pourquoi avons nous donné à connaître dans les chapitres précédents les accommodements élégants qui appartiennent à l'art ingénieux de l'escrime ? Parce que nulle chose ne devrait tant être désirée dans cet art que ne l'est la connaissance des accommodements – ou gardes, comme il te plaît de dire – quand tu te trouves face à ton ennemi (à) s'apercevoir promptement de quelle manière les épées se tiennent arrangées pour les infinies et innombrables fins des différentes frappes<sup>10</sup> et (pour les) manières, qui d'un accommodement à un autre ne conviendraient pas ; parce qu'en étant avisé et illuminé d'une telle connaissance des accommodements tu feras à son emplacement avec

---

<sup>9</sup> *Piedi parri* : pieds joints. Il ya deux sens à cette expression. Ici il s'agit des pieds rapprochés jusqu'à être joints (en opposition avec la situation où l'un des deux pieds est devant). Au § 94, l'expression désigne la coordination de la main avec les pieds.

<sup>10</sup> *Ferire* « férir » est traduit par « frapper, frappe » dans le présent texte. Cependant, *ferire* est frapper en provoquant une blessure, *ferita*, et par extension il est synonyme de « blesser ». L'idée de blessure n'est pas implicite dans « frapper ». Nous aurions pu prendre au mot Émile Littré, qui dans son dictionnaire déplore l'usage limité de férir, pour redonner à ce verbe un peu de service (<http://www.littre.org/definition/ferir>).

le temps, l'épée et la personne le coup offenseur, ce que faisant tu seras sûr de ne pas être perdant.

### Les tranchants de l'épée

30. Afin que tu comprennes et que tu saches qu'étant deux tranchants dans l'épée, vrai (*dritto*) et faux (*falso*), desquels le tranchant qui vient par l'intérieur de ton bras droit et te regarde s'appelle le faux tranchant (*falso filo*), et l'autre tranchant – ou fil, comme il te plaît de dire –, qui suit par dehors de ton bras droit s'appelle le vrai tranchant (*dritto filo*).
31. Là maintenant il est grand besoin de donner à connaître, quand tu te retrouves avec l'épée en main contre ton ennemi, en quelle façon et manière d'accommodement est l'épée. Proposons que les deux soient accommodés en porte étroite de fer avec le pied droit devant, les faux tranchants des épées de chacun de vous s'affronteront.
32. L'autre manière est que vous pourriez être accommodés de façon à ce que les vrais tranchants des épées s'affrontent l'un et à l'autre, vous seriez encore tout deux en porte étroite de fer avec le pied droit devant, et pour cette raison, là il sera donc toujours nécessaire d'être avisé de la manière dans laquelle se trouvent les épées pour leur grande vertu, qui est que d'un accommodement à un autre il se trouve une infinité de formes.
33. Tu pourrais encore te trouver accommodé avec le pied gauche devant contre ton ennemi en queue longue étroite et lui serait placé dans un accommodement similaire, tu seras raisonnable si tu fais attention à la manière dans laquelle se trouvent chacune de vos épées car elles peuvent se trouver de deux manières, c'est à dire que les vrais tranchants se regardent l'un l'autre ou que ce soit les faux tranchants pour la grande variété des frappes qu'on peut utiliser d'un accommodement à un autre.
- 34.<sup>11</sup> Mais encore il sera nécessaire d'utiliser un tel jugement de connaissance en quelconque accommodement – ou garde, comme il te plaît de dire – tu sois composé contre ton ennemi parce que non seulement d'un accommodement à l'autre, il y a une très grande difformité à cause des frappes qui d'un lieu à un autre peuvent naître. Mais à tenir l'épée seulement un demi doigt haute, basse ou de travers, il y a une grande différence. Mais bien des fois à la déplacer hors de sa raison d'un seul cheveu est cause de sa perte car l'épée passe et entre par si peu d'espace, rien que d'y penser c'en est une merveille.
35. Et ainsi tu feras attention qu'en te trouvant contre ton ennemi accommodé en sanglier-porte de fer étroite, avec le pied gauche de travers, et que lui soit à l'opposé de toi en queue longue étroite avec le pied droit devant, là, dans un tel accommodement tu pourras te trouver de deux manières, à savoir que le vrai tranchant de ton épée regardera le faux tranchant de la sienne, ou que le faux tranchant de ton épée regardera le vrai tranchant de la sienne, et encore ainsi, et il bouge, ne frappe pas desdits accommodements composés [...]<sup>12</sup>

### Les voltes de main

36. Cet art ingénieux de l'épée consiste entièrement en une demi-volte (*mezza volta*) de la main ou une volte entière (*volta intiera*)<sup>13</sup>. Mais cette demi-volte de la main ou volte entière a grand besoin d'être accompagnée d'une demi-botte ou d'une botte entière, (et)

---

<sup>11</sup> Les §114 et §34 sont quasiment les mêmes, seule l'introduction sur le §34 diffère.

<sup>12</sup> Le texte s'arrête, il en résulte que la phrase est incompréhensible.

<sup>13</sup> *Volta* « action de tourner ou de se tourner », de *voltare* « tourner, se retourner ». Nous utilisons dans la présente traduction le français « volte » emprunté lui-même à l'italien, en revanche nous utiliserons « tourner » pour le verbe *voltare*.

a grand besoin d'être accompagnée d'une demi-volte de la personne. Et cette demi-volte de la personne a grand besoin d'être accompagnée d'un demi-pas ou d'un pas entier, et ce demi-pas ou pas entier à grand besoin d'être accompagné d'un demi-temps ou d'un temps entier, et ce demi-temps ou temps entier à grand besoin d'agilité et de dextérité. Cette agilité et cette dextérité ont grand besoin de courage, et ce courage a grand besoin d'être accompagné de jugement. Et ce jugement ne peut s'acquérir sinon par la voie de l'expérience, qui est mère de toutes les choses, et par les instructions que nous donnerons.

37. Cette demi-volte de main se fait de beaucoup de manières comme tu le comprendras, et pour être d'une grande importance et la principale chose qui soit dans l'art, il est nécessaire de faire comprendre de quelle manière et façon elle se réalise et ce qu'est une volte de main ou une demi-volte. Je dis que te trouvant accommodé en queue longue étroite avec le pied droit devant, à tourner seulement le poignet<sup>14</sup>, et de t'accommoder en porte étroite de fer, cela sera une demi-volte. De même si tu es accommodé en porte étroite de fer avec le pied droit devant, à tourner seulement le poignet et à t'accommoder en queue longue étroite, cela aussi est une demi-volte de main. Encore que cette demi-volte de main peut s'utiliser dans diverses sortes de déplacement<sup>15</sup> comme tu le trouveras écrit dans l'ouvrage, et aussi, dans diverses manières de frapper, tu la trouveras qu'à tourner seulement la main de l'épée, tu frapperas ton adversaire. Mais tu dois savoir que chaque fois que tu te trouveras dans une garde de quelque manière que ce soit, et que sans tirer de coup tu tourneras seulement la main de l'épée et de t'accommoder dans une autre garde, tel mouvement s'appellera et sera une demi-volte de main.
38. Une volte entière se fait lorsque te trouvant en garde de la licorne avec le poing de l'épée en haut et en faisant que la pointe de l'épée descende vers la face de l'ennemi, étant avec le pied droit devant, si tu tournes le poing de l'épée de sorte que tu ailles en garde d'entrée en tournant bien la main de l'épée, cela sera une volte entière de la main. Mais pour que tu me comprennes mieux, je dis que si ton ennemi est accommodé en porte large de fer avec le pied droit devant, et que toi tu te places à l'opposé en garde d'entrée avec le pied droit devant, en faisant que la pointe de ton épée soit dirigée à sa main de l'épée. Et en étant dans tel accommodement, si tu tournes seulement le poignet, en tenant la pointe de l'épée qui regarde en direction de sa main de l'épée, et d'aller t'accommoder en garde de la licorne avec la main haute et la pointe abaissée dirigée à sa main offensive, cela sera une volte entière.
39. Une autre manière et façon pourrait encore s'appeler une volte de main, elle serait ainsi, si tu es accommodé en porte étroite de fer avec le pied droit devant, que tu tournes le poing de sorte que la pointe aille à regarder le sol, et ainsi successivement de faire que l'épée se tourne par son côté gauche, et que tu fasses une volte ronde, et de retourner avec l'épée en porte étroite de fer, alors ce mouvement pourra s'appeler une volte de main, et a quelque degré qu'on fasse rapidement une tel geste, on appellera cette botte un *estramazon* (*tramazzino*) ou une volte de main accompagnée d'une volte d'épée.
40. Je dis encore que si tu es accommodé en porte haute de fer avec le pied droit devant, et que tu tournes l'épée par l'extérieur de ton bras droit de manière à ce que la pointe regarde vers le sol, et que successivement tu lui fasses faire une volte ronde afin qu'elle retourne dans ladite porte haute de fer, ce mouvement pourra s'appeler une volte de

---

<sup>14</sup> *Nodo di mano*, « poignet », littéralement « nœud de la main ».

<sup>15</sup> *Passigiare*, littéralement « promener, promenade ». Nous le traduirons dans ce contexte d'escrime par « déplacement ».

main mais à le faire avec rapidité il s'appellera un moulinet (*molinetto*) ou une volte de main accompagnée d'une volte d'épée.

### Les coups de taille et d'estoc

41. Puisque nous avons démontré tous les accommodements principaux et nécessaire, dans lesquels tu pourrais te mettre à l'abri comme dans les places les plus fortes, et d'où, pendant que tu te prépares, (tu pourrais) cueillir le temps, il serait légitime pour toi, sans humiliation, de pouvoir te jeter opportunément sur ton ennemi. Maintenant, nous exposerons brièvement pour t'apprendre le nombre, le nom et la manière des coups. Comme il y a deux tranchants à l'épée, le vrai tranchant et le faux tranchant comme tu l'as compris précédemment, je dis qu'il y a cinq coups principaux : maindroit (*mandritto*), revers (*roverso*), fendant (*fendente*), pointe (*punta*) ou estocade (*stoccata*) et faux (*falso*). Parce qu'en tournant le coup d'une quelconque manière de travers sauf qu'il tire son origine de la partie gauche de l'ennemi, le plus digne desdits coups est celui qui commence à l'oreille gauche et en continuant arrive au genou droit, ce coup est dit maindroit. Son contraire complet est le revers. Mais, en bougeant l'épée en haut ou en bas avec le faux contre l'ennemi, ce coup a pour nom faux. Et former le fendant n'est rien d'autre que de lever l'épée avec laquelle frapper l'adversaire directement à la tête. On fait encore deux autres sortes de coup de bas en haut, continuant vers le visage de l'ennemi, desquels avec le faux, du côté droit ou du côté gauche, levés de bas en haut, sont appelés faux. S'ils sont levés avec le vrai tranchant ils seront appelés maindroit de bas en haut ou revers de bas en haut selon le côté ou le mouvement est fait.
42. Mais il y a quatre manières de frapper avec la pointe. La première est l'estocade vissée par le bas (*stoccata trivillata*<sup>16</sup>. *sottomano*<sup>17</sup>) La seconde se fait par le haut (*sopramano*)<sup>18</sup> de sorte qu'à la manière de la foudre elle descend avec précipitation et elle est dite imbroccade par le haut (*imbroccata di sopramano*). La troisième est une autre imbroccade par le haut, comme la précédente, mais retournée (*roversa*). La quatrième est la pointe ferme (*ferma punta*), laquelle est poussée fortement sans bouger le poignet. Outre ces cinq coups principaux, il y en a deux autres. L'un de ceux-là est dit estremaçon, beaucoup utilisé dans le jeu de l'épée et petite bocale, il se fait en tournant le poignet qui dirige l'épée de bas en haut vers le côté gauche à la manière d'un fendant, comme il a encore été dit précédemment. L'autre s'appelle montant (*montante*), lequel encore se fait de bas en haut en guise de faux, en le levant jusqu'en garde haute.
43. Puisque il se produit dans l'art ingénieux de l'escrime des demi-coups (*mezzi colpi*), des coups entiers (*colpi intieri*) et des coups redoublés (*colpi radupiatati*) et aussi la feinte<sup>19</sup> d'un coup et feindre des coups redoublés, le demi-coup se fait en se trouvant accommodé en garde étroite, et en faisant le coup il ne dépassera pas l'autre garde étroite mais plutôt s'arrête en cette dernière, en faisant que la pointe de l'épée fasse

---

<sup>16</sup> *Trivellare* : forer ; visser.

<sup>17</sup> *Sottomano* signifie « avec la main tenue en bas par rapport à l'épaule » d'où la traduction « par le bas, par en-dessous ».

<sup>18</sup> *Sopramano* signifie « avec la main levée plus haut que l'épaule » d'où la traduction « par le haut, par en-dessus ».

<sup>19</sup> Pour désigner les feintes l'auteur utilise *vista* « vue » et *sembiante* « semblant, aspect » avec les locutions verbales correspondantes qui sont respectivement *fare vista di* « montre, faire voir de, feindre de » et *fare sembiente* « faire semblant, feindre ». Nous traduirons *vista* et *sembiante* par « feinte » et les locutions verbales correspondantes par « feindre » ou « feinter » selon les contextes. Notons que les mots italiens indiquent que c'est le sens de la vue qui est trompé.

résistance en face de ton ennemi. Tu prendras en considération dans une telle exécution à ne pas être lent. Ce coup s'appelle un demi-coup.

44. Le coup entier se fait quand tu auras l'épée dans une garde haute, qui est son origine, et tiré de la tête jusqu'aux pieds, il s'appellera coup entier – ou fini, comme il te plaît de dire –, mais nous l'appellerons coup parfait. Pour que tu me comprennes mieux, chaque fois que l'épée se trouvera dans une garde haute et qu'elle descendra en tirant le coup dans une garde large, ce coup nommément sera entier – ou fini ou parfait, comme il te plaît de dire.
45. La feinte d'un coup de ceux qui sont redoublés peut se faire de tant de manière et de sorte que de cela je ne veux pas traiter, tu trouveras suffisamment de telles choses écrites dans l'ouvrage.
46. Pour autant tous les coups qui peuvent se faire avec maîtrise ou sans maîtrise sont à être connus de quelle manière ils seront, parce que les coups qui frappent l'ennemi sans préjudice pour celui qui fait ledit coup, sont appelés coups parfaits (*colpi profecti/perfetti*), et ces coups qui sont faits sans maîtrise, c'est à dire qu'en frappant l'ennemi il te frappe encore, ces coups s'appelleront coups imparfaits (*colpi inprofecti/imperfetti*). Le coup qui s'appelle coup parfait peut être encore plus parfait quand tu le feras avec plus d'élégance et de dextérité. Le coup imparfait peut être encore plus imparfait quand tu le feras avec peu de grâce et avec malveillance<sup>20</sup>. Ainsi note que tous les coups peuvent être faits parfaits ou imparfaits, selon qu'ils sont exécutés savamment et artificieusement avec plus d'élégance et de dextérité ou qu'ils sont fait de manière grossière, indocte et incorrecte. Selon qu'ils sont fait avec plus de rapidité ou de lenteur, autant s'acquiert plus de gloire ou de honte.

### Les déplacements

47. Maintenant nous avons traité jusqu'ici des nobles accommodements qui appartiennent à l'épée et aussi des élégantes manières de tourner<sup>21</sup> la main de l'épée et des nobles manières et façons de connaître les coups qui peuvent en naître. Maintenant je dis encore le grand profit, et non le petit besoin mais plutôt la grande nécessité, d'accompagner les coups de l'épée de la noble rotation de la personne parce qu'en tant de façons et manières adroites, tourner seulement un peu la personne en accompagnant de la demi-volte de la main armée lorsqu'on tire le coup – ou la botte, comme il te plaît de dire –, est d'un grand profit comparable à nulle autre chose qui puisse échoir dans l'art comme tu le comprendras dans l'œuvre parce que tels procédés<sup>22</sup> y sont contenus. Maintenant, voulant traiter des nobles déplacements qui appartiennent à cet art ingénieux de l'escrime qui font obtenir tant de perfection que tu dirais admirable, puis entre les autres choses ils rendent plaisir de soi aux autres gens, lesquels sont forcés de t'aimer pour les très beaux exercices du déplacement orné de doctrine.
48. Maintenant je dis que le pas qui s'appelle demi pas (*mezzo passo*) se fait lorsque en te trouvant accommodé avec le pied droit devant mais pas encore avec un pas trop large, si

---

<sup>20</sup> *Malavoleza* : malveillance, haine, rancœur, rancune.

<sup>21</sup> *Volgere* : tourner ; bouger, mouvoir. Nous retenons ici « tourner » car ailleurs il est utilisé dans ce sens. Ce terme est à relier à la volte de main ou du corps évoquée avant.

<sup>22</sup> *Andamento* désigne dans ce texte la manière d'agir, la manière d'aller, la manière de faire, il est traduit systématiquement par « procédé ». Lorsqu'il s'applique au déplacement, selon le contexte, on pourra le traduire par « démarche ».

tu replaces le pied droit un demi bras<sup>23</sup> en avant, ceci s'appellera un demi pas, pour attaquer ou pour te défendre, que tu lui aies fait par ailleurs ta pensée ou ton dessein. Tu pourras aussi l'appeler un recroît (*ricresere*) des pas.

49. Mais à faire un pas entier (*passo intiero*), en supposant que tu te retrouves accommodé en queue longue étroite avec le pied gauche devant, en passant avec ton pied droit d'un grand pas en avant pour attaquer l'adversaire ou pour tout autre de tes desseins, cela s'appellera un pas entier.
50. Si tu veux faire un changement de pieds (*cambiare di piedi*), en supposant que tu sois avec le pied droit en avant et qu'il te tire un coup de quelque manière qu'il veuille pour te frapper à la jambe placée devant, tu tireras le pied droit près du gauche et successivement tu passeras le gauche en avant. Cette démarche s'appelle changement de pieds, et de même si tu es accommodé avec le pied gauche devant et que tu tires le pied gauche près du pied droit pour aussitôt avancer le droit, ce sera aussi un changement de pieds.
51. Faire qu'un pied pousse l'autre en avant n'est rien sinon que celui qui se trouve derrière l'autre s'approche de celui qui est placé devant et le pousse en avant. Cette action s'appelle « un pied chasse l'autre en avant ». Et cette démarche là, celui qui sera placé devant l'autre peut faire le semblable à celui qui se trouve derrière.
52. Une reprise des pieds (*ripresa di piedi*) se fait lorsque en te trouvant accommodé en porte étroite de fer avec le pied droit devant, tirer le pied gauche près du droit s'appelle une reprise des pieds quand le pied droit passe en avant successivement. Aussi, cette action peut se faire en arrière comme en avant ou de travers de toutes les manières que tu voudras.
53. Un franchissement (*trapassare*) des pieds se fait lorsque en te trouvant accommodé en porte étroite de fer avec le pied droit devant, il sera qu'en passant du pied gauche un grand pas en avant pour rabattre l'épée de ton ennemi, te défendre ou faire semblant de vouloir le frapper, et successivement passer du pied droit un grand pas vers son côté gauche à donner de l'ouvrage à l'épée selon ce que nécessite une telle opération, cette démarche s'appelle un franchissement double, c'est à dire de deux pas, parce que des fois encore il advient que des coups nécessitent l'exécution de trois ou quatre pas l'un derrière l'autre.
54. Passer de travers (*passare di traverso*) se fait lorsque tu es accommodé en queue longue étroite avec le pied droit devant et que tu passes du pied gauche un grand pas vers le côté droit de cet ennemi, ceci s'appelle passer de travers. Si tu passes dudit pied un demi bras plus en arrière, c'est à dire plus bas vers son côté gauche, une telle marche s'appellera, passer de triangle (*passare di triangulo*) et non de travers.
55. Encore, on utilise de lever un pied (*levare uno piede*), c'est à dire de le faire s'échapper en arrière et de le faire retourner en avant sans toucher terre comme il peut advenir bien des fois dans l'art proposé. Que tu sois accommodé en queue longue et large avec le pied gauche devant, et que l'ennemi te tire un maindroit pour te frapper la jambe placée devant, ou un revers, tu seras avisé de lever ladite jambe et la faire chevaucher sur la droite sans la poser du tout à terre. Dès que le coup de l'ennemi aura passé ta personne, immédiatement tu feras retourner ledit pied en avant en lui poussant une pointe dans la poitrine. Cette action s'appelle un lever de pied. Tu pourras encore le faire s'échapper en arrière sans le poser à terre c'est à dire sans faire chevaucher la jambe sur l'autre mais à

---

<sup>23</sup> Un demi bras fait une trentaine de centimètres. Le *braccio* « bras » est une unité de mesure qui vaut une soixantaine de centimètres. Elle varie selon les localités, à Bologne elle avait pour valeur 0,64 m. (TRECCANI.IT).

la faire s'échapper en arrière et le retourner en avant. En faisant pareil tu pourras aussi utiliser cette action quand tu seras accommodé avec le pied droit devant. Tu pourras encore poser le pied à terre et le retourner en avant sans te désaccommoder.

Un pousse-pied (*para piedi*)<sup>24</sup> se fait lorsque, en trouvant ton ennemi accommodé en porte de fer étroite avec le pied droit devant, tu es en queue longue étroite avec la jambe gauche devant, si tu passes d'un grand pas avec le pied droit en lui poussant une pointe dans la face par son côté droit, comme il soulèvera son épée en se protégeant de ladite pointe tu feras vite une demi volte de la main et ainsi tu viendras te trouver avec lui à la mi-épée. Comme tu te trouves dans cette situation tu seras avisé de le frapper avec le col de ton pied gauche derrière son pied droit par l'extérieur et quatre doigts au dessus de son talon en le lui levant du sol par force. Cette action s'appelle un pousse-pied.

56. Mais, à bouger des fois un pied une demi paume en avant et en arrière ou de travers est de tant d'importance que c'en est une chose merveilleuse. Bien des fois il est advenu qu'un joueur en se trouvant avec la jambe en avant quelque peu pliée, l'ennemi lui ayant tiré un coup pour le frapper à la jambe, sans du tout bouger le pied de sa position mais seulement en détendant la jambe, cet à dire à la dresser dans ledit temps, la botte manquée de l'ennemi n'a pas pu le toucher. Avoir une jambe pliée et la dresser ou la détendre équivaut en importance au raccourcissement de l'épée (adverse) d'une paume (de long).

### Le temps

57. Maintenant nous traiterons ici du temps (*tempo*) qui se trouve ensemble avec l'épée et, de quelle sorte est ce temps. Tu as à savoir que les temps naissent des coups parce que, comme tu bouges l'épée d'un lieu à l'autre aussi dans le même moment tu bats le temps. Et selon ce que sera la nature du coup sera la nature du temps, ainsi si le coup change, le temps change aussi. Parce que les coups sont ceux qui font les temps et lesdits temps viennent des coups, ainsi aussitôt que tu bouges l'épée pour produire le coup, le temps se forme.
58. Ayant entendu comment les temps naissent des coups, tu dois savoir que les coups naissent des temps de cette façon, à savoir qu'il est d'un grand besoin à chacun de connaître en premier le temps dont tu bouges le coup, parce que si tu veux mener ou tirer le coup sans connaître le temps tu ne peux pas faire une bonne chose. Bien que les temps naissent des coups, il est néanmoins nécessaire par force d'avoir en premier la connaissance du temps avant que le coup soit tiré. Si tu voulais tirer le coup sans connaître le temps tu irais à l'aveuglette et ainsi tu ne ferais pas de bonne chose. Il est donc nécessaire de connaître d'abord le temps et puis de faire le coup si tu veux aller artificieusement.
59. Mais pourquoi dans l'art de l'épée on ne trouve pas de demi-temps ? Parce que tous sont des temps. Mais comme on utilise des demi-coups dans ledit art de l'épée ainsi on parle de demi-temps à cause du demi-coup et ainsi le demi-coup vient à former le mot dudit demi-temps. Mais, dans toutes les manières ou façons qui peuvent s'utiliser, tous sont des temps même s'il se trouve des temps qui ont besoin d'être opérés avec plus de vitesse et plus de célérité de temps selon le besoin requis par telle botte – ou coup, comme il te plaît de dire. Mais bien des fois un joueur donnera une botte à son ennemi

---

<sup>24</sup> Dans MAROZZO cap. 164, nona stretta, il y a un *parapè* qui correspond à la technique décrite ici. Notons à ce propos que dans le Vocabolario Bolognese-Italiano compilé par C. CORONEDI BERTI, le mot pied en bolonais est *pè*, et qu'il existe un verbe *parar* « pousser, appuyer sur, forcer pour enlever ou chasser quelque chose » qui permet d'interpréter *parapè* comme « pousse-pied ».

avec une grande brièveté de temps et arrêtera l'épée à la présence dans une garde étroite, certains diront que c'est un demi-temps à cause du demi-coup, mais néanmoins il sera un temps

60. Il est un temps qui s'appelle contretemps (*contratempo*). Ce temps est un coup qui artificieusement se fait de plusieurs manières et façons. Il peut advenir tandis que l'ennemi s'avisera avec son coup de vouloir te frapper, toi contre le sien tu l'interrompras, le faisant échouer. Son coup manqué, avec le tien tu vas entrer dans sa personne. C'est une des belles manières de frapper l'ennemi qui peuvent se faire dans l'art, c'est à dire tandis que l'ennemi veut cueillir le temps de te tirer un coup, toi, contre le sien tu l'interrompras ; lui croyant de te frapper restera frappé. Ce procédé s'appelle contretemps, c'est à dire interrompre le temps du coup de l'ennemi.

### L'estocade et la botte de la main

61. De tous les coups qui peuvent se faire, le plus facile qui soit de se défendre est l'estocade – pour ceux qui sont compétents dans l'art de l'épée – ; et c'est aussi le contraire pour ceux qui ne sont pas entraînés, la botte qui leur soit la plus difficile de se défendre est l'estocade. Mais je dis encore à toute personne qui veut, quand un joueur a de la finesse, à se défendre de l'estocade, elle est la botte la plus difficile qui soit dans l'art de l'épée lorsqu'elle est faite astucieusement et avec malice<sup>25</sup>. Et je dis aussi que la botte de la main est la plus parfaite botte qui puisse se faire parce que la main est gardienne de la personne mais la personne n'est pas gardienne de la main. Par ailleurs, ce membre que l'on doit attaquer, lequel attaque plus que les autres, est la main. De plus, tirer à la main de l'épée de l'ennemi est un avantage d'un demi bras (de longueur) d'épée de plus que ne l'est de tirer à la personne.

### Jouer

62. L'art de l'escrime avec des armes qui ne taillent pas s'appelle jouer (*giucare*) et il n'est pas permis à un joueur, dès qu'il a reçu un coup, de marcher plus d'un pas en avant pour frapper son ennemi. La raison est que, s'il voulait avoir la liberté de marcher autant de pas qu'il lui plaise, cela ne serait plus jouer mais plutôt combattre pour de bon. Bien des fois il peut advenir qu'un joueur contrevient dès le coup reçu d'autant de pas qu'il lui plaît sur son ennemi. Etant dominé par la colère il ne se souciera pas que son ennemi lui donne en tout lieu de sa personne pour lui-même le frapper encore et lui donner quelques coups. à cause de cela, les observateurs ne savent des fois pas discerner comment c'est passée la chose à cause de celui qui a couru sur son ennemi brutalement plus d'un pas. Mais pourquoi ai-je dit qu'il ne devrait pas marcher en avant de plus d'un pas lorsqu'il a reçu un coup, alors que d'autres disent qu'il devrait marcher d'autant de pas qu'il lui plaît ? Je leur réponds que cette action s'utilise dans l'art de combattre, que lorsqu'on a reçu une frappe il est de son arbitre d'avancer et aussi de se retirer quand il lui plaît. Bien des fois il advient qu'il y en ait un qui reçoive une frappe, et ait le courage de vouloir aller sur l'ennemi pour faire vengeance, mais que la botte est de telle nature qu'il ne lui est pas possible d'avancer et qu'il tombe à terre. Pour cette raison, dans l'art de jouer, on ne peut pas marcher en avant de plus d'un pas dès le coup reçu, parce que si tu voulais avancer de plus de pas je dis la raison ci-dessus que si l'épée fût tranchante le

---

<sup>25</sup> *Malicia* « malice » ; comme en français le mot désigne à la fois la disposition de l'esprit à faire le mal et à se jouer des autres et, l'habileté, la ruse et l'astuce. Le dictionnaire en ligne TRECANI.IT donne aussi « La connaissance que chacun a des secrets de son art ; les expédients utiles qui sont le fruit d'une longue pratique. »

coup pourrait être de telle nature que, bien que tu veuilles courir en avant, il est possible que tu tombes par terre.

<page blanche>

## Instructions générales

### L'éthique

63. Maintenant je dis, celui qui voudra parvenir à la dignité d'expert dans cet art très noble de l'escrime, devra se doter des préparations écrites ci-dessous en, faisant premièrement montre d'une application et d'une persévérance admirables. Cette application et cette persévérance doivent être accompagnées d'un grand labeur. Ce labeur a besoin d'être accompagné d'une bonne patience. Cette patience a besoin de plaisir, lequel ne peut s'obtenir sinon par la voie de la compréhension. La compréhension a besoin de justifications, et ces justifications ont besoin de sustentation. Cette sustentation doit être accompagné d'un intellect de prudence. Cette prudence doit être accompagnée de connaissance. Quand tu arriveras à cette prudence et cette connaissance tu seras expert dans ton jugement.
64. Mais celui qui prendra plaisir, ou voudra suivre l'art très ingénieux de l'escrime ou des armes aura besoin d'être complètement étranger aux circonstances écrites ci-dessous, s'abaisser à ne pas avoir en lui une très petite étincelle de respect<sup>26</sup>. Parce qu'il est chose manifeste que celui qui aura peur ne gagnera jamais une bataille ni ne sera couronné de victoire triomphale. Les racines des plantes qui produisent des branches et des fruits iniques et empoisonnés ne produisent jamais de rafraîchissement, sinon pleins de défauts car le sentiment de tel art n'a pas besoin d'humilité, ni de démonstrations aimables, ni d'aucunes choses pitoyables, ni de délicatesses ni d'être idiot ou paresseux, parce que celui qui sera attentif à un tel ouvrage et suivra cette discipline de délicatesse et de mansuétude aimable manquera en honneur et croîtra en honte. Par conséquent il est nécessaire de s'ôter en permanence les pensées effrayantes et les faits ou les traces qui produisent en soi l'angoisse et n'ont pas la vertu de la puissante et terrible bataille. Ainsi, l'homme qui se fait esclave d'observer cette délicatesse d'humilité sera comme la rosée au soleil et comme une vaine fable.
65. Toute personne peut penser que cet art ingénieux de l'escrime n'a pas besoin de tels sentiments que j'ai décrits dans le paragraphe ci-dessus – qui sont tout l'opposé de ceux qui sont embellissement nécessaire de la personne, comme l'est la pierre précieuse à être montée sur l'or le plus fin – et de même à être dénué et vierge de tout faits et relents de crainte et étranger à toute pensées de tristesse. La véritable vertu de cet art consiste à être terrible, à avoir en soi une très grande fierté, à paraître brûlant et enflammé, à se montrer d'une contenance sauvage et dénuée de pitié, et dans chaque moindre acte à afficher la volonté de le frapper cruellement. Et ainsi quand tu t'approcheras de lui avec une grande férocité, tu le priveras aussitôt de toute sérénité, tous tes moindres gestes lui donnerons à

---

<sup>26</sup> Difficile à traduire. La phrase italienne est « *il ie farà bisogno d'essere al tutto alieno delle infraschritte circostancie anularse de non avere in lui una minima sintilla di rispetto* » Les commentateurs italiens du présent texte donnent que *rispetto* est pour *timore* « peur ». *Rispetto* à globalement le sens du mot respect en français « Sentiment qui incite à traiter quelqu'un avec égards, considération, en raison de son âge, de sa position sociale, de sa valeur ou de son mérite » selon le TLFi. Nous avons dans CANAL : « *senza rispetto* » librement, franchement, sans aucun respect. Il y a aussi *rispetto umano* qui désigne « la peur (excessive) du jugement, de l'opinion des autres ». Si *rispetto*, ici vaut pour « peur », ce n'est pas avoir peur de l'adversaire mais avoir peur de l'opinion des témoins.

voir dans tes attaques le potentiel de blessures funestes. Que les coups soient d'une telle rudesse et cruels, que le plus léger coup sera suffisant pour lui donner une très grande crainte ; ainsi cet art aura besoin d'être en acte et en contenance à l'image d'un lion des plus féroces ou d'un ours furieux, et si possible, il serait encore une chose utile que de ressembler au grand diable et de lui faire montre de lui donner la mort.

66. Qu'il est beau cet art ingénieux de l'escrime lorsqu'il est doué des quatre principales parties qui sont entre toutes les plus dignes et lesquelles sont : le courage<sup>27</sup>, l'ingéniosité<sup>28</sup>, la force et la dextérité. Et à celui-là qui sera doué de ces quatre qualités il sera impossible qu'il ait jamais honte, parce qu'il faudra se trouver chez un autre qu'il soit doué des qualités susdites, et comme il manquera de l'une d'elle, jamais il ne pensera avoir la victoire contre celui-là. Et il aura encore besoin, non seulement qu'il soit doué de toute lesdites parties, mais aussi il sera chose nécessaire qu'elles soient suffisamment parfaites en lui ou dans cet autre, et d'autant plus elles seront parfaites, d'autant plus elles auront avantage contre l'ennemi. Il advient que peu soient doués des quatre susdites vertus. En d'autre occasion on ne peut pas durer longuement dans la bataille lorsqu'on est privé de l'une desdites qualités. Pour ces raisons, celui qui aura lesdites qualités fera l'art riche d'honneur et de gloire parce que la discipline des coutumes martiales que révèlent la doctrine de l'art libéral et les compétences<sup>29</sup> sont celles qui donnent commencement à l'ornement des fruits confortatifs de la connaissance de ses grandes opérations. Son principe est courage, ingéniosité, force et dextérité, ce sont les plantes d'où viennent les fruits délectables. La gloire du courage est d'avoir l'ingéniosité, et en voulant enrichir cette ingéniosité d'une couronne d'or très fin nous y assortirons la force, et en voulant vêtir cette force de riche parement et lui donner la fontaine de la vie nous l'assortirons avec la fidèle escorte de l'intelligente dextérité qui, de tel art, est ornement de salut.
67. Vous devez savoir que toutes ces parties sont les principales et les plus dignes qui se peuvent avoir dans tel art, néanmoins il n'empêche pas qu'elles n'aient besoin d'être assorties d'une autre vertu qui est de plus grande dignité que toute les autres, laquelle est d'avoir bonne apparence<sup>30</sup>. Et dans ses générales et nobles coutumes il est chose nécessaire qu'elle se trouve non seulement dans sa propre personne mais aussi chez chacune autre. Et tant les embellissements de toutes personnes, comme dans les soirs clairs, sont les étoiles ornements du ciel, et dans le printemps sont les fleurs dans les verts prés, ainsi sont louables les apparences singulières dans un joueur d'armes, lesquelles parce que plus que toute autre chose sont élégantes. En effet cette vertu visible, qui de toutes est très puissante dans les embellissements du corps, est plus appréciée et de tout homme plus honorée et à être honorée par les bons esprits dans leur ensemble car la lumière vient du paradis, et elle a plus de puissance que tout autres sens parce que celui qui est privé de cette vertu visible au pire ne pourrait réussir et par cet

---

<sup>27</sup> Le terme employé par l'auteur est *animo*, terme ambigu qui signifie « esprit, courage ; volonté, dessein, humeur » dans OUDIN. Dans le présent contexte « courage » est à retenir, en effet l'auteur utilise plus loin dans la même énumération des qualités *animosita* qui est moins ambigu.

<sup>28</sup> *Ingegno*. C'est le talent, l'ensemble des qualités innées, naturelles de l'individu. C'est la faculté d'invention et de création. Il prend aussi le sens d'astuce, ruse. L'équivalent français « engin » n'est plus utilisé dans ce sens de nos jours. Nous le traduisons de manière non satisfaisante par « ingéniosité » ce qui a tout de même l'avantage de maintenir le lien avec l'expression *ingegnosa arte del schermire* « art ingénieux de l'escrime ».

<sup>29</sup> *Intelligenza* : dans un emploi rare « compétence, expérience dans quelque champ de savoir ou même dans la profession » (TRECANI.IT).

<sup>30</sup> *Avere bon occhio* : être d'une belle apparence.

effet elle est la plus digne partie qui soit en chacune personne et pour moi je choisirai celle-là comme la plus belle du monde.

68. Parce qu'entre les hommes talentueux on trouve qu'il est meilleur de mourir que de vivre dans le monde sans vertu et ne pas pouvoir honorablement comparaître devant les prudents et valeureux hommes de courage et d'ingéniosité et pour cette raison on doit avoir grand soin de prendre plaisir à la discipline de la vertu de l'art ingénieux de l'escrime pour le grand respect de l'honneur qui est la plus grande chose qui se puisse avoir. Encore que les vertueux plaisent rarement aux ignorants qui plutôt prennent plaisir à se moquer des choses qui sont à révéler et qu'assez souvent il advient, qu'ils se sont retrouvés avec les moqueries et parfois avec dommage, néanmoins on doit toujours avoir et observer révérence de la vraie vertu de l'art. Que dits enfants de la mère expérience, connaisseur des compétences, toutes les grandes choses vous paraîtront très petites et infimes, et aussi comme toutes les eaux retournent à la mer, de même tous les honneurs retournent à un vertueux. Et par conséquent on ne doit jamais apprécier ni estimer cette prévarication de la vertu de l'art parce qu'à la fin ils seront consumés par chacun qui aura un peu de compétence de l'art et parce que celui qui aura une toute petite étincelle de compétence de l'art fera paraître à un ignorant en haut de la cime des arbres sa malhonnêteté.
69. Si d'aventure il advenait que tu sois blessé alors que tu trouves à combattre contre ton adversaire, jamais tu ne dois y donner trop d'importance<sup>31</sup> de quelque manière que ce soit, ni montrer que tu as mal d'aucune façon, ni pousser des exclamations. Tu dois plutôt faire mine de ne te soucier de rien, de déprécier telle chose valeureusement, car si tu faisais d'une autre façon tu ne montrerais pas d'être généreux<sup>32</sup> ni robuste, et tu ferais clairement ton mal parce que ton ennemi s'apercevant de ton offense, tu régnerais peu devant lui. Encore, si tu es affligé il est nécessaire de te montrer très fort parce que dans tous les cas il est nécessaire de penser à la fin, jamais, dans aucun cas tu ne dois avec des signes manifestes faire comprendre à ton adversaire d'être affligé et de peu de vigueur parce que comme il saurait qu'il règne en toi telle chose, immédiatement croîtrait doublement son courage qui est la plus digne partie qui soit en l'homme. Mais dans ce cas il t'est nécessaire d'aller artificieusement par voies de malices et d'être avisé et de vraies intelligences afin que lui ne puisse avec son ingéniosité jamais connaître tes secrets, ainsi il sera impossible qu'il puisse jamais gagner d'honneur contre toi.
70. Maintenant, celui qui dans l'exécution de l'art sera très rapide, et vigilant et avisé dans les grands secrets de la discipline de la vraie doctrine sera assuré dans son exécution grâce au bon jugement de discerner ce que peut faire son adversaire et parce qu'on cherche à faire toutes les choses dans leur temps. Aussi celui-là qui a hérité de connaître le temps sera confirmé dans la vertu de l'œuvre et craindra peu la fortune. Comme celui dans le jour de la bataille qui a l'esprit généreux et résolu, accompagné d'une ingéniosité artificieuse, se tient assuré de son salut et de son honneur, il ne craint rien et plutôt se réjouit dans telle exécution pour la virilité de la sonnante renommée, laquelle dépasse au-dessus de toute chose parce que la vertu de l'honoré s'élève au-dessus de toute gloire et est admirable dans la foi des fruits de l'ingénieux art de l'escrime.
71. Encore tu seras avisé de ne jamais tourner le dos à ton ennemi pendant que tu te trouves avec lui au combat avec les armes en main parce que ce serait une preuve d'être mal

---

<sup>31</sup> *Perprochusare*, terme obscur ; ce pourrait être un composé de *per-* (préfixe intensif) + *procurare* (dans le sens de « faire attention à, s'occuper de, avoir soin de ») et donner *\*perprocurare* et dans ce cas signifier « faire trop attention ; donner trop d'importance ».

<sup>32</sup> Généreux au sens de « qui est de race noble » ; par extension « qui a le sens de l'honneur. »

instruit et tu ferais une chose improbable en présence de tous les hommes et, pour avoir fait telle faute, il naîtrait peut être pour toi tel cas qui causerait ta ruine, non seulement de la vie, mais suivrait aussi celle de ton propre honneur.

72. Cette vertu de l'art de l'escrime, dans une personne, resplendit de sa beauté comme les étoiles dans le firmament du ciel. Et si quelqu'un est doté par la nature de la vivacité des mains ou de l'ingéniosité, celui-ci ne doit par conséquent pas cesser de chercher à accroître et augmenter tout le temps sa vertu, prendre plaisir d'apprendre l'art ingénieux de l'escrime, et ne pas vouloir se tromper soi-même en se persuadant d'en savoir assez parce que le trompeur reste souvent surpassé, aux pieds du trompé.
73. Et aussi tu feras attention que jamais tu ne devras t'émouvoir d'un coup très rude que l'ennemi te tirerait, mais en utilisant la promptitude accoutumée et de même en tirant encore à l'ennemi des coups terribles, et ne pouvant pas l'atteindre, tu ne dois pas pour autant arrêter de lui en tirer d'autres et tu ne dois pas perdre espoir mais rester constant et fort, parce qu'il convient à qui veut avoir la victoire de faire ainsi.
74. Le fondement de l'art de l'escrime est de comprendre diligemment toutes les gardes, l'espoir de cet art est de savoir dans son temps tirer les coups farouches et la gloire de l'art est d'être valeureux.
75. Puisqu'il est chose très claire et manifeste de la grande valeur que donne la vertu de l'art à une personne qui s'énamoure de lui et noblement l'apprend, il sera favorable à son salut et il (celui qui l'apprend) sera honoré de près et de loin pour être doué de cet art ingénieux. De plus, je dis qu'en venant au combat contre une personne dont le corps est à jeun de la vertu de l'art, alors ce ne sera que peu de peine de montrer la beauté de sa vertu. En plus de ceci, je dis que quelqu'un intelligent dans l'art fatiguerait beaucoup d'hommes qui fussent indoctes et ignorants, là où beaucoup d'entre eux n'auraient ni vertu ni force qui puisse fatiguer quelqu'un d'artificieux.
76. Bien que j'entende démontrer combien cet art ingénieux de l'escrime se défend valeureusement des morsures du vulgaire ignorant, lequel ne doute pas d'en sentir les défenses.
77. Mais en venant à l'effet du présent ouvrage je rends témoignage au contraire en agissant. En fait, il convient, que la vérité se démontre, afin que ceux qui prennent plaisir à cet art puissent (le) suivre avec plus de fermeté d'âme.
78. Vous devez savoir que tout ainsi que la sottise et l'ignorance souvent tire autrui dans de difficiles états et le met dans une très grande misère, ainsi dans de nombreux exemples il se voit être chose manifeste qu'un qui soit doué de l'art ingénieux s'échappe de très grands dangers grâce à son ingéniosité, et se conduit à un sûr repos, et que la vérité soit que la valeur de l'art est de tant de salut que non seulement il le tire d'un grand danger mais encore lui fait avoir de nombreuses victoires sur ses ennemis et de très grandes magnificences dans diverses guerres.
79. Souvent il advient qu'un joueur soit élégant et raffiné avec les armes à la main et néanmoins il n'y a en lui aucune bonne utilité, parce que en s'affrontant avec un autre joueur qui soit très laid avec les armes à la main, il n'empêche pas que celui qui est laid, en venant aux mains avec celui qui est élégant, ne reste comme ci-dessus parce que celui-ci vient seulement pour son utilité, que celui qui est laid ne s'est pas occupé de tant de beauté, a atteint l'utilité et a laissé aller la l'ostentation. Et celui qui est raffiné avec l'épée en main a pris plaisir avec les raffinements et n'a pas atteint l'utilité. Par conséquent il sera nécessaire à chaque joueur d'avoir le jugement, lorsque tu en viens aux mains avec un joueur, de s'apercevoir de quel procédé il tient, et si son jeu est utile ou s'il va en arrière à faire des magnificences avec l'épée en main et n'atteint pas l'utilité du jeu. Pour cette raison il est nécessaire d'avoir un bon jugement en ceci parce

qu'il advient très fréquemment qu'un joueur jouera avec raffinement et élégance et beaucoup diront « oh comme celui-ci joue très bien ! », néanmoins son jeu ne sera pas utile du tout ; et aussi il advient qu'un joueur sera très laid et beaucoup diront que « celui-ci ne sait pas tenir l'épée en main ! » et il n'empêche pas qu'il ne soit utile joueur, et que celui-ci qui est laid ne batte celui-là qui est beau quand il viendront au combat de l'épreuve.

80. Un joueur avec l'épée en main veut être superbe et altier mais accompagné de tromperie et de malice, et celui qui en sera plus riche surpassera son ennemi et celui qui aura sécheresse d'honneur aura besoin de se vêtir de constance, et qui veut acquérir l'honneur ne craint pas le labeur, et ça l'est aussi du joueur qui veut être inique, faux et trompeur. Les coups artificieux et faits à temps font l'allégresse dans l'esprit et le cœur de l'agent. Celui qui veut bouger sans ordre les armes n'est pas ignorant qu'il donnera facilement la victoire à son ennemi. Combien sont morts à cause de l'ignorance, bien qu'ils fussent forts comme des lions, cela ne les aida pas.

81. La multitude et la variété des coups singuliers fabriqués par les maîtres talentueux – dont ils sont devenus doctes par l'étude fréquente et par l'expérience, et puis en désirant faire des choses de grand honneur, entendu qu'ils ont telle grandeur de la vertu de cet art ingénieux, et considérant l'ordre de la raison en tant de perfection – est estimé d'autrui.

Mais, parce qu'il est toujours nécessaire dans l'esprit de fabriquer de nouveaux procédés, et se tourner vers divers artifices et divers arrangements de manière que tu viennes honorer l'art tout entier d'une élégance et d'une grande beauté, et ne pas faire ou tenir toujours une mesure – ou une règle, comme il te plaît de dire – dans les coups qui blessent comme dans les défenses<sup>33</sup>, et de ce fait la beauté de cette vertu est d'être abondante et libérale de nouvelles inventions, ceci est la raison vraie et distincte et entourée par laquelle, fabriquée de toutes les parties, elle se forme de resplendissante et admirable beauté.

Pour être excellent d'inventions variées, aux yeux des autres tu es orné de gemmes précieuses ; de cette manière, et ainsi fait artificieux entre eux, parents<sup>34</sup> qui resplendent pareillement par la composition de la beauté que représentent les admirables manières de faire les coups artificieux composés, de cette ingéniosité naît ou fleurit une intelligence, prestance d'exécution artificieuse aux hommes experts.

Mais encore, elles sont de toute part dans la connaissance de la compréhension, et voir le bon achèvement que doit faire le coup avant qu'il finisse, ou plutôt de connaître celui qu'il aura désiré vouloir faire pour t'atteindre, encore beaucoup plus abondamment se peut, dans la beauté ornée du jeu, comprendre toute chose de son désir par l'excellence de l'artificieuse intelligence.

Mais c'est une grâce admirable d'aller avec ordre ajusté et de montrer un grand art d'ingéniosité.

De telle manière elle agit en autrui, elle produit dans les yeux des spectateurs, qui n'ont pas en eux le pouvoir de s'y soustraire, la vue de celle-ci et par conséquent, si tu tournes tes yeux pour admirer avec attention l'ornement, tu ne pourras plus les bouger par la

---

<sup>33</sup> *Schivezze*, « dégoût, saleté, ordure » dans OUDIN et FLORIO, dans le contexte il s'agit plutôt d'un dérivé de *schifare*, *schivare* « fuir, éviter, esquiver » utilisé chez les maîtres bolonais avec le sens de « parer un coup, se défendre ».

<sup>34</sup> *Congiunto*, « conjoint, parent ; allié », il faut y voir les pairs, ceux qui pratiquent le même art et sont capables d'en apprécier les qualités et les subtilités.

merveille de la multitude des façons variées de porter des coups très beaux qui sortent de lui et jamais ne font défaut en raison de l'art artificieux qui se trouve en lui.

Et pour cette raison la connaissance des choses aide tant, et plus tu comprendras clairement, connaîtras, et auras la connaissance de ladite chose, plus belle elle se montre, et ce d'autant plus qu'elle est exécutée avec plus d'ornement, d'intelligence, et faite sans tache avec très grande clarté de l'art.

### Les jeux larges & étroits

- 82.<sup>35</sup> Ayant chacun à savoir et comprendre que dans l'art ingénieux de l'escrime il s'y trouve deux sortes de jeux, lesquels sont le jeu large (*giuoco largo*) et le jeu étroit (*giuoco stretto*). Lesquels sont à chaque personne l'un pour l'autre porteur de salut. Qui voudra être un bon joueur, il lui sera nécessaire d'avoir tant d'intelligence que, en venant aux mains avec quelqu'un qui ait le jeu étroit, toi avec le jeu large, de mettre en œuvre tellement ta vertu, tu le déconcerteras. Aussi si tu en trouves un qui a le jeu large tu auras besoin de l'affronter avec le jeu étroit à ton plaisir. Mais de quelle manière pourras-tu faire cela ? Ce sera pour toi une chose facile si tu comprends bien l'art de l'escrime, parce que ayant bien compris l'art vrai de toutes les manières que tu voudras, de toutes les façons qui pourraient jamais être utilisées, tu pourras affronter ton ennemi. Et avec chaque joueur, quel que soit la manière qu'il veuille utiliser, parce que non seulement d'avoir l'intelligence de tirer les coups et les feintes desdits coups et de savoir le pour et le contre de tous les accommodements, tu ne pourras faillir. Et aussi, rencontrant un joueur qui ait le jeu étroit tu pourras feindre de vouloir jouer du jeu large et astucieusement, avec le jeu étroit, le frapper. Et aussi, trouvant un joueur qui joue du jeu large, il te faudra lui faire voir de jouer quelque peu du jeu étroit et l'atteindre avec un coup du jeu large. Et aussi, qui aura l'art vrai, si quelqu'un joue du jeu large, tu le battras avec le jeu large, en trouvant un autre qui joue du jeu étroit, pareillement tu l'atteindras avec le jeu étroit.
- 83.<sup>36</sup> Mais puisque certains peuvent dire quelle chose est ce jeu large et ce jeu étroit, mais qui ne savent ni ne comprennent une telle chose, je te dirai là ce que sont le jeu large et aussi le jeu étroit. Je dis que le jeu large est très élégant, il fait un très beau spectacle et plaît à beaucoup de personnes. Le jeu large est un jeu plus beau et plus gracieux<sup>37</sup> que ne l'est le jeu étroit. Vous devez savoir que ce vocable, « large », ne dépend de rien d'autre si ce n'est que des coups. Ces coups sont tirés entier, c'est à dire qu'ils commencent de la tête pour finir tirés aux pieds. Et laisser tourner l'épée ou l'arrêter dans une garde large, s'accommoder toujours dans une garde large, rester entièrement découvert et aussi se camper avec les pieds espacés d'un grand pas, ceci sera clairement appelé jeu large d'après tel procédé et particulièrement en ne venant jamais s'étreindre à la mi-épée avec son ennemi. Toutefois s'il venait à telles estrettes<sup>38</sup> il resterait honteux s'il n'y avait chez l'autre que du jeu large. En voulant être en sécurité pour venir à la mi-épée il lui sera nécessaire de se préparer à comprendre le jeu étroit. Mais la beauté et l'élégance du jeu

---

<sup>35</sup> Idem que §107 (dans l'ensemble)

<sup>36</sup> Idem que §108

<sup>37</sup> *Veçoso, vezzoso* : « doté de grâce naturelle, gracieux, élégant ».

<sup>38</sup> *Stretta* « lieu étroit, action de serrer, de resserrer, d'étreindre ». *Stretta* désigne la situation où les lames se touchent en leur milieu et qui impose aux escrimeurs d'appliquer un répertoire spécifique de gestes techniques. Le mot français utilisé pour la traduction, « estrette », est un emprunt ancien à l'italien. Sous la forme « strette » il est employé en français moderne pour la musique. En français du XVI<sup>ème</sup> siècle « estrette » avait encore le sens de « combat, attaque ».

large sont le grand plaisir que les autres en le voyant en reçoivent lorsque sont faits ces coups élégants et entièrement étendus avec les bras sveltes autant qu'il soit possible, suivis après des nobles rotations de la personne accompagnés de ces pas rapides. Et en faisant avec grâce ces belles voltes de main, c'est à dire moulinets et estramaçons, et ces beaux faux étendus et sveltes, il semblera à ceux qui regardent et voient tel développement de la personne, que celui-là fait des choses admirables quand bien même il ne ferait rien d'autre sinon tirer de loin ces coups élégants accompagnés de ces pas agiles qui produisent chez les autres un merveilleux plaisir.

84.<sup>39</sup> Mais, voulant traiter de l'utilité du jeu étroit, je dis que d'innombrables raisons pourraient être rapportées à parler de son utilité. L'argumentaire pour ce vocable, que l'on dit « jeu étroit », est qu'il se forme avec l'épée en main se trouvant accommodée dans une garde étroite et tirant un coup qui ne dépassera pas l'autre garde étroite. Ainsi, tenir l'épée avec la pointe qui demeure toujours en droite ligne à la main ou à la personne de l'ennemi, tirer des demi-coups et non finis, et rester quelque peu serré des pieds, c'est dire avec un petit pas d'espacement, ce procédé-ci sera clairement appelé jeu étroit. Mais là il est nécessaire d'être bien avisé de savoir se garder la main de l'épée, et non seulement la main de l'épée mais aussi toute la personne, et d'être bien rusé parce que si ce jeu n'est pas accompagné d'une intelligence avisée il ne sera pas un jeu utile.

fin 84. Car, tenir l'épée à la présence et ne pas être malicieux dénoterait une très grande ignorance. Il y en a encore beaucoup qui voudraient que cela signifie bassesse. Pour que tu comprennes, un joueur qui tient l'épée à la présence entre plus facilement à mi-épée que dans nulle autre garde de quelque manière qu'il veuille, par conséquent celui qui utilisera le jeu étroit, il sera très raisonnable pour lui d'être très bon pareur d'épée, et aussi de ne pas se laisser trouver l'épée, sinon à son très grand avantage. S'il a en plus les parties qui sont requises pour le jeu large, il sera d'autant plus parfait.

fin 109. [...] <sup>40</sup> Car, tenir l'épée à la présence et ne pas être malicieux dénoterait deux choses : ignorance et bassesse. Ignorance selon que tenir l'épée à la présence est la chose propre des ignorants qui se disent : « Que peut me faire l'ennemi ? Je suis avec l'épée à la présence. Que peut-il me faire, lui ? Je suis meilleur que lui. » La bassesse est qu'il démontre en tenant l'épée à la présence que dans son esprit il y a cette idée qu'il ne se fie pas à rester en garde large, en se disant : « je suis là, il ne peut pas venir en avant sans qu'il ne viennent dans le fer. » Pour que tu comprennes, un joueur qui tient l'épée à la présence entre plus facilement à mi-épée que dans nulle autre garde de quelque manière qu'il veuille. Si tu tiens l'épée à la présence et que tu es ignorant, un joueur avisé pourra non seulement t'attaquer de nombreuses manières mais aussi, comme je l'ai déjà dit, facilement entrer à la mi-épée et te faire quelques hontes. Celui-là qui utilisera le jeu étroit, il sera très raisonnable pour lui d'être très bon pareur d'épée, et aussi de ne pas se laisser trouver l'épée, sinon à son très grand avantage. S'il a en plus les parties qui sont requises pour le jeu large, et qu'il soit ingénieux, il ne pourra pas faillir.

### Conseils pratiques

85. [...] <sup>41</sup>

86. Afin que la voie de cet art s'ouvre donc à toi, je dis, que lorsque tu rencontres avec les armes ton adversaire, il convient qu'avec l'esprit et l'œil tu ailles plus à sa main dirigeant l'arme qu'au visage de sorte que de n'importe quel mouvement de celle-là tu

---

<sup>39</sup> Idem que §109 sauf la fin

<sup>40</sup> S'ensuit la fin du §109 pour comparaison avec celle du §84.

<sup>41</sup> Texte supprimé, identique au § 100.

- pourras facilement tomber sur sa pensée, et aussi, parce que le visage peut être trompeur dans ses aspects, et jeter dans les autres plus d'épouvante qu'ils ne devraient en recevoir.
87. Quelque fois il est nécessaire de te forcer à diminuer tes coups superflus à l'ennemi. Tu ne dois pas pour tout ceci, l'un après l'autre, de toi en lui, en envoyer abondamment en comptant peut être dans l'espérance de le cueillir avec un. Parce qu'aucune vraie vertu ne peut naître de la chance mais de l'art, lequel procède du choix seul. En outre, si encore il t'en venait de bien fait -parce que de la chance il en viendrait – tu ne pourrais pas être toujours prêt.
  88. Il te convient encore d'avoir soin de te préparer à l'art avec les deux mains, afin que par les divers et étranges accidents qui ont l'habitude d'advenir, tu puisses pareillement confier l'arme à une main comme à l'autre, que non seulement n'importe laquelle des deux soit toujours prête à garder ta vie<sup>42</sup> mais encore, si tu deviens adroit, œuvrer à ton honneur. Et en vérité quel blâme ne pourrait s'ensuivre plus grand que par l'ignorance d'une main ou, de s'enfuir du champ<sup>43</sup> ; ou se reposer de l'œuvre glorieuse.
  89. Mais si tu es d'abord rejoint par un gaucher, avant que tu ais avec l'art conduit la main gauche à quelque dextérité, en voulant suivre mon conseil, tu seras raisonnable si tu vas toujours en avant à pas redoublés vers son épée, et lequel de ces deux coups, maindroit ou revers, il lui prenne de faire, tu lui tourneras le contraire<sup>44</sup> à la main ou au bras de l'épée, que lui, en ayant l'habitude d'utiliser la seule gauche et toi en lui posant des embûches à l'ombre des coups contraires, la fortune pourrait envoyer devant toi un temps propice à lui faire recevoir une blessure.
  90. En ayant le désir de frapper l'adversaire en un membre qu'il tient grandement défendu, il te convient de faire montre de le frapper tant de fois en un autre qu'à force il oubliera la partie défendue, et comme avant, tu l'auras tiré à la fin connue. Si tu ne sais pas cueillir le temps de la lui faire avec un coup cruellement sentir, les dieux t'auront absolument ôté la connaissance de cet art.
  91. En jouant, tu ne dois pas toujours tenir absolument la fuite de l'adversaire à l'honneur. Comme la très claire lumière du soleil dans le nuage opposé ne peut s'y donner à voir, aussi la beauté de la vertu qui pourrait venir d'un valeureux, dans celui qui timide s'oppose à lui se perd entièrement. La raison étant que celui qui d'un courage si faible soit déjà près de te fuir, toi en réservant la valeur à plus périlleuse fortune, tu montreras non seulement d'être inquiet de tes actes, mais aussi de faire ce à quoi déjà il s'apprêtait, de sorte que le timide tiré par le plaisir de ta fuite puisse apporter un confort au courage et pareillement puisse rendre à ta vertu la preuve précédemment prise.
  92. En jugeant le courage<sup>45</sup>, que Dieu t'en écarte, d'avoir dans le champ où tu es déjà descendu, le pire ; et en voulant à ton honneur mettre une compensation de manière que l'ennemi ne puisse t'atteindre avec aucun coup avisé, il te conviendra de disposer toute l'ingéniosité à cette tromperie de ne pas lui laisser demeurer l'espérance de te trouver planté dans une garde, qu'en te muant toujours d'une garde dans une autre, qu'il ait la vue confortée par la vertu, il ne pourra à terme jamais produire aucune pensée de te frapper, et dans le vrai, comme les soudains changement dans les siècles antiques auxquels d'espérance perdue furent de tant de saluts, les sages poètes inventèrent

---

<sup>42</sup> NdT : le corps ?

<sup>43</sup> *Campo* « champ », ici dans le sens de « camp, lice » voire « lieu d'entraînement ».

<sup>44</sup> C'est à dire un revers contre un maindroit ou un maindroit contre un revers.

<sup>45</sup> NdT : l'esprit ?

doctement Protée, qui avec de rapides changements de formes en formes se débarrasse des coups d'autrui.

93. Dans cet art comme dans les chants pleins de maîtrise, la tâche principale est de prendre les temps, lesquels non seulement projettent des beautés mesurées autour des auditeurs mais dans celui-ci (i.e. l'art de l'escrime) l'arme, toutefois ceux-là (i.e. les chants) régissent noblement la voix avec la hauteur due. Et si parfois la faute leur vient, eux seuls enseignent prestement l'honneur de réduire au lieu dû les autres. De sorte que non seulement tu dois considérer<sup>46</sup> d'observer pour toi les temps mais aussi de rompre tous ceux de l'ennemi, ce qui pourra t'arriver de l'une des deux manières : si après son coup évité, avant qu'il ne retourne avec le premier, ou avant que son épée ne se réduise dans une garde, tu courras sur lui avec un coup farouche.
94. Bien que les déplacements élégants de la danse portent ornement à cet art non de mineure utilité, néanmoins ils doivent pareillement s'adapter aux armes, car pour féminins et doux qu'ils sont, virils et forts ils deviennent rapidement, de sorte qu'en venant à la poussière et au soleil du jugement, de tout ce que tu as (doit) sortir de sous le toit d'un maître de guerre plutôt que de celui de danse. Et en vérité, on ne peut pas requérir les pas de danse à nos pieds virils comme aux lascifs brodequins des femmes parce qu'encore ils contiennent en ceux-ci. Les pas donc, tu dois les diriger à pied joint plus que d'une autre manière de sorte que le pied accompagne l'épée et l'épée le pied, et l'esprit l'un et l'autre, parce qu'ainsi on combat plus fort, et au besoin avec plus grand avantage de la personne, tu pourras te reculer et t'avancer si on était trop loin de toi.
95. L'ennemi, à un moment, vient à toi et entre très en avant. Il te convient de laisser toute pensée qui te soit venue en premier à l'esprit de lui jeter des coups très étendus, parce que d'avoir toi-même une victoire avant que l'épée loin de toi ne retourne près de toi, tu lui aurais peut être ouvert la voie. Donc, l'ennemi en étant si proche de toi, non seulement tu dois tenir l'épée proche de toi, mais composer le corps derrière elle de telle manière qu'elle, pour étroite qu'elle soit, démontre magistralement avec sa protection te couvrir en entier, et si l'ennemi cause un désordre à ton épée, pour ladite raison tu dois le frapper non de coups finis mais de demi-coups.
96. Tu dois endurer de jouer toujours avec des armes pesantes et également allonger le bras selon tes possibilités vers l'ennemi, avec un esprit serein. Parce que l'un des exercices de ceux-ci prépare à l'autre, et n'importe quel des deux en regardant distinctement fait douter s'il a pour habitude de faire croître plus l'utilité ou l'élégance, jamais il ne pourra advenir qu'en te privant au besoin des armes pesantes cela ne t'empêchera d'être vêtu d'élégance et de toute dextérité. Et en prenant plaisir de jouer avec le bras très étendus, non seulement tu prépareras des défenses avec lesquelles tu pourras toujours jeter dehors les coups de l'ennemi, mais aussi une manière noble de tirer dans une longueur de temps au plaisir des spectateurs, la beauté du jeu.
97. Savoir noblement éviter le coup de l'autre est plus digne de louange que mouvoir en premier un noble coup, comme des mouvements avisés sont plus estimés ceux qui naissent des réponses<sup>47</sup> plus que des premiers discours<sup>48</sup> parce que de l'ingéniosité la

---

<sup>46</sup> *Rivolgere*, au sens figuré « considérer selon tous les points de vue, en considérant le pour et le contre, souvent avec inquiétude et doute » (TRECCANI.IT).

<sup>47</sup> *Riposta*, « réponse » a donné le mot riposte utilisé en français et entre autre en escrime.

<sup>48</sup> *Ragionamento*, « raisonnement, discours ». On garde ce second sens car ce paragraphe semble jouer sur la métaphore de la conversation et du débat argumenté ; on n'est pas loin du concept de phrase d'arme d'escrime.

rapidité est majeure<sup>49</sup> qui dans la réponse se démontre, et la réponse vient vraiment de l'humanité, et elles sont des oiseaux pris des forêts Italiennes en plus de ceux parmi les autres délicatesses d'Égypte qui traversent notre Ciel, qui savent répondre aux cris appris plutôt que répété.

98. Parce que dans l'épée il y a deux manières de porter les coups, l'une au jeu large, l'autre au jeu étroit. Il est nécessaire que chacun des joueurs aient soin d'apprendre les deux, s'il leur plaît autant l'honneur que leur propre vie. D'autant qu'au jeu large s'il fait toute louange et néanmoins est conduit par l'adversaire aux estrettes, par ignorance de leurs vertus secrètes il serait forcé de se retirer en arrière ; non seulement il entendrait toute les faveurs retourner à l'adversaire, ce qui seulement avec une grande honte devrait lui aiguillonner le Cœur, mais à la majeure partie des spectateurs il aura laissé la très ferme croyance d'être très méprisable.
99. Se défendre des coups donnés avec le faux de l'épée surpasse cependant toutes les autres défenses. Elle est autant plus forte à pousser dehors l'épée de l'ennemi pour faire conséquemment la voie prête au tranchant de la sienne, car il re-sillonne<sup>50</sup> le même espace où l'adversaire à d'abord été comme chassé de sa propriété. Elle rappelle à soi la vertu perdue s'il n'est pas permis au valeureux de cueillir autrement le fruit de son art, ne donnant pas de retard à l'ouvrage, il pourra greffer<sup>51</sup> l'arme dans un membre de l'ennemi en signe de victoire.

#### Manière de conduire le combat

100. Nous avons traités des accommodements élégants et des très dignes gardes, et tant de manières variées dans lesquelles on peut se trouver avec l'ennemi, et aussi de la demi-volte et la volte entière de la main requises par l'épée, et de même des coups qui s'utilisent généralement en cela, des rotations de la personne, et aussi des nobles déplacements, et des temps, de la chose qui les cause et de quelle manière ils se forment, et des instructions générales. Maintenant nous traiterons de l'art très digne de l'épée seule.<sup>52</sup>
101. Là, nous dirons toutes les manières ou styles que pourraient faire quelqu'un avec l'épée en main quand il arrivera au combat avec son ennemi.
102. Je dis que quelqu'un avec l'épée en main contre son ennemi convienne que de ces trois choses il en fasse toujours une, lesquelles trois choses étant celles-ci :
- aller en avant valeureusement contre son ennemi, ou ;
  - se retirer en arrière, ou bien ;
  - demeurer très ferme, c'est à dire ni aller en avant ni se retirer en arrière.

Ces trois choses sont accompagnées d'autres qui sont trois pour chacune d'elles, ce qui fait en tout neuf choses comme tu comprendras les unes après les autres.

---

<sup>49</sup> *Maggiore* « majeure », terme de logique, l'une des deux prémisses d'un syllogisme. On reste dans la métaphore du débat argumenté. Si on suit l'analogie, faut-il considérer que la rapidité est la prémisses majeure et l'ingéniosité la prémisses mineure ?

<sup>50</sup> *Risolcare*, de *solcare* « sillonner » : labourer à nouveau, resillonner.

<sup>51</sup> *Insedire* pour *innestare* « greffer, enter ». Ce terme est issu de *insdir*, mot de même sens du dialecte bolonais. Nous restons ici dans la métaphore agricole.

<sup>52</sup> Ce passage récapitule ce qui a été vu précédemment et qui introduit l'enseignement sur l'épée seule. Il est repris du §85 et en partie utilisé à nouveau dans le §106 et sont tout les deux supprimés. La dernière phrase n'a pas de sens puisque l'auteur continue d'exposer les généralités de l'art de l'escrime.

La première que nous avons proposée est de se jeter valeureusement en avant sur son ennemi, ce qui peut se faire de trois manières :

- la première est d'aller en avant contre l'ennemi en tirant des coups brutalement ;
- l'autre qui est la seconde est d'aller aussi en avant mais sans jamais tirer aucun coup, seulement en se défendant avec défenses fortes ;
- la troisième est d'aller pareillement en avant en évitant les coups et en lui en tirant.

La seconde façon qui est de se retirer en arrière, elle peut se faire de trois manières :

- la première, elle peut se faire en se retirant en arrière sans jamais tirer de coup, s'en allant toujours en se défendant ;
- la seconde, il pourrait certes se retirer en arrière en donnant des taillades<sup>53</sup> ;
- la troisième, il pourrait encore se retirer en arrière, s'en allant en se défendant et pareillement aussi en offensant

La troisième manière – ou façon, comme il te plaît de dire – est qu'il pourrait demeurer ferme sans aller en avant ni se retirer en arrière :

- et tirer des coups fréquents brutalement sans s'arrêter ;
- la seconde, il pourrait se défendre sans jamais tirer de coups ;
- la troisième, il pourrait éviter les coups et en porter.

Toutes ces neuf parties peuvent chacune d'elles être utilisées avec malice et art. Dans cette partie qui est d'aller en avant en tirant des coups brutalement, elle peut se faire avec malice et art et feindre dans ce procédé d'être ignorant pour pouvoir atteindre ton ennemi. Aussi, dans cette partie qui est de se retirer en arrière en tirant toujours des coups, on peut la faire malicieusement avec art pour appeler à l'ennemi à ses trousses. Et non seulement dans celle-ci mais dans cette partie-là où on demeure ferme et où nous disons de tirer des coups brutalement, pareillement on pourrait utiliser tel procédé malicieusement et avec art. Encore que, dans toutes les manières et façons qui soient jamais possible de faire, il peut y avoir dedans de la malice et un art très grand, comme de l'ignorance.

103. Outre toutes ces parts – ou manières comme il te plaît de dire – on peut en utiliser encore deux autres, lesquelles sont différenciées des susdites, et bien qu'avec l'épée on ne puisse pas faire d'autre manière ou façon que celles nommées auparavant, elles diffèrent néanmoins par les pieds.
104. Lesquels s'utilisent pour aller en tournant autour de l'ennemi avec l'arme en main vers son côté gauche. L'autre manière est également d'aller en tournant vers son côté droit en faisant qu'un pied pousse l'autre autour, même passer d'un pas promptement exécuté comme il te convient, de sorte que dans ces deux manières on pourra utiliser ce qui concerne les pieds, mais en ce qui concerne l'épée il ne peut pas se faire d'autre manière sinon celles que nous avons déclarées dans les divisions susdites.
- 105.<sup>54</sup> Comme par la persévérance de continuer cet art très noble de l'escrime ils deviennent parés d'agilité et de dextérité, ainsi la vertu resplendit, lumineuse, en eux, et plus ils auront sollicitude et persévérance, d'autant plus l'illumination de la perfection s'accroîtra en eux.

---

<sup>53</sup> « *menando sempre le mani de cortellate* ». Selon OUDIN, *menando le mani* est « frapper, jouer des couteaux, jouer des mains ». *Cortellata / coltellata* est « coups de couteau, d'épée ; blessure ; taillade ».

<sup>54</sup> Idem que §116.

### Les jeux larges & étroits (partie supprimée)

106.<sup>55</sup> Nous avons traité de la demi-volte et de la volte entière de la main requises par l'épée, et de même des coups qui s'utilisent généralement en cela, des rotations de la personne, et aussi des nobles déplacements, et des temps, de quelle chose les cause et de quelle manière ils se forment. Maintenant nous traiterons du noble art de l'épée seule, le mode et la manière dans lesquels on doit tenir non seulement le jeu étroit mais aussi le jeu large, nous déclarerons toutes les manières afin que l'une ne satisfaisant pas on pourra prendre l'autre, bien que l'une ne peut se faire sans l'autre sinon malaisément. C'est une grande noblesse d'accommoder l'une avec l'autre et de savoir toutes les manières de procéder qui soient possibles ; et moi, pour autant, je ne veux demeurer sans traiter aussi du jeu large comme du jeu étroit.

107. [...] <sup>56</sup>

108. [...] <sup>57</sup>

109. [...] <sup>58</sup>

### Épée seule – instructions

#### 110. ÉPÉE SEULE

L'art très noble de l'épée seule

En premier je dis, lorsque tu te trouves avec l'épée seule en main contre ton ennemi et que tu es proche de lui, du dois faire attention merveilleusement, que lui en étant dans n'importe quelle garde qu'il veuille, à tenir la pointe de ton épée de sorte qu'elle le regarde en direction de sa personne. Et s'il feint de te porter un coup ou que tu sois celui qui veuille faire quelque feinte, il te sera nécessaire d'une quelconque manière lorsque tu te trouves à devoir agir, de ne rien faire sinon une demi-volte du poing de l'épée, la pointe de ladite épée devant faire en sorte qu'elle soit toujours face à ton ennemi, ceci parce que, si tu voulais bouger ton épée de la garde (de l'épée) en avant pour échapper à quelque feinte ou coup qu'il fasse, ou que tu en fasses, l'épée irait de la sorte hors de la droite voie et hors de la vraie manière, que facilement tu aurais ouvert peut-être la voie à l'ennemi pour te faire mal ; ceci parce que tu es proche et pour avoir tiré la pointe de l'épée de la ligne droite à la personne de l'ennemi.

111. Si tu es celui qui veut faire changer de garde ton adversaire en lui faisant une feinte sans bouger la pointe de ton épée d'en direction de la personne de l'ennemi, il te sera nécessaire de suivre l'ordre que nous proposons. Tu es en porte étroite de fer et tu as la pointe de l'épée dirigée à la personne de ton ennemi, tu pourras faire une demi-volte de main et aller t'accommoder en queue longue étroite. Dans ce mouvement la pointe de ton épée ne doit donc pas bouger de son emplacement. Et, aussitôt que tu seras arrivé dans ladite garde tu pourras lui faire semblant de lui pousser une pointe à la poitrine.

---

<sup>55</sup> Paragraphe supprimé mais non reporté ailleurs. Il aurait dû assurer la liaison entre la présente partie sur les instructions générales et la partie sur l'épée seule qui suit. Il reprend partiellement les §85 et §100.

<sup>56</sup> Paragraphe supprimé mais identique au §82 sauf au début (en italique) : « Ayant chacun à savoir et comprendre, *comme je l'ai proposé ci-dessus*, que dans l'art ingénieux de l'escrime il s'y trouve deux sortes de jeux, lesquels sont le jeu large et le jeu étroit. »

<sup>57</sup> Idem que §83, pour la traduction voir à ce paragraphe.

<sup>58</sup> Idem que §84 sauf la fin traduite à la suite dudit paragraphe.

112. Mais si tu es accommodé en queue longue étroite avec le pied droit devant contre ton ennemi, et que tu ne veux pas lui faire de feinte ou que tu veux depuis cet accommodement aller à un autre, il sera nécessaire de bouger seulement la main de l'épée et laisser la pointe de l'épée, qu'elle demeure toujours dirigée à la personne de l'ennemi ; parce que si tu bouges irrégulièrement et que tu vas en descendant l'épée en quelque garde large, tu ouvriras peut-être la voie à ton ennemi pour te tuer.
113. Quelque soit la garde dans laquelle se trouve ton adversaire, tu ne pourras faillir si tu t'accordes toujours avec l'épée à la présence et ne pas y aller en la mettant hors de la voie de la raison, c'est à dire faire que la pointe demeure toujours tournée en droite ligne vers la personne de l'ennemi, et toi voulant faire un mouvement, il te suffira seulement de faire une demi-volte de main et aussi, avec cette demi-volte de main tu pourras aller d'une garde dans l'autre sans te désaccommoder, en tenant toujours la pointe à sa place comme tu l'as compris ci-dessus pour la raison susdite.
- 114.<sup>59</sup> Parce qu'encore, d'un accommodement à l'autre, il y a une très grande difformité à cause des frappes qui d'un lieu à un autre peuvent naître. Mais à tenir l'épée seulement un demi doigt haute, basse ou de travers, il y a une grande différence. Mais bien des fois à la déplacer hors de sa raison d'un seul cheveu est cause de sa perte car l'épée entre et passe par si peu d'espace, c'en est une merveille.
115. Encore, il te sera nécessaire de faire attention si ton ennemi se trouve en garde large d'utiliser tel art qui lui fasse mettre par force l'épée à la présence, et s'il avait l'épée à la présence tu auras besoin de tenir telle voie de lui faire semblant de vouloir le frapper pour faire que tu la lui envoies en garde large, c'est à dire que tu la mettes dehors de la droiture de la droite voie, de sorte que la pointe ne regarde pas en direction de toi mais demeure quelque peu dirigée hors de ta personne, et ainsi tu viendras à faire ce que tu voudras.
- 116.<sup>60</sup> Comme par la persévérance de continuer cet art très noble de l'escrime ils deviennent parés d'agilité et de dextérité, ainsi la vertu resplendit, lumineuse, en eux, et plus ils auront sollicitude et persévérance, d'autant plus l'illumination de la perfection s'accroîtra en eux.
117. Étant déjà pour nous découvertes toutes les meilleures manières d'accocomodement et de coups avec lesquels depuis les précédentes on peut sortir victorieusement, et ensuite quelques actions générales et instructions dans lesquelles, si tu t'arrêtes avec d'autres pensées, l'esprit plus incertain parfois, par la vertu apprise d'eux, tu prêteras du jugement à l'art duquel tu recevras d'elle (i.e. la vertu).
118. Maintenant je me dispose entièrement à te montrer le jeu et l'art de l'épée seule et, pour commencer, il est coutume aux élégants combattants avec l'arme susdite de descendre dans le champ, et si lesquels jeux et arts sont bien connus de soi et si tu en es doué, très vaste champ au reste de toute cette très noble vertu tu te verras présenté.

*<À partir d'ici, suivent près de 200 folios de pièces techniques essentiellement sur le jeu de l'épée seule (cf. annexe 1 pour le détail).>*

---

<sup>59</sup> Les §114 et §34 sont quasiment les mêmes, seule l'introduction du §34 diffère.

<sup>60</sup> Le §116 est identique au § 105

## Bibliographie

Ceci est une bibliographie sommaire des ouvrages consultés pour la présente traduction et pour approcher l'art des armes selon l'école bolonaise. Le classement des sources est purement subjectif, basé sur l'importance des sources pour l'étude de l'anonyme bolonais.

### Les sources pour l'école bolonaise

#### Anonyme bolonais

RUBBOLI, Marco, CESARI, Luca. Anonimo Bolognese – L'Arte della Spada, Trattato di scherma dell'inizio del XVI secolo. Rimini, il Cerchio iniziative editoriali, 2005.

#### Manciolino Antonio

MANCIOLINO Antonio, Opera Nova per Imparare a Combattere, & Schermire d'ogni sorte Armi, 1531

RUBBOLI, Marco, BATTISTINI, Alessandro. Opera Nova di Antonio Manciolino. Rimini: Il Cerchio iniziative editoriale, 2008.

LEONI, Tom. The complete renaissance swordman. A guide to the use of all manner of weapons, Antonio Manciolino's Opera Nova (1531). Wheathon, Freelance Adademy Press, Inc., 2010.

#### Marozzo Achile

MAROZZO Achille, Opera Nova dell'arte dell'armi, Modène 1536

*En français sur Internet :*

<<http://reght.wordpress.com/sources/traduction-de-lopera-nova-de-marozzo/>>

#### Dall'Agocchie Giovanni

DALL'AGOCCHIE Giovanni, Dell'arte di Scrimia, 1572

*En français sur Internet :*

<[https://dl.dropboxusercontent.com/u/18927715/DallAgocchie\\_SpadaSola\\_FR.pdf](https://dl.dropboxusercontent.com/u/18927715/DallAgocchie_SpadaSola_FR.pdf)>

<[https://dl.dropboxusercontent.com/u/18927715/DallAgocchie\\_SpadaPugnaleCappa\\_FR.pdf](https://dl.dropboxusercontent.com/u/18927715/DallAgocchie_SpadaPugnaleCappa_FR.pdf)>

#### Viggiani Angello

VIGGIANI DAL MONTONE Angello, lo Schermo, Venise 1575

### Autres sources

BATTISTINI, Alessandro, RUBBOLI, Marco, VENNI, Iacopo. Monomachia – Trattato dell'Arte della Scherma di Sandro Altoni Francesco. Rimini: Il Cerchio iniziative editoriale, 2007.

BATTISTINI, Alessandro, VENNI, Iacopo. Anonimo Riccardiano – Trattato di Scherma. Rimini: Il Cerchio iniziative editoriale, 2009.

RUBBOLI, Marco, CESARI, Luca. L'Arte Cavalleresca del Combattimento – De Arte Gladiatoria Dimicandi di Filippo Vadi, 2ème édition. Rimini: Il Cerchio iniziative editoriale, 2005.

## Dictionnaires

CANAL, Pierre. *Dictionnaire François et italien*, seconde édition. Paris : Lucas Bruneau, 1603.

FLORIO, John. *Queen Annas's new world of words, or dictionarie of the Italian and English tongues*. London : Melch. Bradwood, 1611.

LOUDON, Antoine, FERRETI, Laurens, VENERONI, Giovanni. *Dictionnaire italien et françois*, édition revue et corrigée. Paris : Estienne Loyson, 1681.

## Dictionnaires en ligne

ACCADEMIA DELLA CRUSCA Lessicografia della Crusca in rete [en ligne]. Disponible à l'adresse : <<http://www.lessicografia.it/>>

TRECCANI.IT l'enciclopedia italiana [en ligne]. Disponible à l'adresse <<http://www.treccani.it/vocabolario/>>

TLFi Le Trésor de la Langue Française informatisé [en ligne]. Disponible aux adresses :

<<http://atilf.atilf.fr/>>

<<http://www.cnrtl.fr/definition/>>

Le site web LEXILOGOS offre une collection de lien vers des grammaires et des dictionnaires anciens et modernes :

< [http://www.lexilogos.com/italien\\_langue\\_dictionnaires.htm](http://www.lexilogos.com/italien_langue_dictionnaires.htm)>

< [http://www.lexilogos.com/italien\\_ancien.htm](http://www.lexilogos.com/italien_ancien.htm)>

## Divers

CORONEDI BERTI, Carolina. *Vocabolario Bolognese Italiano*. Bologna, Stab. Tipografico di G. Monti, 1869 – 1872.

CRISTIANI, Girolamo Francesco. *Delle misure d'ogni genere, antiche e moderne*. Brescia, Giambattista Bosini, 1760

MAZZONI TOSSELLI, Ottavio. *Origine della lingua italiana*. Bologna, Tip. e Libr. della Volpe, 1831.

## Annexe 1 : Composition des MS 345 et 346

Tableau 1 : composition du MS 345

folio	Partie (1)	(2)	(3)
1r à 1v	"Al nome de dio sia" + Identification ajoutée au XVIIème siècle (2 folios)	21	✓
2r à 12r	Partie théorique, terminologie (21 folios)	21 à 32	✓
12v	page blanche (1 folio)		✓
13r à 23r	Partie théorique, instructions générales (21 folios)	33 à 48	✓
24v à 25r	Épée seule, instructions sur l'épée seule (2 folios)	48 à 49	✓
25v à 95r	Épée seule (140 folios)	49 à 136	
95v à 126v	pages blanches (63 folios)		
127r à 148v	Épée seule (44 folios)	136 à 164	
149r à 149v	page blanche (2 folios)		
151r à 155v	Épée seule, offense/défense à partir des 4 gardes étroites (10 folios)	164 à 171	
155v à 156v	Épée seule (3 folios)	172 à 173	
156v à 157r	Épée seule contre armes d'hast (2 folios)	174 à 175	

(1) Identification des parties et des sujets abordés (nombre de folios concernés).

(2) Localisations dans l'ouvrage *L'arte della spada*.

(3) Parties traitées dans le présent travail de traduction.

Tableau 2 : composition du MS 346

folio	Partie (1)	(2)	(3)
1r à 1v	Identification ajoutée au XVIIème siècle	176	
2r à 6r	Épée à deux mains, " <i>falso con falso</i> " (10 folios)	176 à 181	
6v à 7v	Épée & gant de prise (3 folios)	181 à 182	
7v	Épée à deux mains contre armes d'hast (1 folio)	183	
8r à 8v	Épée & targe (2 folios)	183 à 184	
8v à 10r	Épée & petite bocle (4 folios)	185 à 186	
10r	Épée & targe (1 folio)	187	
10v à 18v	Épée & petite bocle (15 folios)	187 à 196	
18v à 19r	Épée & targe (2 folios)	196	
19r à 20v	Épée & grande bocle (4 folios)	197 à 199	
20v à 21v	Épée & petite bocle (3 folios)	199 à 200	
21v 22r	Épée & rondache (2 folios)	200 à 201	
22r à 22v	Épée & gant d'armure (2 folios)	201 à 202	
22v à 23r	Épée & petite bocle (2 folios)	202 à 203	
23r	Épée & grande bocle (1 folio)	203	
23v à 26r	Hache noble (6 folios)	203 à 206	
26v	page blanche (1 folio)		
27r à 61v	<i>Épée seule, identique à la partie 127r à 148v du MS 345 (70 folios)</i>	207 à 235	
62r à 78r	Épée & targe (31 folios)	235 à 247	
78r à 81r	Épée & rondache (7 folios)	247 à 249	
81r à 93r	Épée seule droitier contre gaucher ou gaucher contre droitier (25 folios)	250 à 259	

(1) Identification des parties et des sujets abordés (nombre de folios concernés).

(2) Localisations dans l'ouvrage *L'arte della spada*.

(3) Parties traitées dans le présent travail de traduction.