

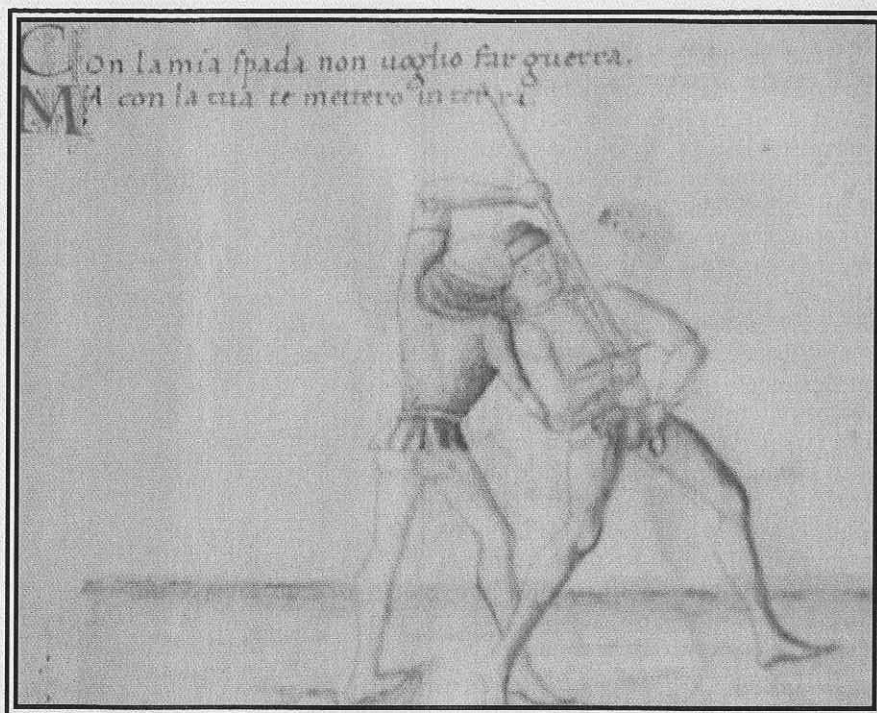
L'ouvrage est en vers de façon à ce qu'il soit plus facilement assimilable

en perpétuelle évolution, les guerres permanentes. C'est pourquoi, dans l'Italie du Quattrocento, les armées sont essentiellement composées de professionnels engagés par un capitaine, le condottiere. Les différents états paient des sommes exorbitantes pour s'attacher ces armées bien dirigées, bien équipées et bien formées plutôt que d'envoyer leurs citoyens, souvent engagés politiquement (par le biais d'une confrérie, par clientélisme...).

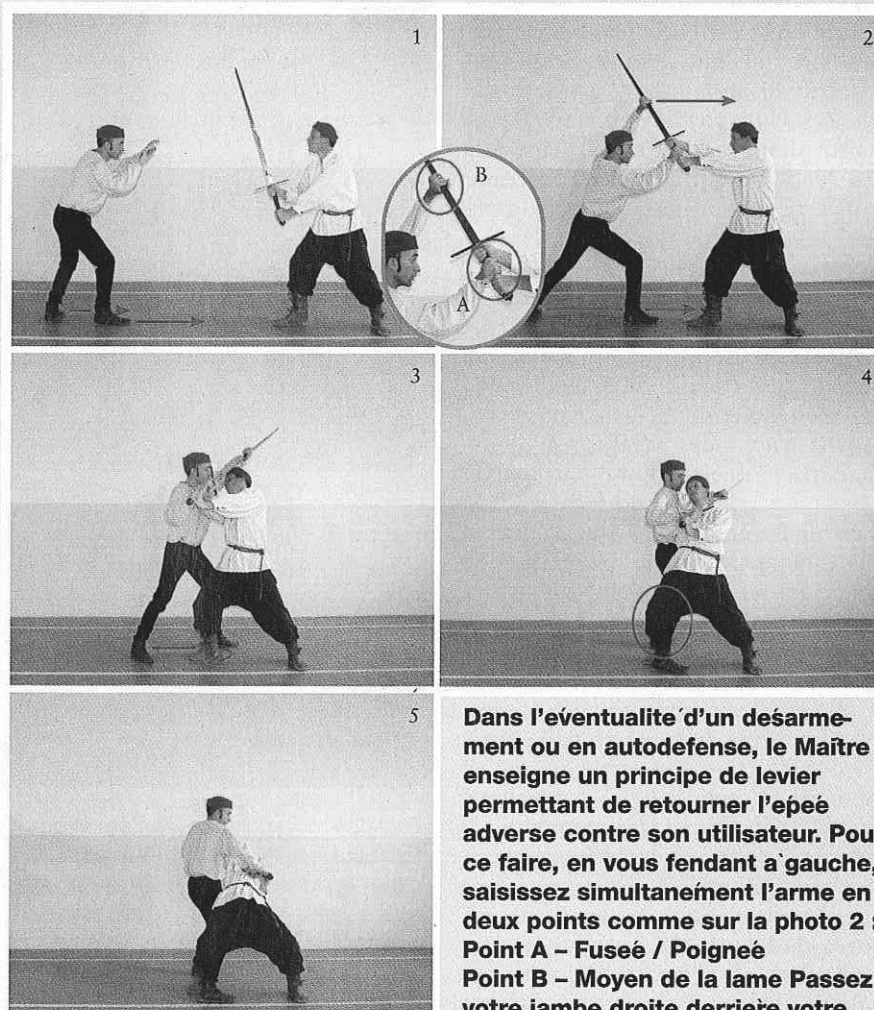
Dans ce contexte, on comprend bien l'institution que représentait la Condotta, un contrat passé entre un état et un guerrier, le condottiere. Le père du destinataire du traité, Frédéric III de Montefeltro, est un de ces fameux capitaines pour qui renommée était synonyme de fortune.

Ayant passé une série de condotte avec Florence et les états pontificaux, on peut envisager l'importance des subsides ayant convergé vers Urbino depuis les années 1450 jusqu'à sa mort, au combat, en 1482.

La cour d'Urbino n'est pas la plus prestigieuse en son temps en comparaison de celles de Milan ou Florence. Elle l'est néanmoins suffisamment pour que des artistes de grand renom s'y installent. Ainsi Alberti, Piero della Francesca, Francesco di giorgio Martini ou Raphaël y ont séjourné, mais pas tous à la même époque. Ces hommes ont tous produit non seulement une oeuvre artistique ou d'ingénierie de premier ordre, mais également des traités théoriques concernant les domaines où ils faisaient autorité. Ainsi le voulait cette société où beaucoup cherchaient à poser une pierre à un édifice que Vasari, un contemporain de cette époque, appelait la Renaissance. Le traité de >



Avec mon épée je ne veux faire la guerre mais avec la tienne je te mettrai à terre.



Dans l'éventualité d'un désarmement ou en autodefense, le Maître enseigne un principe de levier permettant de retourner l'épée adverse contre son utilisateur. Pour ce faire, en vous fendant à gauche, saisissez simultanément l'arme en deux points comme sur la photo 2 : Point A – Fusee / Poignée Point B – Moyen de la lame Passez votre jambe droite derrière votre adversaire tout en passant votre

bras gauche derrière sa tête (photo 3). En lui serrant l'épée sur le torse et le cou, faites-le basculer (photos 4 et 5).