

Fondamentaux, le retour

Par Guillaume Enrico

Du déplacement un peu moins simple

Le changement de garde : pivot de 90° sur la pointe du pied (avant ou arrière). L'autre jambe effectue un demi-cercle pour revenir en ligne.

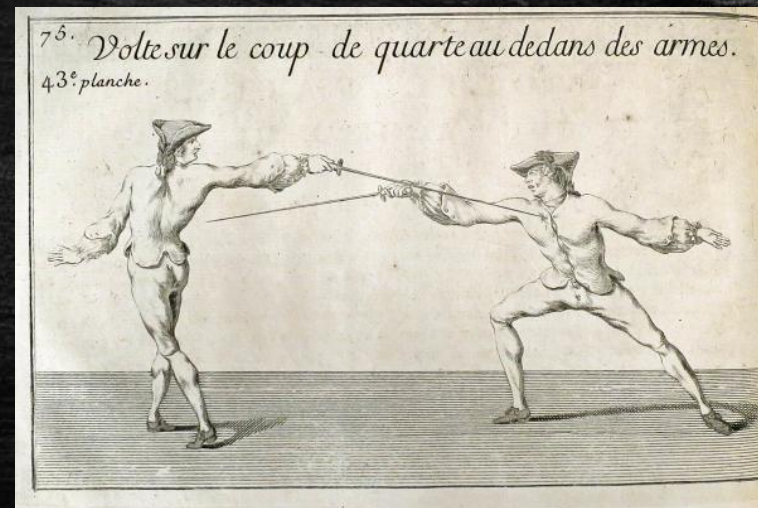
Le marché-fente : Effectuer une petite marche en attaquant bien le sol avec le pied avant. Immédiatement après avoir posé le pied arrière, allonger le bras et partie en fente.

Le bond : j'ai tendance voir le bond comme un pas chassé légèrement en l'air. Ce n'est pas un saut en hauteur, ni en longueur, il est fait pour surprendre l'adversaire ou fuir rapidement.

Le quart de volte : décaler le pied arrière vers la droite (pour un droitier) de 90° , pivoter le pied avant et porter le poids du corps sur la jambe arrière (c'est une esquive). Pour la faire de l'autre côté, changer de garde au préalable.

La volte : pivoter les pieds de 90° à gauche sur les talons (pour un droitier) et tourner le buste vers l'arrière. Effectuer une demi-passe arrière avec le pied gauche en tournant la tête vers la gauche, de façon à voir le partenaire. Pivoter les pieds sur les talons à 180° à gauche. Changer de garde vers l'avant pour finir la volte.

La contre-volte : Inverser les mouvements de la volte et le sens (changement de garde avant, pivot 180° , demi-passe arrière, pivot 90°).



Les actions préparatoires sur le fer

L'engagement est défini comme « la situation du contact de lame ». Cela donne des informations à son partenaire et permet de lancer beaucoup d'autres préparations. Il peut se faire dans les 8 positions de base, et on peut changer d'engagement pour surprendre son adversaire.

La pression est le fait d'appuyer sur la lame adverse. En l'absence de réaction, on peut partir sur un coup droit, mais s'il contre-presse, on va dégager.

Le battement est l'action de frapper la lame adverse avec sa lame pour ouvrir les possibilités d'attaque. Il y a 2 manières de faire : un grand battu, permettant d'enchaîner par un moulinet sur un coup de taille, ou un battu sec, donnant l'accès aux coups d'estoc. Pour être efficace, le coup doit être donné immédiatement.

Le chasement, ou chassé, est l'action de repousser la lame adverse **en passant par la pointe**. Généralement suivi d'un coup de taille, il faut partir au moins du milieu de la lame adverse pour être utile.

Le froissement, ou froissé, est l'action de repousser la lame adverse **en avançant vers la garde**. Pour ce faire, il faut glisser sur la lame en diagonale (pour éviter d'envoyer votre pointe vers votre partenaire), tout en tournant sèchement votre poignet (tierce vers sixte, quarte vers quinte) et en allongeant votre bras. Généralement suivi d'un coup d'estoc (en retournant votre poignet dans l'autre sens pour placer la lame), il faut partir de la pointe de la lame adverse pour être utile.

Des types d'attaques

Il existe 3 manières de blesser quelqu'un, et donc 3 façons de l'attaquer :

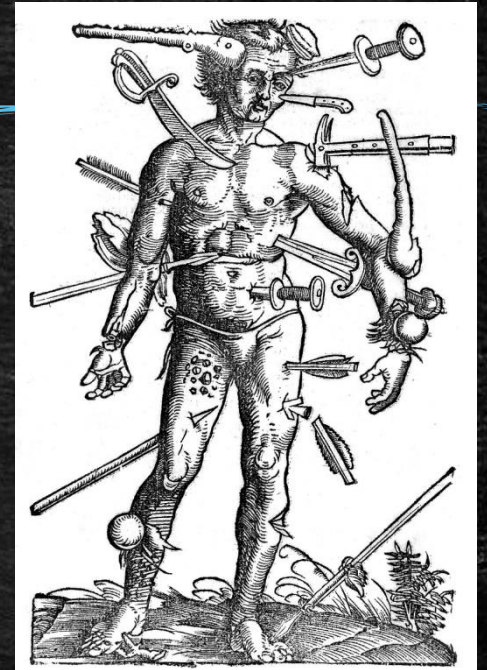
- Par un coup d'estoc (de pointe), où on cherche à transpercer l'adversaire;
- Par un coup dit « de taille », cherchant à trancher violemment comme avec une hache;
- Par un coup d'entaille, cherchant à couper la chair avec le long du fil de l'épée.

Chacun des coups a sa propre préparation de bras.

Un coup d'estoc ne nécessite bien souvent que l'allongement du bras, avec plus ou moins de mouvement de poignet pour dégager ou couper.

Un coup de taille, peu utilisé en escrime de cour, mais beaucoup plus à l'époque de la Renaissance et au début du XVIIIe siècle, nécessite un armé du bras pour être efficace.

Un coup d'entaille n'a pas besoin de beaucoup de force, aussi un simple armé de l'avant bras ou du poignet suffit. Ce coup a beau ne pas être mortel (enfin, cela dépend où on vise), sa rapidité et sa fréquence le rend dangereux sur un combat qui s'éternise.

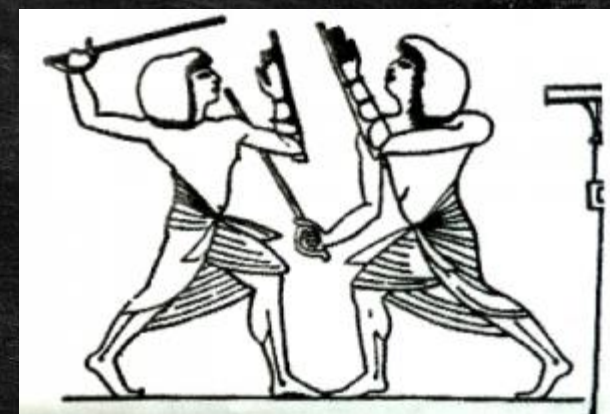


Des attaques composées

Les attaques composées sont des coups précédés d'une ou plusieurs feintes. Pour qu'une feinte soit efficace, plusieurs paramètres sont en prendre en compte : il faut que l'arme menace une cible valide, qu'elle soit à une distance correcte pouvant passer pour dangereuse, et qu'elle ne soit pas arrêtée par une parade. Au niveau du rythme, on cherchera à réaliser un enchaînement feinte lente > coup rapide.

Au vu des préparations, certaines attaques composées semble plus adaptées que d'autres (exemples) :

- Feinte d'estoc -> estoc : feinte de coup droit, dégagé/coupé
- Feinte d'entaille -> entaille : feinte de fouetté main, entaille ventre
- Feinte d'entaille -> estoc : feinte de banderole, dégagé
- Feinte d'estoc -> entaille : feinte de dégagé, dégagé en tranchant l'avant bras.
- Feinte taille -> entaille : feinte de brisé, enlevé
- Feinte taille -> estoc : feinte de banderole, raccourcir et coup droit

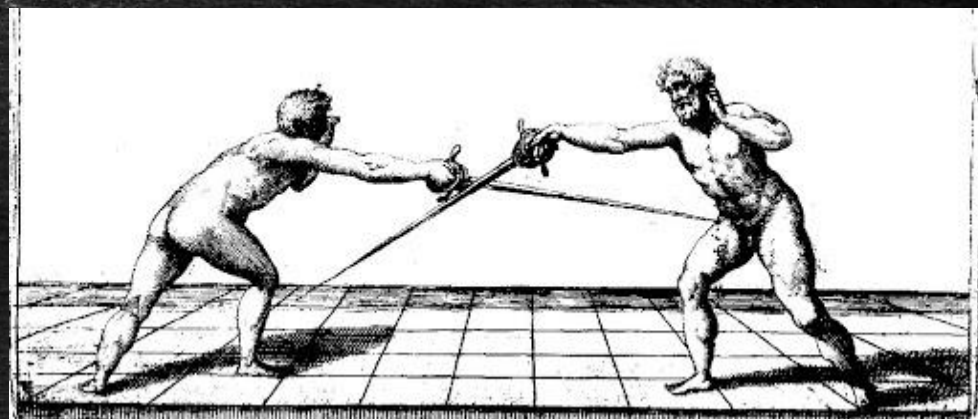


Ainsi, repartir sur un coup de taille après une feinte semble peut approprié, vu que le fait d'armer ferait perdre du temps et ne permettrait pas de surprendre son adversaire (le but premier de la feinte).

De la parade un peu moins simple

La parade simple dite « du tac » n'est pas la seule possible. On peut aussi agir sur le fer adverse lors de la parade, pendant l'allongement du bras du partenaire.

En effectuant la retraite, allonger le bras pour intercepter le fer de votre partenaire. Une fois le fer rencontré, vous devez immédiatement dévier la lame pour qu'elle se retrouve dans la ligne choisie à la fin de votre retraite.



Si la déviation change la ligne du haut vers le bas, ou du bas vers le haut, il s'agit d'un croisement ou croisé. On retrouve la quarte haute/quarte basse (la *flaconnade*), tierce haute/tierce basse, septime/septime haute (la *punta riversa*), seconde/seconde haute. Le croisé est généralement suivi d'un estoc.

Si la déviation change la ligne de droite à gauche ou inversement, il s'agit d'une opposition (d'après Gomard). Les contres servent généralement à cela.

Si la déviation est complètement diagonale, il s'agit d'un liement. On parle de parade liée, par exemple parade de quarte liée seconde. Les ripostes peuvent être variées en fonction de la parade finale.

Enfin, si la déviation ramène dans la ligne où elle était, alors il s'agit d'un enveloppement. Il est utilisé pour surprendre l'adversaire ou atténuer la force de son coup. Il s'agit ni plus ni moins que de deux liements.

De la contre-attaque et du coup de temps

La contre-attaque est une action dangereuse en escrime de spectacle, nécessitant une compréhension intrinsèque de la notion de distance.

Souvent, il s'agit d'une esquive combinée avec une action d'attaque dit « coup d'arrêt » dans le même temps. On retrouve dans cette catégorie l'Inquartata (quart de volte à droite et coup de septime), l'Imbrocata (quart de volte à gauche et coup de seconde) et la Passata di soto (fente inversée et coup droit sur un coup à hauteur de visage).



Le coup de temps est une action encore plus dangereuse, qui réclame en plus de la distance une compréhension du temps d'escrime. On doit attaquer sur le déplacement adverse, souvent une marche, mais cela peut aussi être sur l'allongement de son bras !

Dans les deux cas, il faut que les deux partenaires aient une grande confiance en l'autre et en leur maîtrise de ces concepts d'escrime. La contre attaque s'effectue en même temps que l'attaque du partenaire, tandis que le coup de temps s'effectue avant.