

Créer un combat organique

Par Guillaume Enrico

La problématique du métronome

Souvent, en exercice, l'enchaînement des actions se fait sur un seul rythme, pour maîtriser le geste ou la technique, un peu comme en danse ou en musique : « Et un et deux et trois et quatre ». Cela ressemble à un jaquemart (tic-tac), qui, si reproduit tel quel en spectacle, s'avère très perturbant par sa monotonie.

Ce côté métronome, rajouté à l'apnée que montrent parfois les bretteurs, donne un effet mécanique à l'action, alors qu'on la voudrait beaucoup plus naturelle, voire, puisque on fait du combat, bestiale.

Cela provient de la tendance à enseigner sur le même plan toute une gamme de coups, quand bien même ceux-ci n'auraient pas du tout la même distance effective, ni la même durée d'exécution.

Ce sacro-saint « temps d'escrime » est défini comme « la durée d'exécution d'une action simple ». Alors déjà qu'en escrime olympique, cette « durée » est très variable, vous imaginez bien qu'en escrime de spectacle, cela n'a pas vraiment de sens.



Le changement de rythme



Attendu qu'il y a des actions « rapides » et des actions « lentes », un changement de rythme permet de sortir de cet aspect mécanique d'un échange, en passant des unes aux autres.

Cela se fait par un travail de jambe, des préparations de corps et de main, des respirations (à ne pas confondre avec des pauses). De plus, il ne faut pas oublier la partie jeu de scène à intégrer !

Pour pouvoir changer le rythme des jambes, il faut déjà éviter de faire de trop grands déplacements. Des petites marches permettent de bien marquer la différence lors d'une accélération brutale (changement de rythme de la marche).

Les préparations de corps sont tout ce qui serait superflu, ce qu'on appelait autrefois les « fioritures » : grande inspiration, armé un peu trop conséquent (par rotation du buste), utilisation de la main gauche, repositionnement (vis-à-vis du public, du partenaire, reprise de distance)...

Actions lentes (modifient le rythme)

Déplacements :

- Volte et Contre-volte
- Esquive en sautant ou se baissant

Habiletés de main :

- Couronné
- Moulinet
- Froissé
- Chassé

Attaques (avec armé de bras) :

- Enlevé
- Banderole
- Tranché
- Brisé

Autres :

- Invite
- Menace

Actions rapides (ne modifient pas le rythme seules)

Déplacements :

- Marche, Passe
- Fente, Marché-fente et Balestra-fente

Habiletés de main :

- Feinte (d'estoc)
- Enveloppé
- Liement
- Battement

Attaques (avec mouvement de poignet) :

- Estoc
- Entaille
- Dégagement et Coupé
- Riposte du tac en estoc

Autres :

- Appel de pied
- Respiration

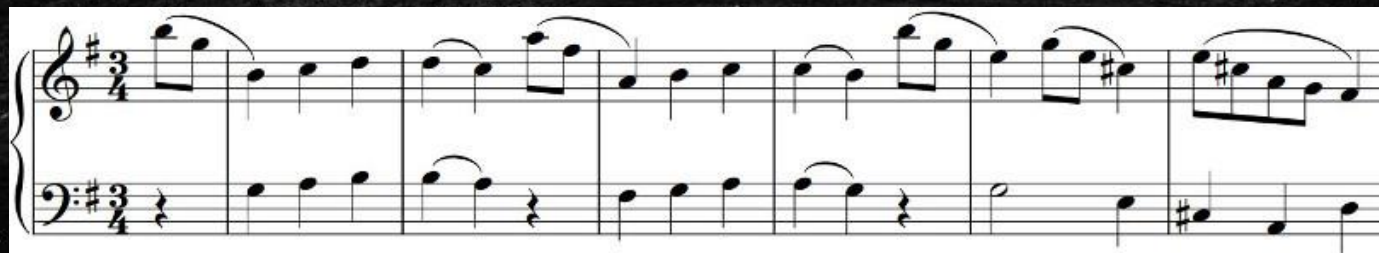
Écriture de la partition

Imaginez la phrase d'arme comme une portée de musique, les actions lentes comme des blanches, les actions rapides comme des noires. Il n'y a pas de code précis pour les assembler, mais évitez une phrase d'arme composée uniquement de l'une ou l'autre.

Bien entendu, plusieurs de ces actions peuvent se combiner. Cela modifie le rythme de l'action initiale (en ajoutant une croche avant ou après, voire une noire).

Par exemple, si on considère qu'une parade-riposte du tac en estoc est une noire, alors un liement sur la parade peut ajouter une croche (voire une noire suivant le contexte).

Autre exemple, une action composée (comportant au moins une feinte) se fait généralement en changeant le rythme pendant l'action (feinte lente, attaque rapide), soit en forme de noire-croche (feinte de coup droit et dégagement), soit en blanche-noire (feinte de tranché-entaille).



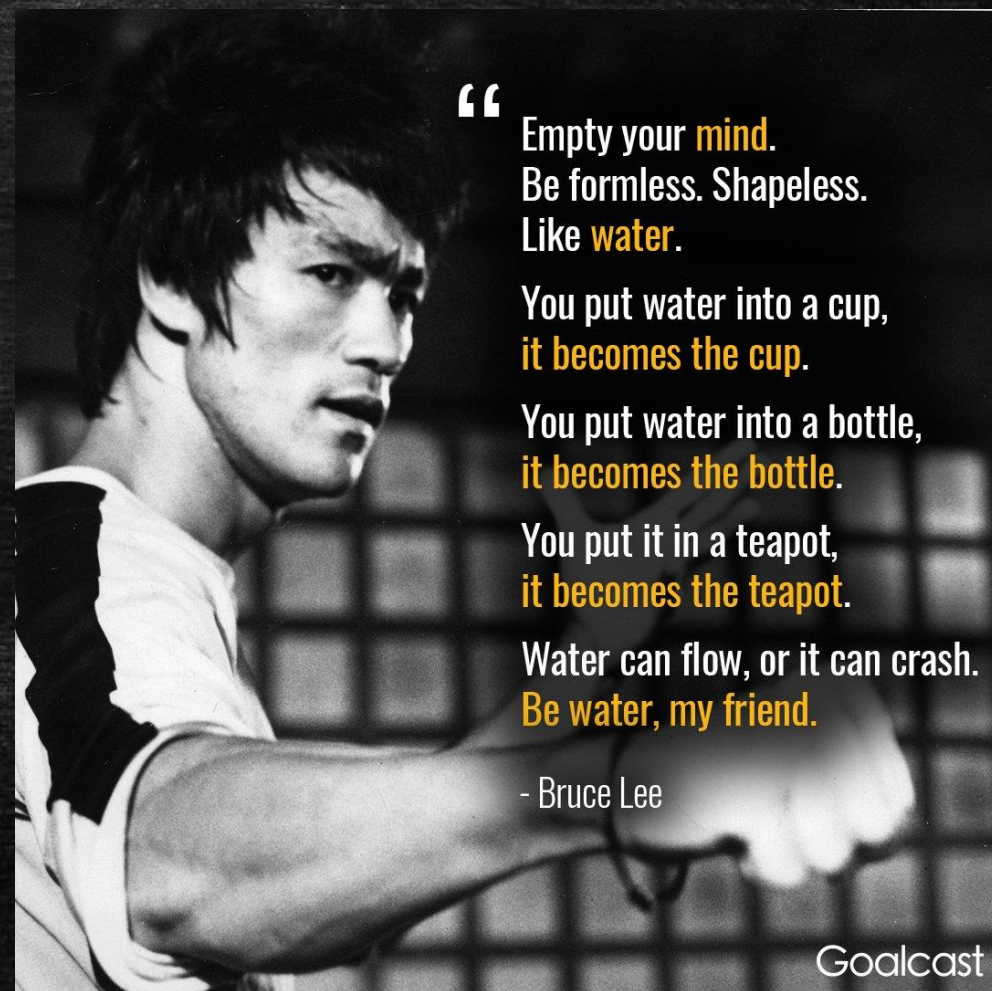
La fluidité

La fluidité, c'est enchaîner les mouvements d'une phrase d'arme sans pause, ou plutôt sans blocage. Cela ne veut pas dire sans respirer, ni en allant à toute vitesse.

C'est ne pas s'arrêter sur la première action mais déjà préparer son corps à la suivante par des préparations (déplacements, moulinets, contres, etc). Cela dit, cette remarque est valable sur un combat chorégraphié connu par tous les partenaires.

Un combat lent, mais fluide sera plus vivant et naturel qu'un combat rapide mais haché sur chaque action (avec une pause « mémoire »).

A défaut, si vous ne savez pas quoi faire, revenez lentement vers la garde le temps de vous souvenir de l'action suivante.



“ Empty your **mind**.
Be formless. Shapeless.
Like **water**.
You put water into a cup,
it becomes the cup.
You put water into a bottle,
it becomes the bottle.
You put it in a teapot,
it becomes the teapot.
Water can flow, or it can crash.
Be water, my friend.

- Bruce Lee

Goalcast