

La guilde de la plume et de l'épée



BASES DE L'ESCRIME

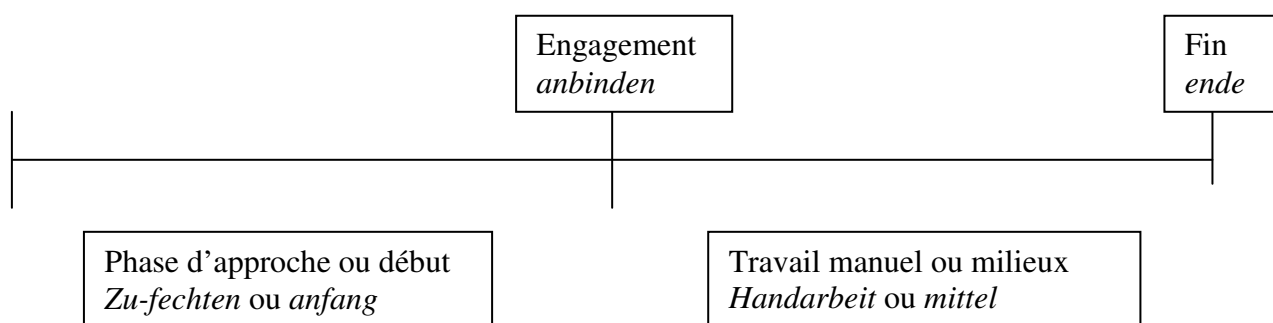
A L'EPEE LONGUE DE JOACHIM MEYER (v. 1.1)

Blanchet Simon

Il est à noter qu'il y a dans ce style une absence totale de coup d'estoc ce qui réduit la létalité de la technique, il s'agit en fait d'un sport ou plutôt d'une pratique civile du *kunst des fechten* (art du combat). Ceux qui recherchent des techniques plus meurtrières devront se tourner vers les *fechtbuchs* (livre de combat) du 15^{ème} siècle tout en étant conscient des précautions nécessaires à la pratique d'un art de tuer son prochain.

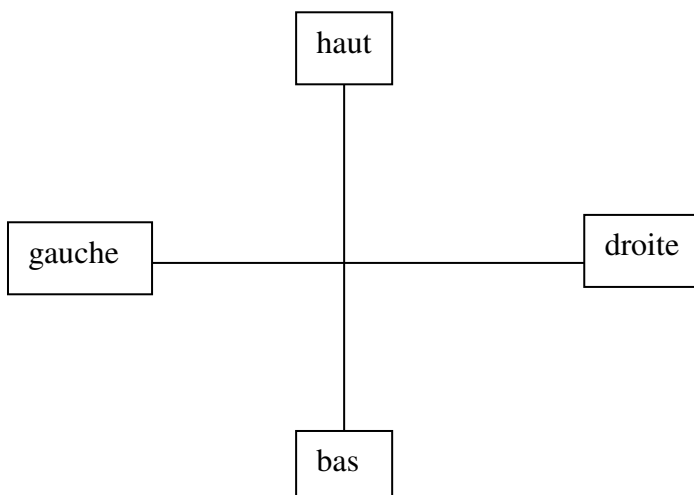
I – ELEMENTS DE COMPREHENSION

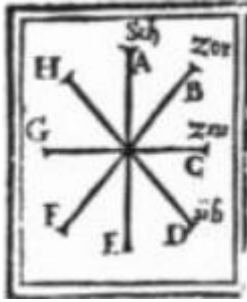
Un peu de théorie : commençons par un schéma montrant les différentes étapes d'un combat entre deux pratiquants de ce style.



1. Les cibles

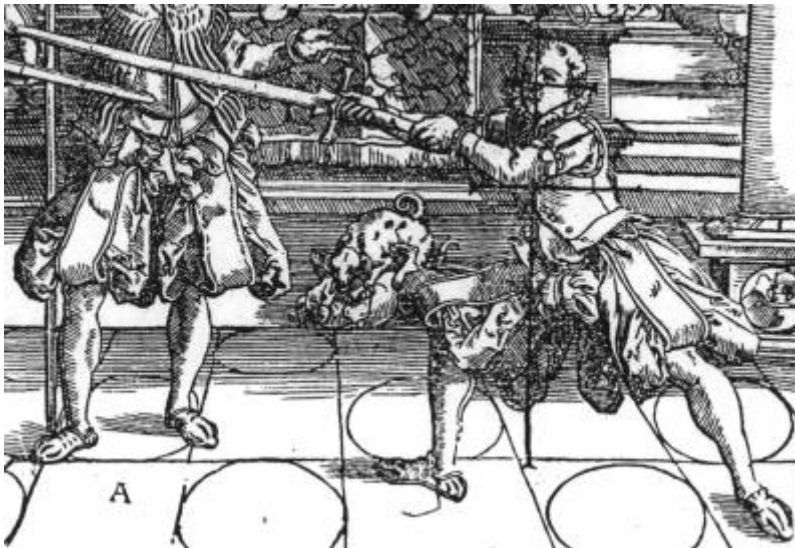
Meyer divise les cibles en quatre quartiers selon une ligne haut/bas et une ligne droite/gauche.





Les angles de frappe sont montrés sur ce schéma (ligne A-E, B-F, ...) il est souhaitable de s'entraîner à atteindre la même cible selon ces différents angles

Les cibles « basses » sont en fait assez haute et visent plutôt le bassin et les côtes, en dehors de la frappe crânienne, les cibles les plus hautes sont les tempes. Chaque cible peut-être atteinte par plusieurs angles voir par tous les angles.



Ce schéma montre assez clairement les cibles importantes : Le sommet du crâne, les tempes, les côtes et l'aine.

2.Comment blesser ?

L'escrime de Joachim Meyer est un art de la taille. Tout comme ses prédécesseurs du 15^{ème} siècle, il décrit trois méthodes pour blesser l'adversaire :

- Les frappes : grands coups de tailles armées depuis une garde d'approche.
- Les entailles : Consiste à appuyer la lame sur une partie du corps de l'adversaire puis à la faire glisser¹.

¹ Un peu comme on coupe de la viande avec un couteau.

- Les coups fouettés : Petits coups de tailles armées rapidement, pour être puissant ils doivent être accompagnés par un mouvement dynamique engageant tout le poids du corps².

Remarquons encore l'absence du coup d'estoc, ici remplacé par le coup fouetté. Dans les deux cas il s'agit d'attaques d'opportunités qui servent à exploiter une faiblesse ou une ouverture passagère.

Il faut reconnaître que le coup fouetté nécessite un temps d'exécution plus long mais pour autant, il reste une attaque puissante et efficace.

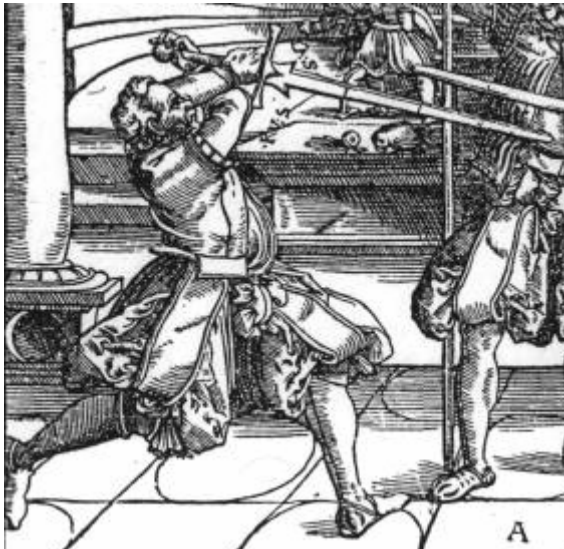
3. Les différentes parties d'une épée longue

Joachim Meyer rappelle la division de la lame en deux : fort (*stercke*) et faible (*schweche*), qui était entre autre celle des maîtres liechtenauerien du 15^{ème} siècle.

Cependant il applique pour sa part une division de l'épée en quatre parties :

- Le manche (*hefft*), qui comprend le pommeau, la fusé et la garde. Elle est utile dans la lutte et pour les techniques de combat très rapproché.
- Le fort (*sterck*), le premier quart de la lame après la garde. Utilisé pour parer et pour les techniques de travail manuel.
- Le milieu (*mittel*), second quart de la lame après la garde. Son utilisation est importante dans les phases de transitions, lorsqu'on entre dans le travail manuel ou lorsqu'on retraite.
- Le faible (*schweche*), seconde moitié de la lame jusqu'à la pointe. C'est avec cette partie de l'épée que sont assénées les frappes

² Proche du coup de tête en sabre sportif.



Sur cette gravure sont montré les parties d'une épée longue selon Meyer. Manche (*hefft*), fort (*sterck*), milieu (*mittel*) et faible (*schweche*).

4. Les temps

Il existe trois temps dans l'escrime germanique à l'épée longue : avant (*vor*), après (*nach*) et pendant (*indes*).

Le but de l'escrimeur doit être d'agir avant son adversaire, d'étouffer son escrime en maîtrisant l'initiative.

Agir après coup, sur la défensive est donc générateur de défaite. Le but des techniques employées dans le *nach* sera de reprendre l'initiative c'est à dire l'ascendant sur l'adversaire. Pourtant l'action idéale se déroule pendant le geste adverse, pour le prendre en défaut, attaquer le poignet ou les ouvertures qu'il provoque par son geste

5. Les déplacements

Meyer distingue quatre types de déplacements :

- les pas alternés vers l'avant ou vers l'arrière
- Le simple pas de côté. Depuis une garde pied gauche devant, avancez le pied droit puis placez le pied gauche derrière le pied droit (sans toute fois croiser les jambes)³.

³ Par derrière le pied droit j'entends sur la même ligne et non pas collé au pied droit.

- Le double pas de côté. Depuis une garde pied gauche devant, avancez le pied droit puis placez le pied gauche derrière le pied droit, enfin ré avancez le pied droit
- Le pas cassé. Feinte de déplacement vers l'avant, avec retour au placement de pied initial.

6. Les défenses

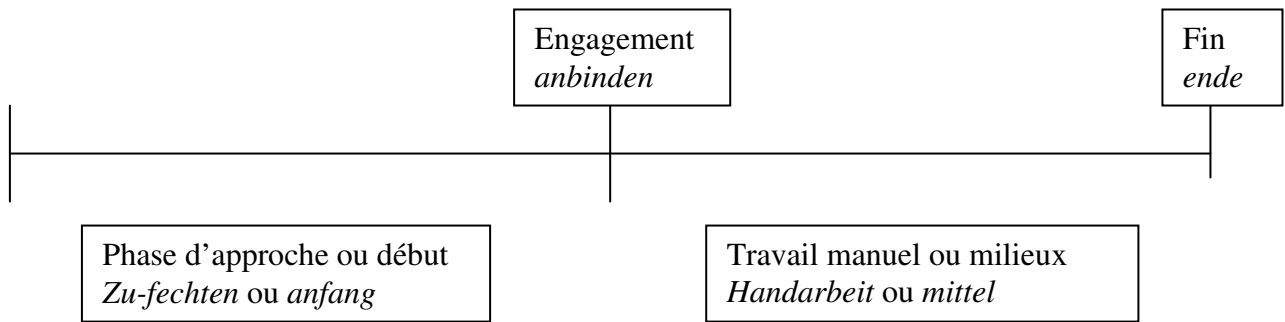
Dans son traité Meyer parle de trois méthodes de défenses possibles : la parade, la frappe ou le *versetzen*.

- La parade est un accident dans la mesure ou elle est considérée comme la plus mauvaise défense possible puisqu'elle ne menace pas l'adversaire et le laisse dominer l'initiative. Si malgré tout vous en arriviez la, par un mouvement le long de la lame adverse replacez votre tranchant en position de menacer votre adversaire⁴.
- La défense la plus courante, qui est celle que nous verrons ici est de contrer l'adversaire par une autre frappe ou par une frappe identique afin de lui disputer l'initiative
- Le *versetzen* regroupe l'utilisation des frappes de maîtres (*meisterhauw*) associé à un pas de côté pour contrer une attaque ou une garde de l'adversaire.

II – TECHNIQUES DE COMBAT

Je replace ici le schéma décrivant les étapes d'un assaut selon Joachim Meyer. Ce schéma servira aussi de plan à la seconde partie de cet article, j'y présenterais les techniques de bases de cette escrime

⁴ Ce mouvement doit être très rapide afin que l'adversaire ne profite pas de son avantage. Bien sur il faut maintenir la pression sur la lame adverse.



1.L'approche ou *zu-fechten*

Les deux pratiquants sont pour l'instant hors de porté l'un de l'autre. Ils s'observent et s'approchent l'un de l'autre dans une garde (*hut*) d'engagement. Dans cet exposé des bases nous partirons du principe qu'ils sont tous deux dans la garde du toit (*tag*).



Il s'agit bien sur de la garde appelée *vom tag* dans le *fechtbuch* de Sigmund Ringeck, si ce n'est que Meyer n'envisage pas la possibilité de la prendre sur le côté.
Nous préconiserons ici cette garde car Meyer considère qu'il s'agit d'une des gardes principales et la seule garde d'approche à partir de laquelle tous les engagements sont possibles

Faisons ici le point sur les quatre postures principales considérées par Meyer comme les piliers de son système de gardes et l'origine de toutes les autres gardes.



Le toit (*tag*)
garde d'engagement principale



Le fou (*olber*), il s'agit de la garde appelée *alber* dans le *fechtbuch* de *Sigmund Ringeck*. Aux yeux de Meyer cette posture est destinée à affronter un fou ou un naïf qui n'est pas prêt à un blocage et à une contre-attaque depuis cette garde



La garde du bœuf (*ochs*)
cette garde à deux variantes à droite et à gauche, elle protège les cibles hautes et est une étape du *winden* une manœuvre du travail manuel



La garde de la charrue (*pflug*)
Cette garde à deux variantes à droite et à gauche, elle protège les cibles basses

2.L'engagement ou *anbinden*

Parvenus à porté, les pratiquants engagent le combat en employant l'une ou l'autre des frappes (*hauw*). Le traité de Meyer décrit beaucoup d'engagement possible. Nous nous limiterons ici aux quatre frappes principales dont découlent les autres.

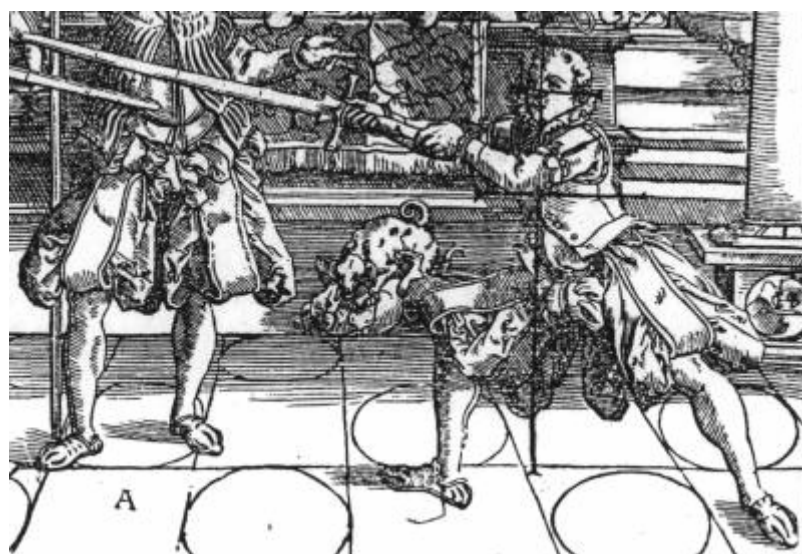
- la frappe de la colère (*zornhauw*)
- la frappe crânienne (*oberhauw* ou *schedelhauw*)
- la frappe du milieu ou frappe d'opposition au-dessus (*mittelhauw* ou *uberzwerchhauw*)
- la frappe du dessous (*unterhauw*)

La frappe de la colère

Il s'agit de la frappe la plus puissante, dirigé contre la tempe gauche de l'adversaire ou sur sa poitrine. Pour l'exécuter complètement, il faut partir de la garde du toit passer par la garde de la longue pointe (*langort*) et achever le mouvement dans la garde du changement (*wechsel*). Cependant au cas où l'adversaire esquiverait ou contrerait l'attaque on stoppera dans la garde de la longue pointe.



La garde du toit



On voit ici la garde de la longue pointe, ainsi que les cibles préconisées durant un assaut (tempes, côtes, dessus du crâne et l'aine). Les cibles sont divisées en haut/bas et droit/gauche



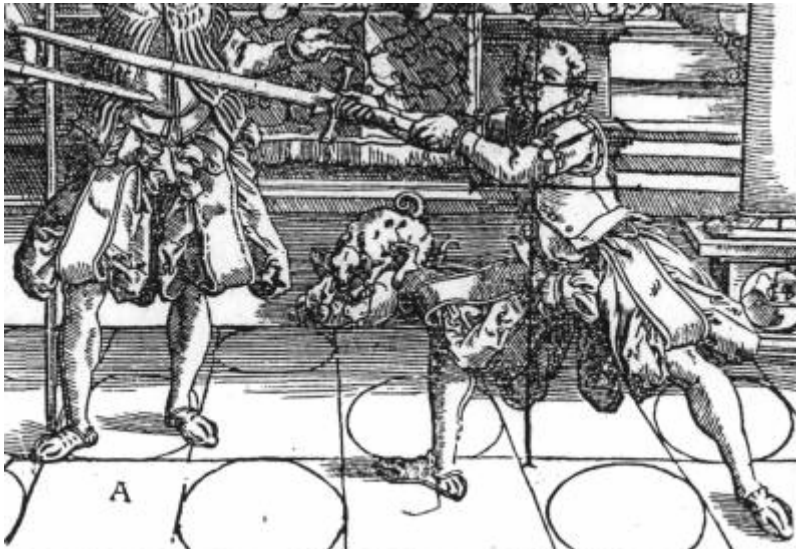
On voit ici la garde du changement, cette garde n'est pas qu'une garde de fin de frappe. Elle permet aussi d'armer de puissants coups de contre taille

La frappe crânienne

Il s'agit d'une frappe directe sur le crâne de l'adversaire, il faut partir de la garde du toit passer par la garde de la longue pointe et achever dans la garde du fou (*olber*). Cette frappe peut-être exécutée, sans distinction, pied droit ou pied gauche devant Comme pour la frappe de la colère en cas d'échec on stoppera l'attaque dans la garde de la longue pointe



La garde du toit



La garde de la longue pointe



La garde du fou

La frappe du milieu

Cette frappe est différente des frappes précédentes dans la mesure ou elle ne vise pas l'adversaire directement mais d'abord son arme afin d'ouvrir une brèche dans sa défense, puis de glisser le long de la lame vers sa tête. Pour stopper net l'attaque adverse il faut recevoir la frappe sur le milieu de la lame dans un contre explosif et dynamique.

Il est essentiel d'utiliser cette technique avec un pas de côté. Dans son ouvrage Meyer écrit que le pratiquant doit avoir l'impression que la pointe de son épée chevauche l'angle d'attaque adverse.

Meyer la considère comme étant par certains aspect plus efficace que la frappe de la colère. Voici plusieurs manières de dévier la lame adverse (certaines techniques sont utilisables avec un *dusack*).



La garde du toit,
position de départ de
cette frappe



Ici on voit cette technique
employée avec le faux tranchant
observez bien le pas de côté
pour se mettre hors de porté de
l'attaque adverse.



La même technique cette fois
avec le vrai tranchant.

La frappe du dessous

Pour exécuter cette frappe avancez franchement vers votre adversaire en frappant depuis le dessous, montez bien la garde afin de vous protéger ainsi vous pourrez atteindre ses bras ou sa tempe. Pour maximiser cette technique, il est nécessaire de l'associer à un pas de côté.



La garde du toit, position de départ de cette frappe



Cette technique est simple à employer depuis la garde du bœuf à droite

Durant l'exécution d'une frappe (même la frappe crânienne) essayez de placer les quillons de manière à vous protéger.

Utilisez votre poids et vos déplacements pour obtenir un impacte maximum avec vos frappes.

Une fois votre engagement fait, conservez une pression sur la lame adverse. N'essayez pas une nouvelle frappe, entrez dans le travail manuel.

3. Le travail manuel ou *handarbeit*

Si les deux adversaires n'ont pas été départagés par l'engagement, ils entrent alors dans la phase du travail manuel. Les deux lames sont désormais en contact, en jouant sur la poussée ils vont tenter de passer la garde de l'adversaire pour lui porter un coup. Dans ce travail le sentiment du fer (*füllen*) joue un rôle primordial.

Aux yeux de Meyer cette phase du combat est la plus noble, celle qui départage les escrimeurs expérimentés.

Nous montrerons ici quatre techniques basiques de travail manuel.

- enrrouler (*winden*)
- suspendre (*hengen*)
- s'écouler (*ablauffen* ou *ablaufen*)
- doubler (*doplieren* ou *duplieren*)

Enrouler

Depuis la position lame croisée, en tournant l'épée et en remontant le fort sur le faible de l'épée adverse, passer dans la garde du bœuf (les quillons et le fort à côté de votre visage et la pointe dirigée vers l'adversaire) pour asséner un coup de contre taille sur le visage adverse.



On voit ici la garde du bœuf à droite.
La garde du bœuf à gauche sera plus simple à prendre pour un droitier dans la mesure ou les bras ne seront pas croisés

Suspendre

Depuis la position lame croisée, en levant la garde et le fort de l'épée soulever l'épée adverse et entrer dans la garde de la pointe suspendue (*hengen ort*). Les poignets de l'adversaire peuvent être entaillés dans le mouvement, sinon il sera facile de s'ouvrir un chemin pour une frappe crânienne ou une frappe de dessous.



La garde de la pointe suspendue peut-être prise moins haute selon la situation

S'écouler

Depuis la position lame croisée en appuyant avec son poids passer dans la garde de la charrue en décalant en contrebas la lame adverse, un coup de contre taille ou une frappe crânienne seront facilement armés depuis cette technique.



La garde de la charrue à gauche, notez que le tranchant n'est pas tourné vers le bas mais vers l'extérieur. Les quillons sont ainsi mieux orientés pour contrôler la lame adverse

Doubler

Depuis la position lame croisée, passer votre main gauche sous votre main droite tout en maintenant la pression sur la lame adverse, ainsi vous avez contourné sa lame et vous pouvez armer un coup de taille ou de contre taille (Meyer préfère la seconde solution sans doute car elle est plus sécuritaire).

Il est essentiel de pousser, repousser, soulever ou rabaisser la lame adverse en utilisant la force de vos jambes et votre poids (comme dans tous mouvements de combat)

Utilisez les quillons pour contrôler la lame adverse, durant les techniques de travail manuel

Les techniques de travail manuel peuvent être employées pour se contrer l'une l'autre (par exemple suspendre pour contrer enrouler)

Le travail manuel comprend encore bien d'autres techniques notamment de lutte, c'est la partie la plus riche du livre sur l'épée longue

4.la fin ou *ende*

Il y a alors deux issus possibles : soit les pratiquants ont réussi à se départager et le combat est fini, soit aucun des deux n'a pu surpasser l'autre et on entre dans une phase de retraite (*abzug*) qui peut être suivie d'une nouvelle confrontation.

La retraite

Il y a trois cas de figure : le pratiquant retraite avant son adversaire, après son adversaire ou en même temps.

- Si le pratiquant retraite avant son adversaire, il doit couvrir sa retraite par une frappe.
- Si le pratiquant retraite après son adversaire, il gagne l'opportunité de frapper son adversaire ou d'exploiter son attaque de couverture

- Si les deux pratiquants retraitent en même temps, ils doivent retraire de manière à se placer hors d'atteinte de l'attaque adverse et à exploiter une ouverture durant cette même attaque.

CONCLUSION

Meyer et l'escrime du 15^{ème} siècle

L'escrime pratiquée par Meyer n'est pas l'escrime de Ringeck ou de Von Speyer. Il décrit dans son traité une escrime moins âpre et sans doute moins létale que ne l'est celle des *fechtmeister* (maître de combat) du 15^{ème} siècle. L'absence de coup d'estoc, le fait que les frappes de bases ne soit pas les cinq *meisterhauw* suffit à montrer les variations.

Cependant Meyer connaît ces différences et les aborde dans les présentations de ces divers chapitres, il partage avec les liechtenaueriens la même nomenclature des coups, des distances et du temps. Il admet que les « anciens » se battaient plus durement et sans doute plus efficacement à l'épée longue.

(Dans l'ouvrage de Meyer l'arme de combat est avant tout la rapière).

Bien qu'étant le premier traité de langue allemande à aborder le maniement de la rapière, l'ouvrage de Meyer apparaît comme plutôt traditionaliste si l'on songe qu'il continue à penser que toute connaissance de l'escrime se fonde d'abord sur l'apprentissage de l'épée longue, ce qui à l'époque même de sa parution est en dehors de l'empire déjà très marginal.



Lexique

Ablaufen / Ablauften : s'écouler : dévier l'épée adverse en passant dans la garde de la charrue.

Abzug : retraite ou rompre en escrime sportive.

Alber : le fou : garde basse et garde principal en épée longue germanique.

Anbinden : engagement : action de croiser les lames, premier échange offensif.

Anfang : le début : commencement du combat, comprend le *zu-fechten* et l'*anbinden*.

Doplieren / Duplieren : doubler : exécuter une nouvelle attaque après l'engagement (en contrôlant la lame adverse).

Ende : la fin : issue du *handarbeit*, donc fin du combat ou *abzug*.

Fechtbuch : livre de combat : ouvrage sur le maniement des armes à pied ou à cheval.

Fechtmeister : maître de combat : auteur d'un *fechtbuch* et/ou maître d'armes.

Handarbeit : travail manuel : ensemble des techniques lame contre lame visant à contrôler l'épée adverse pour passer la garde de l'ennemi.

Hauw : frappe : grande attaque de taille, sert à engager le combat.

Hefft : le manche : ensemble pommeau, fusé, garde et quillons.

Hengen : suspendre : action de soulever la lame adverse en passant dans la garde de la pointe suspendue

Hengen ort : pointe suspendue : garde utile dans le *handarbeit*, fin d'un *hengen*.

Hut : garde : position de combat, passage entre deux actions (il ne faut pas avoir une vision statique des gardes).

Indes : en même temps : agir en même temps que l'adversaire pour exploiter son mouvement.

Kunst des fechten : art du combat : ensembles des techniques de combat à pied, à cheval, avec ou sans arme.

Langort : longue pointe : étape décisive de la majorité des frappes, souvent position dans laquelle les lames sont croisés.

Meisterhauw : frappe du maître : les cinq types de frappe du système liechtenauerien du 15^{ème} siècle.

Mittel : le milieu : phase du combat suivant l'engagement, comprend l'ensemble des techniques du *handarbeit*. Ou second quart de la lame ente le fort et le faible.

Mittelhauw : frappe du milieu : dévier l'attaque adverse et toucher sa cible dans le même mouvement.

Nach : après : agir après son adversaire, situation défavorable.

Oberhauw : frappe haute : voir *schedelhauw*.

Ochs : le boeuf : garde fermant les cibles hautes, étape d'un *winden*.

Olber : le fou : voir *alber*.

Pflug : la charrue : garde fermant les cibles basses, étapes d'un *ablaufen*.

Schweche : le faible : seconde moitié de la lame jusqu'à la pointe

Schedelhauw : frappe crânienne : frappe directe sur le crâne de l'adversaire.

Sterck : le fort : premier quart de la lame en partant de la garde.

Tag : toit : garde d'engagement principal de l'escrime germanique à l'épée longue.

Uberzwerchhauw : frappe d'opposition au-dessus : voir *mittelhauw*.

Unterhauw : frappe du dessous : frappe visant à passer sous l'attaque adverse pour toucher ses bras ou sa tempe.

Versetzen : type de défense consistant à employer une frappe de maître avec un pas de côté.

Vom tag : venu du toit ou du toit : voir *tag*.

Vor : avant : agir avant son adversaire.

Wechsel : changement : garde secondaire utilisée à la fin d'un *zornhauw*, éventuellement garde de *zu-fechten*.

Winden : enrouler : dévier l'épée adverse en passant dans la garde du boeuf.

Zornhauw : frappe de la colère : frappe diagonal partant de l'épaule droite, la frappe la plus puissante.

Zu-fechten : avant-combat ou approche : phase d'observation précédant l'engagement.

Bibliographie

Traité d'escrimes

Meyer Joachim, *gründliche beschreibung der freyen ritterlichen und adelichen kunst des fechten ...*, Strasbourg 1570, Augsburg 1600, lieu de publication inconnu 1660

Sutor Jacob, *kunstliches fechtbuch*, Francfort sur le main 1612, Stuttgart 1849

Comparaison avec l'escrime du 15^{ème} siècle

Il est utile de comparer l'escrime allemande de cette époque avec celle des *fechtbuch* du 15^{ème} siècle. Pour cela le *fechtbuch* de Sigmund Ringeck est un bon choix, car il existe deux traductions récentes de cet ouvrage en anglais et une traduction en français accessible gratuitement sur le site de l'ARDAMHE.

Errard Philippe, Fournier Antoine, de Grenier Didier et Huber Michaël, *l'art chevaleresque de l'épée longue*, <http://ardamhe.free.fr>

Lindhom David et Svärd Peter, *Sigmund Ringeck's art of the longsword*, paladin press, Boulder, Colorado 2003

Tobler Christian, *secrets of medieval german swordmanship : Sigmund Ringeck's commentaries on Liechtenauer*, chivalry bookshelf 2002

Ouvrages généraux sur l'histoire de l'escrime

Amberger Christoph.J, *the secret history of the sword*, unique publication 1999

Anglo Sydney, *the martial arts of renaissance Europe*, Yale university press 2000

Brioist Pascal, Drévilhon Hervé, Serna Pierre, *croiser le fer : violence et culture de l'épée dans la France moderne (16^{ème} – 18^{ème} siècle)*, champ vallon, 2002