

# L'ESCRIME A DEUX MAINS



MATHIEU JOLLIN

## Public cible et objectifs du livret

Ce livret est une synthèse de l'escrime à deux mains.

Il s'adresse en priorité à un public cherchant à découvrir la pratique.

Les objectifs sont de codifier les actions et d'apporter un bagage historique et technique.

La partie historique (II Histoire et évolution de l'escrime) a été simplifiée et plusieurs périodes regroupées en une période générale.

# SOMMAIRE

<b><u>I Définition</u></b> .....	Page 4
a) <u>Ses formes de pratique</u> .....	Page 4
b) <u>Ses aspects</u> .....	Page 4
<b><u>II Histoire et évolution de l'escrime</u></b> .....	Page 5
a) <u>Histoire de l'escrime</u> .....	Page 5
b) <u>Evolution de l'escrime</u> .....	Page 6
1) <u>La préhistoire</u> .....	Page 6
2) <u>L'antiquité</u> .....	Page 7
3) <u>Le moyen âge</u> .....	Page 7
4) <u>La renaissance</u> .....	Page 9
5) <u>Les temps modernes</u> .....	Page 10
6) <u>Les temps contemporains</u> .....	Page 11
7) <u>L'intemporel</u> .....	Page 11
<b><u>III Construction de séance, duel et sécurité</u></b> .....	Page 12
a) <u>Construire sa séance</u> .....	Page 12
b) <u>Les règles de sécurité</u> .....	Page 12
1) <u>L'équipement</u> .....	Page 12
2) <u>Le comportement</u> .....	Page 12
c) <u>Construire un duel</u> .....	Page 12
<b><u>IV Position de garde et déplacements</u></b> .....	Page 13
a) <u>La position de garde</u> .....	Page 13
b) <u>Les déplacements</u> .....	Page 13
<b><u>V Positions de main</u></b> .....	Page 14
<b><u>VI Attaques et parades</u></b> .....	Page 15
<b><u>VII Voltes</u></b> .....	Page 16
<b><u>VIII Tranchés et esquives</u></b> .....	Page 16
<b><u>IX Prises de fer et parades en cédant</u></b> .....	Page 17
<b><u>X Désarmements</u></b> .....	Page 17
<b><u>XI Mise à mort et blessures</u></b> .....	Page 18
<b><u>XII Saluts</u></b> .....	Page 18
<b><u>XIII Jeux et applications</u></b> .....	Page 19
a) <u>Jeux</u> .....	Page 19
b) <u>Applications</u> .....	Page 20
<b><u>XIV Autres disciplines</u></b> .....	Page 20

# L'escrime à deux mains

## I Définition

### a) Ses formes de pratique

L'escrime à deux mains peut se pratiquer avec :

- ↔ Une arme tenue avec les deux mains (épée à deux mains, lance, hache, massue, hallebarde, ...),
- ↔ Une arme dans chaque main (épée, dague, hachette, fléau, ...),
- ↔ Une arme offensive dans une main et un objet défensif dans l'autre (bouclier, manteau, filet, ...).

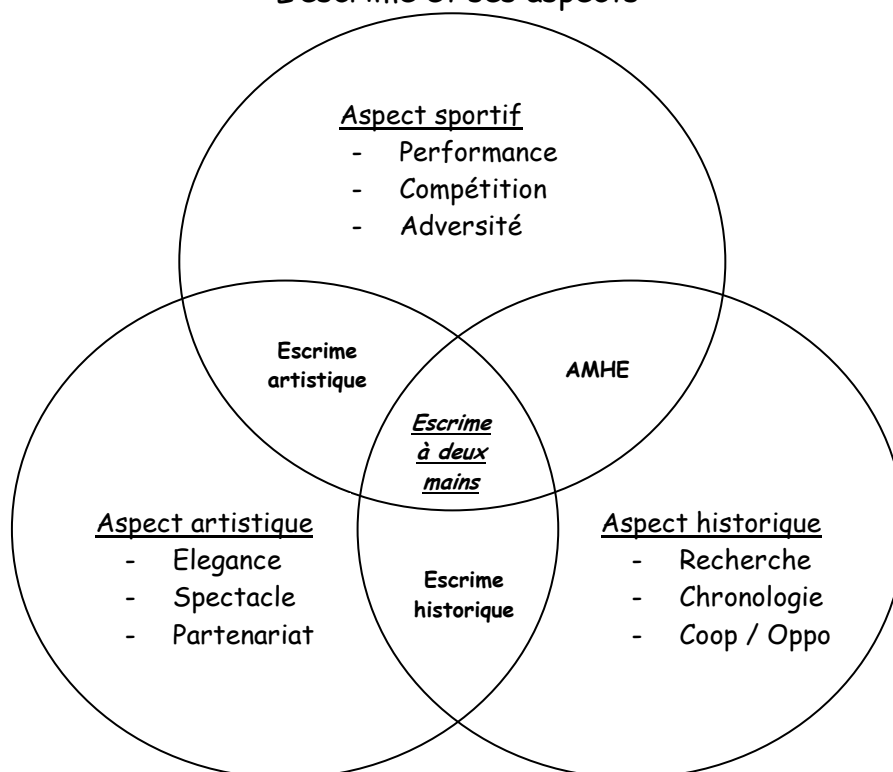
Elle peut se pratiquer seul, avec une ou plusieurs personnes, en partenariat ou en opposition.



### b) Ses aspects

C'est le regroupement des aspects sportif, historique et artistique de l'escrime. L'escrime à deux mains peut se pratiquer de différentes façons, axé plus ou moins sur l'un des trois domaines. On distingue principalement l'escrime artistique pratiquée en partenariat, et les arts martiaux historiques européens (AMHE) pratiqués en opposition.

#### L'escrime et ses aspects



## II Histoire et évolution de l'escrime

L'escrime est une discipline à l'histoire riche. Dès le début de l'humanité, pour compenser son infériorité physique, l'homme a dû inventer des outils et des armes puis apprendre à les utiliser pour manger, protéger sa vie, défendre un territoire et aujourd'hui pour s'amuser.

Au cours des siècles, l'apprentissage de l'escrime s'est perfectionné et a pris une part de plus en plus croissante pour faire partie de la bienséance et du savoir-vivre au même titre que la danse, la musique, le chant, ou l'équitation. De nos jours, l'escrime qui auparavant était une nécessité fait désormais partie des multiples loisirs de la société. L'escrime : science, art et loisir à la fois.

### a) Histoire de l'escrime

#### Chronologie et escrime

Epoques et dates	Personnalités illustres	Combattants	Armes utilisées	Films / séries TV / livres
Préhistoire (-650000 à -3500)		Premiers hommes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coutelas</li> <li>• Lance</li> <li>• Hache</li> <li>• Arc</li> <li>• Sagaie</li> </ul>	Rahan La guerre du feu 10000.
Antiquité (-3500 à 447)	Dynastie des pharaons Philosophes grecs Alexandre le grand Empereurs romains Néron Jules César Marc Aurèle Attila	Egyptiens Grecs Guerriers chinois Soldats romains Gladiateurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bâton</li> <li>• Glaive</li> <li>• Lance</li> <li>• Hache</li> <li>• Pique</li> <li>• Epée</li> <li>• Trident</li> <li>• Bouclier</li> <li>• Cuirasse</li> <li>• Filet</li> </ul>	Vercingétorix La momie Le roi scorpion Gladiator Spartacus Alexandre L'aigle de la neuvième légion 300
Moyen âge (447 à 1492)	Pépin le bref Charlemagne Hugues Capet Louis VI le gros Louis IX St Louis Philippe III le hardi Philippe IV le bel Louis X le hutin Philippe V le long Charles IV le bel Charles VII le victorieux Jeanne d'Arc	Vikings Sarrazins Chevaliers Soldats Croisés	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Epée</li> <li>• Fléau</li> <li>• Masse d'armes</li> <li>• Lance</li> <li>• Arc</li> <li>• Pique</li> <li>• Arbalète</li> <li>• Bouclier</li> <li>• Armure</li> <li>• Hache</li> </ul>	Chevalier Game of thrones Kingdom of heaven Vikings Les visiteurs Jeanne d'Arc
Renaissance (1492 à 1792)	François 1 <sup>er</sup> Henri II François II Charles IX Henri III Henri IV Louis XIII Louis XIV le roi soleil Louis XV Louis XVI	Soldats Bretteurs Spadassins Mousquetaires Duellistes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espada ropera</li> <li>• Rapière</li> <li>• Dague</li> <li>• Armes à feu</li> <li>• Fleuret</li> <li>• Cape</li> <li>• Manteau</li> <li>• Mousquet</li> <li>• Poison</li> <li>• Arquebuse</li> </ul>	La reine Margot Les trois mousquetaires D'Artagnan Cyrano de Bergerac Le bossu Le scorpion Fanfan la tulipe Reign Les Tudors

Epoques et dates	Personnalités illustres	Combattants	Armes utilisées	Films / séries TV / livres
Temps modernes (1792 à 1870)	Napoléon 1 <sup>er</sup> Louis XVIII Charles X Louis Philippe 1 <sup>er</sup> Napoléon III	Soldats Républicains Royalistes Cavaliers Bourgeoisie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sabre</li> <li>• Epée</li> <li>• Canne</li> <li>• Pistolet</li> <li>• Fusil</li> </ul>	Le hussard sur le toit Napoléon Le masque de Zorro La légende de Zorro
Temps Contemporains (1870 à aujourd'hui)	Adolphe Thiers Patrice de Mac Mahon Jules Grévy Sadi Carnot Jean Casimir-Perier Félix Faure Emile Loubet Armand Fallières Raymond Poincaré Paul Deschanel Alexandre Millerand Gaston Doumergue Paul Doumer Albert Lebrun Vincent Auriol René Coty Charles De Gaulle Georges Pompidou Valery Giscard D'Estaing François Mitterrand Jacques Chirac Nicolas Sarkozy François Hollande	Duellistes Escrimeurs sportifs Escrimeurs artistiques Escrimeurs AMHE Acteurs Eveil escrime Ludo escrime Escrime senior Fitness escrime Escrime scolaire	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Epée</li> <li>• Fleuret</li> <li>• Sabre</li> <li>• Arts martiaux de combat</li> <li>• Sports de combat</li> <li>• Armes à feu</li> </ul>	By the sword Demain ne meurt jamais
Intemporel	Dark Vador Obi-Wan Kenobi Luke Skywalker Aragorn Legolas Thorin	Jedi Siths Elfes Nains Orques	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sabre laser</li> <li>• Epée fantastique</li> </ul>	Star Wars Le hobbit Van Helsing Underworld 3 L'attaque des titans Peter Pan

## b) Evolution de l'escrime

### 1) La préhistoire

Période allant de 65000 avant J-C jusqu'à 3500 avant J-C avec l'apparition de l'écriture.

Naissance des premières armes afin de se nourrir et de se défendre contre les animaux. Au fur et à mesure des progrès technologiques, les armes sont d'abord en os et en bois, puis en pierre et enfin en métal (cuivre, bronze, fer).

↪ Le poignard du néolithique à lame triangulaire en pierre taillée puis polie était une arme d'estoc à double tranchant faite pour transpercer. Sa perfection était telle que les premières armes de cuivre l'on copié.



↪ Le cuivre étant trop mou, des durcissants puis de l'étain lui ont été alliés. C'est ainsi que le bronze est né des progrès de la forge.

## 2) L'antiquité

Période allant de 3500 avant J-C avec l'apparition de l'écriture jusqu'à 447 après J-C avec la chute de l'empire romain. L'antiquité s'étend du 36<sup>ème</sup> siècle avant J-C au 5<sup>ème</sup> siècle après J-C.

Le poignard préhistorique s'allonge pour faire la guerre et se défendre contre d'autres hommes. La lame devient plus effilée et on ajoute une poignée, une garde ainsi qu'un pommeau. Le glaive, le poignard à antennes et la spatha en sont les héritiers. Dans certaines cultures, des écoles sont dédiés au maniement des armes et à l'art de la guerre. D'autres cultures font des armes un spectacle. Les armes prennent alors des formes différentes mais restent plutôt courtes. Les progrès technologiques rendent les lames plus solides et les armes plus jolies.

↪ L'origine de l'escrime remonterait au 27<sup>ème</sup> siècle avant J-C en Chine antique.

↪ En Inde, les brahmanes donnaient leurs leçons sur la place publique. Ces leçons furent ensuite réservées à la caste guerrière selon un livre sacré.

↪ À l'époque des pharaons, les égyptiens utilisaient l'escrime pour se divertir. Les armes sont mouchetées, les mains protégées et certains escrimeurs portent un masque. L'escrime au bâton préparait le maniement des autres armes. Le bâton était pourvu d'une poignée qui protégeait la main tandis qu'une planchette fixée à l'autre avant bras s'employait dans la défensive.

↪ En Grèce, l'hoplomachès (maître d'armes) enseignait l'hoplomachie qui figurait aux premiers jeux Olympiques en -776. Ils fondèrent des écoles d'armes où le bouclier était la base du système défensif. L'esquive des coups était également enseignée.

↪ La révolution du fer (-750 jusqu'à notre ère) venant d'Anatolie (Turquie) s'est rependue avec les invasions vers l'Egypte et l'Europe. La longue et lourde épée en fer de Hallstatt (épée allemande de plus d'un mètre) est une copie agrandie de l'épée en bronze venant elle-même du poignard du néolithique. Vers -650 le poignard à antenne (glaive court utilisé en Italie et en Grèce) sert pour les combats à cheval. Il comporte une garde ainsi qu'un pommeau. En parallèle apparaît le fourreau métallique.



↪ L'almedenilla, épée courbe se retrouve chez les Celtibères (tribus à dominance celte de la péninsule ibérique) au 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> siècle. Elle présente un seul tranchant et sa forme est ondulée, sa poignée plate. L'empire romain qui utilise le glaive s'appropriera l'almedenilla pour les jeux du cirque ainsi que l'épée grecque spathê (ou spatha) qui était courte, très large et aiguë, puis ensuite l'épée à bords parallèles, encore plus longue empruntée aux cavaliers germaniques. Les jeux du cirque dans la Rome antique faisaient de l'escrime un spectacle cruel avec ses combats de gladiateurs, formés dans les ludus. Le Consul Rutilius introduisit l'escrime militaire (ou armatura) en -648. Les soldats doués étaient nommés doctores armorum. Le bouclier était la base de la défense tandis que l'offensive était portée à l'aide d'haste, pilum et glaive. Ils privilégiaient le coup d'estoc plus meurtrier et moins risqué que le coup de tranchant. L'empire romain s'effondre sous les vagues successives des envahisseurs venus de l'est et du nord. La société mérovingienne s'installe.



## 3) Le moyen âge

Période allant de 447 avec la chute de l'empire romain jusqu'à 1492 avec la découverte des Amériques. Le moyen âge s'étend du 5<sup>ème</sup> au 15<sup>ème</sup> siècle.

On passe du glaive à l'épée à deux mains qui frappe d'estoc et de taille. Les armures deviennent de plus en plus perfectionnées et les armes s'alourdissent afin de briser les armures constituées de plaques ainsi que les membres. La technique de combat est rudimentaire, brutale mais efficace. La brutalité privilégiait sur l'agilité et la technique, exceptée pour ceux qui ne possédait pas d'armures. Le coup de tranchant est privilégié au coup de pointe. L'écuyer recevait une longue formation au maniement des armes avant de recevoir l'adoubement qui faisait de lui un chevalier. Il disputait des combats singuliers pour la défense des faibles, des tournois ou des duels judiciaires (Ordealie).

Le haut moyen âge (447 - 987). Période allant de 447 avec la chute de l'empire romain jusqu'à 987 avec l'accession au trône d'Hugues Capet. Le haut moyen âge s'étend du 5<sup>ème</sup> au 10<sup>ème</sup> siècle.

↳ Pépin le bref (715 - 768, roi en 751), Charlemagne (743 - 814, roi en 768).

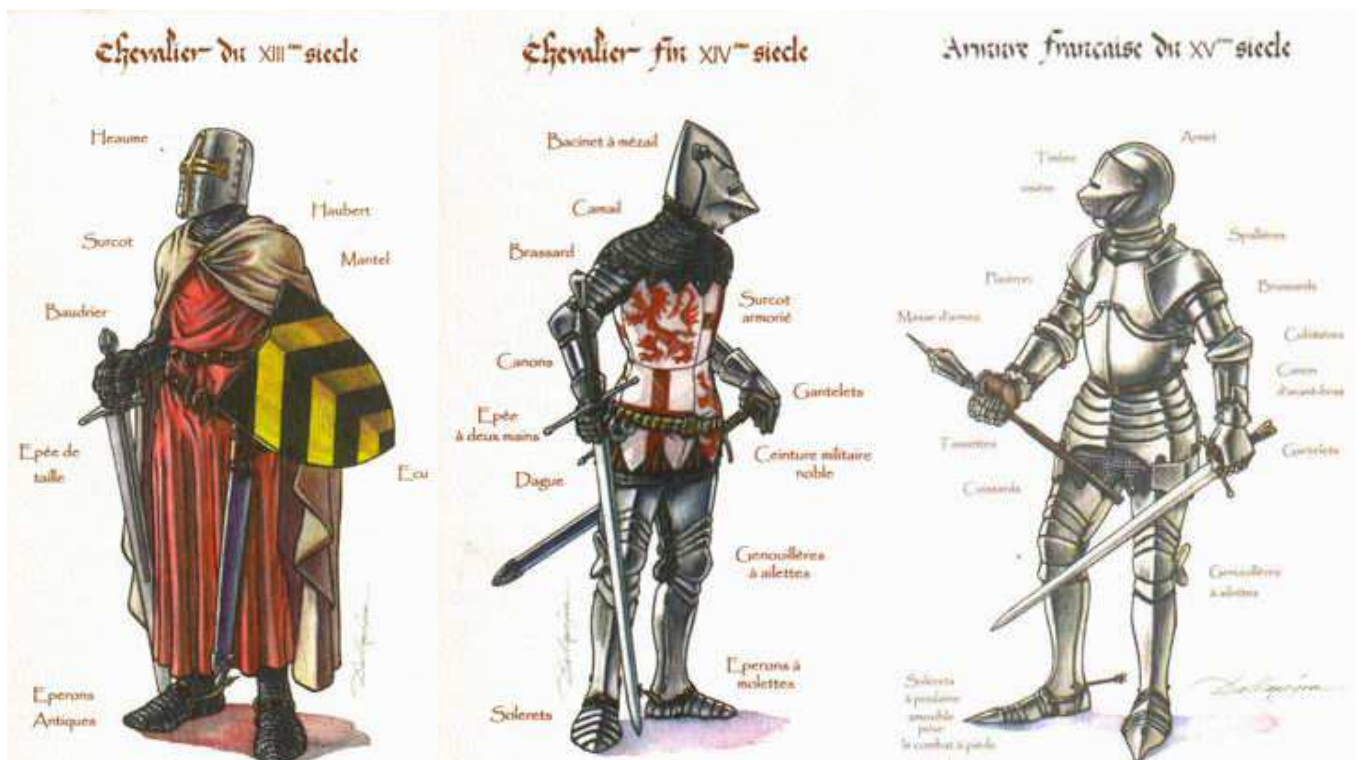
↳ Les carolingiens et les francs dominent l'Europe occidentale. Au 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> siècle, les francs utilisent la framée (épée courte à deux tranchants), la francisque (hache à deux tranchants), la massue, le javelot et la scramasaxe (long coutelas). Le bouclier et le casque servait de défensive. C'est des francs également que vient l'étymologie du mot « escrime ». Du germanique est descendue « schermare » en bas latin pour devenir en italien « scherma ». En parallèle du germanique, vient « skirmjan » (protéger) pour les francs puis « escremie » (lutte au bâton ou à l'épée au cours d'une joute, d'une escarmouche, d'une bataille ou d'une querelle) en ancien français qui donna « escrime » par la suite au sens d'un combat singulier à l'arme blanche. Les cottes d'armes protègent de la gorge aux cuisses.



Le moyen âge central (987 - 1346). Période allant de 987 avec l'accession au trône d'Hugues Capet jusqu'à 1346 avec le début de la guerre de 100 ans. Le moyen âge central s'étend du 10<sup>ème</sup> au 14<sup>ème</sup> siècle.

↳ Hugues Capet (938 - 996, roi en 987), Louis VI le gros (1081 - 1137, roi en 1108), Louis IX St Louis (1215 - 1270, roi en 1226), Philippe III le hardi (1245 - 1285, roi en 1270), Philippe IV le bel (1268 - 1314, roi en 1285), Louis X le hutin (1289 - 1316, roi en 1314), Philippe V le long (1293 - 1322, roi en 1316), Charles IV le bel (1294 - 1328, roi en 1322).

↳ Les capétiens arrivent au pouvoir. La spatha (ou spede), utilisée par les francs et les germaniques pour la guerre, les parades ou les conflits individuels, est une épée à large lame plate composée de deux tranchants, d'une poignée et d'une garde. Les armures se perfectionnent au fil des siècles pour se constituer d'une cuirasse métallique (cottes de mailles) et d'une armure à plaques de métal. Les armes lourdes (Claymore en Ecosse) deviennent donc de plus en plus présentes pour contrecarrer ces armures. Les armures étant lourdes, on cherche également à faire chuter son porteur pour l'achever au sol. A l'époque on fait mention de treize attaques, douze parades, trois prises de fer, deux attaques au fer et de la volte. C'est le duel qui est à l'origine de l'escrime et non la guerre.





*Le bas moyen âge (1346 - 1492). Période allant de 1346 avec le début de la guerre de 100 ans jusqu'à 1492 avec la découverte des Amériques. Le bas moyen âge s'étend du 14<sup>ème</sup> au 16<sup>ème</sup> siècle.*

↳ Philippe VI (1293 - 1350, roi en 1328), Jean II le bon (1319 - 1364, roi en 1350), Charles V le sage (1337 - 1380, roi en 1364), Charles VI le bien aimé (1368 - 1422, roi en 1380), Charles VII le victorieux (1402 - 1461, roi en 1422), Jeanne d'Arc (1412 - 1431), Louis XI le prudent (1423 - 1483, roi en 1461), Charles VIII l'affable (1470 - 1498, roi en 1483), Louis XII (1462 - 1515, roi en 1498).



↳ Les Valois arrivent au pouvoir. Vers 1350, l'épée à deux mains apparaît et se généralise. A la même époque, au 14<sup>ème</sup> siècle, la poudre et les armes à feu qui se développent rendent les armures inefficaces. Au 14<sup>ème</sup> et 15<sup>ème</sup> siècle, des « écoles d'escrime » fleurissent en France, en Allemagne (fechtbruder, fechtshulen, marxbruder) et en Angleterre (fencing associations, fencing schools), sorte de réunions de querelleurs maniant la spada (épée courte ou dague) et la cinquedeà (poignard italien triangulaire court). Sous Charles VI, la ceinture est généralisée pour le port du poignard et de la dague sous l'influence des Italiens. Les armes font plus alors figure de parure et d'ornement. En Espagne, les premiers ouvrages sur l'escrime datent de 1474 que l'on doit à Pons de Perpignan et Pedro de Torre.

#### 4) La renaissance

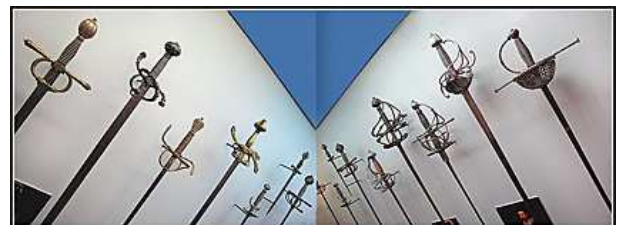
*Période allant de 1492 avec la découverte des Amériques jusqu'à 1792 avec la révolution française. La renaissance s'étend du 16<sup>ème</sup> au 19<sup>ème</sup> siècle.*

Avec l'expansion et la technologie des armes à feu, les armures sont allégées puis supprimées. Les combattants deviennent plus agiles et l'arme lourde de type épée médiévale (à une, une main et demie ou deux mains) est remplacé par la rapière qui fait son apparition en Espagne. Cette dernière est exportée dans toute l'Europe grâce aux Italiens qui enseignent l'escrime notamment à la cour de France. La dague et le manteau remplacent le bouclier comme arme défensive. Le fleuret inventé au 17<sup>ème</sup> siècle et le masque au 18<sup>ème</sup> changent la technique d'enseigner et augmentent les variétés de coups. L'école française naît sous l'autorisation de Charles IX et au fil des siècles, divers ouvrages (Italiens, Espagnols, Français, Allemands) sont publiés.

↳ François 1<sup>er</sup> (1494 - 1547, roi en 1515), Henri II (1518 - 1559, roi en 1547), Catherine de Médicis (1519 - 1589, épouse d'Henri II, mère de François II, Charles IX, Henri III et de la reine Margot), François II (1543 - 1560, roi en 1559, époux de Marie Stuart reine d'Écosse), Charles IX (1550 - 1574, roi en 1560), Henri III (1551 - 1589, roi en 1574), Henri IV (1553 - 1610, roi en 1589), Louis XIII (1601 - 1643, roi en 1610), Louis XIV le roi soleil (1638 - 1715, roi en 1643, monarchie absolue en 1655), Louis XV (1710 - 1774, roi en 1715, régence de Philippe d'Orléans de 1715 à 1723), Louis XVI (1754 - 1793, roi en 1774, renversé en 1792).

↳ Avec l'apparition de la poudre et des armes à feu, les Italiens allégèrent l'armure rendue inutile notamment face à l'arquebuse. Les armes s'allègent et le gant de cuir remplace le gant de métal.

↳ Apparaît alors, en Espagne, l'espada ropera ou rapière. L'arme est légère (autour d'un kilo) et se manie à une seule main. La lame qui comporte deux tranchants pour éviter la saisie est rhombique (forme de losange), hexagonale ou triangulaire et évidée pour l'alléger et mesure un mètre. Une coquille pleine protège la main. On l'utilise fréquemment du début du 16<sup>ème</sup> siècle (François 1<sup>er</sup>) jusqu'au milieu du 17<sup>ème</sup> siècle (Louis XIV). Elle devient l'arme privilégiée des mousquetaires et du duel. Avec l'exportation, les formes varient selon la région (Espagne, Italie, Angleterre, Allemagne). Le coup de pointe est privilégié car plus rapide et plus meurtrier. Cependant, le maniement technique de cette arme demande apprentissage et maîtrise. Dès lors, des maîtres d'armes italiens s'expatrient en France et enseignent le maniement de la rapière grâce à l'appui de Catherine de Médicis et de son mariage avec Henri II. Le bouclier, trop lourd, est remplacé par la dague, la cape et le manteau.



✚ Les italiens codifièrent la technique de la rapière. Ainsi les premiers et la plupart des traités du 16<sup>ème</sup> siècle sont l'œuvre de maîtres italiens. Le premier traité français qui est d'Henri de Saint Didier date de 1573 et preconise l'épée seule pour l'attaque et la défense. En 1558, En Allemagne, le style est différent puisque un traité mêle prises techniques et force brutale.

✚ En 1567, l'école française prend son essor après l'autorisation de Charles IX de créer l'académie des maîtres d'armes. Les privilèges de cette académie d'armes française furent confirmés par Henri III, Henri IV, Louis XIII et etendus sous Louis XIV.



✚ Le fleuret, qui est moucheté et inventé en Italie, apparaît au 17<sup>ème</sup> siècle sous Louis XIV. Il est très vite adopté par les maîtres d'armes français. Le fleuret, arme d'étude légère, permet de répéter les coups grace a la flexibilité de sa lame.

✚ Le masque, qui apparaît au 18<sup>ème</sup> siècle vers 1780 par La Boissière père, va permettre d'améliorer la technique et de constituer des phrases d'armes plus complexes. La protection du visage et la pratique de l'escrime sans risques permet d'augmenter la vitesse et la variété des coups ainsi que les contre attaques et les redoublements.

À cette époque, de nombreux nobles se battent en duel. Les rois promulguent des édits pour interdire les duels et punir sévèrement ceux qui enfreignent la loi. Ce fut l'une des actions du cardinal de Richelieu, 1<sup>er</sup> ministre de Louis XIII. Jusqu'à la révolution, l'art du duel est un acte de bravoure et un rituel sociétal.

✚ Sous Louis XV, l'épée de cour apparaît. L'abandon de la rapière pour l'épée de cour modifia également la manière de pratiquer. Ainsi les duels revêtent plus d'élégance et de courtoisie et l'époque est caractérisée par les saluts militaires et les saluts de cours, par les révérences.



## 5) les temps modernes

*Période allant de 1792 avec la révolution française jusqu'à 1870 avec la guerre franco-prussienne. Les temps modernes s'étendent du 19<sup>ème</sup> au 20<sup>ème</sup> siècle.*

À la Révolution, l'épée est considérée comme un signe distinctif d'appartenance à l'aristocratie. Elle reste le symbole du pouvoir renversé. L'apparition des armes à feu, plus aisées à manipuler, font disparaître petit à petit les duels à l'arme blanche, exceptée au sein de l'armée qui l'utilise encore. Après la période agitée de la révolution, puis des guerres napoléoniennes, les duels et l'essor de l'escrime réapparaissent. Ils sont alors réglementés par un code du duel caractérisé par « le point d'honneur ». Au même moment, de nombreux ouvrages français définissent les actions techniques. On observe alors deux écoles. L'une, académique, se soucie de l'harmonie des gestes, l'autre de style plus moderne, ne s'occupe que du coup touché.

✚ Napoléon 1<sup>er</sup> (1769 - 1821, empereur en 1804), Louis XVIII (1755 - 1824, roi en 1814), Charles X (1757 - 1836, roi en 1824), Louis Philippe 1<sup>er</sup> (1773 - 1750, roi en 1830, renversé en 1848), Napoléon III (1808 - 1873, président en 1848 puis empereur en 1852).

✚ L'academie d'armes française est dissoute à la révolution car elle est trop attaché symboliquement à la noblesse.

✚ Le sabre, inventé en Chine et utilisé par les japonais (katana), les turcs (du 15<sup>ème</sup> au 18<sup>ème</sup> siècle), les perses (cimenterre), les arabes, les mogols, les hongrois et les prussiens connaît sous l'armée française son âge d'or. Les hussards, dragons et autre carabiniers portent tous un sabre à lame courbe. Le sabre utilisé est alors un dérivé du cimenterre datant du 16<sup>ème</sup> siècle.



✚ Fin du 19<sup>ème</sup> siècle, de nombreuses pièces de théâtre caricaturent le duelliste. C'est également l'époque des nombreux romans de cape et d'épée (Alexandre Dumas, Paul Féval).

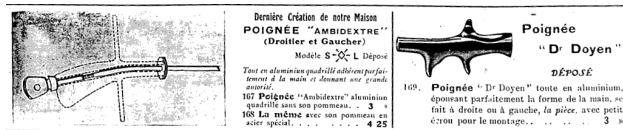
✚ Le duel reprend de l'ampleur et des journalistes, écrivains, hommes politiques, artistes se battent à l'épée ou au pistolet en respectant le code de l'honneur mais enfreignent le code pénal qui interdit les duels.

✚ La Boissière fils publie en 1818 « l'art des armes » qui définit la quinte et la sixte. En 1821, Lhomandie détermine les huit positions de main, parle de la septime et du tourné du poignet. En 1825, Lafaugère utilise le coupé pour tromper les parades. Jules Jacob qui connaît bien le jeu classique, applique l'escrime moderne au duel et invente l'épée telle que nous la connaissons de nos jours.

## 6) Les temps contemporains

Période allant de 1870 avec la guerre franco-prussienne jusqu'à nos jours. Les temps contemporains s'étendent du 20<sup>ème</sup> au 21<sup>ème</sup> siècle.

Au lendemain de la défaite de 1870, des cercles militaires et clubs se structurent, permettant la pratique de l'escrime. Des officiers souhaitant se mesurer, s'affrontent selon des codes prédéfinis avec l'apparition de règlements permettant de combattre en toute sécurité. La FFE voit le jour et des compétitions qui opposent le plus souvent les français aux italiens sont organisées. L'escrime évolue avec les progrès technologiques et l'électricité. Différentes pratiques prennent de l'essor (AMHE, artistique, scolaire, ...)



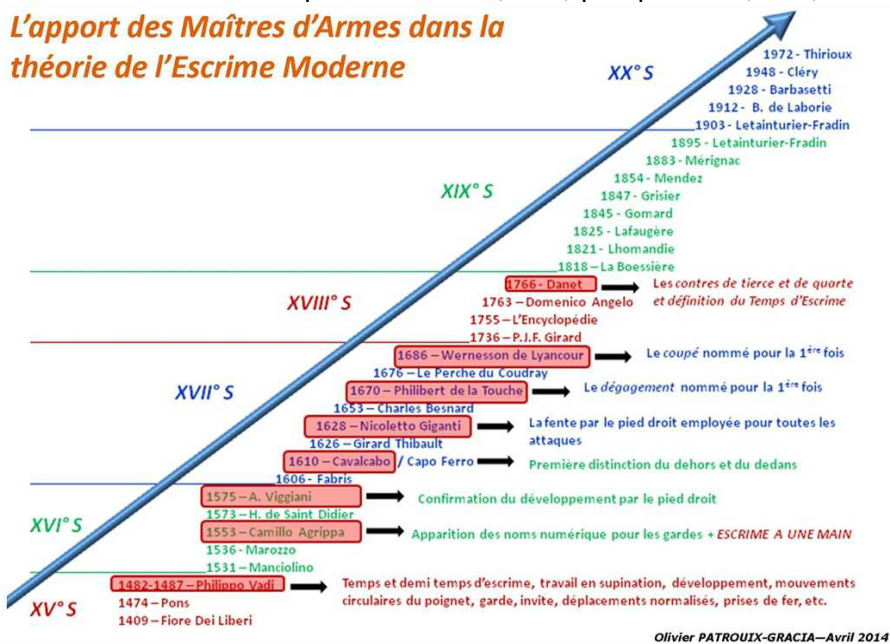
↳ 3<sup>ème</sup> république (1870 - 1940), Gouvernement de Vichy (1940 - 1946), 4<sup>ème</sup> république (1946 - 1958), 5<sup>ème</sup> république (1958 - aujourd'hui).

↳ En 1882, la société des salles d'armes de France est créée et évolue en 1891 sous le nom de société d'encouragement à l'escrime reconnue d'utilité publique puis en 1906 en fédération française d'escrime. 1913, la fédération internationale d'escrime voit le jour.

↳ Le premier tournoi a lieu en 1893 à Paris. Le français reste la langue officielle en compétition. La tenue blanche est adoptée pour mieux signaler les touches. L'escrime est présente aux premiers jeux olympiques modernes en 1896. Les poignées orthopédiques font leur apparition.

↳ On cherche à signaler les touches. D'abord à sec avec de l'encre ou de la craie, puis avec les premiers appareils de détection de touche par électricité (1930) puis par wifi (1994).

### L'apport des Maîtres d'Armes dans la théorie de l'Escrime Moderne



Olivier PATROUX-GRACIA - Avril 2014

## 7) L'intemporel

C'est un mélange de style de combat médiéval et renaissance mis en rapport avec des époques fantastiques qu'elles soient passées ou futures. Les armes peuvent être issues de n'importe quelle culture ou futuristes.

### Univers médiéval

↳ Dans la saga des films sur l'univers de JRR Tolkien, les armes sont de style médiéval mais d'aspect différents selon les cultures. Les nains ont des armes lourdes et géométriques tandis que les elfes ont des armes lumineuses, légères et courbes. Les hommes ont des armes proches du moyen âge européen tandis que les créatures maléfiques ont plutôt des armes de couleur noir et ciselées.

### Univers futuriste

↳ Dans la saga des films Star Wars, on observe le rayon laser, arme technologiquement impossible à créer. Ce rayon laser est décliné en armes diverses comme le pistolet, le sabre sans garde, le sabre avec une garde de type médiévale (épisode VII) et le sabre à double lame (Dark Maul). La technique de combat est plutôt de style médiéval mais l'arme est légère et on peut observer des moulins qui sont de style renaissance. L'utilisation des arts martiaux ajoute à l'effet cinématographique des duels.

# III Construction de séance, duel et sécurité

## a) Construire sa séance

Comme toute discipline, l'enseignement et les objectifs doivent se faire en fonction des caractéristiques du groupe (nombre, âge, niveau de pratique, ...).

Il est nécessaire également de se positionner sur une époque et un style de combat.

A partir de cette analyse, la séance va se construire de façon classique (échauffement, fondamentaux, leçon collective).

## b) Les règles de sécurité

### *1) L'équipement*

L'arme utilisée va varier en fonction du groupe et de l'usage que l'on va en faire.

Les armes possibles :

- ✦ Armes en mousse (jouets, armes de GN, ...),
- ✦ Armes en bois (jouets, cannes, shinaï, bokken, répliques, ...),
- ✦ Armes en PVC / polymère / fibre de carbone,
- ✦ Armes en métal.

Les armes ont leurs pointes protégées (mouche ou blunt) ou émoussées. A déconseiller, les armes de décoration qui risquent de se briser facilement.

La tenue de protection va varier de même en fonction du groupe et de l'activité choisie :

- ✦ Masque (avec ou sans),
- ✦ T-shirt, costume de scène ou tenue de protection spécifique,
- ✦ Gants.



### *2) Le comportement*

Mais afin d'éviter les accidents, l'équipement seul ne suffit pas.

Des règles de comportement sont nécessaires :

- ✦ Pointe au sol lors des phases de repos ou d'écoute,
- ✦ Poser l'arme au sol puis mettre / enlever le masque,
- ✦ Regarder autour de soi, faire attention aux autres,
- ✦ Ne pas autoriser les touches dans le dos ou les endroits non protégés,
- ✦ Ne pas courir avec une arme à la main,
- ✦ Ne pas menacer un visage sans masque,
- ✦ ...

## c) Construire un duel

Avec un partenaire, toutes les actions sont prévues et étudiées, les combats libres doivent être interdits. Aucune improvisation ne doit être autorisée tout comme les coups de pointe au visage.

- ✦ Le partenaire ne doit jamais être touché,
- ✦ Il faut toujours contrôler ses propres gestes / coups au cas où le partenaire se trompe dans la phrase d'armes,
- ✦ Les coups vont jusqu'à la cible mais sont arrêtés juste avant de toucher,
- ✦ Le regard entre les partenaires est constant, permanent quelque soit la situation.

Il faut donc répéter encore et encore pour mémoriser toutes les actions. D'abord lentement, puis de plus en plus vite. La construction d'un duel se fait donc action après action.

Sur scène, avant de porter un coup, on va donc :

1. crier pour avertir le partenaire,
2. regarder pour s'assurer que le partenaire est prêt,
3. porter le coup en contrôlant le geste.

Un duel réussi est un duel qui regroupe créativité (diversité et originalité des actions), crédibilité (jeu théâtral, intention des coups portés) et sécurité (contrôle des coups et regard permanent). Ne pas hésiter également à utiliser tout l'espace scénique ainsi que les décors (arbre, escalier, mur, table, ...). D'un simple geste et regard, votre partenaire doit savoir ce que vous faites.

**Pour la compréhension de l'activité, sur toutes les explications et exemples donnés, la garde sera à droite et on distinguera la rapière tenue dans la main droite et la dague tenue dans la main gauche.**

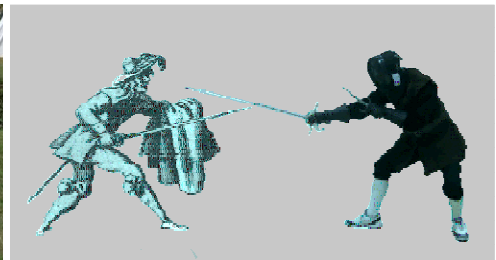
## IV Position de garde et déplacements

### a) La position de garde

Il existe des positions de garde différentes en fonction de l'époque et des positions de main prises :

- ↵ Garde normale (tierce de la rapière et seconde de la dague),
- ↵ Garde inversée (seconde haute de la rapière et tierce de la dague),
- ↵ Garde vers l'arrière (appuis sur la jambe arrière et les bras légèrement allongés).

Il est possible de changer de garde vers l'avant ou vers l'arrière. Le changement de garde peut s'effectuer librement ou être imposé par une action.



### b) Les déplacements

Il existe huit déplacements pour lesquels il y a différents mouvements et directions :

- ↵ La marche
  - Normale
  - Latérale (droite ou gauche)
  - Latérale inversée (droite ou gauche)
- ↵ La retraite
- ↵ Le bond
  - Vers l'avant
  - Vers l'arrière
  - Latéral (droite ou gauche)
  - Diagonal (droite ou gauche)
- ↵ La passe
  - Vers l'avant
  - Vers l'arrière
- ↵ La balestra
- ↵ La fente
  - Normale (pied armé)
  - Inversée (pied non armé)
  - Latérale (droite ou gauche)
  - Diagonale (droite ou gauche)
  - Arrière
- ↵ La flèche
- ↵ La volte
  - Complète (avant ou arrière)
  - Demi-volte
  - Quart de volte

En escrime médiévale, la garde est de face, les pieds à l'aplomb du corps. Pour l'attaque, je vais déplacer d'abord la main puis la jambe. Pour la défense, je vais faire l'inverse et déplacer d'abord la jambe (enlever la cible) puis la main (parade).

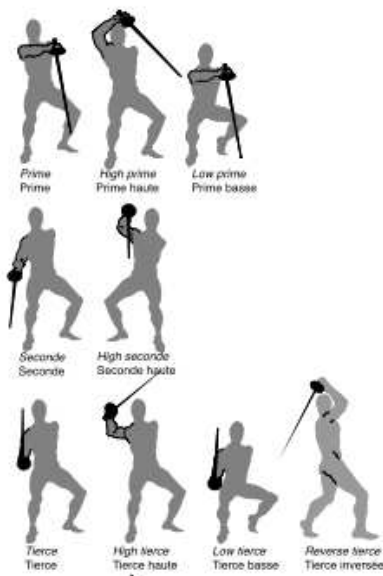
# V Positions de main

Il existe six positions de main pour lesquelles il y a différentes positions :

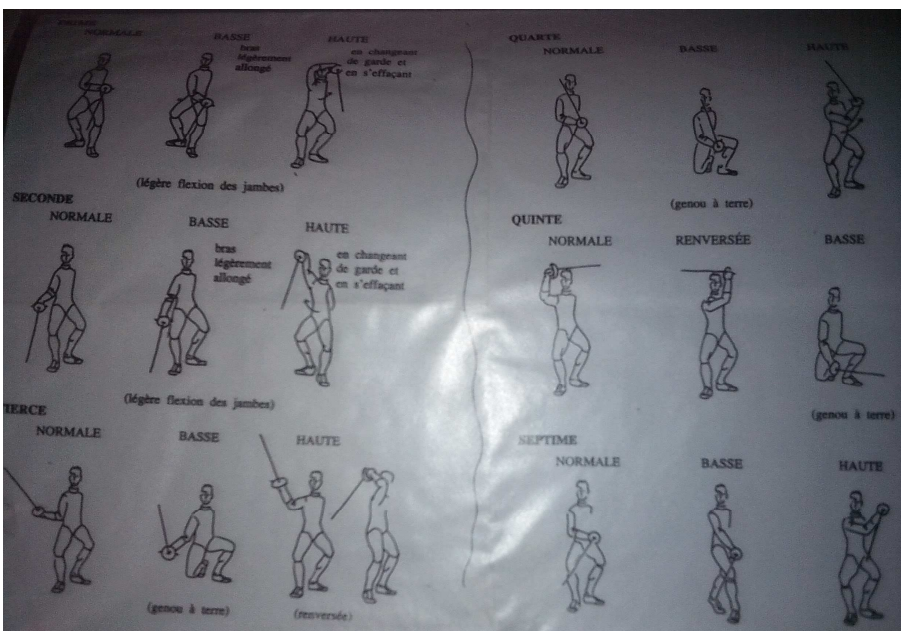
- ↵ Prime
  - Normale
  - Haute (garde normale ou inversée)
  - Basse (bras légèrement allongé)
- ↵ Seconde
  - Normale
  - Haute (garde inversée)
  - Basse (bras légèrement allongé)
- ↵ Tierce
  - Normale
  - Haute
  - Haute renversée
  - Basse (genou armé au sol ou non)
- ↵ Quarte
  - Normale
  - Haute
  - Basse (genou armé au sol ou non)
- ↵ Quinte
  - Normale
  - Inversée
  - Basse (genou armé au sol ou non)
- ↵ Septime
  - Normale
  - Haute
  - Basse (bras légèrement allongé)
  - Italienne (renversée dans le dos)

V – Hand positions

V – Les positions de main



Tierce haute Tierce basse Tierce inversée



**Sixte et octave**

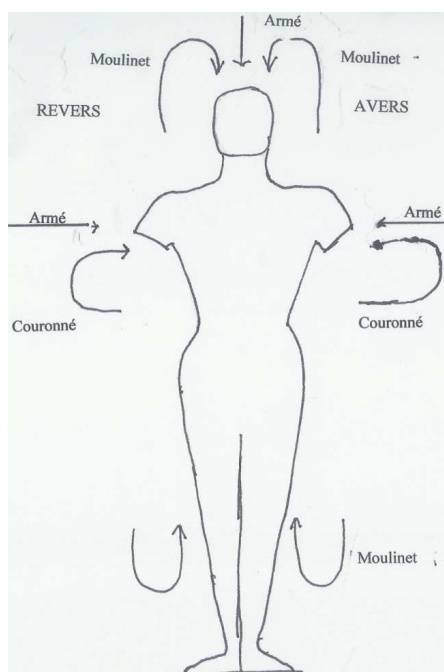
- Les positions de main de sixte et d'octave n'existent pas en escrime à deux mains.
- En effet, ces positions de main n'existaient pas et ne sont apparues que bien plus tard avec l'apparition du fleuret au 16<sup>ème</sup> siècle.
- 1755 : octave (l'encyclopédie de Diderot).
- 1818 : sixte (l'art des armes de La Boissière fils)

## VI Attaques et parades

Comme en escrime sportive, il existe les attaques simples et les attaques composées.

### Ensemble des attaques et parades en escrime à deux mains

Attaques	Cibles	Mouvements	Parades
<b>Couronné</b> (mouvement circulaire vers l'arrière fait au dessus de la tête).	Figure Epaule	Avers / Extérieur Armer en quinte	<ul style="list-style-type: none"> <li>Parade simple rapière (quarte, prime haute, septime haute).</li> <li>Parade simple dague (tierce, seconde haute, tierce haute renversée).</li> <li>Parade double (tierce dague et quarte rapière).</li> <li>Croix latérale (tierce dague et prime rapière).</li> </ul>
		Revers / Intérieur Armer en quinte inversée	<ul style="list-style-type: none"> <li>Parade simple rapière (tierce, seconde haute, tierce haute renversée).</li> <li>Parade simple dague (quarte, prime haute, septime haute).</li> <li>Parade double (tierce rapière et quarte dague).</li> <li>Croix latérale (tierce rapière et prime dague).</li> </ul>
<b>Moulinet</b> (mouvement circulaire vers l'avant fait sur le coté).	Tête	Avers / Extérieur Armer en tierce	<ul style="list-style-type: none"> <li>Parade simple rapière ou dague (quinte, quinte inversée, quarte haute).</li> <li>Parade double (quinte et quinte inversée).</li> <li>Croix haute (rapière ou dague dessous).</li> <li>Croix haute inversée (rapière ou dague dessous).</li> </ul>
		Revers / Intérieur Armer en prime	
<b>Enlevé</b> (mouvement circulaire vers l'arrière fait sur le coté).	Cuisse	Avers / Extérieur Armer en tierce	<ul style="list-style-type: none"> <li>Parade simple rapière (septime, prime basse).</li> <li>Parade simple dague (seconde, tierce basse).</li> <li>Parade double (seconde dague et septime rapière).</li> <li>Croix latérale basse (seconde dague et quarte rapière).</li> </ul>
		Revers / Intérieur Armer en quarte ou en septime	<ul style="list-style-type: none"> <li>Parade simple rapière (seconde, tierce basse).</li> <li>Parade simple dague (septime, prime basse).</li> <li>Parade double (seconde rapière et septime dague).</li> <li>Croix latérale basse (seconde rapière et quarte dague).</li> </ul>
<b>Coup de pointe</b>	Nombril Sternum Côtes	Armer avec ou sans piston en supination sauf cas particuliers	<ul style="list-style-type: none"> <li>Parade simple rapière ou dague (prime, seconde, tierce, quarte, septime, quinte basse).</li> <li>Croix basse (rapière ou dague dessus).</li> <li>Croix basse inversée (rapière ou dague dessous).</li> </ul>



### Combinaison de parades simples

- Il est possible de combiner à la suite deux parades simples.

*Exemples :*

- Sur une attaque en moulinet, parade de quinte avec la rapière puis parade de quinte avec la dague.

### Dégager les armes

- L'action de chasser (pousser ou faire glisser la lame adverse directement ou avec l'aide d'une prise de fer) ainsi que le battement va permettre de dégager les armes.

### Différence des styles

- Combat de style antiquité et médiéval : les mouvements sont faits avec le coude (armes lourdes).
- Combat de style renaissance : les mouvements sont faits avec le poignet (armes légères).

## VII Voltes

On distingue les voltes offensives, faites vers l'avant, et les voltes défensives, faites vers l'arrière, aussi bien vers la droite que vers la gauche. On se sert des positions de main comme point d'appui avec une ou deux armes pour faire la volte. La volte s'effectue dans la direction où est placée la main.

Il est possible d'effectuer une volte avec le fer de l'escrimeur d'en face qui se trouve sur le côté ou au dessus de la tête. On parle alors de voltes sous le fer. Pour les voltes sous le fer, seule la personne qui volte tournera. L'arme ne tournera pas, restera au contact du fer et restera orientée dans la même direction.

### Les voltes et leurs points d'appui

	Vers la droite	Vers la gauche
Voltes offensives et voltes défensives	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec rapière (seconde, tierce, tierce haute renversée).</li> <li>• Avec dague (prime, quarte, septime).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec rapière (prime, quarte, septime).</li> <li>• Avec dague (seconde, tierce, tierce haute renversée).</li> </ul>
Voltes sous le fer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec rapière (quinte)</li> <li>• Avec dague (quinte inversée, septime italienne, tierce haute renversée).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec rapière (quinte inversée, septime italienne, tierce haute renversée).</li> <li>• Avec dague (quinte)</li> </ul>

Peut importe la volte, il faut toujours regarder l'escrimeur avec qui on joue. Donc dès que le regard est perdu, je tourne la tête pour retrouver immédiatement le regard de l'autre.

Lors d'une volte offensive, il faut bien penser à tenir la distance entre les deux escrimeurs.

## VIII Tranchés et esquives

Outre les attaques décrites dans la partie VI, il existe d'autres attaques appelées tranchés. Ces tranchés vont servir de base pour permettre des esquives en toute sécurité. Les tranchés peuvent aussi bien s'exécuter en avers qu'en revers.

Il faut bien montrer son arme à la personne en face pour qu'elle sache de quelle attaque il s'agit et de quel côté elle est attaquée.

Voici les différentes attaques et les esquives correspondantes :

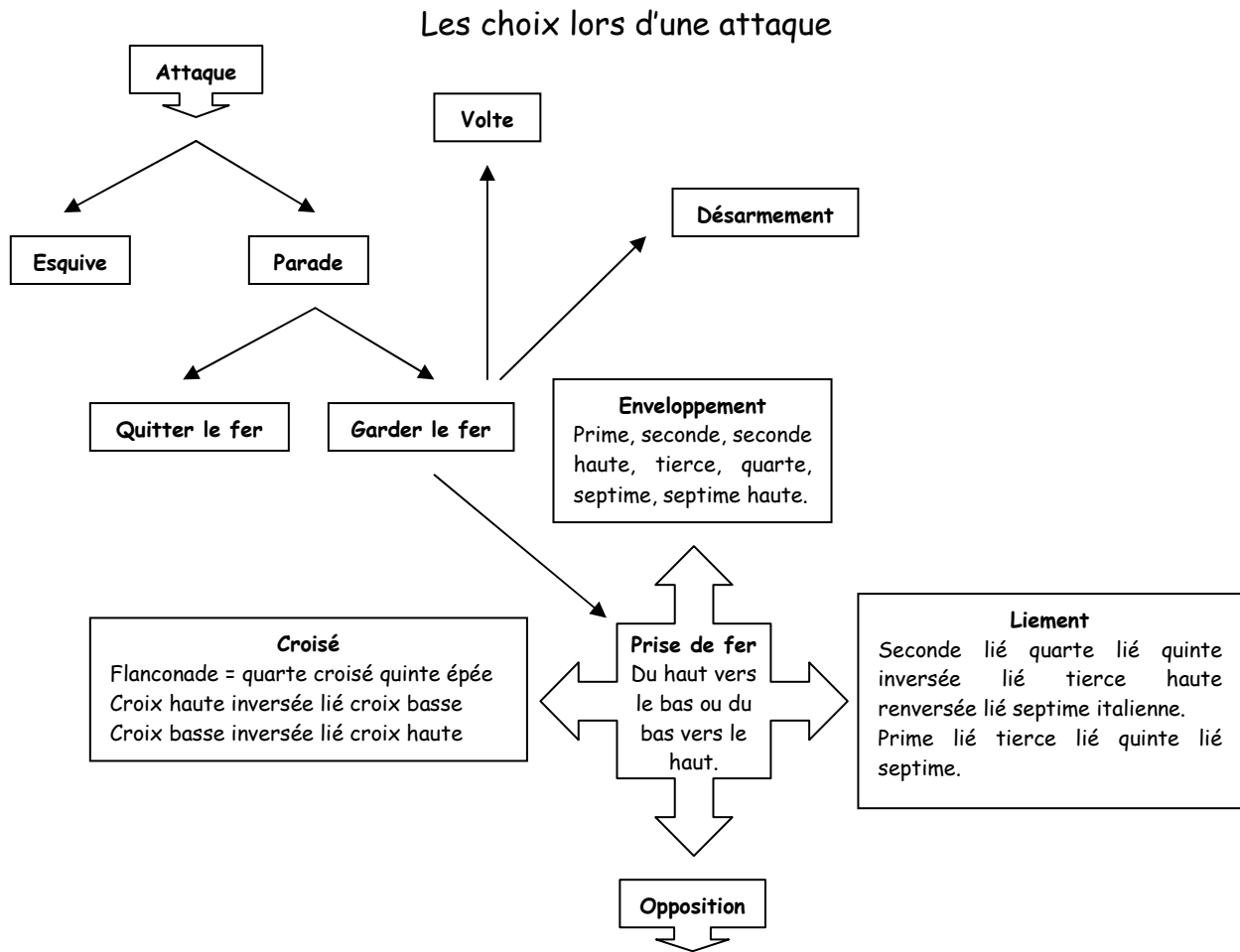
- ↪ Sur un moulinet (jusqu'au sol)
  - Quart de volte
  - Fente latérale (armes vers le pied qui se fend) en ramenant le pied arrière
- ↪ Sur un couronné
  - Passata di sotto
  - Esquive en se baissant
  - Fente arrière
  - Fente latérale
- ↪ Sur un coup de pointe (côtes)
  - Quart de volte
  - In quartata
  - Esquive cambrée (armes au dessus de la tête)
- ↪ Sur un tranché buste
  - Esquive du buste (retrait du buste de pied ferme)
- ↪ Sur un tranché diagonal (banderole au dessus de la tête de haut en bas ou inversement)
  - Fente latérale
- ↪ Sur un tranché ventre
  - Bond arrière
  - Esquive du ventre (rentre le ventre, armes au dessus de la tête)
- ↪ Sur un tranché d'un pied
  - Esquive du pied (lever le pied et changer de garde vers l'arrière)
- ↪ Sur un tranché des deux pieds (armes parallèles au sol)
  - Esquive en sautant (armes au dessus de la tête)
  - Bond arrière





# IX Prises de fer et parades en cédant

En escrime à deux mains, les prises de fer sont très utiles pour dégager les armes (chasser) et pour faire évoluer le duel en donnant de l'amplitude aux mouvements.



Opposition	Parade en cédant
prime	Prime, tierce, septime
seconde	Seconde, quarte, tierce haute renversée
tierce	Prime, quarte, quinte, septime
quarte	Seconde haute, quinte inversée, quarte haute
septime	Tierce basse, septime

## X Désarmements

Un désarmement est une bonne solution pour amener dans le duel des esquives.

Voici quelques désarmements fait à partir de :

↪ Prime

- Glisser vers la pointe puis frapper le dessus de la lame (médiéval).
- Enrouler le bras non armé autour de la lame (dessus, dessous) et prendre la coquille par-dessus en tirant vers le haut.

↪ Liement

- Amener les armes jusqu'au sol puis poser le pied sur la pointe (renaissance) ou la garde (médiéval).

↪ Enveloppement

- Tierce enveloppé tierce en marchant. Bloquer la lame sous le bras armé pendant le contre de tierce, amener coquille contre coquille et lever.



- ↵ Volte
  - Tierce puis volte offensive. Se saisir de l'arme pendant la volte.
  - Seconde puis volte offensive. Se saisir de l'arme pendant la volte.
- ↵ Quinte
  - Quinte puis ramener la garde a coté de l'autre pour écraser les doigts et tirer vers l'avant et le bas en faisant une volte (médiéval).
- ↵ Quillons
  - En seconde ou en septime, bloquer les deux pointes sous les quillons extérieurs puis lever.



## XI Mise à mort et blessures

Un duel peut se terminer de différentes façons :

- ↵ La réconciliation,
- ↵ La fuite,
- ↵ La blessure,
- ↵ La mort.

Pour faire avancer ou finir un duel, feindre une blessure ou la mort d'un ou de plusieurs partenaires est parfois nécessaire. Toutes les mises à morts et les blessures vont se faire avec le tranchant de l'arme. La pointe étant trop dangereuse et risquant de blesser la personne. On va alors faire glisser le tranchant de l'arme vers la personne (donnant l'illusion d'enfoncer) puis la faire glisser dans l'autre sens pour la retirer.

## XII Saluts

Les saluts sont un bon moyen d'initier le groupe au maniement de l'arme (déplacements, positions de main) et au travail de la mémoire.

Ils servent également à présenter et / ou à finir un duel / spectacle.

Il existe cinq saluts officiels, mais il est possible de composer son propre salut :

- ↵ Cadets de Gascogne (salut militaire)
- ↵ Mousquetaires (salut militaire)
- ↵ Louis XIII (saluts de cour)
  - rapière seule
  - dague/rapière
- ↵ Louis XIV (saluts de cour)
  - rapière seule
  - dague/rapière
- ↵ Louis XV (saluts de cour)
  - rapière seule
  - dague/rapière
  - rapière et chapeau
- ↵ Création personnelle

### Création d'un salut personnel

- Pour qu'un salut soit agréable à regarder, partir d'une position de départ et finir dans la même position. Penser à combiner les changements de garde et positions de mains avec des déplacements, voltes et révérences.

### Faire un salut en groupe

- Le groupe est disposé en quinconce derrière un meneur. Le meneur doit annoncer le début du salut et développer le salut lentement. Les suiveurs doivent reproduire le même salut, même si le meneur se trompe dans son exécution.



# XIII Jeux et applications

Afin de rendre plus ludique l'apprentissage, des formes jouées seront mises en place durant la séance.

## a) Jeux

### *Le cercle infernal.*

Les pratiquants sont disposés en cercle. Les pratiquants transmettent une action au voisin dans le sens des aiguilles d'une montre. Objectif : travail des attaques et des parades.

- ↔ Certitude 1 = Une seule action est lancée dans un seul sens.
- ↔ Certitude 2 = une action est lancée dans un sens, une autre action est lancée dans l'autre sens
- ↔ Incertitude 1 = Au choix, deux actions possibles mais dans un seul sens
- ↔ Incertitude 2 = Au choix, plusieurs actions possibles dans les deux sens

### *Le toréador.*

Les pratiquants sont disposés comme ils veulent. Un taureau charge les toreros qui esquivent le taureau. Objectif : travail des tranchés et esquives.

- ↔ Certitude = un seul tranché et une seule esquive possible.
- ↔ Incertitude = plusieurs tranchés et plusieurs esquives possible.

### *La surenchère.*

Les pratiquants sont par deux. Les pratiquants se transmettent une première action et surenchérissent en ajoutant une action supplémentaire. Objectif : travail de la mémoire.

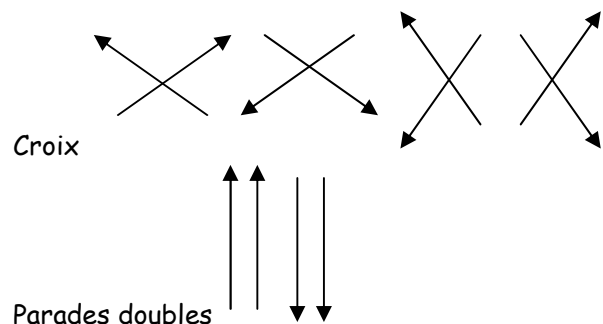
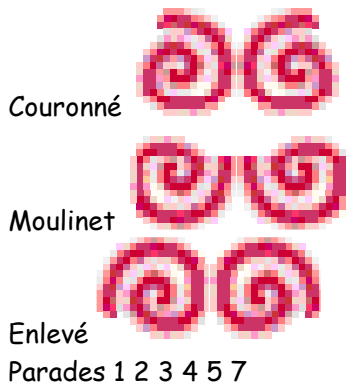
- ↔ A = action 1 sur B.
- ↔ B = répète l'action 1 + ajoute action 2 sur A
- ↔ A = répète l'action 1 + action 2 + ajoute action 3 sur B
- ↔ B = répète l'action 1 + action 2 + action 3 + ajoute action 4 sur A
- ↔ ...

### *Phrase à trou.*

Les pratiquants doivent compléter les trous laissés dans la phrase. Possibilité signalétique des actions avec des dessins. Objectif : travail de la logique interne

#### *Exemple :*

- A fait moulinet intérieur / B fait ... / B fait ... / A fait 7.
- A fait ... / B fait parade double à droite / A fait ... / B fait croix haute / B fait ... / A fait croix basse.



### *Chef d'orchestre.*

Les pratiquants font face au chef d'orchestre. Le chef d'orchestre dirige en mimant des actions. Les pratiquants réagissent en fonction des actions du chef d'orchestre. Objectif : travail de la prise de décision.

### *Attaque du château.*

Les pratiquants sont répartis dans deux équipes. Une zone est définie comme étant le château. L'équipe 1 doit attaquer le château. L'équipe 2 doit défendre le château. Chaque pratiquant touché 3 fois change d'équipe ou est éliminé. Objectif : travail de l'organisation par équipe.

## b) Applications

Les pratiquants doivent :

- ☞ Inventer des jeux / exercices sur le thème de leur choix.
- ☞ Création puis représentation d'un duel / spectacle.
- ☞ Duel d'escrime sportive avec deux armes :
  - Touche seulement avec le tranchant,
  - Touche seulement avec la pointe,
  - Touche avec le tranchant et la pointe.

## XIV Autres disciplines

L'escrime à deux mains ne se limite pas seulement à l'escrime pure. Afin d'améliorer l'activité, on peut l'enrichir avec d'autres disciplines pour diversifier les déplacements et le combat :

- ☞ La cascade, le parkour (sauts, chutes, roulades),
- ☞ L'équitation,
- ☞ Les arts martiaux (aïkido, karaté),
- ☞ Les sports de combats (boxe),
- ☞ L'escrime chinoise,
- ☞ L'escrime japonaise (iaïdo, kendo),
- ☞ La canne de combat,
- ☞ ...



14

L'ACTU

24 heures dans l'Oise

Le Parisien, DIMANCHE 4 MARS 2012

# Alexis Dienna, fine fleur de la cascade

**COMÉDIE.** Son escrime à lui est artistique, c'est-à-dire qu'il doit combattre son adversaire... sans le blesser. Et on le comprend, c'est parfois plus difficile ! Mais notre cascadeur a été formé par l'un des meilleurs maîtres d'armes.

Il a croisé le fer contre Zorro, envoyé des zombies au tapis. Il a massacré des vampires et expiré sous les sabres d'une armée de pirates. Mais Alexis Dienna s'est toujours relevé. En quinze ans de métier, ce Senlisien a eu le temps de faire ses armes comme cascadeur de profession. De fêtes médiévales en tournages de film, de réceptions d'entreprises en shows grandiloquents, Alexis Dienna n'a pas fini de s'accrocher à des lustres, de prendre de faux coups de tête et d'orchestrer des duels à fleurets mouchetés. A 36 ans, il vient d'orchestrer, au Mans, les cascades de « Quel cinéma ! », un spectacle de cabaret à succès.

« Quand j'étais môme, je passais mon temps à me déguiser en Robin des bois ou en mousquetaire. Plus tard je suis resté scotché devant les films d'action où les mecs s'accrochent aux bagnoles. »

**Plus jeune, je passais mon temps dans les salles de boxe**

Lorsqu'il se raconte, Alexis Dienna n'a pas de mal à baisser la garde. Loin des clichés du cascadeur aux gros bras, il se souvient de ses premiers émois pour le métier. « Plus jeune, je passais mon temps dans les salles de boxe, mais je me suis vite rendu compte que la compétition ne m'intéressait pas et que je préférais travailler avec des partenaires plutôt que contre des adversaires. »

Le jeune Senlisien ne va pas tarder à faire la rencontre d'un grand maître d'armes qui va lui mettre le pied à l'étrier. Robert Heddle Roboth a formé les plus grands, de Jean Marais à Antonio Banderas en passant par le mime Marceau. C'est à son contact qu'Alexis Dienna va apprendre pendant huit ans l'art de l'escrime artistique, un savoir-faire codifié depuis le XVI<sup>e</sup> siècle. Mais surtout, « c'est lui



Alexis Dienna, coordinateur de cascade et chorégraphe de duel et de combat (à gauche), avec Yann le Tannou (à droite), de l'association Cape et d'épée de Gouvieux, règlent un combat pour un de leurs spectacles.

(L.P./M.V.)

qui m'a appris à enseigner », estime celui qui donne actuellement des cours d'escrime et de cascade à l'association Cape et d'épée de Gouvieux.

« Arriver à ne pas blesser quelqu'un, c'est souvent plus technique et intéressant que de l'amocher », explique-t-il à ses élèves. Ici pas de place pour les casse-cou.

Tous les gestes sont répétés, décortiqués, millimétrés. Avec un credo : apprendre à connaître ses limites et ne jamais baisser sa garde sur la sécurité. « Une seconde d'inattention et les conséquences peuvent être dramatiques. » A 36 ans, homnis quelques foulures, Alexis Dienna ne s'est jamais blessé. Il « touche du bois ». Aux tournages de cinéma,

Alexis Dienna préfère l'adrénaline de la scène, « là on ne peut pas refaire la prise, il ne faut pas se louper et puis il y a le contact avec le public ». Il apprécie tout autant les petites tournées dans les villages que les gros shows. « Je me souviens d'un séminaire de banquiers suisses qui voulaient des cascadeurs pour leur faire du Zorro, une autre fois, c'était le

patron d'une grande entreprise qui avait commandé un combat de templiers contre les Sarrasins, on est arrivé dans l'hôtel les cimetières à la main », raconte-t-il amusé. « Aujourd'hui, les gens veulent du *Pirate des Caraïbes*, des thèmes de blockbusters. *Les Trois Mousquetaires*, c'est fini... »

M.V.