Glossaire
Escrime artistique
et
de spectacle

INSTITUT FORMATION
FÉDÉRATION FRANÇAISE D'ESCRIME

Document réalisé par un groupe de travail composé des maîtres
Mario Bourdageau, François Rostain et Gérard Six

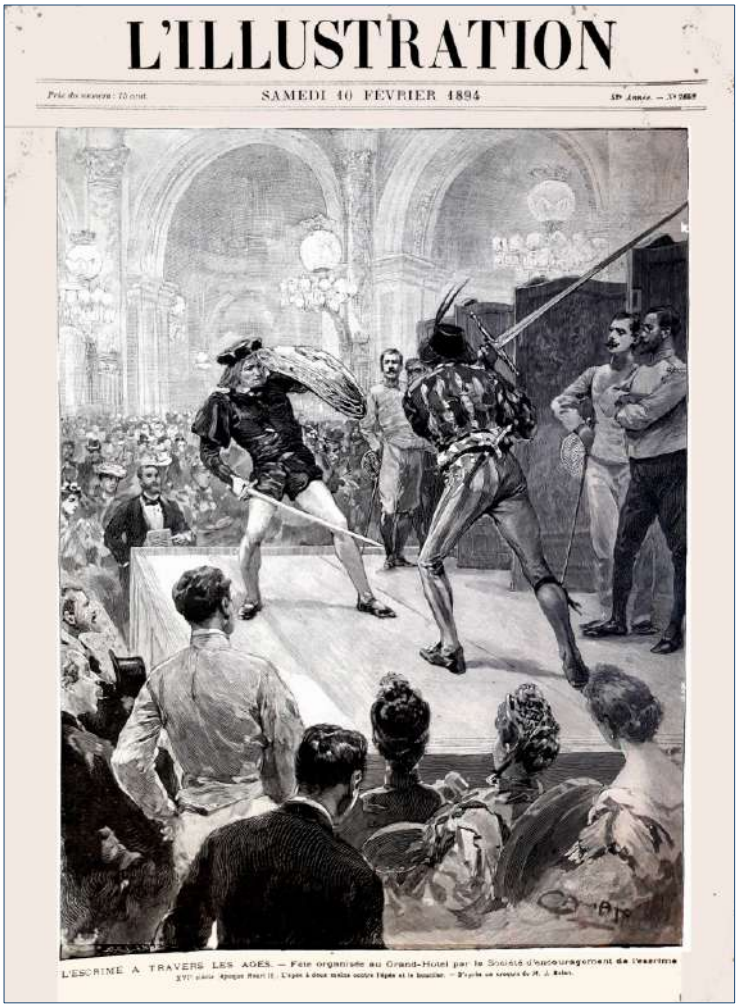
Remerciements à Alain Bagnasco, Jean-Louis Bouglé, Carlos Bravo, Michel Carliez, Jean-François Gilles, Jean Noël Hautefaye, Thérèse Salvador, la Commission fédérale d'escrime artistique et de spectacle, pour leur collaboration.

INTRODUCTION

Le glossaire est un outil de référence indispensable à la compréhension et l'enseignement de l'escrime artistique et de spectacle. Des lexiques spécifiques aux différentes armes et techniques relatives à des périodes historiques précises pourront compléter ce document.
Il énonce la terminologie utilisée en escrime artistique et de spectacle et contribue à l'unité de langage dans son enseignement et sa pratique.
La verbalisation joue un rôle important dans l'apprentissage. Elle sollicite les capacités d'abstraction et développe l'usage de la fonction symbolique des mots. Elle permet de mettre en pratique l'aphorisme de Boileau : « *Ce que l'on conçoit bien s'énonce clairement. Et les mots pour le dire arrivent aisément* ».
Ce qui n'est pas écrit n'existe pas et l'escrime s'écrit avec des mots, des gestes et des phrases d'armes. « *Le caractère essentiel, la trame – si je puis m'exprimer ainsi – du jeu du fleuret est inscrit dans les textes : il revêt la forme d'un dialogue, à base de questions et de réponses.*
On a donné à ces échanges le nom de " phrases d'armes ", ce qui définit très exactement l'esprit de ce jeu. C'est une sorte de conversation courtoise avec des armes, non une discussion de braillards. C'est, dans l'esprit, comparable à une joute oratoire ou chacun parle correctement, et à son tour, en essayant de dominer son opposant – non pas en lui coupant la parole ou en l'empêchant de s'exprimer – mais à l'aide d'une argumentation supérieure ».
R. Cléry *« L'escrime au fleuret et ses problèmes »* in *Revue AEEPSMA*.

SOMMAIRE

- **Introduction** **page 4**
- **Avant-propos de Gérard Six** **page 6**
- **Les mots usuels** **Page 8**
- **Les règles de sécurité** **page 10**
- **Les notions spatiales et de mouvements** **page 12**
- **Gestes préparatoires aux actions offensives, défensives, contre-offensives** **page 18**
- **Les actions offensives** **page 20**
- **Les actions défensives** **page 24**
- **Les actions contre–offensives** **page 29**
- **Conseils pratiques** **page 30**
- **Annexes**
  - **Le glossaire des armes** **page 31**
  - **Le glossaire des pièces d'armement** **page 37**
- **Références bibliographiques et remerciements** **pages 39**



L'ILLUSTRATION

SAMEDI 10 FÉVRIER 1894

L'ESCRIME A TRAVERS LES AGES. — Fête organisée au Grand-Hôtel par la Société d'encouragement de l'escrime

AVANT-PROPOS

On peut distinguer deux sortes d'escrime qui se distinguent d'après la forme des rapports dans cette activité duelle :

- Rapports d'opposition pour le sport escrime
- Rapports de coopération pour l'escrime artistique, de spectacle, scénique ou ancienne.

Ces deux formes d'escrime renferment les trois fondamentaux universels et intemporels de l'escrime : le spectacle, le duel et la transmission des savoirs.

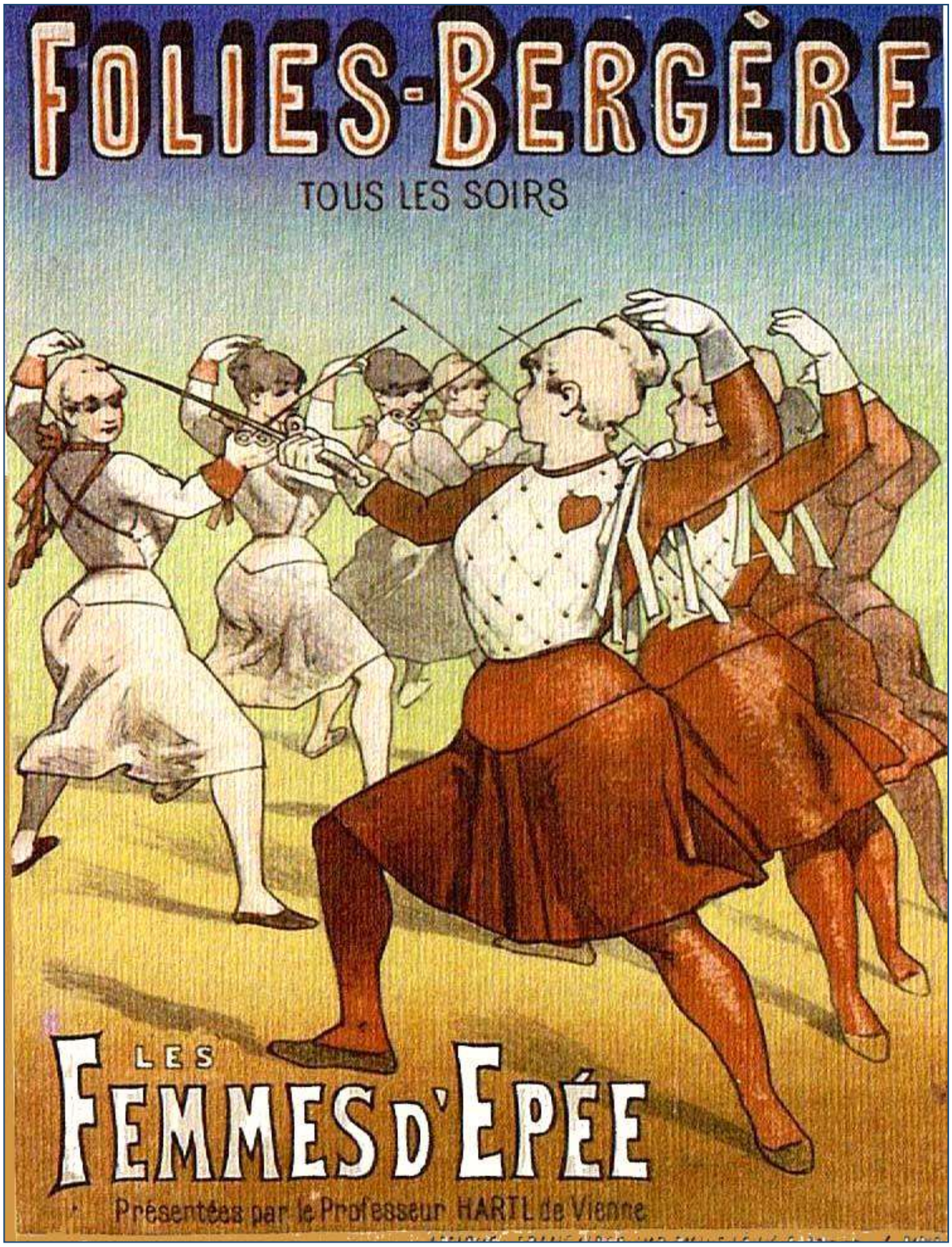
Au milieu du 19e siècle, on considérait l'escrime comme un Art sportif et on a voulu délibérément mêler l'artistique et le sportif ; il y eu même des compétitions où des points étaient attribués aux touches et d'autres à l'esthétique du tireur ! Subjectivité vite supprimée mais conservée dans l'École d'escrime française où la manière de toucher primait souvent sur la touche (contrairement à l'escrime italienne).
Actuellement, le sport escrime est une activité « scorée » par des touches et non « notée » comme le patinage artistique.
Toujours au 19e, apparurent des spectacles de reconstitutions historiques de pratiques anciennes ainsi que des spectacles de chorégraphies d'escrimeurs.

Parallèlement à l'escrime sportive, on retrouve l'escrime de coopération avec partenaire(s) où l'on peut distinguer trois orientations :

- L'escrime ancienne (expression tombée en désuétude) : consiste en l'étude de techniques de combat ancien à partir de sources historiques
- L'escrime scénique ou de spectacle, dont la finalité est la représentation théâtrale, cinématographique, ou des exhibitions occasionnelles professionnelles ou amatrices ;
- L'escrime artistique : qui, comme son nom l'indique, a pour vocation d'être appréciée, jugée et (ou) notée, sous différentes formes : chorégraphies, saluts, duels, musicales ou non, scènes de duels, etc..

Ces différentes formes d'escrime se confondent et s'imbriquent souvent :

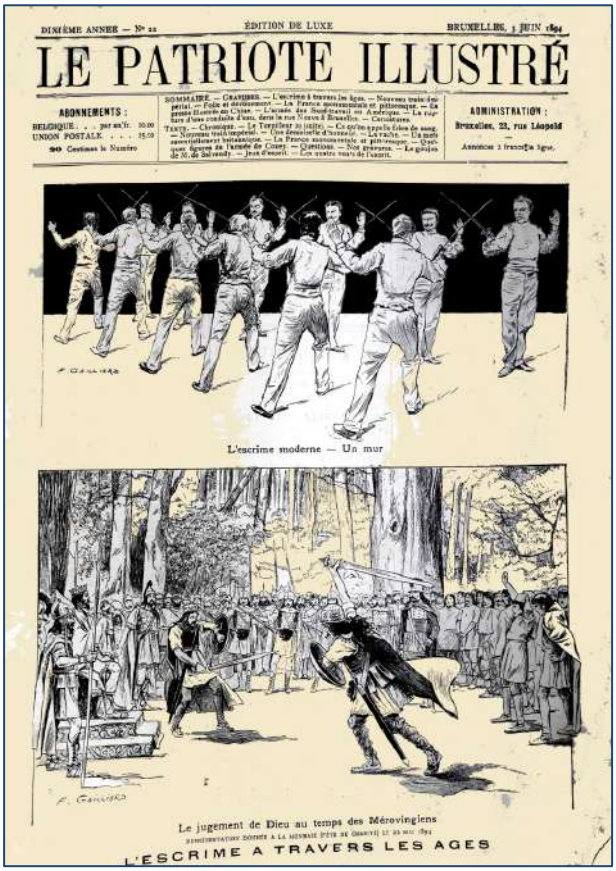
- La pyrrhique des Grecs était une forme d'escrime ancienne, artistique et spectaculaire ;
- Des gravures de « *L'illustration* » ou du « *Patriote illustré* » montrent des démonstrations théâtrales de reconstitutions historiques et de salut : vous en trouverez ci-jointes ;
- En 1895 le maître Hans Hartl fit une tournée avec ses escrimeuses de Vienne en présentant des chorégraphies d'escrime artistique jusqu'aux « Folies bergères » de Paris ;
- Parmi les précurseurs qui se sont intéressés à l'escrime ancienne, de spectacle ou (et) artistique, on peut nommer parmi les Français : Gabriel Letainturier-Fradin, les maîtres Émile Mérignac, Augustin Grisier, Georges Dubois, ArsèneVigeant, Albert et Pierre Lacaze, Georges Cléry, Gabriel et son épouse, Claude Carliez.


FOLIES-BERGÈRE
TOUS LES SOIRS
LES
FEMMES D'EPÉE
Présentées par le Professeur HARTL de Vienne

LES MOTS USUELS

Les armes utilisées aux différentes époques ont nécessairement donné naissance à des différences gestuelles et techniques, des mouvements particuliers parfois très spécifiques à une époque, sachant que dans tous les cas nous tenterons de mettre en évidence les données transversales.

Botte : Justin Lafaugère est le premier auteur qui a fait une distinction entre la botte et le coup ; Gomard donne cette définition : « *La botte est la figure de l'attaque à sa terminaison ; c'est le tableau de la position respective des fers, et du tourné du poignet. Nommer la botte, c'est exprimer dans quelle ligne se termine l'attaque, et comment la main est tournée. […] Il y a huit bottes, parce que la botte peut s'effectuer dans chacune des quatre lignes, et que dans chacune des quatre lignes elle peut se présenter sous la forme de la pronation ou de la supination* ».


DIXIÈME ANNÉE — N° 22 ÉDITION DE LUXE BRUXELLES, 3 JUIN 1894

LE PATRIOTE ILLUSTRÉ

ABONNEMENTS :
BELGIQUE. . . par an fr. 20.00
UNION POSTALE . . . 25.00
20 Centimes le Numéro

SOMMAIRE. — GRAVURES. — L'escrime à travers les âges. — Nouveau train-éclair spécial. — Folie et dévouement. — La France monumentale et pittoresque. — La grande Horloge du Cinay. — L'armée des Sans-travail en Amérique. — La réforme d'une rue étroite à Bruxelles. — Curiosités.
TEXTE. — Chronique. — Le Tonnelier de Jaffe. — Ce qu'on appelle folies du sang. — Nouveau trait-imprévu. — Une désinvolte d'hirondelle. — La vache. — Un mot sensationnel britannique. — La France monumentale et pittoresque. — Quelques figures de l'année de Cinay. — Curiosités. — Nos gravures. — La grâce de M. de Salvandy. — Jeux d'esprit. — Les contes vous de l'esprit.

ADMINISTRATION :
Bruxelles, 23, rue Léopold
Annonces 1 franc la ligne.

L'escrime moderne — Un mur

Le jugement de Dieu au temps des Mérovingiens

L'ESCRIME A TRAVERS LES AGES

Définition reprise par Cordelois : « *Ce mot adopté pour le noble art de l'escrime, m'a paru trop commun pour le conserver dans ma théorie, malgré le facile avantage qu'il donne à l'écrivain, sa signification indiquant la finale du coup* »

Cartel : lettre de défi, un document qu'un individu adresse à un autre individu pour régler un différend par lequel le signataire met en demeure le destinataire de choisir entre des conditions amiables et une vengeance par un duel.

Coups : ce terme désigne les différentes façons de porter les actions de touche dans les différentes situations de combat : les attaques, les ripostes et contre-ripostes et les remises, reprises et les autres gestes offensifs. Désigne également une action particulière et historiquement répertoriée : « le coup de Jarnac ».

Combat judiciaire : le dernier fut celui de Jarnac et de La Châtaigneraie.

Duel : combat singulier destiné à régler un litige ou un contentieux.

Désarmements : ils se réalisent en utilisant généralement des actions sur le fer avec une arme ou à l'aide des 2 armes (dague et rapière), par levier.

Garde(s) : c'est la posture la plus adaptée au combat. On devrait plutôt dire « les gardes », car les différentes postures décrites dans des manuels anciens servent à donner un certain réalisme à nos échanges. Ces postures nous démontrent que la base est de se positionner en équilibre, afin de pouvoir se déplacer, et être ainsi prêts à l'offensive, à la défensive et à la contre-offensive.

Moyen Âge : pour les Européens, la définition du Moyen Âge représente mille ans d'histoire, entre Antiquité (476 fin de l'empire romain d'Occident, et 1492, découverte de l'Amérique).

Salut : historiquement, il n'existe pas de trace écrite et cohérente du salut au Moyen Âge. Le salut s'est d'abord appelé « révérence » comme l'écrit Molière, in Le Bourgeois Gentilhomme, Acte II, scène 2 *« Allons, monsieur, la révérence. Votre corps droit ...* » mais son invention serait attribuée à Charles Besnard (1653).

Angelo, *The School of Fencing,* 1763

Salut des armes : selon Angelo, « *c'est une politesse qui est due aux spectateurs, et réciproque entre ceux qui se disposent à faire assaut ensemble* » ; en vogue lors des « Grands assauts » du 19e siècle. Ces gestes de civilité existent sous différentes formes dont le plus connu est le « Grand salut des armes » du 19e siècle créé par l'Académie d'Armes de Paris en 1888. Il existe différents saluts de cour, qui, d'après Claude Carliez (avec réserves) seraient l'œuvre de Pierre et Albert Lacaze, de Gréco Musumetti, d'Erno Chriso, de Vincent François de Saint Ange, de Gino Cervi et de Franco Fantasio.

LES RÈGLES DE SÉCURITÉ

Angle de sécurité : en finale d'attaque, le poignet doit impérativement rester dans l'axe de l'avant-bras, sans casser le poignet, ce qui correspond à un angle d'environ 135 degrés (rapport entre l'avant-bras et la lame), l'avant-bras étant plus ou moins parallèle au sol.
Cette technique permet de combattre avec délicatesse, d'avoir le contact léger avec la lame adverse et d'être léger dans sa frappe.
Le respect de l'angle de sécurité permet donc de travailler avec doigté, subtilité, légèreté, en puissance et non en force et ainsi de protéger son partenaire.
Même principe pour les techniques à deux mains (bâton, épée bâtarde etc.) : la main directrice (celle qui est en avant), doit garder la même tonicité, la même vigueur et respecter l'angle de sécurité.

Sécurité : la distance de sécurité lorsqu'on porte une attaque doit être vraisemblable afin de légitimer une parade. On vise la cible. La pointe se fixe à 10, 15 cm de la cible. Le tranchant à 15, 20 cm de la cible. Cela est ajustable selon le niveau des pratiquants.
Armer les attaques : par nécessité, cette action (brisé, moulinet, couronné, etc.) permettait de porter des coups efficaces. Dans la pratique cette façon d'utiliser l'arme est un principe qui permet à chacun de voir comment et sur quelle cible le coup sera porté.
Bras armé : bras porteur d'une arme. En escrime artistique, chaque bras peut être porteur d'une arme.
Espace d'évolution : idéalement la surface doit être d'un minimum de 80 m² pour un spectacle réalisé par deux partenaires, les spectateurs devant se tenir au minimum à trois mètres des échanges.

Pour la réalisation d'une séance de pédagogie collective, l'espace doit être suffisant pour que les pratiquants ne se gênent pas, la surface non glissante, les spectateurs et parents à distance de sécurité.

En spectacle on est au service d'une œuvre et des impératifs du lieu sur lequel on évolue. C'est au chorégraphe et aux acteurs d'en tenir compte et de s'adapter à l'espace du lieu d'évolution. Au cinéma ou à la télévision, plus particulièrement, la distance de sécurité tient surtout compte de la maitrise des escrimeurs qui doivent s'adapter au lieu et à la surface du sol, à la caméra et aux techniciens se situant parfois à quelques centimètres.

Projection d'arme : lors d'un spectacle, il faudra s'assurer que l'arme ne soit pas projetée vers le public.

Façon de porter les coups : les coups doivent être toujours arrêtés et portés à bonne distance, En initiation, une réalisation lente du geste est préconisée et les coups de pointe ne sont pas portés vers le visage.

En escrime artistique et de spectacle, la touche réelle est interdite, elle doit être suggérée pour signifier une blessure ou une mort, Elle est cependant effectuée avec du réalisme et nécessite l'acquisition d'une grande maitrise du geste et une certaine habitude à travailler avec le même partenaire.

- Estoc : coup porté avec la pointe de l'arme.
- Taille et contre-taille : coup porté avec le tranchant ou le contre-tranchant de l'arme.
- Banderole : terme spécifique qui définit l'action offensive de taille portée sur la cible haute opposée au bras armé.

Matériel pour débuter : le port d'une paire de gants est obligatoire, cependant pendant des phases d'initiation au maniement des armes, les élèves pourront travailler sans gant. Si l'on exclut les usages pratiqués depuis longtemps pour les besoins des tournages et par des professionnels du spectacle, il est recommandé de commencer en utilisant des armes peu dangereuses comme la canne et le bâton avant de passer aux armes en acier avec lames et pointes émoussées.

Équipement préconisé en escrime artistique et médiévale : le port d'une paire de gant constitue une mesure de protection et de sécurité fortement préconisée, cependant pour développer certaines sensations tactiles, et afin d'apprendre à manier les armes, cannes et bâtons, l'enseignant peut demander aux élèves de réaliser des exercices sans porter de gants. Des chaussures ou bottes adaptées à la période historique sont généralement conseillées, des armes non tranchantes, non contondantes sont également indispensables.

Retenir les coups : précaution essentielle fortement conseillée dès le début de la pratique, afin de développer une bonne maîtrise de l'arme (prise en main, souplesse, amplitude, rigidité), et sensibiliser à la notion de danger.

Tempo : notion de savoir travailler en coordination avec son partenaire. En fonction des effets escomptés, la durée de l'action et de la réaction adverse sera précise. Généralement les parades doivent se faire dans le dernier temps d'exécution de l'attaque.

Touche : en escrime artistique et de spectacle, la touche doit être suggérée pour signifier une blessure ou une mort. Elle n'est en aucun cas réellement perforante ou tranchante et nécessite une technique particulière afin d'éviter tout danger. Elle est cependant réalisée avec du réalisme. Les actions sont réalisées de façon à les rendre réelles pour le public en sécurité.

NOTIONS SPATIALES ET MOUVEMENTS

Développement : c'est l'allongement du bras coordonné avec une fente.

Distance : c'est l'intervalle qui sépare deux tireurs, on distingue la courte distance (menace crédible uniquement en allongeant le bras), la moyenne distance (menace crédible en utilisant une fente), la grande distance (menace crédible en effectuant une marche et une fente).

En escrime artistique cette notion est moins évidente car des déplacements (passes avant) sont parfois enchainés et nécessitent une distance encore plus grande.

Fente : mouvement vers l'avant consistant en une extension de la jambe arrière combinée avec une projection de la jambe avant.

Il existe des fentes inversées appelées aussi fentes croisées, des fentes diagonales et latérales gauche et droite et arrières. L'amplitude de la fente est modulable en fonction des cibles visées et de l'intention de l'attaquant : demi-fente, fente maximale.

Fente arrière : mouvement du corps vers l'arrière consistant en une poussée de la jambe avant combinée avec une projection de la jambe arrière, en restant face au partenaire.

Demi-fente : c'est une fente d'amplitude moyenne et maitrisée.

Fente latérale : cette fente se fait sur le côté, à droite ou à gauche, en cas de changement d'axe du partenaire.

Fente diagonale : cette fente se réalise en se décalant d'environ 30 degrés par rapport à l'axe initial de la position de garde.

Fente inversée : c'est une fente avant qui commence par le passage et la projection du pied arrière devant le pied avant sans mouvement de la ligne des épaules.

Flèche : allongement du bras coordonné avec un léger déséquilibre du buste vers l'avant, suivi d'une extension horizontale du corps réalisée grâce à la poussée de la jambe avant, en effectuant un pas croisé comparable à un départ de sprint suivi par une reprise d'appuis sur le pied gauche pour un droitier.

Mesure : c'est la distance la plus grande, à laquelle un escrimeur peut atteindre son partenaire en effectuant un développement.

Rassemblement : c'est la posture de base, pieds perpendiculaires et jambes tendues afin de réaliser le salut. Utilisé également pour réaliser des actions contre-offensives.
Redoublement: l'escrimeur étant fendu, il effectue une reprise de garde et réalise une nouvelle action offensive simple ou composée en se fendant.

Illustration du 21/01/1895 montrant une reconstitution historique d'un combat de la Maupin

Les déplacements

Tous les mouvements qui permettent aux escrimeurs de se mouvoir :

Déplacements vers l'avant :

- **Balestra** : saut réalisé par une action simultanée de la poussée du pied arrière et du lancement de la jambe avant avec une réception en garde sur les deux pieds et appel du pied avant.
- **Bond avant** : saut en avant réalisé grâce à la projection du pied avant et la poussée simultanée de la jambe arrière, suivi d'une réception sur les deux jambes ;
- **Changement de garde avant :** mouvement en un seul temps vers l'avant permettant de se retrouver dans une position de garde inversée par rapport à celle d'origine, en restant face au partenaire.
- **Course** : mouvement qui peut se produire, à partir d'une très grande distance et pour réaliser des effets scéniques.
- **Marche** : la progression du pied avant immédiatement suivie du pied arrière, avec toujours la même distance entre les deux pieds.
- **Marche inversée** : elle consiste à rapprocher le pied arrière du pied avant, les jambes restant fléchies, le corps immobile et à porter ensuite le pied avant à sa distance. Elle permet de gagner de la mesure.
- **Passe avant** : déplacement vers l'avant en passant le pied arrière devant le pied avant, replacer ensuite ce dernier dans la position de garde. Appelé également « pas croisé ».
- **Voltes (les) :** en escrime artistique et de spectacle, les demi-voltes, voltes et contre-voltes sont des mouvements circulaires du corps, qui permettent avant tout de changer d'axe dans le combat et d'en renouveler ainsi la dynamique ; ces mouvements impliquent également un repositionnement du partenaire, ce qui permet de faire évoluer le combat différemment dans l'espace scénique mais également d'exposer les acteurs et leur combat

au public sous de nouveaux angles. On distingue donc trois types de volte : la demi-volte, la volte et la contre-volte, les deux dernières combinant demi-volte et changement de garde. Le tireur peut rester dans le même axe ou profiter de cette action pour changer d'axe.

- **Demi-volte :** déplacement à caractère offensif, qui consiste à pivoter sur la pointe du pied avant vers l'intérieur en tournant son dos au partenaire tandis que le pied arrière fait un demi-cercle par l'arrière pour se retrouver à l'avant, aboutissant à un changement de garde (garde inversée).
- **Volte** : déplacement à caractère offensif qui consiste à effectuer une demi-volte suivie d'un changement de garde en avant, aboutissant à un retour à la garde de départ (garde identique).
- **Contre-volte** : déplacement à caractère offensif qui consiste en un changement de garde en avant, suivi d'une demi-volte, aboutissant à un retour à la garde de départ (garde identique).

À ces mouvements offensifs correspondent autant d'actions défensives dont on qualifie le mouvement en arrière : ainsi on a une demi-volte arrière, une volte arrière et une contre-volte arrière.

Déplacements vers l'arrière :

- **Bond arrière :** saut en arrière en gardant la posture de garde et qui permet de se mettre hors de portée si l'on est surpris par une action offensive adverse.
- **Changement de garde arrière** : mouvement en un seul temps vers l'arrière permettant de se retrouver dans une position de garde inversée, en restant face au partenaire.
- **Passe arrière** : pas croisé vers l'arrière en passant le pied avant derrière le pied arrière pour replacer ensuite ce dernier dans la position de garde.
- **Retraite** : actions alternatives des appuis vers l'arrière sans que les pieds ne se croisent et qui débutent (les actions) par le pied arrière.
- **Retraite inversée** : mouvement vers l'arrière en restant en garde, qui débute par une action du pied avant qui recule en glissant sans dépasser le pied arrière, immédiatement suivie d'un retrait du pied arrière pour se replacer en garde.
- **Demi-volte arrière** : mouvement qui consiste à pivoter sur le pied arrière en tournant son dos au partenaire tandis que le pied avant fait un demi-cercle vers l'arrière pour se retrouver en arrière, aboutissant à un changement de garde (garde inversée).
- **Volte arrière :** déplacement à caractère défensif qui consiste à effectuer une demi-volte arrière suivie d'un changement de garde en arrière, aboutissant à un retour à la garde de départ (garde identique).
- **Contre-volte arrière** : déplacement à caractère défensif qui consiste en un changement de garde en arrière, suivi d'une demi-volte arrière, aboutissant à un retour à la garde de départ (garde identique).

Autres mouvements :

- **Déplacements latéraux sans croiser les pieds** : déplacements alternatifs des appuis vers la droite ou la gauche sans que les pieds ne se croisent.
- **Déplacements latéraux en croisant les pieds :** déplacements alternatifs des appuis vers la droite ou la gauche en croisant les pieds.

- **Reprise de garde :** action de revenir en garde vers l'avant après une fente.
- **Reprise de garde en passe avant :** action de revenir en garde vers l'avant après une fente par une passe avant.
- **Reprise de garde avec changement de garde :** action de revenir en garde inversée vers l'avant après une fente.
- **Retour en garde :** action de revenir en garde vers l'arrière après une fente.
  Retour en garde en passe arrière : action de revenir en garde vers l'arrière, en effectuant une passe arrière.
- **Retour en garde avec changement de garde :** action de revenir en garde inversée vers l'arrière après une fente.

Gran simulacro dell'arte, e dell'usodella Scherma, de Ridolpho Capoferro, 1610

Les cibles, les lignes et les positions de main

Le combat effectué avec les armes blanches servait à mettre l'adversaire hors de combat. Nous pouvons donc considérer que toutes les parties du corps étaient visées, en fonction des aléas de l'opposition, du gabarit des combattants et des caractéristiques des armes utilisées. Cependant il semble vraisemblable que, pour des raisons d'efficacité, selon les époques, certaines cibles étaient privilégiées, notamment celles qui n'étaient pas ou peu protégées par les accessoires défensifs (armures, cuirasse, écus, bouclier …).

- **Chef :** terme utilisé en escrime médiévale pour signifier la tête.
- **Cibles (les)** : elles désignent la ou les parties du corps à atteindre.
- **Corps:** désigne essentiellement le buste et le ventre.
- **Banderole**: terme spécifique qui définit l'action offensive de taille portée sur la cible haute opposée au bras armé.
- **Faces :** autres termes pour signifier la figure : on distinguera la face dextre et la face sénestre en escrime médiévale.
- **Figure**: cible se situant du côté droit ou du côté gauche (figure à droite et figure à gauche).
- **Flanc**: cible se situant sous le bras armé, donc du côté de l'arme. Pour certains enseignants en escrime artistique il y a le flanc droit et le flanc gauche.
- **Hauts de chausses :** cible partant de la pointe de la hanche jusqu'au pied. On distinguera le haut de chausse dextre et le haut de chausse sénestre.
- **Jambe :** il s'agit généralement de la cuisse jusqu'au genou droit ou gauche.
- **Pal :** en escrime médiévale c'est la cible située à l'entrejambe.
- **Poitrine** : cible se situant du côté opposé de l'arme et en-dessous du visage.
- **Ventre**: cible située du côté opposé de l'arme, sous la poitrine.

Les lignes

On donne le nom de lignes aux portions de l'espace, considérées par rapport à la main et à la lame du tireur. On distingue quatre lignes. Deux hautes (dehors dessus, dedans dessus), et deux basses (dehors dessous, dedans dessous).

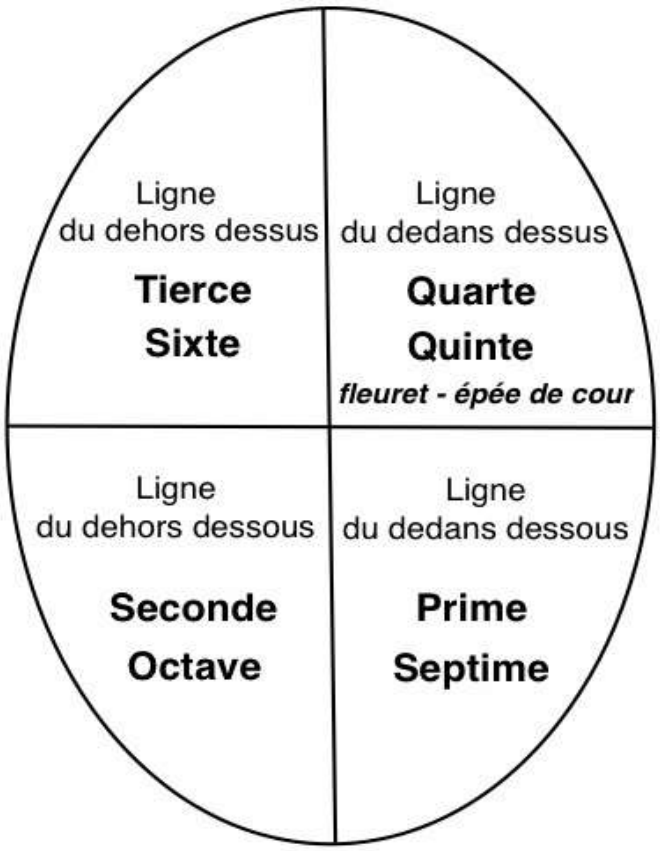


Schéma indiquant les lignes exposées aux coups d'estoc, portés sur un adversaire de main identique, ainsi que les positions de main préconisées afin de se protéger

NB : la position de quinte est utilisée uniquement dans la pratique des armes d'estoc pour fermer la ligne du « dedans dessus ».

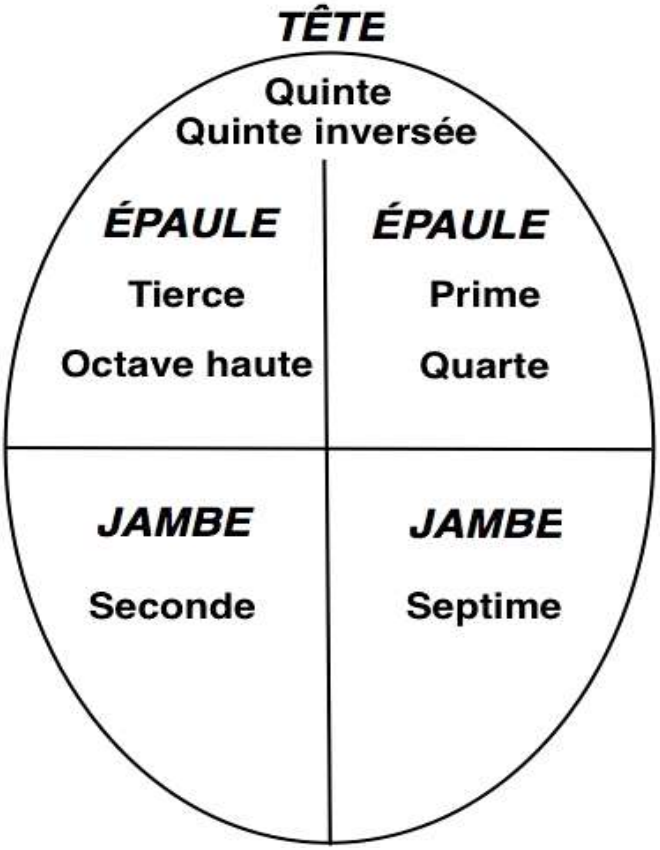


Schéma indiquant les principales cibles visées par les coups de tranchant ainsi que les positions de main utilisées pour les protéger

La None est, pour les nostalgiques, la neuvième parade crée par Alfred Jarry dans *La Dragonne*, sa dernière pièce « *c'est une quarte relevée ou une tierce avec la main de quarte* ».

GESTES PRÉPARATOIRES AUX ACTIONS OFFENSIVES, DÉFENSIVES ET CONTRE-OFFENSIVES

Tous les déplacements déjà cités peuvent être des gestes préparatoires aux différents types d'actions. En réalité les déplacements sont souvent coordonnés avec les préparations effectuées avec l'arme ou les armes. Ci-dessous celles réalisées avec l'arme.

- **Coulé :** action de glisser la pointe le long du fer adverse, en allongeant le bras pour préparer et loger l'attaque.
- **Changement d'engagement :** c'est prendre l'engagement dans une autre ligne.
- **Double-engagement : c'**est la succession de deux engagements ou de deux changements d'engagement.
- **Engagement :** situation de deux lames en contact. Prendre l'engagement c'est l'action de joindre le fer adverse.
- **Fausses attaques :** feintes d'attaque réalisées avec la demi-fente.
- **Feintes :** simulacres d'action offensive ou contre-offensive réalisés de pied ferme ou en se déplaçant : feinte d'attaque, feinte de riposte, feinte de contre-attaque.
- **Invites :** gestes qui consistent à ouvrir volontairement une ligne à l'adversaire pour le faire attaquer là où on l'attend. L'invite prend le nom de la position de main placée avant l'ouverture de la ligne. Exemple : invite en seconde, invite en quarte, invite en quinte, etc.
- **Moulinets :** les moulinets sont utilisés avec les armes et avec la canne et le bâton.
  En escrime artistique et de spectacle, le moulinet a plusieurs fonctions :
  - une fonction d'assouplissement des poignets, des coudes et des épaules ;
  - une fonction offensive et défensive ;
  - une fonction spectaculaire lorsqu'il s'exécute hors de distance et en se déplaçant.
  Les moulinets s'exécutent de pied ferme, en marchant, en passe-avant ou en fente.
  Il s'agit de réaliser un grand cercle avec l'arme le long du corps, de tout le bras, seulement de l'avant-bras ou avec le poignet seul.

Les attaques au fer : actions exécutées sur la lame adverse. Elles comprennent : le battement, la pression, le froissement :

- **Battement :** frappe brève et plus ou moins forte effectuée sur la lame adverse.
  Le contre-battement est un battement d'autorité qui suit immédiatement un battement.
  Le changez-battez : il s'agit d'un battement précédé d'un changement de ligne.
- **Pression :** poussée latérale exécutée sur la lame adverse après avoir pris contact avec celle-ci.
- **Froissement :** action tenant à la fois de la friction et de la pression, exécutée avec la lame sur toute la longueur du fer adverse, permettant souvent le désarmement.

Les prises de fer : actions effectuées en prenant et maîtrisant la lame adverse avec sa propre arme. Elles peuvent s'effectuer afin de porter immédiatement la touche ou pour provoquer un mouvement de l'arme adverse afin d'en tirer parti. Elles comprennent : le croisé, l'enveloppement, le liement, l'opposition.

Le terme « enrobement » est utilisé également dans le cas de l'exécution d'un enveloppement ou d'un liement.

- **Croisé :** prise de fer verticale où l'on s'empare de la lame adverse dans une ligne haute, pour l'amener dans la ligne basse du même côté. Il peut aussi s'exécuter de ligne basse à ligne haute.
- **Enveloppement :** prise de fer circulaire où l'on s'empare de la lame adverse dans une ligne en la maitrisant progressivement, pour la ramener dans la même ligne par un mouvement enveloppant de la lame.
- **Liement :** prise de fer diagonale où l'on s'empare de la lame adverse en la maitrisant progressivement d'une ligne haute à une ligne basse diagonalement opposée et inversement d'une ligne basse à une ligne haute. (Exemple : de la quarte vers l'octave, de l'octave vers la quarte).
- **Opposition :** prise de fer où l'on s'empare de la lame adverse dans une ligne en la maitrisant jusqu'à la touche sans changer de ligne.

Professor Johann Hartl's Viennese Fencing Women a pose with foils and daggers.

LES ACTIONS OFFENSIVES

On distingue différentes façons de porter les coups (conduits, lancés, de taille, de contre-taille, en cavant, d'estoc), ces coups sont portés dans des situations de combats différentes : attaque, riposte, contre-riposte, remise, reprise et contre-attaque.
Les coups conduits sont des « coups arrêtés » destinés à être parés. Les coups lancés sont des « coups non arrêtés » destinés à être esquivés. En escrime médiévale, les coups portés avec le tranchant ou le faux tranchant peuvent être des coups de tranchant glissants sur la cible, ou les coups tranchants entrants. Les attaques portent généralement les noms de cibles visées : attaque à la tête, attaque à la jambe, etc.

Les attaques

Ce sont les actions offensives initiales portées en marchant, en se fendant, en flèche, ou en passe avant. Elles sont déclinées en trois types d'actions : les coups d'estoc (pointe), les coups de taille (tranchant) et les coups de contre-taille (contre-tranchant). Nous distinguons les attaques simples portées directement (le coup droit), des attaques simples indirectes (le dégagement et le coupé), et les attaques composées (réalisées en utilisant une ou plusieurs feintes), et portées en lignes hautes ou basses.

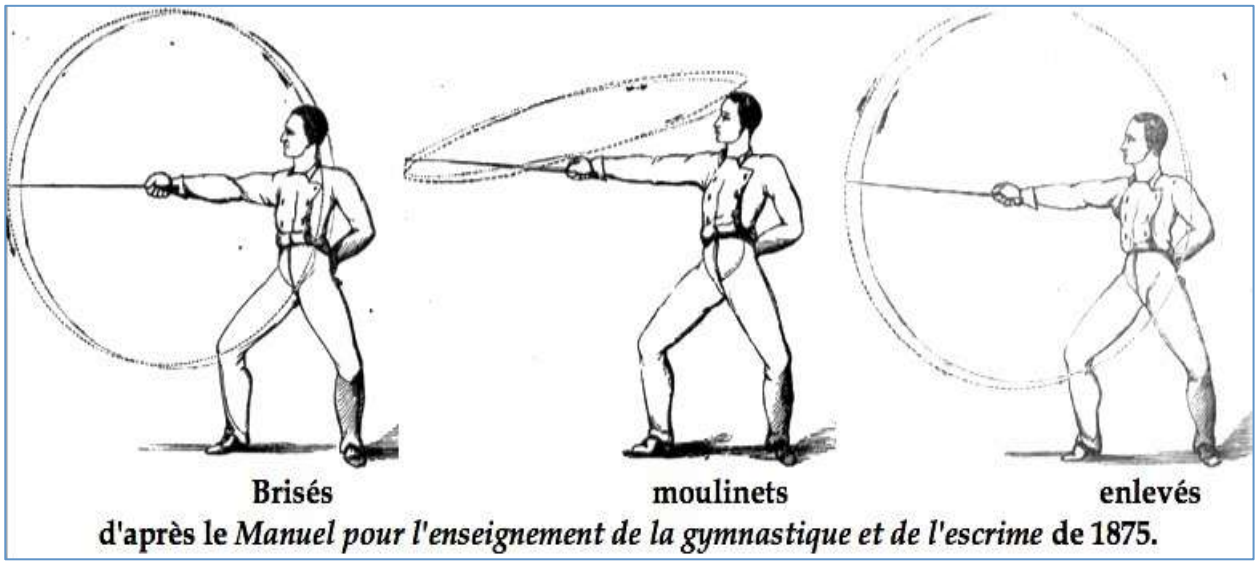
1. **Coups d'estoc** : coups portés avec la pointe.

- **Coup droit :** action d'estoc directement portée sur une cible précise.
- **Dégagement :** action d'estoc indirectement portée, grâce à un passage sous la lame adverse lorsque les pointes sont hautes et un passage au-dessus de la lame adverse lorsque les pointes sont basses.
- **Coupé :** action de pointe indirectement portée, grâce à un passage devant la pointe de l'arme de l'adversaire lorsque les pointes sont hautes et au-dessous de la pointe adverse lorsque les pointes sont basses.
- **Contre-dégagement** : action de pointe indirecte semblable au dégagement, réalisée afin de tromper une parade circulaire ou de dérober un changement d'engagement.
- **Estocade** : elle signifie l'expression d'un coup de pointe, une sorte de botte finale.
- **Stoccata riversa :** coup de pointe de revers porté sur le côté droit de l'adversaire, la main étant en supination.
- **Attaque composée** : action offensive précédée d'une ou de plusieurs feintes réalisées en marchant, en se fendant, en flèche, ou autre mouvement vers l'avant.

2. **Coups de taille et de contre-taille** : coups portés avec le tranchant ou le faux-tranchant.

- **Attaque de taille (ou de tranchant)** : coup qui nécessite généralement un armé du bras, et porté avec le tranchant sur une cible précise, réalisé en marchant, en passe avant, en se fendant. Les explications se donnent ici de droitier à droitier.
- **Coup droit de taille :** coup qui part de la droite pour frapper le côté gauche du partenaire. La cible peut être soit la figure, l'épaule, le tronc, ou les jambes (cible située entre le genou et la hanche), la main étant en supination. Même mouvement pour le coup droit du contre-tranchant, mais cette fois la main est en pronation. La cible est de préférence les jambes ou le poignet.

- **Coup de revers** : coup qui part de la gauche pour frapper le côté droit de l'adversaire. La cible peut être soit la figure, l'épaule, le tronc ou les jambes (cible située entre le genou et la hanche). La main est en pronation. Même mouvement pour le revers du contre-tranchant, mais cette fois la main est en supination. La cible est de préférence le poignet ou les jambes. Cf. le coup de Jarnac (*Falso manco*).
- **Couronné** : action offensive. À partir de la quinte, moulinet semi-circulaire horizontal dirigé vers les épaules. Il se décline en couronné droit ou couronné revers.
- **Brisé** : action offensive. À partir de la tierce, moulinet circulaire vertical dirigé sur la tête. Le sens de rotation du poignet se fait du bas vers le haut. Il se décline en brisé droit ou brisé revers. Technique utilisée à la canne, au bâton, et au sabre au 19e siècle.
- **Enlevé :** action offensive. À partir de la tierce, moulinet semi-circulaire vertical dirigé vers l'entrejambe ou le poignet. Le sens de rotation du poignet se fait du haut vers le bas, il se décline en enlevé droit ou enlevé revers. Technique utilisée en canne de combat au 19e siècle.
- **Attaque à la tête** : coup vertical à la tête. Le point d'impact se situe au milieu de la tête.
- **Attaque à l'épaule :** coup portée latéralement à l'épaule à droite ou à gauche.
- **Attaque à la figure :** coup porté latéralement à la figure à droite ou à gauche.
- **Attaque à la jambe** : coup porté latéralement à la jambe, à droite ou à gauche.



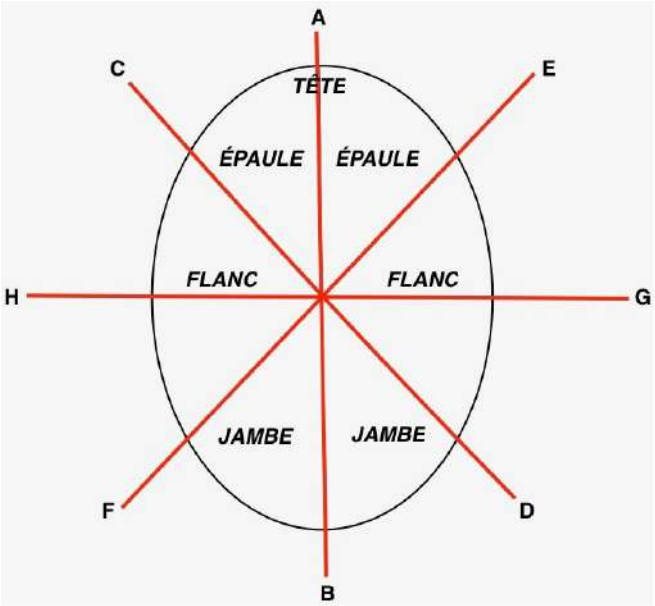
d'après le *Manuel pour l'enseignement de la gymnastique et de l'escrime* de 1875.

3. Actions offensives par coups lancés destinées à être esquivées

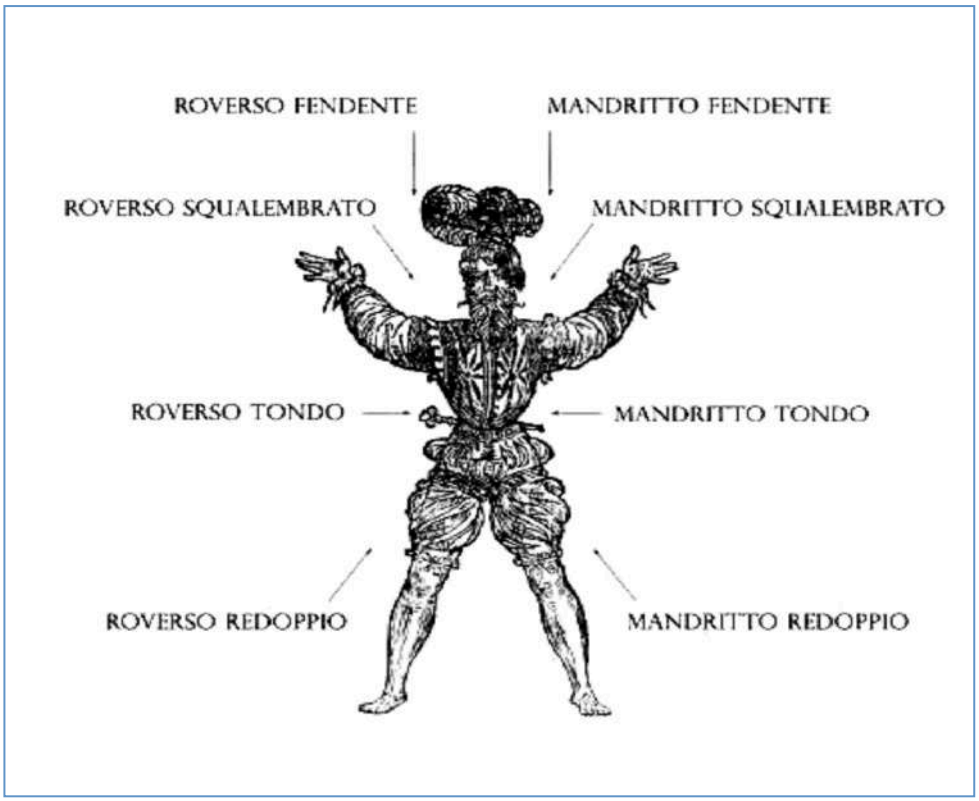
Le coup lancé est un geste réalisé avec l'arme qui est censé trancher l'adversaire, il ne s'arrête donc pas et continue sa trajectoire.

En escrime scénique, il faut donner l'illusion de trancher. Ces coups lancés sont donc destinés à être esquivés : l'esquive est une action défensive qui consiste à éviter un coup par un déplacement rapide du corps.

Les lettres de A à H indiquent les trajectoires réelles des attaques



Attaque à la tête (verticale) = de A vers B
Attaque par enlevé (verticale) = de B vers A
Attaque par coup droit au flanc (horizontale) = de G vers H
Attaque par revers au flanc (horizontale) = de H vers G
Attaque par coup droit descendant (diagonale) = de E vers F
Attaque par revers descendant (diagonale) = de C vers D
Attaque par coup droit montant (diagonale) = de D vers C
Attaque par revers montant (diagonale) = de F vers E



Marozzo, Opera Nova, 1536

Les ripostes et contre-ripostes

- **La riposte** : action de touche simple directe, indirecte, composée ou par prise de fer, qui suit une parade. Elle est réalisée de pied ferme, en marchant, en se fendant, en marche et fente ou en flèche, et porte le nom du geste offensif, les ripostes peuvent être immédiates ou à temps perdu.
- **La contre-riposte** : il s'agit de l'action de pointe ou de taille simple directe, indirecte, composée ou par prise de fer qui suit une parade non initiale dans un échange.

Autres actions offensives

- **Le contre temps :** terme qui désigne la parade et la riposte d'une contre-attaque.
- **La remise :** c'est une action offensive ou contre-offensive directe exécutée dans la même ligne après une parade adverse avec ou sans retour en garde préalable (remise d'attaques, de riposte, de contre-attaque).
- **La reprise :** c'est une action offensive ou contre-offensive indirecte ou composée ou précédée d'actions au fer exécutée en changeant de ligne avec ou sans retour en garde.
- **Le redoublement :** nouvelle action, simple ou composée, précédée d'une reprise de garde, réalisée sur un partenaire qui a paré sans riposter, ou qui a simplement évité la première action par une retraite ou une esquive.

Stage d'escrime artistique dans la salle d'armes de Torcy (77)

LES ACTIONS DÉFENSIVES : ESQUIVES ET PARADES

Les définitions sont données dans les cas précis d'échanges entre partenaires de même main, un ajustement est nécessaire pour des partenaires de main contraire. N'oublions pas l'utilisation du bouclier dans les combats médiévaux.

Les esquives

Ce sont des actions qui consistent à soustraire la cible visée grâce à l'exécution d'un mouvement du corps. Elles sont en règle générale effectuées en s'écartant de l'axe de développement de l'attaque ou de la riposte. Elles peuvent se faire en soustrayant la cible attaquée en se mettant hors distance en arrière, latéralement et en déplaçant le corps vers l'avant, de façon à sortir de la ligne d'attaque, en se baissant ou en sautant, en voltant. L'escrimeur peut également réaliser des esquives non répertoriées. Ces actions sont risquées et peuvent mettre les exécutants en danger.

Nous distinguons globalement :

- **L'esquive arrière** : c'est un mouvement du corps vers l'arrière (retraite, bond) réalisé pour éviter une action offensive.
- **L'esquive latérale à gauche** : déplacement latéral du corps vers la gauche ou fente latérale par projection de la jambe arrière sur la gauche, à angle droit par rapport à l'axe du tireur, destiné à éviter une action offensive.
- **L'esquive latérale à droite** : déplacement latéral du corps vers la droite ou fente latérale par projection de la jambe avant sur la droite, à angle droit par rapport à l'axe du tireur, destinée à éviter une action offensive.
- **L'esquive en se baissant** : déclinée en deux façons ; l'une avec le tronc qui se fléchit latéralement en passant sous la lame de l'adversaire, l'autre grâce à une flexion des deux jambes en restant en garde.
- **In-quartata :** terme italien. Esquive effectuée en effaçant la ligne de quarte en déplaçant le pied arrière, coordonnée généralement avec une contre-attaque.

In The New Royal Encyclopaedia or Complete Modern Universal, Dictionary of Arts & Science,
Dessin de William Henry Hall, pour *London,* 1789

- **Passata di sotto :** terme italien. Esquive réalisée en se fendant en arrière et en soustrayant la cible, la main non armée pouvant toucher le sol, coordonnée avec une contre-attaque. Appelée également « botte de nuit ».

A Duel with Small Swords. 1760. Percy MacQuo

-

Les parades

Ce sont les actions qui consistent à se protéger des différentes actions offensives d'estoc et de taille portées par un partenaire, réalisées en écartant un coup de pointe ou en bloquant un coup de tranchant de l'adversaire avec son arme. L'emploi des huit positions de main de l'escrime sportive permet de fermer une ligne pour se défendre, de prime à octave, avec des variations de la main, en position haute, normale et basse. Exemple : tierce, tierce haute, tierce basse …
Afin de varier son jeu défensif et par soucis d'efficacité, le défenseur pourra utiliser plusieurs types de parade.

- **Parade du tac :** c'est écarter la lame adverse avec un battement.
- **Parade d'opposition :** parade exécutée sans choc sur la lame adverse en maintenant le contact.
- **Parade latérale ou directe :** parade exécutée directement d'une ligne haute vers l'autre ligne haute ou d'une ligne basse vers l'autre ligne basse.

- **Parades circulaires ou contres :** parades exécutées en faisant un mouvement circulaire avec son arme afin de rejeter la pointe adverse d'une ligne vers une autre. On les appelle communément les contres.
- **Parades semi-circulaires :** parades exécutées en faisant un demi-cercle de la ligne haute vers la ligne basse correspondante ou inversement.
- **Parades diagonales :** parades exécutées en suivant une trajectoire d'une ligne haute vers une ligne basse opposée ou inversement.
- **Parades en cédant :** elles consistent à détourner la lame adverse en l'entraînant (sans la quitter) dans une ligne autre que celle où devait se terminer l'offensive. Ces parades sont utilisées uniquement contre les offensives précédées de prises de fer.
- **Parades composées :** enchaînements ou combinaisons de parades utilisées afin de mettre en échec les actions offensives composées.
- **Parades des actions portées à la tête :**
    - **Quinte** : dite~~s~~ aussi parade St-Georges. Parade couvrant la tête et les épaules. La lame est horizontale, la paume vers l'avant, le poignet dans l'axe de l'avant-bras. La main est en pronation ou en semi-pronation.
    - **Quinte inversée** : parade couvrant la tête et les épaules. La pointe légèrement vers le haut, la lame oblique, la paume vers l'arrière. Le poignet dans l'axe de l'avant-bras. La main est en supination ou semi-supination.

Angelo, *L'école des armes*, Reprint 1980

Parades des actions portées à l'épaule de la main armée :

- **Tierce :** parade couvrant l'épaule de la main armée. La pointe est plus haute que la main. Le poignet est dans l'axe de l'avant-bras. La main est en semi-pronation. Si les partenaires sont de même main, en cas d'attaque à la figure à droite, parer tierce haute.

- **Octave haute :** parade couvrant l'épaule de la main armée. La pointe est plus basse que la main. La main est en supination.

Parades des actions portées à l'épaule opposée :

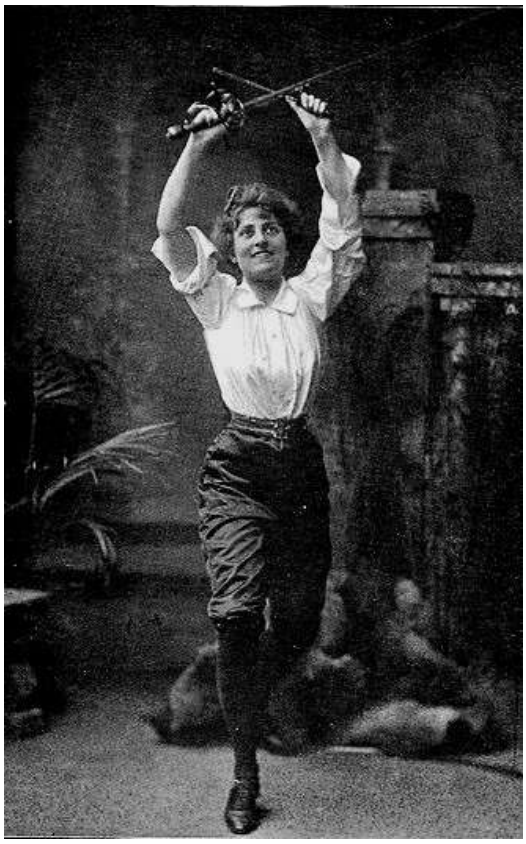
- **Quarte :** parade couvrant l'épaule gauche. La pointe plus haute que la main. Le poignet est dans l'axe de l'avant-bras. La main est en supination. En cas d'attaque à la figure, parer quarte haute.
- **Prime :** parade couvrant l'épaule gauche. La pointe plus basse que la main, le bras horizontal. Le poignet est dans l'axe de l'avant-bras. La main est en pronation.
  En cas d'attaque à la figure : prime haute.
  En cas d'attaque aux jambes : prime basse.

Parade des actions portées à la jambe qui correspond au bras armé :

- **Seconde :** parade couvrant la jambe droite. La pointe plus basse que la main. Le poignet est dans l'axe de l'avant-bras. La main est en pronation.
- En cas d'attaque au visage : seconde haute, avec éventuellement un changement de garde.

Parades des actions portées à la jambe opposée :

- **Septime :** parade couvrant la jambe gauche. La pointe plus basse que la main. Le poignet est dans l'axe de l'avant-bras. La main en supination.
- En cas d'attaque à l'épaule : septime haute.



L'escrime à deux armes peut se décliner avec toutes sortes d'armes : deux épées, épée et dague, cape et épée, épée et broquel, voire épée et fourreau, etc.
Dans le cas de deux armes de longueur inégale, l'arme la plus longue revient à la main directrice. Dans le cas présent, nous utiliserons à titre d'exemple l'épée et la dague.
Notons également que la main opposée ou la cape est parfois utilisée pour parer.

Les parades à deux armes :

- **Parade en croix :** action défensive faite avec deux armes formant une croix de Saint- André. Parade double réalisée avec deux armes croisées. Utilisée pour se protéger notamment des coups violents précédés de moulinets et couronnés.
- **Parade en croix haute** : action défensive avec deux armes qui se croisent au-dessus de la tête, avec les deux pointes vers le ciel afin de se protéger des coups portés à la tête.

- **Parade en croix basse :** action défensive avec deux armes (double seconde) sur un coup d'estoc protégeant le bas ventre, les deux pointes vers le sol.
- **Parade en croix latérale droite** : action défensive avec deux armes (les pointes des armes sont l'une vers le sol, l'autre vers le ciel). Le 1er nom des deux parades correspond toujours à celle de la main directrice du tireur, ainsi par exemple pour un droitier, tierce-prime signifie que la main droite est en tierce et la gauche en prime.
- **Parade en croix latérale gauche :** action défensive avec deux armes (les pointes des armes sont l'une vers le sol, l'autre vers le ciel). Le 1er nom des deux parades correspond toujours à celle de la main directrice du tireur – ainsi par exemple pour un droitier, quarte-seconde haute signifie que la main droite est en quarte et la gauche en seconde haute.
- **La parade double** : elle s'exécute lorsque la dague vient renforcer la parade de l'arme principale, en se plaçant de côté dans une position parallèle.

Posture de combat à l'épée et au bocle (petit bouclier rond) fin du XIIe. I33 Royal Armouries. MS (1270-1320)British Museum

Le bouclier : pièce de bois renforcé de cuir et de métal, utilisé principalement pour protéger le combattant antique et médiéval, utilisé selon sa taille et son poids pour parer ou écarter les coups et également dans un but offensif à courte distance.

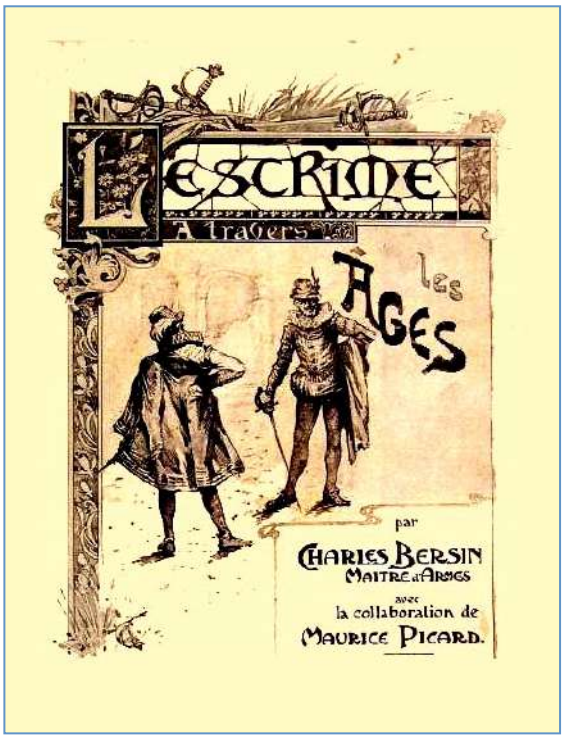
LES ACTIONS CONTRE-OFFENSIVES

Ce sont des actions de touche réalisées alors que l'attaque adverse est en cours, ou sur une attaque mal exécutée ; elles sont effectuées simplement ou en plusieurs mouvements, sans action au fer ou en maitrisant le fer adverse. Accompagnées d'esquives pour une meilleure efficacité.
Elles sont très peu utilisées dans les combats de scènes pour deux raisons : le danger qu'elles présentent et le manque d'aspect spectaculaire. Elles sont cependant utilisées afin de conclure un combat « simulation d'une action mortelle ».

- **Arrêt :** action contre-offensive simple sans le fer ;
- **Dérobement :** action indirecte simple ou composée, à caractère offensif ou contre-offensif, réalisée généralement sur des recherches de fer ;
- **Arrêts avec fer :** actions contre-offensives réalisées en prenant le fer adverse, autrefois appelées coup de temps ;
- **Coup de temps :** terme ancien remplacé par l'expression « arrêt avec fer » ;
- **Coup de temps d'opposition :** contre-offensive exécutée en fermant la ligne où doit se terminer l'offensive ;
- **Coup de temps d'interception :** contre-offensive qui intercepte le passage de l'offensive adverse en cours d'exécution ;
- **Contre arrêt :** contre-offensive exécutée sur une contre-attaque adverse.

CONSEILS PRATIQUES

- En escrime artistique et de spectacle, les façons de porter les coups sont multiples, cependant nous pouvons distinguer parmi les coups de taille (ou de tranchant), ceux qui sont destinés à être parés de ceux destinés à être esquivés.
- Les coups destinés à être parés doivent être portés avec doigté pour obtenir une souplesse d'action en toute sécurité. En effet, la technique de l'épée de spectacle ressemble à celle du sabre, arme sportive moderne, où les coups portés ne sont plus faits pour trancher mais seulement pour toucher, toucher avec tact et légèreté comme si on donnait un coup de pouce.
- Les coups lancés sont destinés à être esquivés ; ils permettent de jouer avec l'espace et de donner une impression de violence en toute sécurité. On peut parfois les effectuer à dessein d'être parés, afin de démontrer une violence particulière, mais toujours effectués avec grande maîtrise tant pour l'attaquant que pour celui qui pare.
- Il en est de même pour le choc des lames qu'il conviendra de moduler en tenant compte des effets scéniques.
- Sur scène on ne doit toucher son adversaire-partenaire que lorsque cela est prévu dans la chorégraphie et avec une technique maîtrisée à cet effet.
- Aussi, dans l'apprentissage de la discipline, quel que soit le public concerné, il faut interdire les coups portés au visage, mais il est toujours possible d'évoquer une menace vers le visage avec des impératifs de sécurité : distance, coordination des partenaires, parfait équilibre.
- Dans une chorégraphie, quand il s'agit des attaques en estoc, on peut, par souci de précision, parler de bottes qui définissent les figures d'attaques finales. Par exemple on finit l'action en botte de septime, ce qui induit que le partenaire pare en septime. Il est également courant d'annoncer la cible sur laquelle doit se terminer l'action offensive.



ANNEXES

GLOSSAIRE DES ARMES BLANCHES

Les armes nobles du Moyen Âge **:** ce sont les armes qui permettent aux chevaliers de respecter le code de l'honneur donc de pouvoir identifier son adversaire.

On distingue trois catégories :

• Les armes d'hast : armes constituées d'un fer fixé sur une hampe plus ou moins longue (l'épieu…) ;

• Les armes de choc : ces armes comportent un manche assez court et sont terminées par une masse destinée à briser les protections de l'adversaire ou à le mettre hors d'état pour combattre (le fléau, la masse d'armes…) ;

• Les armes de taille et d'estoc : l'épée**.** Pour toute la période médiévale sa conception aura toujours les mêmes éléments. Seuls la forme, les dimensions, et les matériaux qui la composent évolueront.

Armes vulgaires du Moyen Âge : ce sont les armes de jets.

Alfange (poignard oriental à lame longue et étroite, à poignée sans garde et à pommeau ailé), vient du persan "kandj", passe par le turc "hançer", puis par l'espagnol "alfanje". Parfois utilisé pour le mot cimeterre.

Badelaire : coutelas à lame courbe, utilisé comme arme jusqu'au milieu du 14e siècle.

Baïonnette : arme offensive fixée au canon d'une arme à feu militaire (rarement de chasse). Elle apparaît pour la première fois dans le nord de l'Espagne vers 1570-1580. La baïonnette à cheville possède un manche en bois prévu pour être entrée directement en force dans le canon d'un fusil. Par la suite, la lame décentrée est fixée sur une douille en fer, ou virole, engagée et verrouillée autour du canon. La baïonnette-couteau possède un manche à poignée qui en fait, éventuellement, une arme autonome.

Bancal : sabre de cavalerie recourbé.

Bélière : anneau de métal ou de cuir servant à suspendre le fourreau d'une arme au ceinturon.

Brand : grosse épée à large et forte lame qui devait se manier à deux mains.

Braquemart : épée courte à large et lourde lame.

Brette : longue épée d'origine bretonne utilisée dans les duels.

Briquet : sabre briquet, sabre d'infanterie et de l'artillerie à pied utilisé jusqu'au 19e siècle pouvant être utilisé en baïonnette.

Bulawa : masse d'armes à tête ronde en usage en Europe orientale et dans les pays d'Asie. Outre sa fonction d'arme de combat, elle sert aussi de symbole d'autorité, notamment en Pologne, en Russie et en Ukraine.
Carrelet : épée légère à lame effilée et de section quadrangulaire ou parfois triangulaire.
Cimeterre : sabre oriental dont la lame courbe à un seul tranchant s'élargit vers son extrémité.
Cinquedea : dague à lame triangulaire large, probablement d'origine vénitienne. Les armes de ce type, utilisées aux 16e et 17e siècles, sont souvent richement ornées.
Claymore : épée à garde courte et quillons inclinés utilisée des 15e au 17e siècles par les Highlanders et les mercenaires écossais combattant en Irlande. Grande épée à deux mains des anciens soldats écossais.
Corsèque : arme à manche utilisée principalement en Italie et en France aux 15e et 17e siècles. La lame centrale, très effilée, est complétée par des pointes latérales obliques partant de la douille de fixation. Ces pointes peuvent présenter des formes diverses, souvent curvilignes, parfois droites.
Couteau : arme de taille courte et légère, c'est un des instruments les plus anciens façonnés par l'homme. Il est fait d'une lame et d'un manche. La lame est généralement aiguisée d'un seul côté. Contrairement à la dague, le couteau ne frappe pas d'estoc, mais coupe et tranche.
Couteau de chasse (de vénerie) : arme courte à lame droite ou faiblement incurvée, à tranchant unique, qui se répand au 17e et surtout au 18e siècle. La poignée n'a qu'une garde cruciforme. Le pommeau des exemplaires les plus luxueux représente une tête d'animal. Le fourreau comporte souvent d'autres petits compartiments recevant le couteau à servir, des couverts de table, un couteau à défaire (d'éjointer), etc. Les couteaux de chasse sont parmi les armes civiles les plus richement décorées.

Colichemarde : épée de duel d'une certaine longueur dont la lame au large talon va en s'effilant.
Coupe chou : sabre court utilisé autrefois dans l'infanterie.
Coutelas : épée courte et large dont la lame, parfois courbe, ne possède qu'un tranchant.
Coutille : terme désignant les armes des coutiliers, dague courte et large ou arme d'hast longue et à large lame dite « langue-de-bœuf ».
Dague : poignard ou épée courte en usage du Moyen Âge au 18e siècle, dont la lame aiguë et plate pouvait pénétrer au défaut de la cuirasse et à travers les cottes de mailles. Arme d'estoc courte, maniée d'une main, évoluant sans interruption des premières armes en pierre taillée aux spécimens les plus modernes. Outre les dagues militaires, il existe de luxueux modèles civils et de chasse.
Épée de chasse : arme à longue lame étroite, à double tranchant, élargie dans sa partie inférieure. Une garde transversale sur la lame l'empêche de pénétrer trop profondément dans le corps de l'animal. Elle est utilisée en Europe occidentale vers la fin du 15e siècle, principalement pour la chasse au sanglier à cheval.

Épée de cour : arme issue de la rapière créée dans la seconde moitié du 17e siècle. La lame est raccourcie et la poignée très simplifiée.

Épée à deux mains : type d'épée à lame droite, à double tranchant, de 1500 à 1800 mm de long, conçue pour le combat à pied aux 15e et 16e siècles. La poignée, avec un gros pommeau, est souvent divisée en deux par une bague. Les mains sont protégées par une garde large dont les quillons s'inclinent légèrement vers la lame. Utilisée par les infanteries allemande et suisse, elle est portée sur l'épaule.

Épée d'exécution : dans la véritable acception du terme, il s'agit d'un instrument et non pas d'une arme, ayant une forme adaptée à sa fonction : la décapitation d'un condamné. La lame a généralement 800 mm de long et 50 mm de large. L'extrémité de la lame est arrondie et parfois percée de trois trous ronds afin d'éviter qu'elle soit aiguisée pour devenir une arme de combat. La poignée est, en général, assez longue pour être saisie à deux mains. Les quillons sont ici de pure forme car ils n'ont pas de fonction protectrice contre une lame adverse.

Épieu : arme d'hast à lame assez large en forme de feuille, fixée sur un manche robuste par une solide douille creuse. Une garde empêche la lame de pénétrer trop profondément dans le corps de l'animal tout en arrêtant la bête à une certaine distance du chasseur.

Espadon : grande et large épée à deux tranchants se maniant à deux mains.

Esponton : arme d'hast, issue de la pertuisane, plus petite et plus courte, avec une lame centrale élargie en feuille. À la fin du 16e siècle, l'esponton devient un insigne du grade des officiers d'infanterie.

Estoc : arme de pointe longue et fine, avec lame triangulaire ou en losange très effilée destinée à transpercer les cottes de mailles. L'estoc est utilisé longtemps en Pologne, en Hongrie et en Turquie.

Estoc : terme ancien, épée longue et acérée d'où estocade qui est un coup porté avec la pointe.

Fauchard : arme d'hast, d'estoc et de taille, avec une lame proche de celle d'une faux. Elle apparaît au 16e siècle, notamment en Italie, en France et en Bourgogne. Du 16e au 18e siècle, elle cesse d'être une arme de combat pour devenir l'arme d'apparat des gardes de palais et des gardes du corps des princes vénitiens.

Fauchon : arme de ceinture courte, cousine du sabre, à lame droite ou légèrement incurvée, le plus souvent à tranchant unique, parfois avec un dos en dents de scie. Intermédiaire entre une arme et un outil de sapeur ou de pionnier, elle n'a ni garde-panier ni arc de jointure.

Fléau d'armes : arme issue d'un outil agricole de battage des grains, adaptée au combat par renforcement de la tête au moyen de bandes de fer et fixation par une chaîne d'une lourde boule à pointes ou à piques.

Flamberge : longue épée à lame fine, ayant une garde à coquille ajourée, un long pommeau et des quillons souvent retournés en spirale, généralement utilisée pour les duels.

Fleuret : arme d'estoc d'entrainement à lame flexible, à section carrée ou rectangulaire, terminée par un bouton en plastique, autrefois en cuir et appelé mouche (ou esteuf). Au 17e siècle, les Italiens créèrent une arme d'étude appelée « floures » ou fleuret qui fut pendant des siècles l'arme d'étude de l'Ecole d'escrime française.

Forte épée (pallasch ou palache) : type d'arme de ceinture intermédiaire entre l'épée, dont elle possède la lame longue et droite à tranchant unique, et le sabre, dont elle adopte la poignée. Issue d'armes de l'Europe de l'Est, elle s'impose au début du 18e siècle dans les unités croates de l'armée impériale d'Autriche, avant d'être introduite dans la cavalerie lourde de nombreuses armées européennes.

Glaive : arme d'estoc et de taille à lame large et robuste, à deux tranchants séparés par une nervure.

Hache d'armes : arme de taille et d'estoc à manche court, antérieure à la hallebarde. La lame principale intégrant la pique et le crochet est fixée au bout du manche.

Hallebarde : arme d'hast (à manche) combinant les fonctions de taille et d'estoc. Elle comporte une hache et une pique dans l'axe du manche, complétée d'un crochet au dos de la hache. Comme arme de combat, elle est utilisée du 12e au 17e siècle.

Katzbalger : courte épée de ceinture des lansquenets allemands et suisses. La lame large et droite, à double tranchant, est portée par une poignée massive. La caractéristique la plus notable de cette arme est la garde à deux quillons en forme de « S » horizontal. Le fourreau de l'épée katzbalger contient aussi un jeu de couteaux.

Lance : arme à manche semblable à la pique, mais destinée à être projetée, donc plus légère et plus courte que celle-ci, mais plus lourde que le javelot. La lame est généralement en forme de pointe de flèche, pour empêcher son extraction.

Latte : sabre de cavalerie, long et droit, pour frapper d'estoc.

Main gauche : a priori, ce n'est pas une arme destinée initialement au combat, mais un outil qui permettait de servir le gibier en fin de courre. Ne pas confondre avec « la miséricorde » utilisée lors des duels judiciaires ou lors des batailles lorsque que le vaincu demandera grâce. Arme accessoire de la rapière ou de l'épée, introduite par l'école d'escrime italienne, et destinée à parer la lame de l'adversaire. Certains types comportent des ouvertures en sous-garde destinées à

bloquer et casser la lame adverse, d'autres peuvent s'ouvrir en fourche en pressant un ressort. Cette dague est tenue de la main gauche.

Manche : bâton en bois résistant portant un fer d'arme ayant pour fonction de transpercer, couper ou les deux, et dont la forme détermine le nom : épieu, lance, pertuisane, hallebarde.

Marteau d'armes : arme à manche court à tête en fer ou en plomb, souvent complétée d'une pique dans le prolongement du manche.

Masse d'armes : arme de choc (contondante) issue du marteau et constituée par un bloc de fonte, de fer ou de bronze emmanché court.

Au Moyen Âge, la masse d'armes est utilisée par l'infanterie comme par les cavaliers, puis uniquement par ces derniers. Par la suite, la masse d'armes devient une arme de cérémonie et un symbole d'autorité.

Miséricorde : dague d'origine italienne à lame très fine et très rigide. Son nom provient très certainement du fait que l'adversaire blessé et épuisé demandait qu'on l'achevât d'un coup de grâce donné aux défauts de l'armure ou du casque.

Palache : sorte de broche.

Pertuisane : arme d'hast composée d'un long manche et d'une lame large, assez allongée et pointue, avec une arête centrale. Les extensions latérales symétriques sont de grande taille et de formes variées. Elle est utilisée pour combattre du 16e au 18e siècle, puis, après avoir perdu sa valeur militaire, par les corps de garde des cours et palais et comme arme d'apparat et de cérémonie des sentinelles et gardes du corps.

Pique : arme d'hast semblable à l'épieu, mais plus longue, introduite au début du 15e siècle. Elle se répand pratiquement dans toute l'Europe et reste opérationnelle tout au long du 17e siècle. Dans les mains des piquiers, les longues piques servent à protéger les carrés de mousquetaires des charges de cavalerie dans les périodes de rechargement de leurs mousquets.

Plommée : dard court, empenné comme une flèche et garni de plomb pour être entraîné par son poids

Poignard : arme blanche à lame courte, assez large, tranchante et effilée à son extrémité, garnie d'un manche.

Rapière : longue épée, effilée, tranchante, munie d'une garde en forme de coquille et souvent richement ornée, utilisée autrefois comme arme de duel. Arme personnelle issue de l'épée, à lame droite étroite et à double tranchant. Elle a généralement une lame plus fine et plus légère que l'épée et sert essentiellement au duel ou à l'escrime. Née en Espagne, elle se répand, via l'Italie, dans toute l'Europe.

Sabre : arme blanche à longue lame pointue, légèrement convexe du côté du tranchant dont la forme et la longueur varient suivant l'époque et le pays ; arme de ceinture à lame pointue recourbée, à tranchant unique et éventuellement à contre-tranchant, venue en Europe depuis l'Orient, équipant initialement la cavalerie légère. Cette arme est restée en usage jusqu'à nos jours comme arme de cérémonie ou de militaires de garde.

Sabre en S : type de sabre à lame incurvée et poignée inclinée créant une forme en S, sans arc de jointure et à quillons légèrement inclinés vers la pointe. Le pommeau est souvent en tête d'aigle. Répandu dans les contrées islamiques et en Europe orientale, il est notamment utilisé en Pologne, où il devient partie intégrante du costume national au 19e siècle.

Spathe : épée à large lame en usage chez les Germains, les Gaulois, les Romains. L'épée grecque à deux tranchants était assez courte. Ce sont les peuples ibériques, déjà très habiles à forger les métaux, qui donnèrent à l'armée romaine son épée, beaucoup plus longue, et terminée en pointe. Elle fut remplacée au 3e siècle par la spatha à bords parallèles, encore plus longue, empruntée aux cavaliers germains (*Encyclopledia Universalis*. t. 2, éd 1968).

Schiavone : épée à lame droite, à double tranchant, faisant initialement partie de l'équipement des gardes du corps des princes de Venise. La partie de l'arme la plus caractéristique est la forme en cône très refermé du panier constitué de bandes et d'arcs de métal cintrés. Le pommeau en laiton est en forme de tête de chat avec un disque ovale de chaque côté. La Schiavone est utilisée de la fin du 15e siècle à la première moitié du 17e siècle.

Spetum : arme d'hast (à manche) datant du 16e siècle dotée d'une lame longue et étroite dont les pointes latérales sont dirigées vers le manche.

Stylet : courte dague effilée à lame étroite, de section triangulaire ou carrée. Au 17e siècle, elle devient un instrument d'artilleur en portant, gravées sur la lame, des données chiffrées indiquant selon le calibre et la portée de la pièce, la quantité de poudre à charger.

Yatagan : sabre à lame recourbée utilisé dans l'ancienne Turquie

GLOSSAIRE DES PIÈCES D'ARMEMENT

Anneau : l'anneau de pouce est une pièce en métal placée côté intérieur de la coquille ou du panier de garde pour protéger spécifiquement le pouce.

Armure : protections de corps constituées de toile recouverte d'écailles, de cuir ou de métal, protégeant tout le corps, tête et membres compris.

L'évolution de l'armure est directement liée au progrès dans le travail du métal, où l'on passe du fer corroyé à la production de fer de fonte et d'acier par les hauts-fourneaux.

Arc de jointure : pièce arrondie prolongeant l'un des quillons de garde jusqu'au pommeau pour protéger les jointures de la main et faire la jointure entre garde et pommeau.

Croisette : en escrime, croix formée par les quillons horizontaux d'une épée, chacune des deux tiges formant la croix dans la garde de l'épée.

Coquille : pièce de protection en métal, souvent ajourée, placée sous la garde cruciforme ou le panier d'une épée pour protéger la main des coups glissés contre la lame. Elle peut avoir une forme de bol, de coupe ou de coquille plus ou moins creuse.

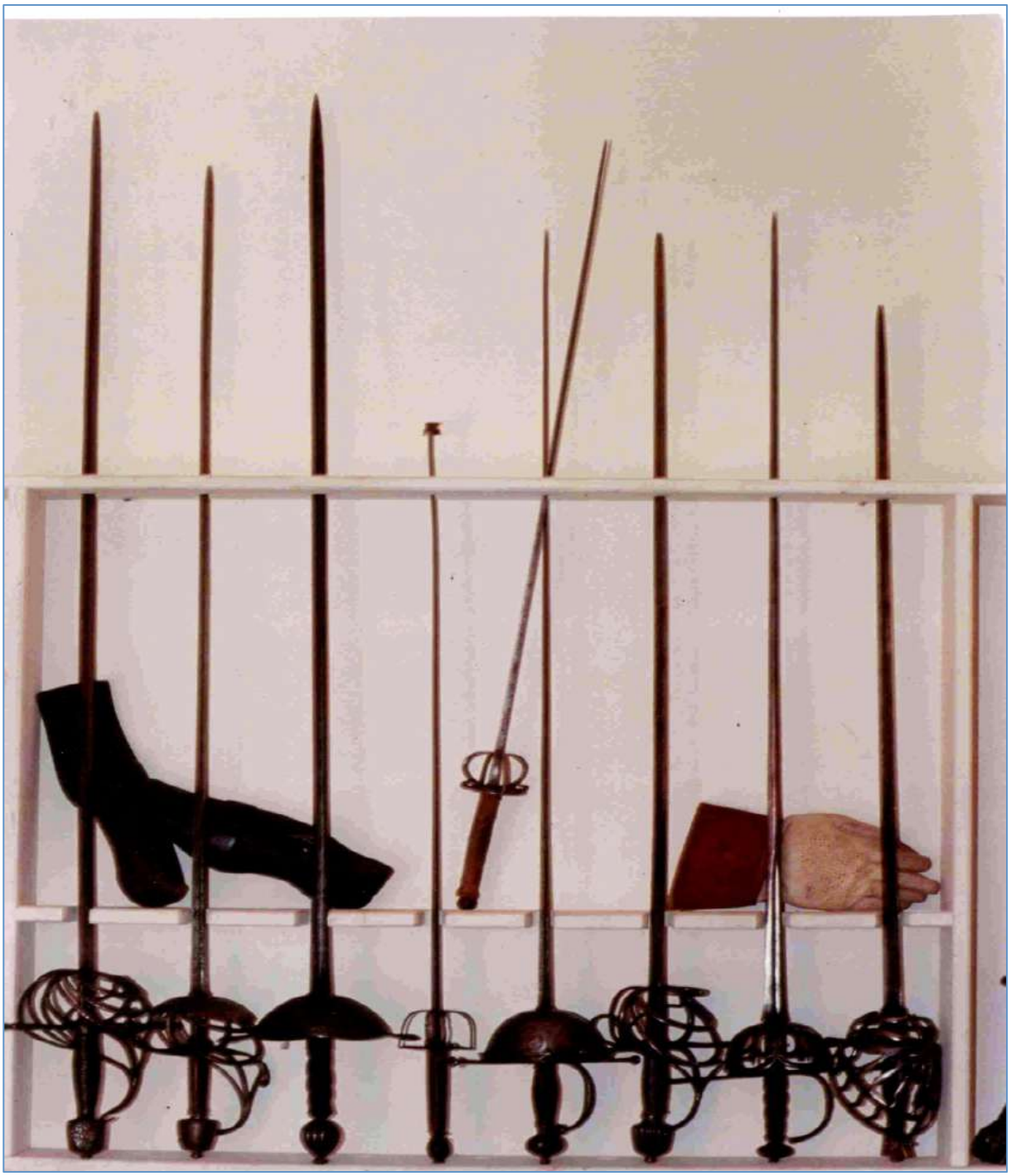
Douille : pièce creuse en métal solidaire de la lame ou de la tête dans laquelle est inséré le bout d'un manche.

Dragonne : boucle décorative et (ou) fonctionnelle en toile forte ou en cuir, parfois ornée d'un pompon à franges et fixée à la garde d'un sabre d'officier ou sur une tête de hallebarde.

Fourreau : étui en bois, en fer, en laiton ou encore en cuir servant au transport et à la protection de la lame d'une arme blanche. Les armes très anciennes et les armes civiles ou d'apparat avaient des fourreaux luxueusement décorés selon divers procédés artistiques.
Garde : pièce transversale intégrée au manche ou rapportée, située entre la poignée et la lame d'une arme blanche, initialement sous forme d'une croix, protégeant la main des coups de l'adversaire. Son perfectionnement au fil des siècles conduit aux gardes_paniers entourant la main, aux plateaux et coquilles pleins ou ajourés, plats ou creux, en coupe, en oreillons, en pas-d'âne.
Lame : partie tranchante ou perçante de l'arme blanche. La qualité de la facture des lames anciennes illustre l'avance technologique des fabricants d'armes blanches.
Mouche : anciennement esteuf.
Panier : cage de protection de la main tenant la garde, faite de branches et d'arcs de jointure entre la coquille et le pommeau. Les paniers revêtent des formes diverses, à bandes plus ou moins serrées, ornées ou non.
Pommeau : pièce de finition à la partie supérieure de la poignée portant l'écrou ou le bouton de rivure tenant celle-ci sur la soie de l'arme. Le pommeau doit aussi équilibrer le poids de l'arme en reculant le centre de gravité et assurer une bonne prise et une plus grande précision.
Ricasso : partie de la lame située immédiatement sous la garde et longue de quelques centimètres au maximum. Cette partie non tranchante est destinée à recevoir l'index du tireur pour une meilleure sensation de la position de la lame et un meilleur contrôle du coup d'estoc. Généralement, les fabricants de lame y frappent leur marque ou leur poinçon.
Soie : prolongement forgé d'une lame ou d'une feuille de fer traversant le manche de l'arme, bloquée sur le pommeau par une rivure en bouton, un rabattement ou un écrou.
Tranchant : bord aiguisé d'une lame d'arme ou d'instrument destinée à donner des coups de taille et à couper.
Virole : bague ou embout de métal serti à l'extrémité d'un manche en bois d'arme d'hast pour le renforcer ou au bout d'un fourreau pour le protéger.

Le cavalier en tenue de campagne, Eau-forte de Jacques Callot

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

Cléry Raoul, *Escrime, (fleuret, épée, sabre)*, Paris : Éditions Amphora, 1965
Dubois Georges, *Essai sur l'escrime, Technique & Leçons enseignées* par Albert Lacaze, Paris : Souzy éditeur, 1925
FFE collectif, *Escrime à deux armes, dagues et rapières,* Paris, 1985
Gilles Jean-François, *Glossaire AAF*
Gomard (dit A.-J.-J. Posselier), *La Théorie de l'escrime,* Paris, 1845
Heddle-Roboth Bob et Daniel Marciano, *De l'Épée à la Scène*, Thespis, 2005
Lacaze Pierre, *Histoire de l'escrime*, Paris : Éditions Estienne, 1971
Palvadeau Michel, *Guide pratique d'escrime artistique,* Fontaine : Éd. émotion primitive, 2009
Rostain François, *Manuel d'Escrime Scénique, mais pas que …* (ouvrage à paraître)
Saint-Didier Henri (de), *Traicté contenant les secrets du premier livre sur l'espée seule, Mère de toutes armes,* Paris : Imprimé par Jean Mettayer & Matthurin, 1573
Six Gérard, *Escrime*, Paris : Éditions E.P.A-Hachette, 1998
Six Gérard, *Glossaire FIE*

Le grand maître d'escrime artistique et de spectacle Claude Carliez