

Comment frapper à l'épée bocle ?

par Aurélien Calonne - 08/02/2017

<https://nimico.org/auteur/marozzo/frappes-epée-bocle>

Une des premières interrogations des débutants quand on leur donne une épée est de savoir comment frapper, action qui ne semble pas très naturelle pour beaucoup d'entre eux. Lorsqu'ils prennent l'arme en main et essayent, on observe en général deux façons d'attaquer : soit ils poussent l'épée droit devant eux, soit ils lèvent l'épée pour la redescendre. À première vue, les sources ne nous décrivent pas non plus comment donner les coups de taille, on rencontre assez vite des noms de frappes et de gardes sans plus d'explications. Mais est-ce vraiment le cas ? C'est ce que nous allons voir en nous concentrant particulièrement sur les pièces à l'épée bocle de l'escrime bolonaise.

Qu'est-ce qu'une frappe ?

Maintenant, voici Conte avant que l'on donne un maindroit, un revers, un estoc, vous êtes arrangé dans une certaine garde, ayant fini le coup, vous vous retrouvez dans une autre garde [...] de même entre deux coups donnés, ou deux temps, se trouve une garde, et entre deux gardes, ou repos (comme on peut le dire), s'interpose un coup quelconque, ou temps. Viggiani, Lo schermo,

Une frappe n'est donc rien d'autre qu'un mouvement entre deux gardes. Celles-ci sont ainsi à l'origine d'une frappe et toutes les gardes ne génèrent pas les mêmes frappes.

Nous avons les gardes hautes et les basses. Le principe des gardes hautes est de frapper et de suivre avec la parade naturellement. Celui des gardes basses est le contraire, parer et ensuite frapper. Et dans ces gardes basses, seul l'estoc est une frappe naturelle. Manciolino, Opera Nova

De cette description par Manciolino, il semble nécessaire de devoir passer dans une garde haute pour pouvoir frapper de taille, et de ce besoin en découle l'utilisation des gardes dans le jeu. Bien sûr, cela n'est pas aussi simple en réalité comme on a pu le voir avec l'article sur [l'agent et le patient](#).

Une seule garde, plusieurs frappes possibles

Chacun des traités de Marozzo et Manciolino dédie une partie aux gardes, il s'agit du livre 1 chez Manciolino, et des chapitres 138 à 144 chez Marozzo dans le second livre. Manciolino est ici le plus complet et c'est sur son texte que nous allons baser notre étude.

Chez Manciolino

Le livre 1 de Manciolino décrit chaque garde puis les attaques et contres à celles-ci dans chacune d'entre elles. La première offense présentée est en général la plus simple pouvant être réalisée depuis la garde donnée. Voilà ce qu'on obtient :

Garde	Première Offense
Guardia alta	Mandritto
Guardia di testa	Mandritto
Guardia di faccia	Punta
Guardia di sopra braccio	Roverso
Guardia di sotto braccio	Roverso
Porta di ferro stretta	Tramazzone
Porta di ferro larga	Falso et roverso
Cinghiara porta di ferro	Punta
Coda longa e alta	Falso et mandritto
Coda longa e stretta	Punta

Comme on le sait, les gardes basses de type *stretta* génèrent naturellement les estocs, *punta*, vu que la pointe est déjà en direction de l'adversaire, tout comme pour la *guardia di faccia*. Mais comme ce sont les frappes de taille qui nous intéressent ici, nous n'allons prendre en compte que celles-ci dans les actions décrites pour chaque garde, nous obtenons alors le tableau suivant :

Garde	Première Offense
Guardia alta	Mandritto
Guardia di testa	Mandritto
Guardia di faccia	<i>Mandritto</i>
Guardia di sopra braccio	Roverso
Guardia di sotto braccio	Roverso
Porta di ferro stretta	Tramazzone
Porta di ferro larga	Falso et roverso
Cinghiara porta di ferro	<i>Falso en guardia di faccia et mandritto</i>
Coda longa e alta	Falso et mandritto
Coda longa e stretta	<i>N/A</i>

On se retrouve ainsi avec deux gardes permettant de frapper des *mandritti* : *guardia alta* et *guardia di testa* et deux gardes pour les *roversi* : *sopra braccio* et *sotto braccio*.

Nous avons aussi deux armements décrits depuis les gardes basses : le *tramazzone* et le *falso*.

De cette première et succincte analyse, on en conclut donc bien que les gardes hautes nous autorisent à attaquer naturellement avec des coups de taille : les gardes avec le bras armé sur notre côté droit génèrent les *mandritti*, et les gardes sur le côté gauche engendrent les *roversi*. Par contre, lorsque l'on se trouve dans une garde basse, il est nécessaire d'armer sa frappe, en plus des deux solutions proposées ici, le *tramazzone* (armement du poignet) et le *falso* (frappe du faux tranchant), on peut simplement passer dans

une garde haute avec une volte de la main afin d'attaquer de taille.

Chez Marozzo

Dans son cas, il est nécessaire d'analyser en détail les pièces et les différents assauts du livre 1. Par exemple, dans le premier assaut, la première attaque est systématiquement un *mandritto* depuis une *guardia alta* dans les premières parties et depuis une *guardia di testa* dans les suivantes. Ce *mandritto* se termine en *guardia di sopra braccio* ou *sotto braccio*, desquelles est ensuite tiré un *roverso*. On retrouve exactement ici ce que décrit Manciolino. On peut néanmoins rajouter la *guardia d'intrare* qui n'existe pas chez ce dernier et qui permet de frapper naturellement un *roverso*.

Exemple de circuits

Il est ainsi possible de proposer des circuits simples de pratique des frappes à partir de ces infos.

Circuit 1 :

- Démarre en *guardia alta*
- Sur un pas, frappe de *mandritto* jusqu'en *guardia di sopra braccio*
- Sur un pas, frappe de *roverso* jusqu'en *coda longa e alta*
- Armement en *guardia di testa* et sur un pas, frappe de *mandritto* jusqu'en *sotto braccio*
- Sur un pas, frappe de *roverso* jusqu'en *coda longa e alta*
- Armement en *guardia alta* et reprends au début

Circuit 2 :

- Démarre en *guardia alta*
- Sur un pas, frappe de *mandritto* jusqu'en *porta di ferro larga*
- Sur un pas, *falso* et *roverso* jusqu'en *coda longa e alta*
- Sur un pas, *falso* et *mandritto* jusqu'en *guardia di sotto braccio*
- Sur un pas, *roverso* jusqu'en *coda longa e alta*
- Armement en *guardia alta* et reprends au début

On peut ensuite combiner à l'infini les différents armements, déplacements et gardes utilisées pour créer de nouveaux circuits qui seront parfaits dans un premier temps pour l'apprentissage et par la suite pour finir l'échauffement avec les armes en mains.

En conclusion

Nous avons ici une première base de travail pour savoir comment armer les frappes de base de l'escrime bolonaise.

Pour armer une frappe, on peut :

- Prendre une garde haute.

- Armer avec un *falso*
- Armer avec un *tramazzone*

Suivant les gardes hautes, on peut frapper de :

- *Mandritto* depuis la *guardia alta* et la *guardia di testa*.
- *Roverso* depuis la *guardia di sopra braccio*, la *guardia di sotto braccio* et la *guardia d'intrare*.

Nous nous sommes ici concentrés sur l'épée bocle et sur les attaques de taille, il est envisageable d'étendre cela par la suite à l'étude des autres frappes ainsi qu'à d'autres armes, les possibilités d'armement n'étant pas les mêmes suivant la combinaison d'armes. L'utilisation de l'épée seule par exemple permet une plus grande liberté d'armement, alors que si l'on ajoute la rondache dans la main gauche, cela empêche d'employer des gardes de type *sotto braccio* et *sopra braccio* pour attaquer de revers.
