



Incontestablement éternelle et intemporelle, l'escrime se conjugue au présent, au passé et au futur. Gladiateurs, chevaliers et duellistes, d'Artagnan, Lamour ou Cyrano nous évoquent immédiatement des images de formidables combats armés, d'escrimeurs redoutables, et pourtant si différents ! Différents par les armes et l'équipement, éloignés par la motivation qui les anime et dissemblables au regard des règles du combat et des risques courus ! Escrime intemporelle et universelle par le duel et le spectacle qu'elle offre, mais escrimes différentes par les dangers vécus, les armements utilisés et le règlement imposé. Pluralité des escrimes pour un objectif unique : toucher. Toucher l'autre, toucher le public mais aussi toucher la reconnaissance de l'autre et de soi. Vaincre l'autre pour se vaincre soi-même et gagner.

*Gravures d'un Fechtbücher de Hans Talhoffer (1420-1490), maître germanique réputé du xv<sup>e</sup> siècle.*



An illustration of a fencer in 18th-century attire. The fencer is shown in profile, facing right, in a dynamic pose. He wears a dark, textured hat with a plume, a long-sleeved striped shirt with a dark cravat, and dark breeches. He is holding a rapier in his right hand, extended forward, and his left arm is raised. The background is a plain, light-colored wall, and the floor is a simple brown surface. A dark shadow is cast on the floor behind him.

***DES JEUX  
SPORTIFS À  
L'AVANT-GARDE***

Certaines pratiques d'escrime ont connu une grande vogue locale, ou nationale voire continentale. Elles possèdent certaines propriétés du sport comme celles d'engendrer des compétitions soumises à des règles très précises. Parmi ces quasi-sports nous retrouvons entre autres les traces étonnantes de compétitions parfois vieilles de plusieurs millénaires.

LES ÉGYPTIENS INVENTENT LA COMPÉTITION. Des combattants de différents pays, des arbitres et un règlement, des spectateurs et un podium : rien ne manque et tout nous est connu !

En 1198 avant J.-C., huit siècles avant Platon, une compétition d'escrime s'est effectivement déroulée en Égypte et les parois sculptées d'un temple de Médinet Habou en portent toujours le souvenir. La traduction des hiéroglyphes qui accompagnent les personnages sculptés montre que les règles étaient précises et que chaque épreuve était contrôlée par un jury. D'un coup de trompe, le directeur du combat arrêta le match en cours, ou donnait le signal de la reprise. Il rappelait à l'ordre les pugilistes qui s'écartaient des règlements imposés. Sur l'une des représentations des scènes de lutte, on voit blâmer l'un des combattants qui avait effectué un coup défendu. Le texte hiéroglyphique ne laisse d'ailleurs aucun doute sur le sens de ses propos : « N'as-tu pas honte, toi qui combat ainsi devant le pharaon ? » Les scènes d'escrime confirment une scrupuleuse et surprenante organisation des ren-

*Extrait de Theory And  
Practice of Fencing (1780) de  
J. MC Arthur of the Royal Navy.*

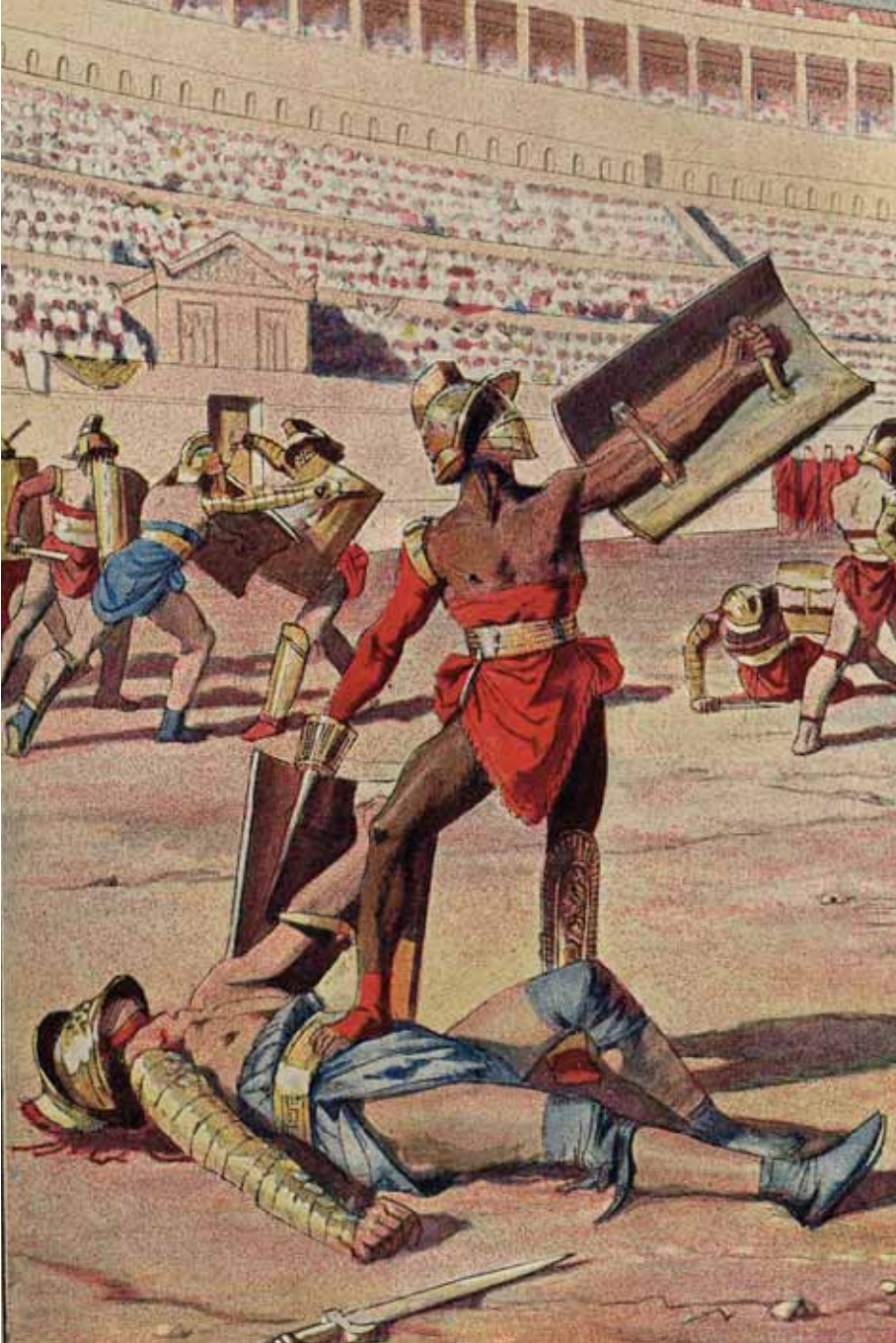
contres. Les combattants utilisent des armes en forme de bâtons minces ferrés à leurs extrémités (certainement des bâtons à plaques que l'on peut admirer au Louvre). Un renflement de la pointe, bien visible sur toutes les armes, constitue peut-être une mouche semblable à celle qui garnit nos fleurets. Une garde, semblable à celle de notre sabre moderne, protège la main de l'escrimeur ; un masque couvre le front, le crâne et la nuque ; il se prolonge par une mentonnière rembourrée qui protège le bas du visage, les joues et les oreilles et rattachée à la perruque. Les pagnes triangulaires prouvent que les combattants sont des soldats.

Si vous allez voir cette fresque, vous constaterez que les Égyptiens ont aussi inventé la première BD d'escrime.

Nous pouvons également attribuer aux égyptiens l'invention de l'escrime à deux armes : dans un éclat de calcaire trouvé à Deir El-Médineh, on voit des duellistes utilisant d'une main une sorte d'épée munie d'une garde, de l'autre une arme plus courte avec laquelle ils essaient d'arrêter les coups de l'adversaire. Les extrémités des armes sont différentes, et près de la poignée les armes sont garnies d'une petite branche formant un cran d'arrêt.

L'INVENTIVITÉ DES JEUX DU CIRQUE ROMAIN. À Rome, mais aussi dans tout l'Empire romain, des « munéras » ou jeux du cirque s'organisèrent pendant près de 7 siècles (-264,+410) malgré les empêcheurs

*Illustration d'Auguste Leroux  
extraite de Orgies latines.*





*Gravure extraite du Livre des Tournois  
de René d'Anjou réalisée vers 1460*

de s'entretuer que furent Sénèque et Juvénal. Ils n'eurent pas beaucoup de succès et Juvénal voyait juste : « du pain et des jeux » résumait bien les désirs des Romains et les jeux étaient fortement ancrés dans les mœurs de l'époque. Tous raffolaient de ces champions, de ces héros que furent les gladiateurs. Où, mieux que les jeux, pouvait-on s'offrir le spectacle de la valeur, du risque et du duel réunis ? Qui pouvait mieux refléter l'esprit romain amateur de divertissement dans le confort d'un peuple puissant et souverain ? Les jeux étaient déjà « l'opium du peuple » que certains récuse aujourd'hui et exerçaient une réelle fascination que d'autres valeurs contemporaines ne purent

atténuer. À travers l'extrême raffinement et la formidable inventivité de ces jeux, nous attribuerons plusieurs palmes aux Romains pour l'invention de particularismes sportifs surprenants : la formule bien connue de l'élimination directe pour la proclamation d'un seul vainqueur, l'organisation de combats à armes différentes (mirmillon ou provocator, secutor ou hoplomaque), les duels d'hommes et de femmes, d'hommes et d'animaux, les combats à l'aveugle, les duels collectifs par équipe. Nous n'oublierons pas le professionnalisme des gladiateurs qui, certes, risquaient beaucoup mais gagnaient gloire, argent et plaisirs et s'entraînaient comme des sportifs de haut niveau sous la conduite d'entraîneurs, les *doctores armorum*.

Que d'inventivité chez ces Romains pour des compétitions variées procurant un spectacle d'autant plus intéressant que la tricherie (et couardise) était interdite et sanctionnée, et que le risque était palpable.

LES TOURNOIS DU MOYEN ÂGE, DE LA GUERRE MIMÉE AUX JEUX RÉGLEMENTÉS. Si les premiers tournois du haut Moyen Âge miment au plus près la bataille et la guerre (une journée d'affrontement entre deux groupes armés dans un espace illimité, poursuites, fuites éperdues, retours offensifs), les tournois les plus récents sont en revanche des fêtes largement codifiées. Le cadre est formalisé : barrières contenant les combattants, chapiteaux abritant les spectateurs, allée de dégagement. Le passage de