

Janvier 1980

### Le Bleu n° 11 + TD à Apremont (circuit fissures)

Ce circuit original et très intéressant a été tracé par M. Robert Mizrahi qui le présente ainsi :

« L'escalade en fissure est un genre peu développé à Bleu : ce circuit a pour but de le mettre en valeur. Les techniques de coinçement, de cheminée ou de dulfer devront être mises en œuvre pour son parcours. En fait, l'apprentissage de l'escalade en fissure est une éducation du regard avant d'être un enrichissement d'un registre gestuel, et c'est cette optique qui a présidé à l'élaboration de ce circuit. Du parti-pris d'homogénéité pour ce qui concerne le type d'escalade découle un éventail relativement large de cotations. On peut coter ce circuit + TD très athlétique. »

Ajoutons simplement que l'on y trouve aussi quelques dalles de très haut niveau.

#### Accès

Le départ qui se trouve sur la rive droite d'un petit vallon au sud de la Caverne des Brigands est assez difficile à trouver. Le plus simple semble être de suivre le circuit Outremer n° 5 (D), qui constitue un intéressant échauffement, jusqu'à un très haut rocher caractéristique sur lequel se trouve les numéros 1 Bleu et 48 Orange. Le départ du Bleu se trouve en face du n° 48 Orange.

A pied : De Bois-le-Roi, suivre le GR 1 jusqu'au niveau du Bas Cuvier où l'on prend à gauche (sud) la route de la Solitude que l'on suit jusqu'à la route des Gorges d'Apremont. La suivre à droite (ouest) sur 300 mètres jusqu'à P 2.

En voiture : de Barbizon rejoindre le carrefour du Bas Bréau (un kilomètre à l'est). Prendre la route de droite (sud) sur 750 mètres. Juste avant un virage prononcé sur la droite prendre un chemin de terre à gauche qui amène au parking P 2 (50 mètres). De

P 2, suivre un chemin vers le nord sur 100 mètres. Le départ de l'Outremer se trouve sur un bloc bordant le chemin à gauche.

D	+ 5	Le Croquemitaine
1	+ 5	L'Esprit du Continent
2	+ 5	Le Poulpique
2b	+ 6	Le Poulpe
3	— 5	L'Antigros
4	4	L'Effet yau de poëlle
5	— 4	La Bagatelle
6	— 7	Le Toit Tranquille
7	+ 5	Le Gibbon
8	— 6	L'Empire des Sens
8b	+ 4	
9	5	La Pavane
9b	— 7	L'Adrénaline
10	+ 4	Le Sabre
11	+ 4	Le Goupillon
12	— 7	Le Mur des Lamentations
13	5	Le Rince Dalle
14	+ 5	L'Osthétoscope
15	+ 5	Les Fesses à Simon
16	5	La Michodière
17	+ 4	L'Across en l'air
18	5	L'Astrolabe
19	— 5	La Vessie
20	+ 4	La Lanterne
21	5	Le Pont Mirabeau
22	5	La Super Simca
23	— 6	Ignis
24	+ 5	La Salamandre
25	+ 5	La Vie Lente
26	+ 5	La Muse Hermétique
27	+ 5	L'Angle Obtus
28	5	Icare
28b	+ 5	
29	5	Le Merle Noir
29b	— 5	L'Adieu aux Armes
30	5	La Gnôse
31	— 5	La Clepsyde
31b	— 5	La Clé de sol
32	+ 5	La Mélodie Juste
32b	— 7	Le Soupir
33	5	Le Piano Vache
34	+ 5	Le Surplomb à Coulisse
35	— 6	La Sortie des Artistes.

