

Introduction à l'expérimentation gestuelle du combat médiéval

L'engouement certain que connaît actuellement la reconstitution historique (désignée en anglais sous le terme *reenactment*, appelée également parfois histoire vivante) est le fruit d'un développement multiforme et ancien. Si elle débute dans les pays anglo-saxons et germaniques dans les années 1970, son essor en France, plus tardif, prend naissance à partir des années 1990. Passionnés et amateurs d'histoire se questionnent notamment sur les manières de reconstruire des habitats ou des artefacts anciens, de se vêtir à telle ou telle époque, ou encore de vivre et de se nourrir sur un camp militaire. Le Moyen Âge, au sens large, est une période de prédilection pour ces groupes de « reconstitueurs », avec ses vikings, ses chevaliers de l'époque féodale ou ses canonniers de la Renaissance. Pourtant derrière cette activité médiatisée, se cache différentes pratiques et objectifs. Spectacle, animation, hobby, fête communale, médiation culturelle... les niveaux d'exigence et « d'historicité » sont multiples, répondant à des publics et motivations divers. Lors de ces manifestations les « combats médiévaux de chevaliers » sont très souvent au rendez-vous.

Or depuis une dizaine d'années, de plus en plus nombreux sont ceux qui ont troqué leurs poulaines et leurs heuses contre une paire de baskets. Au sol herbeux et accidenté de l'extérieur, ils ont préféré le doux confort qu'offrait une salle d'armes ou le sable d'un manège équestre. Un choix d'autant plus pertinent quand il s'agissait de s'interroger en priorité à un domaine directement concerné par l'archéologie du geste : l'escrime médiévale.

À l'instar des modèles anglo-saxon et allemand notamment, le développement au début des années 2000 d'Internet et de la culture du partage sur le web a en effet permis la constitution d'un groupe francophone d'individus unis par un objectif commun : redécouvrir les gestes du combat médiéval à partir de l'étude des textes techniques, doublée du maniement d'une arme neutralisée¹. À partir des manuscrits allemands et italiens rédigés à la fin du Moyen Âge, l'intérêt était de comprendre comment s'utilisait une arme. Aujourd'hui la communauté des Arts Martiaux Historiques Européens (AMHE) et celle du combat historique en général ont bien grandi. De l'Antiquité à la Seconde Guerre mondiale, toutes les périodes sont étudiées à travers le prisme du combat de duel, à pied ou cheval, en passant par le combat en armure, la lutte, la boxe et la défense personnelle².

Si la recherche universitaire commence lentement à s'intéresser aux différents usages du passé, l'attractivité des pratiques de l'histoire vivante, de l'archéologie du geste et de l'expérimentation est désormais tangible auprès des étudiants chercheurs. En master ou en doctorat, ils s'emparent de la question de la reconstitution historique et des arts du combat historiques, ou usent de ses méthodes et de ses outils afin de répondre à certaines de leurs problématiques³.

Cette dynamique a permis à plusieurs questions d'être soulevées à maintes reprises : des problématiques qui abordaient le degré d'historicité du résultat escompté, ou plus simplement de la méthodologie et de la relation aux sources. Des initiatives indispensables ont été prises lors de manifestations scientifiques et de tables rondes abordant la question de la reconstruction des pratiques historiques et de l'archéologie du geste, à travers des domaines aussi variés que la danse, l'archerie, l'équitation et bien entendu le combat, individuel ou collectif⁴.

1 — C'est le cas de l'association Ardamhe, dissolue aujourd'hui.

2 — Grâce notamment au dynamisme de la FFAMHE (Fédération Française des Arts Martiaux Historiques Européens) et des associations partenaires ou indépendantes. La FFAMHE, créée en 2011, réunit actuellement plus de 60 associations, soit environ 1000 pratiquants d'AMHE répartis sur l'ensemble de l'hexagone.

3 — Audrey Tuaillon Demesy, *La re-création du passé : enjeux identitaires et mémoriels*, Presses Universitaires de Franche-Comté, Besançon, 2013.

4 — On retiendra les principales manifestations : *Archéologie expérimentale et histoire de la guerre un état des lieux*, organisée par P.-H. BAS et B. Schnerb, Lille III, 3 décembre 2010. *Les arts de guerre et de grâce (XIV^e-XVIII^e siècle)*, *De la codification du mouvement à sa restitution : hypothèse, expérimentations et limites*, organisée par P.-H. Bas, D. Kiss-Mützenber et D. Jaquet, Lille III, 21 et 22 mai 2012. *De la salle d'armes au champ de bataille, Le maniement des armes dans les guerres de la Renaissance*, organisée par P. Briost et S. Galli, Tours, 23 mai 2013. *L'expérimentation du geste Méthode d'investigation des arts de grâce et de guerre du Moyen Âge à l'époque moderne*, organisée par F. Abbott, N. Baptiste, P. Ivanova, D. Jaquet et D. Kiss, Genève, 17, 18 et 19 octobre 2013. *Les arts de Mars, théories et pratiques de l'Antiquité à la Renaissance : l'apport de l'expérimentation gestuelle*, organisée par P.-H. Bas, C. Dermineur,

Afin d'illustrer cette démarche, nous ferons ici le choix de nous interroger sur la pratique des armes à la fin du Moyen Âge et dans la première modernité (XIV^e-XVI^e siècles), période novatrice où le développement de la littérature technique et de l'imprimerie a conduit à une nouvelle manière d'aborder la mise par écrit des gestes et des pratiques. Fort du support écrit, il est légitime de se poser la question de la reconstitution des combats médiévaux à partir des sources. Est-il possible aujourd'hui de pratiquer le combat médiéval ? Et si oui quel type de combat ? Je propose ici une courte synthèse sur l'apport de l'expérimentation gestuelle dans l'étude du combat à la fin du Moyen Âge et au début de la Renaissance.

Pour cela, il nous faut d'abord nous appuyer sur les différentes sources, lesquelles il nous faut questionner, analyser synthétiser et croiser. Ensuite, si ce n'est en parallèle, il faut contextualiser les différentes informations, d'autant plus que ce contexte se révèle polymorphe, à la fois technique, matériel, intellectuel et culturel. Enfin, il convient d'aborder la question au prisme de la sociologie et de l'anthropologie, indispensables afin d'étudier les pratiques et les interactions sociales ou gestuelles, quelques soient les époques étudiées.

Sources

Aucune démarche de recherche ne peut se prétendre historique sans placer l'étude des sources au cœur de son projet. Afin de ne pas s'égarer devant la profusion et l'extrême richesse des sources médiévales, il semble plus efficace d'aborder ce corpus foisonnant en concentrant notre attention sur notre problématique : savoir s'il est possible de combattre comme au Moyen Âge. Pour cela, il faut connaître les sources à notre disposition et déterminer quelle quantité et quelle qualité ces dernières doivent revêtir afin que le résultat de leur étude puisse être qualifié d'« historique ». Les difficultés introduites par ces mêmes sources doivent aussi être prises en considération, afin de se demander si le fait d'étudier et de reproduire les gestes à partir de ces documents et de ces artefacts répond vraiment à notre première question.

Le premier type de source pour l'étude du combat médiéval est l'objet archéologique. Il est possible de faire de *l'archéologie expérimentale*, c'est-à-dire de fabriquer, à partir des armes d'époque conservées dans les musées, des copies modernes, exactes ou neutralisées, c'est-à-dire sans pointe ni tranchant. Ces armes deviennent

alors des « simulateurs », que l'on va pouvoir manipuler afin de s'en approprier les propriétés mécaniques. La question est de savoir si reproduire une arme blanche à l'identique, neutralisée ou non, et s'en servir conduit nécessairement à l'utilisation de geste historique, car on notera qu'en fonction des objectifs à atteindre et de leur utilisateur, certaines armes sont plus ou moins adaptées. Par exemple, les armes utilisées pour certaines pratiques ludiques ont intérêt à être les plus maniables possible, ce qui pourrait neutraliser leur intérêt létal s'il s'agissait de vraies armes⁵. À l'opposé, les armes de guerre répondent à d'autres impératifs comme la solidité. La longueur d'une arme va aussi déterminer à la fois sa prise et la distance de combat (*mesure*), points centraux pour l'étude du combat. C'est pourquoi, à l'instar de n'importe quel objet ou outil, on peut se demander si la forme détermine toujours la fonction⁶.

L'histoire de la recherche dans ce domaine, aussi bien dans les milieux de la reconstitution historique que des Arts Martiaux Historiques Européens, montre que la réponse est plurielle. L'*archéologie du geste*, la pratique qui selon nous consiste à étudier le maniement d'un objet ou d'une arme à partir de l'utilisation d'un simulateur, est un outil qui permet avant tout de s'éloigner des préjugés afin de mettre en avant ce qu'il est *possible* de faire avec une arme, et non pas indubitablement ce qui était fait. Sans contextualisation, l'expérience apportée par la manipulation n'a comme intérêt de démontrer que ce qu'il est impossible de faire sur le plan de la biomécanique et non sur le plan historique. L'exemple type serait celui des tests de coupe ou de perforation d'une cible en argile ou dans une autre matière. L'expérience vise à démontrer quels sont les paramètres gestuels afin d'optimiser la fonctionnalité de l'arme outil.

En parallèle des sources archéologiques, les études iconographiques sont évidemment d'un intérêt les plus notables. Mais il faut rappeler que certaines réalités ont pu subir les adaptations d'un artiste que rien n'obligeait au respect rigoureux de certains éléments propres à son temps comme la spatialité. Quoiqu'il en soit il est possible – non sans prudence – de faire confiance aux images pour tout ce qui concerne la culture matérielle⁷. Mais si les

5 — On s'intéressera à l'histoire de l'escrime olympique où le fleuret, l'épée et le sabre ont respectivement remplacé l'épée de cour, l'épée de duel et le sabre lourd. Voir Lionel Lauvernay, *La Belle Époque de l'escrime*, Jas, 2008.

6 — Michel Gras, « Donner du sens à l'objet. Archéologie, technologie culturelle et anthropologie », dans *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 55^e année, 3, 2000, p. 601-614.

7 — Fabrice Cognot, *L'Armement médiéval. Les armes blanches dans les collections bourguignonnes, X^e-XV^e siècles*, thèse de doctorat sous la direction de P. Benoit, Paris I-Panthéon Sorbonne, 2013, p. 96. En ligne, https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01001643/file/2013-03_-_COGNOT_-_Arm.pdf

armes sont illustrées d'une manière assez réaliste, qu'en est-il des gestes et des postures ? Par exemple est-ce que les gestes martiaux illustrés lors d'une représentation de bataille, un duel ou un homicide sont justes et représentatifs de l'utilisation contemporaine à l'illustration ?

Cette problématique se pose également pour les livres de combat ou *Fechtbücher*. Il s'agit d'écrits techniques rédigés par des maîtres d'armes ou des passionnés d'arts martiaux à la fin du Moyen Âge et à la Renaissance. La majorité de cet ensemble de quatre-vingt manuscrits environ date en grande partie du ^{xv}^e siècle et surtout du ^{xvi}^e siècle. Dès le milieu de ce dernier, le perfectionnement de l'imprimerie conduit à la multiplication des ouvrages techniques et à la diffusion des traités. Ce développement a eu lieu dans le Saint-Empire Romain germanique dans un premier temps, puis dans la péninsule italienne dans un second temps, laissant moins de place aux écrits issus des autres espaces géographiques. L'armement qui est représenté peut subir différentes variations de forme ou de taille au sein du même ouvrage ou du même corpus. Concernant sa nature exacte, on peut douter de l'utilisation systématique d'armes réelles, c'est-à-dire aiguisées et pointues. Cependant, ces illustrations sont souvent la seule possibilité de mettre en relation l'aspect technique de l'armement avec sa morphologie. Dans ces ouvrages, on trouve une grande variété d'armes, parmi lesquelles, les différents types d'épées, de boucliers, et de lances occupent la place principale. Les allemands se réclament le plus souvent d'un maître antérieur dont l'existence réelle demeure hypothétique, Johannes Liechtenauer⁸. Ils abordent le combat nu, désarmé, c'est-à-dire sans harnois que l'on nomme le *Blossfechten*. Outre l'exercice de l'épée à deux mains, ceux-ci font souvent la part belle à la lutte où l'objectif est de dominer son adversaire à l'aide d'une clef articulaire ou de le mettre au sol.

Mais face à un patrimoine gestuel et technique si abondant, le chercheur peut finir par s'égarer. La contextualisation est alors primordiale pour comprendre le cadre d'application de cet impressionnant corpus.

Contextualisation

L'application concrète de ces multiples techniques et tactiques décrites dans les livres de combat n'est pas évidente à la première lecture. Les auteurs de l'époque exposent des principes s'appli-

8 — Voir dans ce dossier l'article de Cyril Dermineur.

quant aussi bien aux pratiques sérieuses [*Ernst*], comme la défense personnelle ou le duel organisé, le vrai combat [*Kampf*], qu'aux pratiques ludiques, de plaisance [*Schimpfe*]. En effet, le jeu et les activités ludo-sportives en général s'avèrent très développés au Moyen Âge. Elles le sont bien plus que les entraînements collectifs ou les manœuvres pour la guerre, ou même que les entraînements au duel judiciaire (autrement désigné gage de bataille). D'ailleurs à la même époque, les ^{xv}^e et ^{xvi}^e siècles, se développent notamment en Flandres, en France et en Allemagne des institutions plus ou moins modestes où les bourgeois désirent s'adonner aux joies de l'escrime, une pratique qualifiée de chevaleresque. Cet exercice conduit à des démonstrations publiques, des jeux de prix et des compétitions organisés par les maîtres⁹. Et parfois ces maîtres éditent leur travail ou leurs interprétations¹⁰, en des termes plus ou moins didactiques. À titre d'exemple, voici l'extrait d'une glose du texte de Johannes Liechtenauer, abordant un coup spécifique à exécuter avec l'épée à deux mains. Il s'agit d'une traduction à partir du texte en Moyen haut-allemand recopié au ^{xvi}^e siècle :

Ici commence l'art de l'épée longue. En premier lieu le coup de la colère.

Le coup de la colère avec ses pièces.

Celui qui te taille du haut, la pointe du coup de la colère le menace. S'il s'en rend compte, détache en haut sans danger.

De même, sache que le coup de la colère avec la pointe, brise tous les coups du haut. Et il n'est pourtant rien d'autre qu'une mauvaise frappe de paysans et exécute-le ainsi : lorsqu'il taille du haut depuis le côté droit à la tête, alors taille-le également du haut furieusement depuis ton côté droit, simultanément à lui et prioritairement à toute parade du haut sur son épée et laisse-lui la pointe se projeter directement devant toi au visage ou bien à la poitrine. S'il avise la pointe et la pare avec le fort. Alors retire ton épée vers le haut de son épée vers le haut, le long de sa lame d'épée et taille-lui sa lame d'épée de l'autre côté, de nouveau à la tête. Ceci s'appelle détacher du haut.

Soit de nouveau plus fort, tourne, estoc. S'il attache, alors tire de nouveau ceci.

Ceci est une leçon lorsque tu le frappes furieusement avec lui. S'il se maintient ensuite encore avec force avec l'épée. Si tu ne veux pas ensuite détacher en haut, alors soit fort contre. Et monte avec tes bras sur ton côté droit et tourne-lui le court taillant sur

9 — Olivier Dupuis, « Organization and Regulation of Fencing in the Realm of France in the Renaissance », dans *Acta Periodica Duellatorum*, Budapest, Havana Consulting, 2014, p. 233-254.

10 — Joachim Meyer, *Gründtliche Beschreibung der freyen Ritterlichen und Adelichen kunst des Fechtens*, Strasbourg, 1570.

son épée et estoque-le en haut au visage. S'il avise l'estoc et tire en haut et pare, alors tu restes comme tu es dans la rotation et fixe-lui la pointe en dessous¹¹.

Comme on peut le voir à la première lecture, on a beaucoup d'indications techniques et tactiques, qui pourrait permettre une filiation et une cartographie heuristique synthétisant les différents échanges gestuels possibles entre les deux combattants. Néanmoins, plusieurs paramètres ne sont jamais expliqués clairement dans ces ouvrages. Il ne s'agit en rien de manuels, mais d'ouvrages avec des objectifs pédagogiques très différents. Plusieurs questions se posent alors :

- Peut-on reproduire ces gestes ?
- À partir de ces gestes, ces enchaînements ?
- À partir de ces enchaînements, ces tactiques ?
- Et enfin à partir de ces tactiques, ces pratiques ?

En se focalisant trop sur les facteurs techniques et les aspects tactiques, le problème est que l'on omet de définir convenablement nos pratiques contemporaines en prenant en compte la contextualisation des gestes. Il est indubitable que les seules pratiques aux prétentions historiques qu'il est possible d'espérer restituer aujourd'hui sont soit les activités ludo-sportives, soit l'entraînement à l'affrontement réel qui passe aussi par le jeu. Il s'agit en effet de pratiques assez bien documentées, tant en Flandres qu'en Italie mais surtout encore une fois dans le Saint-Empire Romain Germanique. On peut ainsi se faire une idée assez précise des normes qui régissent ce type de pratiques, notamment lors des compétitions. Par exemple, certaines parties du corps sont prosrites en tant que cible, certains coups ou certaines techniques trop violentes sont formellement interdites, comme les entrées en lutte, les coups de pommeau et même parfois les coups d'estoc.

Ainsi les ouvrages techniques ne sont pas rédigés directement en relation avec une pratique quotidienne ou attestée. Il peut s'agir d'essais ou plutôt d'une doctrine, passant par différents modèles littéraires comme par exemple la réduction en art¹², ou diverses formes de compilations synthétiques ou au contraire encyclopédiques et exhaustives. Quoi qu'il en soit, il s'agit de différents modèles théoriques

11 — Paul-Hector Mair, mi XVI^e, ms Dresd C.93, Dresde, Sachsische Landesbibliothek, f°87r° et v°.

12 — Pascal Briost, « La réduction en art de l'escrime au XVI^e siècle », dans *Réduire en art, la technologie de la Renaissance aux Lumières*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2008, p. 293-316.

Concernant la pratique des armes tranchantes on peut en parallèle se tourner vers les sources judiciaires, en particulier les lettres de rémission¹³. Ces lettres (plus de 900 étudiées pour notre travail de thèse¹⁴) nous fournissent des indications sur les armes utilisées, les blessures occasionnées et les délais de mort. Une approche statistique de ces documents tend à montrer que l'emploi d'une arme occasionne des blessures souvent meurtrières, en raison notamment de l'absence de soins médicaux toujours adaptés, et en particulier d'antibiotiques pour lutter contre les agents infectieux. Or un individu a tout de même 30 à 40% de chance de guérison, ou même de ne pas être blessé après avoir reçu un coup avec une arme. Les décès immédiats représentent moins d'un cas sur deux. C'est pourquoi si la victime blessée a empoigné son arme, elle peut riposter et éventuellement blesser l'initiateur de l'attaque à son tour. Parfois c'est même le premier individu à frapper qui terminera au sol.

Or on remarque que certains maîtres d'armes sont conscients de cette possibilité. En effet, lors d'une compétition, il est possible que par énervement ou par honte d'avoir été touché devant un public, certains perdants poursuivent immédiatement le vainqueur afin de laver cet affront. Dans son ouvrage *Opera Nova*, Antonio Manciolino expose cette réalité comme une règle. Il explique qu'un individu touché par un autre en assaut peut retrouver son « honneur » en le frappant à son tour avant que celui-ci ne parvienne à se retirer assez loin de l'engagement¹⁵. Par conséquent, il n'autorise qu'un pas au perdant pour placer sa riposte. Sans cela, certains joueurs vexés n'hésiteraient pas à poursuivre leur adversaire momentanément victorieux sur tout le terrain afin de toucher à leur tour. On retrouve cette consigne chez d'autres auteurs italiens tentant de simuler avec une arme neutralisée certains principes en vigueur avec une vraie arme coupante :

13 — Celles-ci sont des lettres patentes données par une autorité, le roi ou le duc, afin d'absoudre l'auteur d'un crime ou d'un délit avant son jugement. Par l'obtention de telles lettres outre la remise de peine, il peut alors réintégrer la société comme s'il n'avait jamais commis de méfait. Si les originaux ont disparu, les copies contemporaines présentes dans les registres nous sont parvenues. Nous avons dépouillé essentiellement les registres de la Chambre des Comptes de Lille qui s'occupe de toutes les affaires financières. Ces registres de papier ou de parchemin sont relativement bien conservés aux Archives Départementales du Nord disponibles sous les cotes B 1681 à B 1761, pour la période qui va de 1387 jusque 1550, malgré la disparition des registres pour la période 1394-1437.

14 — Pierre-Henry Bas, *Le Combat à la fin du Moyen Âge et dans la première Modernité: théories et pratiques*, thèse de doctorat sous la direction de B. Schnerb, Lille, 2015, édition en cours.

15 — Antonio Manciolino, *Opera Nova*, Venise, Nicolo d'Aristotile detto Zoppino, 1531, f°6v°.

Lorsqu'on a reçu une frappe il est de son arbitre d'avancer et aussi de se retirer quand il lui plaît. Bien des fois il advient qu'il y en ait un qui reçoive une frappe, et ait le courage de vouloir aller sur l'ennemi pour faire vengeance, mais que la botte est de telle nature qu'il ne lui est pas possible d'avancer et qu'il tombe à terre. Pour cette raison, dans l'art de jouer, on ne peut pas marcher en avant de plus d'un pas dès le coup reçu, parce que si tu voulais avancer de plus de pas je dis la raison ci-dessus que si l'épée fût tranchante le coup pourrait être de telle nature que, bien que tu veuilles courir en avant, il est possible que tu tombes par terre¹⁶.

Ce principe est sensiblement développé dans plusieurs sphères géographiques, notamment la Flandre, où il est autorisé de faire un pas, parfois trois, afin de toucher son adversaire :

Item, pour tenir ordre au jeu et obvier à ceux qui courent après leurs hommes, nonobstant qu'ils étaient paravant touchés, a esté résolut que l'on n'a qu'un pas, après avoir reçu le coup ; et si, ne se rend le dit coup au premier pas, ains, s'en fait deux pas, icelluy coup ne sera réputé bon n'y vaillable¹⁷.

Contrairement aux assauts actuels d'escrime olympique, le combat ne s'arrête pas à la touche, mais s'achève avec l'impossibilité pour le tireur touché de riposter à son tour, ou pour l'auteur de la touche de continuer. Cette décomposition de l'assaut pourrait constituer selon les règlements des confréries d'escrimeurs, une *venue*, c'est-à-dire le fait de se diriger vers son adversaire, d'échanger des coups puis d'effectuer un mouvement de retrait provoquant éventuellement une poursuite. Cette séquence, commune dans les livres de combats au XVI^e siècle, se retrouve notamment chez les auteurs bolonais¹⁸ et allemands¹⁹ :

Maintenant le début, je l'appelle l'approche [*zufechten*]. C'est lorsque l'on s'approche vers l'adversaire que l'on a devant soi. Le milieu, je l'appelle l'ouvrage secondaire ou l'ouvrage manuel [*handarbeit*]. C'est quand on reste face à son adversaire dans le liement ou plus loin dans son ouvrage et qu'on le presse agile-

16 — Anonyme, MSS Ravenna M-345, Rome, Biblioteca Nazionale Centrale di Roma, circa 1510, para. 62, traduction Didier de Grenier.

17 — Scribe-Bertin, *La Confrérie d'armes de Saint-Michel ou des escrimeurs lillois*, Lille, Bulletin de la Commission historique du département du Nord, 1888, p. 109.

18 — Cf. Achille Marozzo, *Opera nova*, Bologne, 1536 ou Antonio Manciolino, *Opera nova dove li sono tutti documenti & vantaggi che si ponno havere nel mestier de l'armi d'ogni sorte novamente corretta & stampata*, Venise, Nicolo d'Aristotile detto Zoppino, 1531.

19 — Paul-Hector Mair, mi XVI^e, ms Dresd C.93 et C94Dresde: Sachsische Landesbibliothek.

ment. La fin, je l'appelle la retraite [*abzug*]. C'est la façon dont le combattant doit tailler au loin de son adversaire sans dommage²⁰.

Aujourd'hui le port d'une protection faciale en combat historique a pratiquement évincé la question de la puissance des coups et par conséquent la peur d'être touché. Et comme à l'époque, les manifestations pourvues d'un véritable enjeu ne favorisent pas les démonstrations les plus techniques. Celles-ci se font souvent à l'abri des salles d'armes, moins soumises aux tensions des compétitions sportives. L'étude des règlements des salles d'armes du XVI^e siècle, à l'instar de celui d'Amiens de 1530²¹ ou celui de Lille de 1598²², expose cette double réalité. Ils montrent qu'hormis l'obligation de porter sous peine d'amende une paire de gant, un pourpoint, des chausses et des souliers, parfois un bonnet ou un chapeau, les joueurs ne portent aucune autre protection. Aussi afin d'éviter les accidents, les joueurs ne peuvent pas combattre entre eux s'ils expriment de la haine l'un envers l'autre. De même, les coups ne doivent pas être « appuyés » lors de ces rencontres amicales :

« Item, se aucun en jouant touche son compaignon se rudement qu'il luy face rose ou sang, en ce cas il escherra en deux solz tournois d'amende²³. » Ainsi la pratique des salles d'armes était certainement une pratique moins violente que les accidents survenus lors des écoles d'escrime [*Fechtschulen*], ces rassemblements d'escrimeurs germaniques, laissent supposer et où l'objectif pouvait être de marquer à sang ou par un hématome son adversaire afin de gagner un prix²⁴.

Il en va de même lors du rituel d'évaluation des compétences acquises par un élève, qu'on appelle « passage en défense ». Le défenseur qui passe cet examen fournit la récompense mise en jeu. Il doit faire face à différents assaillants, lesquels ont un nombre limité d'engagements à faire, appelés *venues*. Encore une fois les touches trop violentes ne sont pas encouragées, de même qu'éven-

20 — Joachim Meyer, *op. cit.*, introduction.

21 — T. Augustin, « Statuts des Maîtres du Jeu d'Armes », dans *Recueil des monuments Inédits de l'Histoire du Tiers État*, Première Série, t. II, Paris, 1853, p. 584-588, Règlement d'Amiens, parag. 28, f° 244v°.

22 — Scrive-Bertin, *op. cit.* et Id., « La Confrérie d'Armes de Saint Michel », dans *Bulletin de la Commission Historique du Département du Nord*, t. XIX, p. 81-117, Lille, L. Danel, 1890.

23 — T. Augustin, *op. cit.*, p. 584.

24 — Olivier Dupuis, « A fifteenth-century fencing tournament in Strasbourg », dans *Periodica Historicae Claudendi*, Budapest, Havana Consulting, 2013, p. 67-79. Comme par exemple à la fin du XVI^e siècle, lors des rencontres entre les deux confréries rivales, les Marxbrüder et les Federfechter. Voir Karl Wassmannsdorff, *Sechs fechtschulen (di schau-und preisfechten) der marxbrüder und federfechter aus den jahren 1573 bis 1614*, Heidelberg, Karl Groos, 1870.

tuellement les estocs ou les touches sur certaines parties du corps comme les mains. Voilà pourquoi l'objectif n'est pas de toucher à tout prix, mais parfois pour l'attaquant de réaliser la touche la plus haute avec un coup ample et armé, sur une surface valide. Cette dernière correspond à une zone allant de la ceinture au sommet du crâne, les touches aux bras n'étant souvent valides que des épaules jusqu'au-dessus des coudes ou des poignets.

L'imposition de ces petites règles témoigne ici aussi d'une convention permettant d'imposer des combats propres, aux résultats plus clairs et convaincants que le serait un combat libre avec des armes neutralisées. D'ailleurs, outre les récompenses données à l'époque aux touches les plus hautes, un prix, – en l'occurrence un chapeau –, est offert au combattant le plus esthétique et un bouquet de fleur à celui qui aurait commis la plus grande erreur (technique?), ou à celui qui se serait escrimé le plus mal²⁵. L'importance donnée au visuel, pour l'arbitrage comme pour le public, sous fond d'efficacité martiale (il s'agit finalement des zones létales) n'est pas sans rappeler l'histoire de la réglementation des différentes boxes et des escrimes plus récentes, à travers par exemple la pratique du fleuret²⁶ et la notion de sport spectacle.

Ainsi le combat ludique de la fin du Moyen Âge et de la première modernité dépasse le simple jeu de touches. Néanmoins, les règlements et autres textes normatifs, trop lacunaires, ne suffisent pas à restituer un cadre de pratique analogue à celui qui a servi de matrice à nos sources techniques. On note cependant que des principes similaires, communs à un espace géographique assez large s'étendant de la Flandre à l'Italie, en passant par le royaume de France et l'espace germanique, semblent se maintenir du ^{xv}^e au ^{xvii}^e siècle : le fait de respecter son adversaire, de ne pas blesser ou du moins de ne pas le blesser à sang, le fait de ne pouvoir frapper que sur une zone limitée du corps, le fait souvent de pouvoir riposter une fois touché, enfin le fait d'utiliser son arme neutralisée non pas comme il s'agissait toujours d'une vraie arme tranchante, mais surtout comme une arme neutralisée pouvant blesser un adversaire. Ces restrictions nous éloignent d'un combat entièrement libre où tous les coups sont permis, y compris les coups de pied, ou des frappes sur les doigts. De plus, ces règles ne sont pas toujours formalisées en tant que telles. Il s'agit le plus souvent d'un code ou d'un ensemble d'accords tacites que deux adversaires

25 — Olivier Dupuis, « Organization and Regulation of Fencing in the Realm of France in the Renaissance », *op. cit.*, p. 242.

26 — Arme conventionnelle où la surface valide ne correspond qu'au tronc (les jambes, bras et tête sont donc exclus).

ou un groupe d'individus respectent sans l'énoncer ouvertement. Ce sont ces codes qu'il s'agit de redécouvrir, bien avant les gestes techniques spécifiques ou les tactiques complexes. C'est pourquoi nous quittons quelque peu le domaine de l'histoire, pour intégrer celui de la sociologie et de l'ethnologie, voire de la sémiotique.

Conventions

Advenant le cas où l'on considère les arts martiaux comme un langage, on revient dans une situation qui s'intègre parfaitement à la vision d'une pratique conditionnée de l'escrime aux ^{xv}^e et ^{xvi}^e siècles au sein des groupes de même statut social, à l'instar des confréries d'escrimeurs. Dans ce cas, comme dans une discussion, émetteur et récepteur d'un même message sont des partenaires et non plus des adversaires. Cela sous-entend un effort mutuel de communication, qui nécessite l'usage d'un code commun et implique de se plier aux paramètres d'un même système, à l'image de celui que propose l'école bolonaise du ^{xvi}^e siècle, celui contenu dans les gloses de Liechtenauer, ou enfin celui que promeut Joachim Meyer à la fin du ^{xvi}^e siècle.

Mais les gestes martiaux comme tout corpus gestuel, ne forment pas un langage universel, et restent le produit des différences sociales et culturelles²⁷. Les escrimes et les luttes codifiées ont leur langage propre, qu'il s'agit de respecter afin de se faire comprendre et d'avoir une pratique que l'on pourrait qualifier d'« orthodoxe », « académique », « civilisée » ou « chevaleresque » – bref, certainement celle encouragée au sein des confréries, lors des passages à défense, voire des *fechtschulen*. Ce type de pratique ludique permet non seulement de veiller le plus souvent à l'intégrité de son adversaire, mais aussi de développer un jeu technique. L'escrime des salles d'armes d'antan a pour but de valoriser l'échange et non pas forcément l'efficacité : c'est « l'esprit du jeu »²⁸. Sans cette normalisation des pratiques martiales, le risque est de quitter le microcosme de l'escrime savante pour le macrocosme de l'escrime instinctive, celui du geste pour celui de la gesticulation.

L'art du combat est alors une grammaire qu'il s'agit alors de respecter afin de formuler correctement des phrases plus ou moins complexes, dans le but de dominer son adversaire et d'éveiller l'intérêt d'un public souvent présent. La convention est en effet ce

27 — Keith Thomas, introduction dans *A Cultural History of Gesture*, éd. Jan Bremmer et Herman Roodenburg, Padstow, Polity Press, 1993, p. 3.

28 — Daniel Popelin, *Escrime, enseignement et entraînement*, Paris, Amphora, 2002, p. 60.

qui distingue les arts martiaux et les sports de combats de la réalité aléatoire de la rue, du champ clos ou encore des batailles. Plus que la sémiotique, les théories et les pratiques martiales sont étroitement liées au paradigme de l'accord tacite, de la convention. Cette dernière est le produit d'une culture spécifique et conduit à la création d'entraînements et d'outils adaptés à une pratique, comme le sont les armes neutralisées ou les protections, mais aussi d'une gestualité précise. Il s'agit de la formulation d'une *logique interne* (toucher sans être touché, faire tomber sans tomber), officialisée par l'existence des règles du jeu :

La logique interne des jeux sportifs se manifeste fondamentalement dans les prescriptions du code du jeu qui induisent des comportements corporels précis [...] Les règles du jeu prescrivent des modes d'interaction précis avec autrui²⁹.

Si mettre en place et respecter une norme est une réglementation, imiter une pratique, reproduire un comportement sociétal, c'est une convention. La convention est un contrat ludique :

un pacte fondateur d'une microsociété qui est certes provisoire, intermittente et restreinte, mais qui n'en entreprend pas moins une action complexe selon une loi librement acceptée. Si chaque individu jouait indépendamment des autres, sans qu'une convention préalable n'ait imposé un projet commun et des enjeux partagés, personne n'y trouverait son compte. Finalement, c'est la loi commune qui, en imposant certaines obligations librement consenties, permet à chacun d'y puiser son avantage³⁰.

En définitive, certaines de nos conventions actuelles se rapprocheraient des pratiques de l'époque, tandis que d'autres ne seraient que le fruit des différents contextes, expériences et mises en situation que nous créons. Ces conventions seraient nourries par nos pratiques et nos théories :

La théorie des conventions cherche à comprendre comment les individus confrontés à des situations marquées par l'incertitude décident du comportement qu'ils vont adopter et comment, de ces multiples décisions individuelles, se dégage une certaine convergence, un certain ajustement des comportements des uns et des autres³¹.

29 — Pierre Parlebas, *Lexique commenté en sciences de l'action motrice*, Paris, 1981. Cit. dans Daniel Popelin, *op. cit.*, p. 59.

30 — Pierre Parlebas, *Jeux, sports et sociétés*, Paris, Insep, 1999, p. 85

31 — Boltanski, Luc et Thevenot, Laurent, *De la justification. Les économies de la grandeur*, Paris, Gallimard, 1991. Support de cours de la faculté universitaire de Namur : Jean Nizet, *La Théorie des conventions*, <http://www.grh.hec.ulg.ac.be/cours/supports/COSE/>

Grâce à cette « théorie des conventions », nous pouvons comprendre comment les individus réagissent en combat. Vu le temps de l'action, le recours à la réflexion rationnelle n'est pas envisageable. L'intellect laisse souvent place à l'affect. Le combattant va alors se rattacher à un ensemble de repères actifs dans la situation présente, qu'ils soient explicites (les règles) ou implicites (l'arme, les protections, les individus présents, le lieu, etc.). Dès lors, on comprend comment d'une part l'individu est à la fois soumis aux conventions qu'en définitive il construit lui-même, et d'autre part comment la somme des individus qui forment un groupe contribuent à l'évolution de ces conventions. En contrepartie, cette analyse met en lumière l'impossibilité pour les pratiquants modernes de restituer parfaitement un contexte historique avec tout ce que ce dernier implique. Imposer des règles ou se servir de matériel proche de celui d'une époque donnée n'empêche pas leur détournement pour parvenir à des fins purement contemporaines et ne suffit pas à reconstituer une activité historique. Les sources qui nous sont parvenues semblent ainsi empreintes de contradictions dès lors que le savoir universel qu'elles semblent vouloir transmettre ou expliquer, avec toutes les difficultés que cela implique, ne peut indubitablement n'avoir qu'une réception socio-historique et de fait, personnelle ³².

Or il est possible de dépasser quelque peu cette problématique en instaurant un langage commun au sein d'un même cercle de combattants, c'est-à-dire en s'accordant sur des conventions assez strictes. L'individu soumis à la situation de stress qu'est le combat aura toujours tendance à s'assujettir à ses propres principes supérieurs et conforme à son *habitus*. Sans l'usage d'une convention commune, les règles explicites et le matériel utilisé forment un cadre lâche, laissant une trop grande marge de manœuvre, ouvrant la voie à l'échec communicatif. Mais en instituant une convention calquée sur le corpus étudié, on balise l'interaction des deux joueurs par des repères partagés qui permettent de réduire l'incertitude et donc de limiter le recours aux actions instinctives. C'est le projet aujourd'hui exprimé à travers la *Conventions des Joueurs d'Épées*, un outil contemporain présenté sous la forme d'une convention assez générale et adaptable en fonction de l'époque, du contexte ou de l'arme étudiée. La *Convention des Joueurs d'Épées*, développée par

[conventions.pdf](#), consulté le 08/10/14.

32 — Pour un avis critique sur cette démarche, cf. Sergio Boffa, *Les Manuels de combat: Fechtbücher et Ringbücher*, Brepols, Turnhout, 2014. Sur la diffusion des savoirs techniques voir Liliane Hilaire-Pérez et Catherine Verna, « La circulation des savoirs techniques du Moyen Âge à l'époque moderne. Nouvelles approches et enjeux méthodologiques », dans *Tracés. Revue de Sciences humaines*, Lyon, ENS Édition, p. 25-61.

l'association REGHT³³, vise à proposer un code commun afin de répondre à cette question fondamentale : comment gagner un assaut ? Avec quelle gestuelle ? Et avec quelle tactique ?

En définitive, les conventions ne sont pas juste des règles, mais des principes supérieurs martiaux universaux. Elles ne visent pas seulement à répondre aux enjeux modernes, mais à mieux comprendre les problématiques des époques antérieures : principalement l'assaut ludique sans protections, reflet du combat sérieux avec une arme réelle.

Pour résumer :

- Avoir à sa disposition des sources qu'elles soient techniques ou non ne suffit pas à reconstituer historiquement les gestes martiaux.

- Le contexte recrée sera toujours purement contemporain puisque la reconstruction du contexte matériel n'est au mieux qu'un des éléments reproductibles aujourd'hui.

- Seule l'instauration de conventions gestuelles, techniques et tactiques précises, permet de restituer sur le terrain les théories de l'escrime développées par les maîtres dans nos sources et leurs exemples pratiques respectueux des réglementations en vigueur à leur époque. C'est par ce seul moyen qu'on peut espérer aboutir à une pratique plus historique et ainsi combattre comme au Moyen Âge.

Conclusion

Le combat historique médiéval est polymorphe et l'escrime ludique est très loin de ne se résumer qu'à du combat libre avec du matériel ou des règles spécifiques. L'*archéologie expérimentale*, ou plus précisément l'*expérimentation gestuelle* à partir des livres de combat, apparaît comme un auxiliaire indispensable à la praxéologie et à l'étude des artefacts et des iconographies. Néanmoins, la majorité des livres de combats explique l'escrime de manière théorique et ne cherche pas toujours à transmettre une « photographie » exacte des gestes techniques à partir d'un fait réel. Cela ne doit pas pourtant gêner la possibilité de comprendre, de restituer, de transmettre et d'enseigner ces gestes grâce à la redécouverte et l'imposition de conventions sur les gestes utilisées, les cibles à atteindre en priorité et le choix tactique à opérer à partir de l'étude des sources normatives et judiciaires.

33 — Recherche et Expérimentation du Geste Historique et Technique. Association présente à Lille, Dunkerque, Dôle et Avignon.

Chaque langage, chaque pratique, reste une convention qui se construit de manière personnelle, à travers chaque individu et ce, malgré des repères et des conventions communes. Ici l'expérience a un grand rôle à jouer. Elle montre à quel point l'*expérimentation gestuelle* vise à comprendre ce qu'on pourrait appeler une grammaire universelle. Elle ne se limite pas à la création d'une empathie kinesthésique, basée uniquement sur le geste, mais à retrouver un ensemble de conventions gestuelles et tactiques. En élaborant des outils comme la *Convention des Joueurs d'Épées*, on est plus à même de comprendre les conventions martiales qui ont rythmé l'Histoire. En définitive, pour l'historien, il est plus important de comprendre une pratique historique que de pouvoir la recréer.

Bibliographie sélective

- Anonyme, MSS Ravenna M-345, Rome, Biblioteca Nazionale Centrale di Roma, circa 1510.
- T. Augustin, « Statuts des Maîtres du Jeu d'Armes », dans *Recueil des monuments Inédits de l'Histoire du Tiers Etat, Première Série*, t. II, Paris, 1853, p. 584-588, Règlement d'Amiens.
- Pierre-Henry Bas, *Le combat à la fin du Moyen Âge et dans la première Modernité : théories et pratiques*, thèse sous la direction de B. Schnerb, Lille, 2015, édition en cours.
- Sergio Boffa, *Les manuels de combat : Fechtbücher et Ringbücher*, Brepols, Turnhout, 2014.
- Boltanski, Luc et Thevenot, Laurent, *De la justification. Les économies de la grandeur*, Paris, Gallimard, 1991.
- Pascal Briost, « La réduction en art de l'escrime au XVI^e siècle », dans *Réduire en art, la technologie de la Renaissance aux Lumières*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 2008.
- Fabrice Cognot, L'armement médiéval. *Les armes blanches dans les collections bourguignonnes, X^e-XV^e siècles*, thèse de doctorat sous la direction de P. Benoit, Paris, 2013.
- Olivier Dupuis, "A fifteenth-century fencing tournament in Strasbourg", dans *Periodica Historicae Claudendi*, Budapest, Havana Consulting, 2013, p. 67 à 79.
- Olivier Dupuis, "Organization and Regulation of Fencing in the Realm of France in the Renaissance", dans *Acta Periodica Duellatorum*, Budapest, Havana Consulting, 2014, p. 233-254.

- Gras Michel, « Donner du sens à l'objet. Archéologie, technologie culturelle et anthropologie », dans *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 55^e année, N. 3, 2000.
- Liliane Hilaire-Pérez et Catherine Verna, « La circulation des savoirs techniques du Moyen Âge à l'époque moderne. Nouvelles approches et enjeux méthodologiques », dans *Tracés. Revue de Sciences humaines*, Lyon, Ens Édition, p. 25-61.
- Lionel Lauvernay, *La Belle Époque de l'escrime*, Jas, 2008.
- Paul-Hector Mair, mi XVI^e, ms Dresd C.93 et C.94, Dresde : Sachsische Landesbibliothek.
- Antonio Manciolino, *Opera nova dove li sono tutti documenti & vantaggi che si ponno havere nel mestier de l'armi d'ogni sorte novamente corretta & stampata*, Venise, Nicolo d'Aristotile detto Zoppino, 1531.
- Achille Marozzo, *Opera nova*, Bologne, 1536.
- Joachim Meyer, *Gründtliche Beschreibung der freyen Ritterlichen vnd Adelichen kunst des Fechtens*, Strasbourg, 1570.
- Jean Nizet, La théorie des conventions, <http://www.grh.hec.ulg.ac.be/cours/supports/COSE/conventions.pdf>, consulté le 08/10/14.
- Pierre Parlebas, *Lexique commenté en sciences de l'action motrice*, Paris, 1981.
- Pierre Parlebas, *Jeux, sports et sociétés*, Paris, Insep, 1999.
- Daniel Popelin, *Escrime, enseignement et entraînement*, Paris, Amphora, 2002.
- Scrive-Bertin, *La confrérie d'armes de Saint-Michel ou des escrimeurs lillois*, Lille, *Bulletin de la Commission historique du département du Nord*, 1888.
- Keith Thomas, introduction dans Jan Bremmer, Herman Roodenburg (éd.), *A Cultural History of Gesture, Padstow*, Polity Press, 1993.
- Audrey Tuillon Demesy, *La re-création du passé : enjeux identitaires et mémoires*, Presses Universitaires de Franche-Comté, Besançon, 2013.
- Karl Wassmannsdorff, *Sechs fechtschulen (di schau-und preisfechten) der marxbrüder und federfechter aus den jahren 1573 bis 1614*, Heidelberg, Karl Groos, 1870.

Pierre-Henry BAS

Lille III, IRHiS, vice-président du REGHT