

Chapitre 2 : Apprentissage et entraînement, quand la formation militaire devient un spectacle.

La formation du chevalier est fondamentale. Elle se doit d'être complète, et elle est complexe. En effet, les jeunes hommes doivent être capables de se battre en armure, ce qui implique de développer une certaine capacité musculaire et une grande endurance. Ils doivent aussi maîtriser parfaitement l'équitation, voire des techniques de voltige équestre, notamment pour sauter rapidement en selle ou lutter à cheval.

Le chevalier est amené à manipuler une grande variété d'armes, à commencer par l'épée et la lance, qui nécessitent des apprentissages très distincts, comme le montrent les différentes techniques bien visibles dans les œuvres de Fiore dei Liberi. Mais un bon chevalier doit aussi maîtriser la dague, arme de mise à mort et de survie, ainsi que la hache, le fléau et la masse, et même l'arc. Car, si sur les champs de bataille, il combat au corps-à-corps, l'arc étant alors l'arme des lâches, le chevalier peut être amené à se faire tireur dans la défense des places fortes, ou tout simplement dans les parties de chasse, qui permettent d'entretenir ses capacités guerrières. De plus, le chevalier doit être capable de faire face à des situations de combats très diverses, comme précédemment évoqué.

C'est pourquoi les chevaliers débutent leur formation dès le plus jeune âge, et que leur entraînement est quotidien. Pour cela, plusieurs possibilités s'offrent à l'apprenti chevalier comme au combattant confirmé : l'utilisation d'installations de type quintaine et cheval d'arçon, l'entraînement auprès d'hommes expérimentés et maîtres d'armes, et surtout les tournois sous toutes leurs formes, véritables mises en situation qui permettent d'entretenir de manière ludique les compétences guerrières du chevalier. Escrime et tournoi sont des éléments à part entière de la formation militaire. Cependant, dès la fin du Moyen Âge et en commençant par le tournoi, ces deux disciplines s'éloignent de plus en plus des arts militaires pour s'apparenter au spectacle et au sport.

1. Les maîtres d'armes : formations élémentaire et complémentaire.

La formation aux armes débute vers l'âge de dix ans¹. Cependant, elle est précédée par l'apprentissage de l'équitation, condition *sine qua non* pour devenir un chevalier, qui est un excellent cavalier avant même d'être un guerrier.

¹ MONDSCHNEIN, Ken, *The Knightly Art of Battle*, Los Angeles, J. Paul Getty Museum, 2011.

L'apprentissage des armes ne consiste pas seulement en des principes martiaux généraux. Chaque arme a un ou plusieurs styles spécifiques, qu'il convient au chevalier de maîtriser. Généralement, le jeune homme débute son apprentissage par le tir à l'arc². Le choix de cette arme se rapporte à plusieurs raisons. C'est, en premier lieu, une arme simple d'accès pour un débutant, tout en étant efficace. C'est pourquoi c'est aussi l'arme par excellence des roturiers. Il n'y a pas de technique spécifique pour bien tirer à l'arc. En revanche, pour devenir un bon tireur, il faut faire preuve de concentration, de discipline, et s'entraîner régulièrement : la maîtrise des armes nécessite patience et persévérance, des qualités qu'il faut alors inculquer aux jeunes, dont le comportement sanguin est parfois valorisé, mais souvent critiqué dans la littérature, cause de bien des soucis voire de défaites militaires, alors même que les jeunes présents sur les champs de bataille ont bénéficié de déjà plusieurs années de formation.

Les qualités développées grâce au tir à l'arc sont nécessaires, mais pas suffisantes à la maîtrise des autres armes. De plus, le tir à l'arc permet de développer la force des bras, particulièrement de celui qui exerce la tension (généralement le bras droit), et qui est donc destiné à tenir la lance et l'épée. C'est en effet un bras qui a besoin d'une musculature complète, car, même si l'épée n'est pas aussi lourde qu'on l'a longtemps cru³, les nombreux mouvements et le poids de l'armure peuvent rapidement fatiguer un bras non exercé. Le bras gauche, en revanche, a besoin de force pour tenir l'écu, mais il s'agit d'une force plus passive, en raison des énarms et de la guiche. En outre, lorsque l'on se bat à deux mains, c'est la main droite qui contrôle l'épée, la gauche permettant d'accroître la force et la précision, mais n'étant pas « aux commandes ».

Les deux bases de l'apprentissage, l'arc et le cheval, s'avèrent immédiatement utiles pour la formation à l'escrime cavalière, la technique chevaleresque par excellence : la charge à la lance couchée. Pour la pratiquer, il faut une bonne maîtrise du cheval, liée à la première phase de la formation. Ensuite, il faut la force, la discipline et la précision, acquises entre autres avec le tir à l'arc. Pour s'exercer à la lance, le jeune homme peut utiliser la quintaine. Il s'agit d'un mannequin mobile, au mouvement rotatif sur un axe, équipé d'un écu et d'une arme, généralement une sorte de masse ou de fléau voire une lance. L'apprenti chevalier s'entraîne à frapper l'écu à la lance couchée et à esquiver le

² RAYNAUD, Christiane, « *À la hache !* » : *histoire symbolique de la hache dans la France médiévale XIII^e – XV^e siècles*, Paris, Le Léopard d'Or, 2002.

³ COGNOT, Fabrice, *L'Armement médiéval. Les armes blanches dans les collections bourguignonnes, X^e – XV^e siècles*, Thèse de doctorat d'université en archéologie, Paris : Université Paris-I Panthéon-Sorbonne, 711p.

coup porté par l'arme du mannequin suite à sa rotation sur son axe. Ce genre d'exercice permet de développer la précision durant une charge à la lance, ainsi que les réflexes et l'agilité, nécessaires à l'esquive, aussi bien que la gestion de la rapidité du cheval. Mais les exercices à la quintaine sont loin de suffire à faire face à une réelle situation de combat. Il faut donc s'entraîner auprès d'hommes expérimentés, en particulier les maîtres d'armes.

Les maîtres d'armes comptent parmi les guerriers les plus expérimentés, et certains se consacrent parfois à l'enseignement durant leurs vieux jours après une carrière bien remplie. L'expérience Fiore dei Liberi, qui écrit alors que, selon Ken Mondschein, il doit avoir environ soixante ans, se lit dans la variété des situations et des techniques qu'il expose. Cependant, les techniques proposées dans les œuvres du maître ne concernent pas la première étape de la formation du jeune escrimeur. Il lui faut tout d'abord acquérir les bases, au bâton et à l'épée en bois, avant de se familiariser avec le poids des armes réelles. Parmi ces bases, il y a bien entendu l'attaque, l'esquive, la feinte, mais aussi la parade avec des gardes génériques, qu'il convient de développer dans la suite de sa formation.

L'apprentissage des armes pour le combat à pied, notamment à la hache, se fait entre douze et seize ans⁴. Les maîtres d'armes sont particulièrement recherchés pour cette escrime à pied, comme le confirme la forte proportion de combats à pied dans les *Fechtbücher* italiens et allemands, ainsi que dans le *Jeu de la Hache*, seul livre de combat médiéval français. En France, l'existence de professeurs d'escrime est attestée dès le règne de Philippe le Bel (1285-1314) à Paris, sous le nom d'« escremisséurs ».

L'apprentissage des armes est aussi lié à l'itinérance. Elle peut se pratiquer de deux façons, que l'on rencontre dans la carrière de Fiore dei Liberi. Il semble qu'il soit allé vers ses premiers maîtres, ce qui est le cas de bien des jeunes hommes de petite noblesse ou même bourgeois à la recherche de prestigieux maîtres. Ainsi, le maître d'armes frioulan affirme, dans le prologue du *Fior di Battaglia*, avoir étudié auprès de maîtres italiens et allemands. Mais c'est aussi le maître qui peut être itinérant, se déplaçant d'une ville à l'autre pour y prodiguer ses enseignements, comme Joachim Meyer⁵ au

⁴ RAYNAUD, Christiane, « À la hache ! » : *histoire symbolique de la hache dans la France médiévale XIII^e – XV^e siècles*, Paris, Le Léopard d'Or, 2002.

⁵ DUPUIS, Olivier, « Joachim Meyer, escrimeur libre, bourgeois de Strasbourg (1537 ? – 1571) in COGNOT, Fabrice (études réunies par), *Maîtres et techniques de combat à la fin du Moyen-Âge et au début de la Renaissance*, Paris, A.E.D.E.H, 2006.

xvi^e siècle, allant de place en place pour y prodiguer ses enseignements, ou vers la cour d'un riche patron, comme Fiore dei Liberi auprès de Niccolò III d'Este.

L'itinérance de l'élève pour acquérir la science des armes n'est pas sans rappeler l'errance des héros de roman de chevalerie. Il s'agit d'un voyage initiatique. Le jeune chevalier ne fait pas qu'engranger des techniques, il acquiert une expérience de vie ; une vie dédiée à la carrière des armes. Cette itinérance se retrouve aussi lors des déplacements de tournoi en tournoi, comme dans la jeunesse de Guillaume le Maréchal⁶. Le chevalier se forme dans la mobilité, qui lui permet de créer des relations et des réseaux avec d'autres aristocrates de sa classe d'âge, et entretenant ainsi le caractère international de la société chevaleresque et ses solidarités spécifiques.

Au Moyen Âge, apprendre auprès de plusieurs maîtres d'armes est d'un réel intérêt, car il n'y a pas de grand système d'escrime codifié. « Chaque maître suit un système particulier composé de ses trucs favoris »⁷, comme on le voit à travers les astuces proposées par Fiore dei Liberi, dont certaines nécessitent un équipement bien particulier⁸. Les maîtres font s'exercer les élèves jusqu'à ce qu'ils maîtrisent facilement ces « trucs », et ils n'admettent « dans les exercices corporels que ceux utiles à la guerre »⁹. « L'agilité et l'inspiration sont préférées à des principes bien établis »¹⁰. On demande du sérieux à l'élève : il se prépare à la guerre ou au combat à mort. Le maître d'armes forme un combattant, pas un sportif de haut niveau comme le serait un excellent tournoyeur incapable de vaincre sur un champ de bataille où les règles de la joute n'ont plus lieu d'être. Cet apprentissage du combat « sérieux » se ressent nettement dans les œuvres de Fiore dei Liberi, qui prône l'efficacité, tout comme l'importance de l'improvisation dans toute situation. Idéalement, les maîtres d'armes forment un chevalier capable de tuer sans se faire tuer, dans toutes les situations imaginables.

Malgré la très grande diversité des maîtres d'armes, la fin du Moyen Âge est marquée, dans les livres de combat, par deux principales écoles : l'école dite italienne, insistant plus sur l'estoc, l'agilité et la précision, et l'école dite allemande, où la force, l'entaille et la parade sont privilégiées. En France, les premières écoles d'escrime sont

⁶ DUBY, Georges, *Guillaume le Maréchal ou le meilleur chevalier du monde*, Paris, Fayard, 1984, Collection Les Inconnus de l'Histoire.

⁷ RAYNAUD, Christiane, « *À la hache !* » : *histoire symbolique de la hache dans la France médiévale XIII^e–XV^e siècles*, Paris, Le Léopard d'Or, 2002.

⁸ *Fior di Battaglia* : folio 37v. L'usage de ces techniques impliquent d'avoir préalablement équipé l'arme d'hast d'une saignée pour aveugler ou d'un crochet avec chaîne pour renverser l'adversaire.

⁹ RAYNAUD, Christiane, « *À la hache !* » : *histoire symbolique de la hache dans la France médiévale XIII^e–XV^e siècles*, Paris, Le Léopard d'Or, 2002

¹⁰ *Ibid.*

tenues par des Italiens¹¹. Malgré les distinctions évoquées, ces deux écoles possèdent un tronc commun et s'entre-influencent, comme on le voit avec la similitude de gardes nommées différemment. Comme ils sont les premiers de chaque école dont on conserve les écrits, Johannes Liechtenauer et Fiore dei Liberi sont considérés comme les fondateurs, respectivement, de l'école allemande et de l'école italienne, la seconde ayant donné naissance à l'escrime moderne, notamment avec le Pisan Filippo Vadi (1425-1501), qui s'est inspiré de Fiore dei Liberi. Le maître frioulan ayant lui-même appris de maîtres allemands, on voit bien la porosité entre les deux écoles, confirmée dans la seconde moitié du xv^e siècle par les inspirations italiennes de Hans Talhoffer¹², pourtant représentant de l'école allemande.

La diversité des styles et techniques, issue de la spécificité de chaque maître, se ressent surtout à la fin d'une formation, alors que le combattant confirmé apprend les « trucs ». C'est ce niveau de formation que l'on trouve dans les livres de combat. Ces derniers ne font aucun rappel des bases ni des techniques élémentaires, ils servent d'aide-mémoire pour des combattants confirmés. De plus, ce type d'ouvrage est issu des formations que les maîtres prodiguaient dans les six semaines réglementaires précédant un duel judiciaire¹³ ; c'est particulièrement le cas des manuscrits de Hans Talhoffer. Cet apprentissage se faisait dans le plus grand secret, afin qu'on ne puisse pas anticiper les techniques du combattant ; l'enseignant s'y engageait. En retour, l'élève s'engageait à ne pas transmettre l'enseignement du maître. C'est pourquoi les *Fechtbücher* existent en nombre limité et étaient détenus par certains élèves des différents maîtres. Les élèves évoqués par Fiore dei Liberi dans le prologue du *Fior di Battaglia* (folio 1r.)¹⁴ ont suivi cette formation courte et secrète avant leurs combats singuliers :

« *Digo anchora che questa arte io lo mostrada sempre oculata mente sicche no gle sta presente alchuno alamostra se nolu scolaro, et alchuno so discreto parente e se pur alchuno altro gle sta p[er] gracia o p[er] cortesia, con Sacramento gli sono pradi pratendo afede de no parlentare alchun cogo reçudo da mi Fiore magistro.* »¹⁵.

¹¹ *Ibid.*

¹² TALHOFFER, Hans (commentaires d'Olivier GAURIN), *Le combat médiéval à travers le duel judiciaire (1443-1467)*, Noisy-sur-École, Budo éditions, 2006.

¹³ CHABAS, Monique, *Le duel judiciaire en France : XIII^e – XVI^e siècles*, Saint-Sulpice de Favières, J. Favard, 1978, Thèse d'État.

¹⁴ Piero del Verde, Niccolo Wazilino, Galeazzo de Capitani da Grimello, Lancilloto de Becharia, Gioamino da Bavo, Azzone da Castell Barco.

¹⁵ « Je dis aussi que j'ai toujours enseigné cet art secrètement, donc personne n'assistait aux leçons excepté l'étudiant et quelques proches, et si quelqu'un d'autre était là par grâce ou faveur, ils restèrent en prêtant serment, promettant de ne révéler aucun jeu reçu de moi, maître Fiore. » (*Fior di Battaglia*, folios 1r.-1v.)

La maîtrise des armes nécessitant des années de pratique, le délai et le niveau technique montrent bien que ces enseignements s'adressent à des combattants confirmés, voire aguerris. Le rôle du maître d'armes est alors de fournir des astuces ou de compléter la formation autour d'une arme précise, choisie par le défendeur. Même si les chevaliers sont des guerriers d'élite, il leur est impossible d'avoir une maîtrise exhaustive des armements et styles guerriers. C'est pourquoi chaque école a un ou des styles spécifiques, qu'il s'agit d'optimiser.

La formation continue du chevalier est loin de se limiter aux simples exercices et à l'expérience de terrain, durant les batailles, raids et escarmouches. Le tournoi est un entre-deux ludique qui permet au chevalier de se forger une expérience face à un véritable adversaire, dans un contexte se rapprochant parfois de la véritable guerre.

2. Le tournoi : cimbel, béhourd et joute.

Cimbel, béhourd et joute sont des termes synonymes du tournoi, au Moyen Âge. Cependant, le tournoi recouvre des réalités diverses. Il s'agit toujours d'un affrontement ludique, généralement en armure et avec les armes traditionnellement utilisées par les chevaliers. Il existe des tournois bourgeois dans les villes, mais c'est avant tout une activité chevaleresque. Le tournoi a grandement évolué entre son apparition à la fin du XI^e siècle et l'accident mortel du roi Henri II en 1559. Par souci de commodité, nous utiliserons ici les termes désignant le tournoi selon la nuance que l'acception contemporaine leur a donnée. Ainsi, le cimbel désigne le tournoi des premiers siècles, véritable simulation de guerre en équipes sur un large champ de bataille. Le béhourd désigne les combats en équipes dans des lices, et est le pendant collectif du combat singulier à pied. Enfin, la joute est l'exercice chevaleresque par excellence, celle de la charge à la lance couchée dans des lices.

Le tournoi est peu présent dans les sources étudiées. On peut envisager de fortes similitudes avec le cimbel dans les mêlées de la Bible de Maciejowski si on exclut les personnages cherchant clairement la mise à mort, notamment à travers l'usage de dagues ou de haches. En revanche, les coups de taille portés à l'épée et les charges à la lance couchée se pratiquent de la même manière en bataille et en cimbel. Le béhourd, quant à lui, n'est pas représenté, et il est même peu présent dans les sources concernant directement le tournoi. Il est trop spécifique pour être directement comparé aux mêlées ou aux combats singuliers, et n'est pas autant mis en avant que la joute dans les textes et

l'iconographie concernant l'univers des tournois. Le combat singulier est en revanche très représenté dans l'œuvre de Fiore dei Liberi, car il est le pendant « à plaisance » du duel à outrance, la nuance étant dans l'adaptation de techniques potentiellement létales à des règles courtoises.

Si le tournoi n'est que peu présent dans les livres de combat, c'est parce qu'il est une sphère distincte des maîtres d'armes dans la formation chevaleresque, mais il n'en est pas moins essentiel. En effet, le cimbel est une véritable mise en situation guerrière, permettant aux chevaliers d'être prêts à faire face à une véritable bataille. C'est pourquoi ils se sont maintenus malgré les condamnations de l'Église et l'interdiction par plusieurs rois de France, dont Louis IX, et avec le soutien de plusieurs rois d'Angleterre, notamment Édouard I^{er}¹⁶. Si les sources étudiées n'abordent que peu ou indirectement le tournoi, les sources médiévales sont relativement nombreuses sur les affrontements chevaleresques ludiques. L'un des ouvrages médiévaux les plus connus à ce sujet est le *Livre des tournois* du roi René d'Anjou (écrit vers 1462 – 1465).

Il semblerait que les tournois soient nés avec la charge à la lance couchée, à la fin du XI^e siècle. Ils seraient, originellement, de simples manœuvres collectives destinées à entraîner des groupes entiers de cavaliers, avant même de devenir un jeu d'équipe. L'un des premiers tournoyeurs connus est Geoffroy de Preully, dans la région de Tours, et on lui a parfois attribué l'invention du tournoi, autour de 1066¹⁷. Mais, même si l'affrontement n'est pas une guerre, il s'y apparente très fortement, et il n'est pas vain de comparer les mêlées des cimbels à celles de la Bible de Maciejowski.

On se bat généralement sur un territoire frontalier, entre équipes « nationales » (Français, Flamands, Normands...), en conrois comme dans une bataille, et surtout on utilise des armes réelles, tranchantes et pointues. Les combattants n'hésitent pas à se déchaîner. Or, comme on l'a vu en partie I, la résistance de l'équipement a ses limites, et les morts accidentelles ne sont pas rares dans les cimbels, d'où la condamnation par l'Église. La Bible de Maciejowski permet de mieux comprendre les risques présents dans ce type d'affrontements. Si on élimine toutes les mises à mort clairement intentionnelles, on voit tous les accidents possibles : coup de lance trop violent et transperçant le haubert, casque fendu au point de fendre aussi le crâne, traumatisme crânien ou tout autre traumatisme interne suite à un trop grand nombre de chocs violents.

¹⁶ NADOT, Sébastien, *Rompez les lances ! Chevaliers et tournois au Moyen-Âge*, Paris, Autrement, 2010.

¹⁷ *Ibid.*

Le défaut du cimbel est sa dangerosité extrême par rapport à son objectif de jeu et d'entraînement. Sa qualité, en revanche, est la pertinence de la mise en situation : les chevaliers s'y trouvent en conditions de guerre et peuvent ainsi s'y former, avec les manœuvres, rançonnements, tactiques individuelles et collectives, escarmouches et batailles. Cela permet aussi de renforcer la cohésion au sein du conroi. Seules quelques règles viennent adoucir le jeu par rapport à une véritable guerre. Outre le fait que les morts sont seulement accidentelles, les combattants disposent de points de repos, où l'on ne peut ni les capturer ni s'emparer de leurs montures, tandis que d'autres points sont désignés comme des places à tenir, donnant lieu à de véritables petits sièges.

Le cimbel pose essentiellement deux problèmes : le premier et le plus évident est celui de la sécurité. Le second est lié à l'individualisme chevaleresque. En effet, le tournoyeur doit être vu, si possible par un large public. On observait généralement les cimbel depuis des remparts, mais le développement de la joute au XIII^e siècle est un moyen de pallier les deux problèmes. En faisant du tournoi un affrontement à un contre un, dans des lices relativement étroites, l'individu est mis au centre de l'attention. C'est le public qui occupe désormais le plus large espace. En outre, un combat si délimité réduit le nombre d'accidents, sans pour autant les faire disparaître. La présence d'un arbitre renforce cette notion de sécurité, les codes de conduite voire les règlements se développent de plus en plus, en même temps que l'armure devient de plus en plus protectrice.

Cependant, la formule de la joute est moins formatrice à la guerre. Elle aide à parfaire la technique de la charge à la lance couchée contre une grande variété d'adversaires, mais ne permet plus d'apprendre à combattre en groupe. Pour le combat groupé, il faut pratiquer le béhourd, combat en équipes dans des lices délimitées. C'est un type d'affrontement moins relaté par les auteurs, car les chevaliers y sont plus anonymes. Mais même si le combat se fait en équipes, le béhourd n'a pas la qualité de mise en situation du cimbel. Le tournoi, par son aspect de joute comme de béhourd, permet d'entretenir les techniques individuelles telles qu'un maître d'armes a pu les enseigner. Cependant, il y a un réel décalage avec la guerre, alors que les chevaliers eux-mêmes commencent à être moins en phase avec les nouvelles réalités de la guerre au XIV^e siècle.

Pourtant, l'aspect formateur du tournoi reste avéré, alors qu'il devient de plus en plus codifié. Sébastien Nadot remarque que les jeunes d'au moins quatorze ans y sont très

présents¹⁸. Or, cela correspond à seulement deux ans après le début de l'apprentissage de l'escrime à l'épée. Le combat en tournoi permet un autre type de préparation que celui auprès du maître. Dans la pratique, il s'en rapproche de plus en plus : il s'agit de mettre en œuvre des techniques individuelles et de remporter un combat à plaisance. Ce sont les éléments humains qui apportent alors un complément de formation.

Le combat obéit certes à un règlement, mais le chevalier se trouve face à un adversaire qu'il ne connaît pas nécessairement, et qui maîtrise peut-être d'autres techniques auxquelles il doit adapter celles apprises auprès du maître. La violence du combat permet aussi de se préparer à de véritables situations guerrières. Les scènes du *Fior di Battaglia* et du *Florius de Arte Luctandi* donnent à voir un entraînement rude, mais qui n'est pas comparable à la pluie de coups délivrés, particulièrement en béhourd ou en combat singulier¹⁹. En outre, comme le remarque Christiane Raynaud²⁰, les jeunes hommes cherchent souvent à affronter un adversaire prestigieux contre lequel ils ont de grands risques de perdre. Le seul moyen pour le jeune chevalier inexpérimenté de l'emporter est de surprendre son adversaire trop confiant, ou de se trouver face à un adversaire bienveillant envers cette jeunesse fougueuse et ambitieuse.

Comme nous l'avons vu en parties I et II de ce mémoire, la forte diminution des risques dans les tournois du XV^e siècle est liée à l'amélioration des armures et à une réglementation de plus en plus poussée. L'analyse des techniques de Fiore dei Liberi permet de comprendre ce décalage croissant entre combat sérieux et combat ludique. Alors qu'en comparant la Bible de Maciejowski aux mêlées des cimbels, on déduit que la différence fondamentale est seulement l'intention, les variations sont plus grandes à l'époque de Fiore dei Liberi. Aux XII^e — XIII^e siècles, on utilisait les mêmes techniques, quel que soit le contexte. En revanche, il faut adapter les techniques de Fiore dei Liberi pour qu'elles soient applicables en tournoi. Même si les deux usages ont une base commune, ils ne sont plus les mêmes.

Ainsi, les pratiques à outrance et à plaisance se distinguent, et les chevaliers ne sont plus seulement des guerriers manœuvrant (XI^e – XII^e siècles) ou des guerriers pratiquant un sport inspiré de la guerre (XIII^e – XIV^e siècles), mais à la fois des guerriers

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ Il suffit d'observer la rudesse des combats de la Bataille des Nations, championnat mondial de combat médiéval, en sachant que les conditions sont bien moins violentes que dans un béhourd médiéval, aux règles de sécurité beaucoup moins strictes.

²⁰ RAYNAUD, Christiane, « À la hache ! » : *histoire symbolique de la hache dans la France médiévale XIII^e– XV^e siècles*, Paris, Le Léopard d'Or, 2002.

et des sportifs (XV^e – XVI^e siècles). Cette évolution pose la question de l'efficacité du tournoi dans l'entraînement chevaleresque au XV^e siècle. Celle-ci est peut-être moindre par rapport à l'époque du cimbel, mais le tournoi permet d'entretenir une condition physique passant par l'usage d'armes et armures, et donc aussi pour la guerre.

Sébastien Nadot distingue quatre phases d'évolution des tournois²¹ : les premiers coups de lance (XI^e – XII^e siècles), la courtoisie contre l'Église (XIII^e siècle), un sport pour tous (XIV^e siècle) et le spectacle (XV^e siècle). Pour ce qui est du rapport à la formation du chevalier, on peut distinguer trois périodes :

- le cimbel formant directement à la guerre (XI^e siècle – début XIII^e siècle)
- le sport inspiré de la guerre et qui forme au combat (joutes et béhourds des XIII^e et XIV^e siècles)
- le sport-spectacle entretenant une condition physique de guerrier (XV^e – XVI^e siècles)

Le tournoi, exercice militaire, sans rompre totalement avec son objectif premier, a évolué bien loin du brutal et formateur jeu guerrier des origines, et est devenu, au XV^e siècle, un véritable spectacle réglé. À la différence de l'escrime « sérieuse », le tournoi était appréhendé comme un jeu dès ses débuts. Pourtant, même si cette évolution est plus tardive, l'escrime finit par lui emboîter le pas vers le sport et le spectacle.

3. Le geste-spectacle : quand les exercices guerriers se théâtralissent.

À l'origine, la raison d'être du tournoi est l'entraînement à la guerre. Mais même si ce n'est qu'au cours du temps que ce type de combat ludique devient un spectacle, la mise en scène et le spectaculaire l'ont accompagné dès ses débuts. Même si le public des cimbels est restreint et confiné au rempart d'où on a une bonne vue, il existe bel et bien, et si les chevaliers courent de grands risques, c'est avant tout pour montrer leurs prouesses. Autrement dit, hormis pour les plus pragmatiques, la performance ne compte vraiment que si elle est vue, qu'elle permet de se tailler une réputation. Or, comme il s'agit ici de combats, montrer sa performance, c'est faire voir son geste, qui doit être bon et beau²².

²¹ NADOT, Sébastien, *Rompez les lances ! Chevaliers et tournois au Moyen-Âge*, Paris, Autrement, 2010.

²² Comme évoqué précédemment, il est possible d'avoir un geste « beau » et efficace à l'ère de la maille, ce qui est plus compliqué contre une armure de plates.

Qu'est-ce qu'un beau geste ? Celui-ci peut se définir de plusieurs manières : il peut s'agir d'un coup élégant, fondé sur l'agilité voire sur la grâce du mouvement, ou bien de coups spectaculaires démontrant une grande force. C'est le deuxième cas que nous retiendrons pour les tournois, le premier s'appliquant plutôt aux représentations d'escrime.

En tournoi, il faut être vu par un public large et potentiellement éloigné. Le geste doit être franc et visible, spectaculaire, et montrer la force du chevalier en même temps que sa capacité à endurer les coups adverses. Ainsi, l'amplitude quelque peu exagérée des coups représentés dans la Bible de Maciejowski s'adapte bien à une situation de tournoi. En effet, le chevalier en tournoi comme l'enlumineur de cette œuvre partagent un même objectif : montrer la puissance du geste. Dans la société médiévale, le geste n'est pas anodin, tout comme la démonstration de force. Les auteurs se plaisent à comparer les hommes d'une grande force à un ours, animal à la forte charge symbolique durant tout le Moyen Âge²³. Mais au fur et à mesure que le tournoi évolue, le geste spectaculaire ne se limite plus seulement au coup visible et à la démonstration de force. L'usage d'armes nouvelles, comme la hache d'armes, accentue le caractère spectaculaire du geste guerrier, mais ce n'est déjà plus le seul élément de spectacle.

Dès l'apparition de la joute et de l'individualisation des affrontements, une parade des chevaliers ouvre le tournoi, et ce de manière particulièrement fastueuse au XV^e siècle. Cette parade est un spectacle à part entière, où les chevaliers se montrent en armure rutilante, avec des tabards et cottes d'armes colorés, sur des chevaux caparaçonnés, et avec des étendards aux couleurs de chacun, tandis que les hérauts d'armes annoncent les héros du jour de manière pompeuse. Le faste des tournois connaît son apogée avec les cours princières du XV^e siècle, et notamment avec Charles le Téméraire en Bourgogne²⁴.

À cette époque, le tournoi n'est plus seulement une représentation guerrière et sportive à caractère spectaculaire : c'est devenu un spectacle à part entière. Certes, il faut toujours un haut niveau sportif pour briller par ses prouesses, mais le tournoi du XV^e siècle est bien plus une démonstration équestre et technique qu'une simulation de guerre. Ce sont de nouvelles formes de combats courtois complexes, avec un règlement précisément établi et un scénario emprunté à la littérature²⁵.

²³ TALHOFFER, Hans (commentaires d'Olivier GAURIN), *Le combat médiéval à travers le duel judiciaire (1443-1467)*, Noisy-sur-École, Budo éditions, 2006.

²⁴ NADOT, Sébastien, *Rompez les lances ! Chevaliers et tournois au Moyen-Âge*, Paris, Autrement, 2010.

²⁵ *Ibid.*

Les écrivains du XV^e siècle, comme Olivier de la Marche, participent pleinement au côté spectaculaire du tournoi, et mettent particulièrement en valeur les emprises et pas d'armes, qui sont les aspects les plus scénarisés du tournoi et peut-être les moins « guerriers » dans leur état d'esprit, même si les combats y sont toujours violents. En effet, dans le Passo Honoroso de 1434, le règlement implique l'usage de lances épaisses, plus difficiles à se briser et donc plus dangereuses. En se mettant volontairement en danger, les chevaliers veulent prouver leurs prouesses.

La mise en scène des emprises et pas d'armes repose sur le principe d'un défi lancé par un chevalier pour l'amour d'une dame selon un scénario aux multiples références littéraires²⁶.

L'emprise est fondée sur un voyage de tournoi en tournoi, que le chevalier se doit de remporter pour mériter l'amour de la dame au nom de laquelle il se bat. Ce type d'épreuve existe déjà au XIII^e siècle, mais il est particulièrement en vogue au cours du XV^e siècle. L'emprise est une mise en scène de l'errance des chevaliers de romans. Le chevalier se place volontairement dans des conditions difficiles, et se lance sur les routes, imitant les voyages initiatiques des héros littéraires qui lui servent de modèles. Mais c'est aussi un voyage dont les étapes majeures se déroulent devant un public. Le chevalier se met lui-même en scène dans son errance héroïque pour un but supérieur au simple gain. En effet, l'errance de tournoi en tournoi est loin d'être nouvelle, car les tournoyeurs professionnels comme Guillaume le Maréchal la pratiquaient déjà. Cependant, c'est véritablement avec l'emprise que le chevalier construit une image héroïque de lui-même, se faisant modèle de courage, d'abnégation et de prouesse. Il se veut Lancelot ou Érec d'une Guenièvre ou d'une Énide bien réelle ou fictive²⁷. Cet enchaînement de tournois, tout comme le commencement avec le défi, a un caractère très théâtral, qui peut se prolonger dans le déroulement même des épreuves en tournoi.

C'est particulièrement le cas avec le pas d'armes. Il s'agit, dans cette épreuve, de défendre un passage contre quiconque relève le défi²⁸, comme dans les romans arthuriens. L'organisation en est mûrement réfléchi, parfois plus d'un an à l'avance. Les règles sont écrites par chapitres, et il y a une véritable mise en scène avec musiques et saynètes. Le théâtre n'a jamais été aussi présent dans un exercice qui se voulait militaire. Le

²⁶ *Ibid.*

²⁷ Si l'emprise se fait au nom de l'amour d'une dame, il peut s'agir d'un simple prétexte pour le tournoyeur professionnel qui s'impose alors un challenge sportif plutôt qu'un véritable objectif supérieur au simple gain.

²⁸ NADOT, Sébastien, *Rompez les lances ! Chevaliers et tournois au Moyen-Âge*, Paris, Autrement, 2010.

renferment de la chevalerie dans ses valeurs se traduit par un foisonnement de références s'y rapportant dans ces fêtes très chevaleresques que sont les tournois. Lors des tournois dits « Tables rondes », les références sont poussées encore plus loin, car les chevaliers portent généralement un pseudonyme tiré des romans arthuriens, et les dames pour lesquelles ils se battent se font nommer comme les héroïnes associées à chaque héros. Ainsi, il n'est pas rare qu'un véritable Lancelot combatte pour une véritable Guenièvre.

À travers ces spectacles, les chevaliers s'inventent une vie romanesque, qu'ils montrent devant un large public. C'est le cas du Passo Honoroso de 1434 qui se tient sur le chemin de Compostelle, permettant ainsi d'attirer les voyageurs. Lors de cet événement, le spectaculaire relève aussi du nombre de combats tenus : pas moins de soixante-dix²⁹ ! Faste, démesure, gestes spectaculaires : tels sont les ingrédients d'un tournoi réussi au XV^e siècle.

En outre, Sébastien Nadot remarque que le spectaculaire est accentué par des comptes-rendus complaisants alors que se développent les sentiments nationaux. Dans un contexte de rivalités entre États naissants, chacun se fabrique des champions, tournoyeurs à la légende dorée traversant les siècles, parmi lesquels se trouvent Bertrand du Guesclin, Jean le Meingre alias Boucicaut³⁰, ou encore l'Anglais John Chandos. Or, ces comptes-rendus servent de source pour l'historien, et accentuent le spectaculaire perçu actuellement dans les prouesses de ces champions de la fin du XIV^e siècle.

C'est alors l'escrime, autre « sport » guerrier du chevalier, qui semble conserver du « sérieux » par rapport au tournoi, comme on le voit dans la recherche du coup efficace plutôt que beau par Fiore dei Liberi. Pas de geste ample et bien visible. Au contraire, il s'agit de gestes précis et difficiles à anticiper. Le geste ne transmet plus une certaine puissance, mais simplicité, agilité et élégance. Or, l'agilité et l'élégance peuvent, en elles-mêmes, devenir de beaux gestes, spectaculaires. Comme le tournoi, les rencontres d'escrime, même « sérieuses », peuvent attirer un public intéressé par l'aspect spectaculaire du combat. C'est pourquoi ces rencontres peuvent, elles aussi, devenir des spectacles à part entière, même si elles n'ont jamais le faste des tournois.

Comme le remarque Olivier Dupuis³¹, Joachim Meyer, au XVI^e siècle, doit demander aux autorités municipales strasbourgeoises l'autorisation d'organiser des

²⁹ *Ibid.*

³⁰ Désigné sous le nom de *Buzichardo* dans le prologue du *Fior di Battaglia* (folio 1r.)

³¹ DUPUIS, Olivier, « Joachim Meyer, escrimeur libre, bourgeois de Strasbourg (1537 ? – 1571) in COGNOT, Fabrice (études réunies par), *Maîtres et techniques de combat à la fin du Moyen-Âge et au début de la Renaissance*, Paris, A.E.D.E.H, 2006.

rencontres d'escrime, qui constituent de véritables spectacles. En effet, cette nécessité d'autorisation est liée à un risque de désordre, et donc implique la présence d'un public relativement large. Ce désordre n'est pas non plus étranger aux tournois. Cependant, les représentations d'escrime semblent plus concerner des publics citadins et bourgeois que nobles, même si ces derniers pratiquent bien évidemment cet art.

Comme le tournoyeur, l'escrimeur peut être tenté de se donner en spectacle, agrémentant sa technique d'élégantes et inutiles fioritures. Ainsi, il peut arriver que certains maîtres d'armes enseignent une escrime belle à voir plutôt qu'efficace, et Fiore dei Liberi les dénonce sous le sobriquet de « maîtres à danser ». Il n'est pas le seul à voir d'un mauvais œil ce genre de pratiques : en Angleterre, alors que les maîtres italiens sont les plus renommés, leur efficacité est parfois mise en doute³².

Tournoi et escrime font partie des fondamentaux de l'éducation chevaleresque aux armes, et tous deux ont évolué vers des sports (au sens moderne) et des spectacles dès la fin du Moyen Âge. Cependant, l'escrime a conservé son aspect utilitaire en s'adaptant à la rapière et à l'épée moderne. Au XIX^e siècle, elle est encore pratiquée comme technique militaire, notamment par la cavalerie cuirassée, combattant au sabre. Le tournoi, lui, s'est éteint avec les chevaliers. L'escrime est le sport de tout homme maniant l'épée, le tournoi est celui des chevaliers ou de ceux voulant les imiter. Or, pour vouloir imiter un chevalier, il faut que les valeurs chevaleresques soient encore parlantes. L'usage contemporain de ces deux « sports » médiévaux traduit la considération à long terme de chacun : l'escrime reste un sport, présent aux Jeux olympiques, tandis que le tournoi est rare et strictement un spectacle scénarisé de voltige équestre associé aux reconstitutions médiévales.

L'éducation aux armes du jeune chevalier est complexe et complète. Elle implique le développement et l'entretien d'une excellente condition physique, ainsi qu'une pratique technique constante. Cette technique, le chevalier l'acquiert auprès d'un maître d'armes, qui peut aussi bien transmettre les bases que des compléments très poussés pour des guerriers confirmés.

Mais c'est surtout à travers le tournoi que le chevalier s'entraîne à la guerre, et particulièrement avec la forme que nous avons définie ici comme le cimbel. À partir du XIII^e siècle, avec la joute, l'aspect guerrier, du tournoi s'amenuise, sans pour autant faire perdre le caractère formateur au combat entre chevaliers.

³² RAYNAUD, Christiane, « *À la hache !* » : *histoire symbolique de la hache dans la France médiévale XIII^e-XV^e siècles*, Paris, Le Léopard d'Or, 2002.

Dans une culture du geste et de la guerre, il n'est pas étonnant que les affrontements à plaisance soient rapidement devenus un spectacle très apprécié. Mais alors que les mœurs se « civilisent » selon la définition de Norbert Elias, l'aspect guerrier s'atténue au profit de l'aspect théâtral et sportif.

La théâtralité, la mise en scène, ne se lit pas que dans les combats et les actions les entourant : le vêtement militaire joue pleinement son rôle, avec de splendides armures, mais aussi et surtout l'héraldique. Le Moyen Âge est marqué par une certaine esthétique de la tenue chevaleresque, au point que la période contemporaine a vu le chevalier comme un personnage très « cinégénique ».

[Mycours.com](https://www.mycours.com)