



HAL
open science

La valeur des combats

Olivier Marty

► **To cite this version:**

| Olivier Marty. La valeur des combats. 2010. <halshs-05103616>

HAL Id: halshs-05103616

<https://shs.hal.science/halshs-05103616v1>

Preprint submitted on 9 Jun 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons CC BY 4.0 - Attribution - International License

La valeur des combats



La lutte, Musée archéologique de Berlin

Résumé

Un livre bref, de philosophie pacifique, pour vous délivrer de tous les maîtres de guerre. Un livre sur le combat, fait social peu commenté et pourtant riche de valeurs premières. Qu'est-ce qu'un combat en 2010 ? Quelles sont les stratégies guerrières des armées modernes comme des civilisations d'antan – de *l'Iliade* d'Homère à *L'art de la guerre* de Sun Zu ? Quels sont les combats et les jeux d'aujourd'hui, qui conservent les valeurs de la guerre d'hier, tout en éliminant la mort, le sang et la violence ? Après un ABC du combat, les valeurs guerrières sont passées en revue pour montrer la valeur des jeux de combat : arts martiaux, lutte, escrime, rugby, tauromachie, jeu d'échecs... Ainsi se résout le paradoxe du guerrier – qui valorise le combattant et dévalorise la guerre.

Auteur

Olivier Marty, CNED, ancien élève de la formation doctorale en sciences sociales de l'Ecole normale supérieure et l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales.

Qu'est-ce qu'un combat ?

L'abc du combat

Qu'est-ce qu'un combat ? Commençons par un ABC du combat qui différencie l'Abattre, du Battre et enfin du Combattre, selon la variable du temps. Un guerrier efficace abat son adversaire d'un coup fatal et décisif. C'est Achille qui pourfend ses ennemis et les décapite d'un seul coup de glaive dans l'*Illiade*. Abattre ainsi un guerrier n'est pas se Battre avec lui. Battre un opposant c'est prendre le temps de se poser face à lui et de le vaincre par un, deux ou trois coups bien placés : tels deux vauriens qui échangent, dans la rue, quelques horions pour un morceau de pain. Et si les deux adversaires se battent l'un *avec* l'autre, s'ils prennent le temps de s'affronter, alors nous avons un combat. Ce sont les deux judokas qui combattent pendant de longues minutes, révélant leur vaillance et la maîtrise de leur art martial. Le temps pris et le nombre des prises ou coups se succédant font le combat – d'où une étymologie¹ allemande qui le rapproche du jeu. Le combat quitte l'affrontement guerrier premier quand il prend le temps de devenir une activité à part entière, ludique et pacifiée.

C'est là notre élément de définition principal. Le combat est ce temps commun aux deux adversaires, hors du temps commun car il a ses propres règles (tous les coups ne sont pas permis) et son propre but (la victoire). A ce temps, il faudrait rajouter un espace particulier. Les deux combattants partagent un même terrain, un espace commun qui les sépare des lieux de paix et les place donc dans un espace hors du commun. Un combat a ses règles et ses aléas : malgré la contrainte des interdits et le poids des figures imposées (prises, coups, techniques, armes), il existe un certain nombre de péripéties et d'imprévus contingents. Deux lutteurs ont beau réserver trois minutes sur un tapis olympique pour s'affronter selon des règles données (prises, catégories de poids), personne ne peut prédire la juste issue du combat qui justement est incertaine.

Il faudrait enfin, pour prolonger notre ABC, évoquer les débats et les ébats, si l'on étend l'idée de combat à tout jeu agonistique : logomachie, joutes amoureuses et érotiques. Toute interaction de deux agents qui se disputent par la parole ou entrent dans un jeu de conquête et résistance amoureuse, pourrait rentrer dans une acception élargie du combat. A une action offensive (voire une feinte inoffensive) suit une réaction défensive qui appelle elle-même une réaction. La chaîne des interactions, tendue entre deux piquets solidement fichés sur le sol (« début » et « fin »), constitue un combat.

¹ Nous limiterons le nombre de citations et références techniques. Nous renvoyons systématiquement à notre thèse de philosophie intitulée *Ethiques héroïques et taoumachie. Les valeurs du combat selon Nietzsche*, dirigée par Francis Wolff et soutenue devant les professeurs Marc Crépon, Jean-François Balaudé et Francis Marmande. Dans le cas de cette étymologie du mot combat, nous renvoyons aux travaux de Johan HUIZINGA, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard Tel, 1951, page 76

Nous avons défini le combat par deux abstractions premières « les combattants » et « le temps du combat ». Puis nous avons considéré quelques abstractions secondaires : l'espace, les règles, le but, les aléas qui ont coloré notre forme première. Le dessin ainsi obtenu peut être calqué sur plusieurs réalités. Nous avons cité la guerre de Troie chantée par Homère. Pour aussitôt préciser que la guerre était trop abrupte et brève pour rentrer dans la catégorie combat : le stratège, chef de guerre, abat ses adversaires et ne combat pas avec eux. Il reste alors tous les jeux d'opposition : les sports de combat, les arts martiaux, les échecs, les joutes verbales, les jeux érotiques de la séduction... Etrangement, le combat nous conduit vers un mode de vie ludique et non à la mort ou aux atrocités de la guerre.

Le paradoxe du guerrier

Cette étrangeté a une grande valeur : elle permet de résoudre le paradoxe du guerrier. Qu'entend-t-on par paradoxe du guerrier ? Notre civilisation occidentale magnifie le grand homme de guerre, le héros victorieux tels Alexandre, Napoléon ou Charles de Gaulle. Et, en même temps, elle vilipende la guerre et ses horreurs. Comment admirer à la fois l'acte d'éclat du Général de Gaulle qui résiste vaillamment à l'opresseur et honnir la seconde guerre mondiale avec son génocide et ses atrocités ? Une première réponse pourrait être de dire qu'il y a, dans la guerre comme dans un mythe, un récit ou un film, un bon et un mauvais. D'un côté le gentil sauveur, gent au-dessus des gens, de l'autre le méchant oppresseur, qui n'a pas de chance. Cette réponse n'est cependant pas suffisante, car elle suppose un parti pris. Elle suppose que ceux qui assistent à l'antagonisme sont tous d'accord sur l'identité du gentil et celle du méchant. Ce qui est rarement le cas. Comment, alors, sauver la grandeur du guerrier – quel que soit son camp – tout en évitant la guerre néfaste ?

Notre définition du combat peut nous donner une réponse. Les guerriers ne doivent pas faire la guerre, mais combattre. Ils s'affrontent alors ludiquement, pour le simple exercice et la beauté du geste. Ce sont des belluaires sans belle mort, des combattants qui jouent ensemble pendant un temps commun, dans un espace commun, avec règles, figures et incertitude sur la victoire. Ils jouent le jeu du combat et ne s'affrontent que pour un enjeu dérisoire – et non à mort comme dans les prétendus « jeux » du cirque. Leurs démêlés les mêlent l'un à l'autre (qu'ils luttent ou se disputent) et leur font partager un bon moment commun, parfois pour le plaisir des yeux de spectateurs attentifs. Le combat sauve ainsi la grandeur des guerriers tout en évitant la guerre. C'est là sa valeur première qui mérite toute notre attention.

Combat et valeur

La valeur du combat est de revivifier les vaillants tout en laissant mourir la guerre. A cette valeur première s'ajoutent des valeurs secondaires : le courage, l'audace, la force, l'intelligence, l'honneur, la

loyauté, la noblesse... autant de valeurs universelles qui sont issues de situations conflictuelles. Ces valeurs, conservées par les combats ludiques, sont à considérer. Un combat n'a pas de prix : sa valeur ne se mesure pas sur la graduation d'une seule dimension monétaire. Un combat a plusieurs valeurs qui ont chacune leur importance et que nous présenterons plus avant.

Le titre s'éclaire alors : nous traitons de « la valeur des combats » au sens large. Valeur unifiée qui n'est autre que la somme des diverses valeurs d'un combat – valeurs du combat en lui-même et valeurs des combattants, celles au nom desquelles ils combattent.

Nous présenterons d'abord la guerre (abattre), fait social premier ; pour ensuite détailler les antagonismes ludiques (combattre), faits sociaux secondaires, plus évolués et beaucoup plus attractifs pour notre civilisation du fait de leurs valeurs plurielles.

Le combat guerrier

L'expression « combat guerrier » est un oxymore : comment juxtaposer deux termes que nous avons définis comme si différents, voire opposés ? La guerre, où au moins deux protagonistes s'entretuent promptement, « pour de vrai », et le combat où deux joueurs prennent le temps de lutter « pour de faux » ? Le combat guerrier est une vraie-guerre et un faux-combat. Nous allons cependant en décrire les caractéristiques avant de passer au vrai combat, en effet, les penseurs du combat (stratèges militaires, poètes et philosophes des civilisations d'antan) sont souvent des contemplateurs ou instigateurs de la guerre et tenir compte de leurs traces écrites est nécessaire. Ce sont eux qui décrivent le mieux la guerre et la réalité des valeureux combattants.

Les professionnels de la guerre, ou du moins les stratèges qui en professent les techniques, éclairent ce qui fait la valeur des guerriers : la force, le terrain, le moment, la tactique, les armes, le nombre et l'information. Ce qui compte est d'emporter la victoire, quels qu'en soient les moyens. Considérons chacun de ces moyens que nous venons d'énumérer.

La force

La force en premier lieu. La sagesse asiatique, telle que livrée par Sun Zu dans *L'art de la guerre*, donne le ton : il faut attaquer le plus faible, sur son point faible, au moment où il est le plus faible. Pour vaincre il faut être plus fort, c'est-à-dire n'affronter que plus faible. C'est exactement ce qui est formalisé par la théorie des jeux des mathématiques modernes : la première opération à effectuer lorsque l'on considère deux protagonistes face à un même dilemme et des résultats comparés selon leur choix, c'est d'éliminer la « stratégie faible ». C'est-à-dire d'éliminer le choix où l'on a toujours de moins bons

retours. Pour gagner il faut prendre le dessus, être le plus fort, ou encore éviter d'être le plus faible... L'évidence est citée.

Le terrain

En second lieu, le terrain. Dans le film de guerre asiatique *Les sept samourais*, le village défendu par les valeureux guerriers japonais n'est sauvé que par l'habile utilisation d'un plan de guerre. Le combat a lieu dans un espace particulier que les guerriers occupent au mieux. Un dessin grossier représentant le relief entourant le village et les portes à garder donne au combattant en chef une vision des endroits faibles à défendre : une haie au pied de la colline, en contrebas de l'ennemi qui a donc naturellement le dessus, ou au contraire une porte en bois protégée par l'obstacle naturel d'un pont étroit. C'est en renforçant la défense de la haie et en s'embusquant derrière le pont de bois que les samourais éliminent un à un l'armée de brigands ennemis. Le positionnement et l'utilisation du terrain, par une représentation même sommaire, est donc un atout décisif pour le combat entre deux armées – un combat où chacun des deux combattants est un ensemble d'hommes.

Le moment

Après l'espace, le temps : nous avons commencé notre approche du combat par la description d'Achille décapitant un adversaire. Dans la plaine enflammée par la bataille s'étendant devant Troie, le héros marche d'un pas pesant. Soudain, il repère un adversaire, s'approche de lui, esquive un trait de javelot qui vient se planter sur son bouclier de cuir tendu et, d'un seul coup de son glaive puissant, Achille fracasse le casque de bronze de l'ennemi et lui fend le visage en deux, jusqu'à la mâchoire qui tombe et roule sur le sol. La description homérique se ralenti et semble s'arrêter sur le coup de glaive décisif. La guerre est faite de moments préparatoires et de mouvements superflus. La victoire se trouve alors violemment dans un moment opportun – le *kairos* grec – où tout se décide. Ce moment est souvent prévu par l'assaillant et imprévu par l'assailli : l'effet de surprise d'un assaut, gage de victoire, est alors d'autant plus effectif.

La tactique

Le moment décisif, le coup fatal, est souvent préparé par un enchaînement de prises. Ce sont les deux mousquetaires qui s'escriment longuement avant que l'un n'enclenche sa botte secrète : il pare, feinte et touche. La touche est le moment décisif, mais elle ne serait rien sans les différents temps qui ont ouvert le chemin de l'épée. Cet enchaînement est une tactique : l'un des combattants agit, dans l'attente d'une réaction quasi certaine de l'autre, réaction qui lui permettra d'agir comme prévu et d'en finir. Le temps est doublement important : comme succession de moments préparatoires et comme moment final.

Les armes

Le chef de guerre grec – *strategos* – équipe ses hoplites de boucliers et de glaives, des armes rudimentaires qui font cependant la différence dans un combat entre deux guerriers. Le Moyen Âge européen est riche de catapultes, arbalètes, béliers et autres machines de guerre destinées à faire la différence sur le champ de bataille. Et aujourd’hui, les armes chimiques, les bombes atomiques et les diverses machines de guerres (char, avion, cuirassé, missile...) créent aussi une asymétrie importante entre les deux belligérants – qui assure la victoire à coup sûr et nous éloigne du combat en nous plaçant dans la guerre réelle. Les armes et leur maniement sont une technique de guerre importante – peut être trop surestimée dans les analyses des techniciens militaires du 20^{ème} siècle comme Liddell Hart.

Le nombre

Rien ne serait une arme sans celui qui la manie, voire ceux qui la manient : une armée. Le militaire s’exerce sans cesse à la guerre pour être prêt en cas d’opération. Cet exercice est individuel dans le cas d’une arme de poing, il est aussi et surtout collectif. Nous pensons à la phalange grecque ou même à l’organisation d’une division moderne que décrit de manière ethnographique l’officier français Charles Ardent du Picq sur les champs de bataille de la fin du 19^{ème} siècle. Le combat collectif que constitue une guerre oppose deux chefs deux guerres qui dirigent un ensemble d’organes. Le corps d’armée doit avoir une organisation parfaite pour répondre à la moindre sollicitation et s’imposer à son adversaire. Le nombre de guerriers est donc moins importante que l’organisation de l’ensemble : l’unité prime sur la taille.

L’information

Donnons enfin une place de choix à l’information. Quel est en effet le meilleur moyen de désorganiser l’ennemi ? Dans une société numérique, couper les ponts et chaussées de l’information (presse écrite, radiophonique, télévisée, communications Internet et serveurs ministériels) est annoncé comme la meilleure façon de décapiter un pays. L’Etat-major ne contrôle plus les membres de la société et l’ensemble désorganisé s’effondre, vaincu. La technique de désinformation, depuis la tromperie archaïque du fort simulant la faiblesse ou encore de la troupe cachée aux aguets, trouve son prolongement dans la diffusion de rumeurs fallacieuses et l’attaque numérique pour abattre d’un seul coup l’organisation étatique du peuple ennemi.

La guerre et les valeureux

Enumérer, comme nous venons de le faire, plusieurs faits de guerre, c’est introduire la valeur des combattants. Lorsque la troupe rentre victorieuse, ses exploits sont célébrés et la communauté défendue chante les valeureux soldats. Untel s’est distingué par un coup d’éclat, tel autre s’est révélé

être l'homme de la situation en soutenant ses compagnons dans le péril. Les faits et moyens mis en œuvres servent d'emblèmes à la communauté ainsi ressoudée. Les valeureux peuvent tous se prévaloir d'un exploit qui explique leur victoire : la force, la tactique, le moment décisif,... Ce sont tous de vaillants combattants.

Le sang a coulé, pourtant, et certains sont morts. Ces héros pleurés laissent un goût amer et la communauté anémique, bien que soulagée, aurait pu se passer de la guerre : « Plus jamais ça ! ». Certes les guerriers ont été nobles dans leurs missions, mais la guerre elle-même est ignoble et appelle démission. Comment sauver les uns et condamner l'autre ?



Guernica de Pablo Picasso

Revenons ici à notre ABC du combat observons la transformation des antagonismes en un spectacle qui s'étire dans le temps pour le plaisir de tous, un simulacre de guerre, pacifié et serein : un combat. Nous allons à présent montrer comment le combat a des valeurs similaires à celles de la guerre : les mêmes moyens qui permettent d'emporter la victoire sont répartis équitablement entre les deux combattants pour que le jeu agonistique soit assez dur pour durer. Les deux opposants, symétriquement positionnés, combattent sur un pied d'égalité. Au cours de ce temps de lutte, ils révèlent des valeurs importantes : courage, intelligence, loyauté, honneur, gloire. Les valeurs épiques sont conservées, l'horreur tragique disparaît.

Le combat pacifié

Continuons d'aller puiser nos idées par la source grecque. La guerre sanglante pour *l'Illiade* s'achève par un chant funèbre, celui d'Achille qui pleure la mort de son ami Patrocle. Certes celui-ci a été vengé : Hector a été abattu et traîné dans la poussière pour insulter sa lignée, la ville qu'il défendait et le priver de la belle mort. La guerre est à son terme logique. Le poème laisse cependant une lueur d'espoir car Achille, qui s'est imposé par les armes, organise des jeux en l'honneur du défunt et distribue des prix aux vainqueurs. La course de chars, la course à pied, le jet de javelots, de disque : autant d'épreuves athlétiques, étymologiquement propres aux guerriers grecs, qui font l'objet d'un simulacre d'affrontement, d'un combat pacifique entre compétiteurs. Nous autres modernes avons repris cette tradition : pour vivre dans la paix des dieux, nous organisons des jeux Olympiques dont les épreuves rappellent ceux de ces jeux Pythiques, Isthmiques, Néméens et Olympiques d'antan – qui obligeaient à une trêve de tous les affrontements guerriers et n'autorisaient que des combats pacifiés.

Ce sont ces combats sublimes et pacifiques que nous voulons présenter, qu'ils soient issus de la tradition occidentale comme la lutte gréco-romaine, ou orientale comme le judo. L'escrime, la tauromachie, les combats d'équipes, voire les jeux de stratégie et toutes les formes de combats feront l'objet de cette analyse. Nous nous appuyerons sur chacune de ces formes agonistiques pour illustrer des valeurs universelles : le courage, la force, l'intelligence, la maîtrise, l'honneur, la loyauté et la gloire.

Tel un musée vivant de la guerre, ces pratiques sociales conservent des valeurs premières. Nous proposons donc un travail de fouille pour déblayer les valeurs fondamentales sur lesquelles sont érigés les vastes temples sportifs et ludiques des combats modernes.

Courages

Le courage est la valeur première du combat, elle est la combativité même. C'est l'image d'une tête froide qui contrôle un cœur bouillonnant – comme le décrit Friedrich Nietzsche : « les vertus ardentes et glacées »². L'homme ne perd pas la tête et ne s'affole pas : il envisage l'adversaire sans ciller. Pourtant son cœur palpite et le sang bat violemment ses tempes, tous ses muscles sont prêts à obéir. Le souffle est profond, le cœur envoie l'oxygène à tous les membres et le cerveau reste concentré : c'est le coup d'œil avisé qui décidera du coup de poing du boxeur ou du coup de rein du lutteur. Un seul

² Nietzsche, *Œuvres philosophiques complètes tome IV, Aurore, Pensées sur les préjugés moraux, Fragments posthumes 1879-1881*, Paris, Gallimard, NRF - Traduction de l'allemand par Julien Hervier, 1970 ; "Livre IV", [277. Vertus ardentes et glacées], page 191.

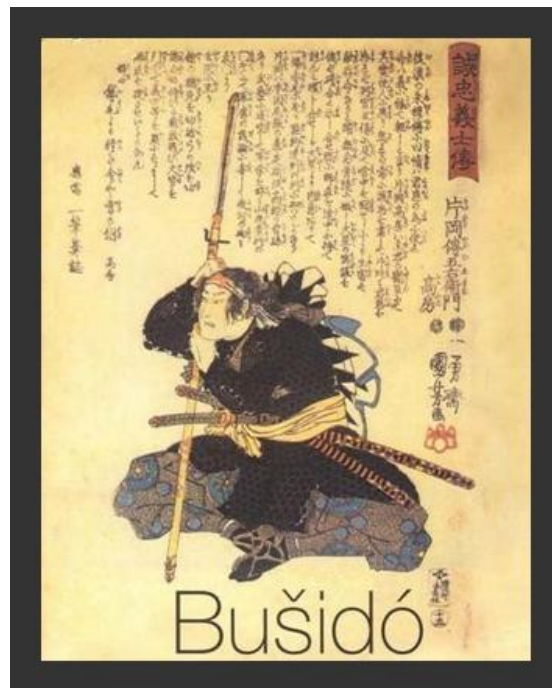
effort, violent, au bon moment et au bon endroit, emportera la victoire : la force se sera concentrée sur une faiblesse.

Nous voulons écrire les courages au pluriel. Car il faut distinguer la bravoure, de l'audace et de l'intrépidité – et se garder de la témérité. Qu'est-ce à dire ? L'homme courageux tel que nous venons de le décrire à une propension à attaquer, c'est la bravoure même qui fait les combattants braves. Le cœur bouillonnant contrôlé par une tête froide doit être offensif car, comme le veut le proverbe, la meilleure défense est l'attaque. Un courage inoffensif, sans bravoure, n'est rien pour le combat. Il faut être offensif, jusque dans ses défenses par ses contre-attaques, pour s'imposer à l'autre et le forcer à entrer dans son jeu. C'est le lutteur qui impose ses formes de corps, l'escrimeur qui impose son rythme. La bravoure fait aller de l'avant le combat, elle est cette propension à attaquer qui fait avancer le combattant.

Le courage appelle aussi l'audace. Le combattant, en plus d'aller bravement à l'attaque, n'a pas peur du danger. L'audace est cette insensibilité au danger. Le danger n'est pas méconnu : l'homme le mesure en gardant la tête froide, par un calcul posé et calme. Il n'est donc pas téméraire et inconscient des risques encourus. C'est en connaissance des risques et périls qu'il affronte le danger. Un boxeur qui se prépare à affronter un adversaire redoutable est audacieux : il sait les forces de son opposant et le danger des mauvais coups auxquels il s'expose. Mais il décide audacieusement d'aller au combat tout de même parce qu'il connaît ses propres forces et ses chances de gagner.

Le courageux, brave et audacieux doit enfin être intrépide, c'est-à-dire ne pas trembler au moment d'agir. Il va à l'attaque en connaissant les dangers et sans frémir. Un combattant offensif et mesuré dans ses décisions ne serait rien si son bras ne suivait pas son impulsion cérébrale : le corps, longtemps exercé aux techniques de combat, doit obéir à la décision stratégique. Pas de frisson, de sursaut, de réflexe de recul qui, au dernier moment, feraient échouer l'opération. L'intrépide a soumis son corps et c'est cette maîtrise de soi qui lui permet de maîtriser son adversaire. C'est parce qu'il ne tremble pas lui-même qu'il fait trembler les autres.

Un combattant courageux est donc aussi brave, audacieux (sans être téméraire) et intrépide. Cet ensemble de valeurs fait sa combativité et sa force première. Nous pouvons illustrer le courage complet (ou les courages) par la figure du samouraï japonais telle qu'elle apparaît dans les films asiatiques de l'après deuxième guerre mondiale et les traités d'arts martiaux issus du Moyen Âge extrême-oriental tels le *Bushido* ou même *l'Écrit sur les Cinq Roues*. Nous y voyons clairement dessiné un homme d'apparence calme et pourtant prompt dans ses réactions (c'est une force tranquille), qui attaque toujours le premier pour pourfendre d'un seul coup de sabre son adversaire, qui n'hésite pas à affronter des guerriers effrayants car il connaît leurs points faibles et qui, enfin, qui agit avec précision et sans faux-mouvement ou hésitation fatale. Ainsi s'illustre la grande valeur du combat : le courage.



Bushido, code d'honneur samourai japonais

Forces

La deuxième valeur du combat est la force. Nous avons en effet décrit comment la force qui vainc la faiblesse était la meilleure stratégie guerrière : c'est l'asymétrie polémologique. Le combat ludique conserve cette valeur de la force, mais l'égalité des deux opposants, la symétrie des forces, laisse incertaine l'issue du combat qui peut ainsi durer. Les deux corps physiques qui s'affrontent sont donc deux forces contraires et approximativement égales pour que l'antagonisme s'étire dans le temps.

Ces forces, en plus d'être contraires, se mêlent et s'emmêlent : ce n'est pas un *jeu de force* où chacun tire à lui une corde épaisse, c'est un *jeu de forces* où le fil du combat, ténu et difficile à suivre, est marqué de nœuds comme autant de maillons qui s'enchaînent. Les deux lutteurs olympiques sont dans une position où chacun s'efforce de prendre le dessus, le nœud est bloqué et les deux forces s'opposent, bras contre bras. L'un se défause, la situation change rapidement, et les deux lutteurs se trouvent dans une nouvelle situation où d'autres membres sont dans un rapport de forces, corps contre corps. Et ainsi, de situation en situation, le fil du combat est ponctué de nœuds et le fil du spectacle de ce combat montre le démêlé de deux forces qui s'emmêlent.

Nous pouvons aussi évoquer la synergie et les forces communes. Les combattants se battent l'un *contre* l'autre (dans chacune des situations ou nœud), mais ils combattent l'un *avec* l'autre (dans l'ensemble du combat). Ils s'assemblent en une même forme de corps et utilisent l'énergie de l'autre

pour une dynamique qui leur est commune. L'ensemble des deux lutteurs olympiques est ainsi une même forme étrange (deux têtes, quatre bras, quatre jambes pour un même corps-à-corps) qui a sa vie propre : une dynamique commune, avec un rythme irrégulier, des accélérations et des ralentissements partagés.

Dans cette même forme, la force de l'un doit s'imposer à la force de l'autre : le lutteur veut prendre le dessus et amener la forme de corps commune vers les positions qu'il maîtrise le mieux. Ainsi chacun cherche son avantage dans le face-à-face ou le corps-à-corps, le rapprochement ou l'éloignement, les portés ou poussés ou tirés, le sol ou l'affrontement debout... Cet avantage est recherché selon sa propre nature mais aussi relativement à celle de l'autre : le lutteur cherche, parmi ses forces, celles qui s'imposent à coup sûr aux faiblesses de son adversaire. Et vice-versa, ce qui produit un équilibre instable des deux combattants, limité par les figures ou formes de corps autorisées par les règles du combat.

La synergie du combat est aussi une lutte pour imposer son énergie à celle de l'autre, sa rapidité, sa puissance. Et ceci passe par le raccourcissement des leviers : pour augmenter le moment des forces, chacun cherche à lutter avec les membres premiers ; car le tronc est plus fort que le bras, qui est plus fort que l'avant-bras, qui est plus fort que la main. La brutalité grossière des membres premiers s'impose donc face aux membres fins des extrémités. Le lutteur olympique joue de son centre de gravité pour imposer sa force à celle de l'autre.



La lutte, Musée archéologique de Berlin

Nous avons systématiquement pris l'exemple du lutteur pour illustrer la valeur de la force dans un combat. Evoquer la lutte olympique ne doit cependant pas tromper : lorsque Pierre de Coubertin, en 1896, relance les « jeux Olympiques », montrant comment l'Europe de l'époque reste encore fascinée par la civilisation qui l'a façonnée, c'est la lutte française qui est rebaptisée lutte gréco-romaine. Si le

siècle de la mécanique et du métal est en adoration pour les techniques de la force et de la puissance, la lutte française – sans coups et où la préhension est limitée par les corps glissants de sueur – est très loin de la brutalité du pancrace et des pugilats antiques, voire archaïques. La lutte (*pali*), celle qui se pratique sur le sol mou de la palestre, est ainsi une lutte épurée de tout sang et de toute violence. C'est une épreuve de force à l'état pur, un jeu herculéen, le combat pacifié par excellence. Nous l'avons ainsi préférée à la boxe (ou la plupart des sports de percussion) car celle-ci pose le double problème du sang (*cruor* en latin, et donc de la cruauté) et de l'agonie assommante révélant une violence qui l'éloigne du ludique. Nous avons préféré la main ouverte des lutteurs qui se saluent amicalement avant le combat au poing fermé des boxeurs belliqueux.

Intelligences

Après les courages exprimés dans les arts martiaux et les forces qui modèlent la lutte, centrons notre attention sur les intelligences. Le mot stratégie est souvent associé à des décisions sur des positions à prendre ou des tactiques à adopter. A chaque fois, le combattant intelligent relie sa situation et celle de l'autre, fait le lien entre deux éléments séparés pour en comprendre l'unité (« intelligent » dérive du latin *intelligere*, « comprendre »). Le combattant réfléchit à la situation en la réfléchissant sur un plan ou par une représentation mentale. Puis il relie tous les éléments reflétés pour former un tout cohérent. Ce tout constitue sa vision de la situation et ce qu'il va tenter d'imposer à l'autre. A partir de ce qu'il voit à cet instant, il peut prévoir ce qui sera –selon son expérience, c'est-à-dire qu'il revoit pour cela ce qui a été. La vision intelligente elle aussi s'allonge dans le temps puisque les prévisions s'appuient sur des révisions.

Appliquons ceci au temps du combat. A chaque instant, le combattant réfléchit les points forts et points faibles en présence et les relie en une même représentation. L'autre combattant fait de même et nous avons deux corps qui s'affrontent dans le réel, alors que deux intelligences s'affrontent dans l'idéal. L'issue du combat est certes déterminée par les forces des corps en présence, mais tout autant par les liens et alliances que nouent les intelligences dans les représentations. Sur l'échiquier, des pièces de bois dessinent un jeu d'opposition immobile. Dans l'esprit des joueurs d'échecs, chacun a sa vision du combat (et ses prévisions), selon le lien qu'il établit entre les rapports de forces de toutes (ou partie car l'homme n'est pas omniscient) des pièces. Tel cheval peut prendre tel pion qui est protégé par tel autre pion. Tel couple cheval-tour est bien placé pour attaquer cette dame à peine protégée par la rangée de pions. Ou, plus généralement encore, cette attaque latérale droite, avec des pièces à mouvement rapide, devrait pouvoir mobiliser les pièces et l'attention du joueur pour libérer un passage au centre. Alors, même que les pièces sont statiques, les réflexions du joueur sont très dynamiques. Et de l'autre côté de l'échiquier, l'adversaire relie de même ce qu'il voit du jeu et prévoit

sans cesse de nouvelles attaques. L'ensemble du combat réel est saccadé (un déplacement, puis un autre...), le combat idéal est fluide (la réflexion continue, à différentes échelles, des joueurs).

L'intelligence, valeur éminente du combat, se fonde sur la réflexion et une série de stratégies mentales : la ruse (tromperie, dissimulation), la prudence, la constance et la sérénité. Un combattant qui raisonne à voix haute et dit à l'autre ce qu'il prévoit lui donne des informations précieuses qui diminuent sa force. L'autre a alors une représentation plus complète et donc une meilleure prise sur l'adversaire et la réalité. « Méfie-toi de ma tour en B5 », dit le joueur d'échec bienveillant au joueur débutant pour affaiblir sa position en la donnant à l'autre et ainsi rétablir l'équilibre, la symétrie qui relance le jeu. A l'inverse, une intelligence peut consister à désinformer son adversaire pour fausser ses réflexions et donc sa force mentale. La dissimulation (je fais semblant d'attaquer avec mon fou alors que je prépare une ouverture pour ma dame) et la tromperie (je découvre ma tour pour que l'adversaire la prenne et enclenche le piège de l'échec et mat) que nous avons évoquée dans la guerre des informations est tout autant valable pour les combats pacifiques. Nombre de jeux de société, dits stratégiques, sont fondés sur de tels combats d'intelligences.



Les échecs : un jeu de stratégie³

La ruse, la tromperie et la dissimulation peuvent porter sur l'état mental du combattant. Pour perturber l'intelligence stratégique de l'adversaire, il est possible de simuler la témérité ou l'inattention. Ainsi j'avance brusquement tel pion, si bien que l'autre pense que j'ai commis une erreur

³ « Trois Turcs jouant aux échecs », Musée national des châteaux de Malmaison et de Bois-Préau

par imprudence. Mais ceci est une ruse : cette avancée faussement téméraire est en fait un déplacement longuement calculé qui jette le trouble dans les raisonnements adverses.

Plus loin encore, le stratège peut déjouer son adversaire en jouant l'inconstance ou la perturbation – alors même qu'il continue calmement et avec une grande sérénité à déployer son jeu. Ainsi il se gratte le front, sue à grosses gouttes tel un acteur, il va même jusqu'à faire hésiter sa main au moment d'avancer le pion décisif. Mes ces perturbations ne sont que ruse : sa vision est lucide et ses prévisions sont fermes, il ne veut que déstabiliser l'adversaire pour lui communiquer cette gêne qu'il mime à merveille. Et ce qui est vrai aux échecs est vrai pour tous les combats. Ainsi, dans les joutes verbales, les logomachies, le duel est souvent déterminé par des ruses relevant de la passion et du corps (la voix qui tremble ou au contraire qui s'affirme fortement) et non par des arguments rationnels – comme nous l'écrivions dans un ouvrage précédent : le son du plus fort détermine le sens.

Si nous conservons la matrice de l'échiquier pour analyser tous les combats de société où l'enjeu est numérique, où il faut gagner des points, nous observons les mêmes jeux d'intelligences. Ainsi de la guerre économique où les stratèges comptent en unités monétaires leur butin, des guerres politiques où les meneurs battent campagne pour récolter un grand nombre de voix, des guerres médiatiques qui chiffrent leurs gains en points d'audimats... Jeu sans enjeu, combat ludique mais avec des conséquences parfois horribles, à chaque fois les mêmes valeurs de la réflexion, du lien et des désinformations se retrouvent. Les combattants doivent se montrer courageux et forts dans leurs actions, intelligents dans leur combat.

Maîtrises

Le philosophe des Lumières Denis Diderot a, dans ses paradoxes sur le comédien, décrit avec précision le jeu d'acteur qui dissimule ses passions et simule des sentiments. C'est ce jeu de simulation que nous avons repris pour montrer l'importance de la désinformation dans un combat d'intelligences autour de l'échiquier. Poursuivons à présent cette analyse en nous centrant non pas sur la simulation mais sur la dissimulation. Avec Denis Diderot, nous soutenons que, pour dissimuler ses passions, le mieux est de les maîtriser complètement.

Ainsi le philosophe donne ses lumières sur le comédien en scène⁴ :

« dans l'intervalle de quatre à cinq secondes, son visage passe successivement de la joie folle à la joie modérée, de cette joie à la tranquillité, de la tranquillité à la surprise, de la surprise à l'étonnement, de l'étonnement à la tristesse, de la tristesse à l'abattement, de l'abattement à l'effroi, de l'effroi à l'horreur, de l'horreur au désespoir, et remonte de ce dernier degré à celui d'où il était descendu. »

⁴ Diderot D., 1994, *Paradoxes sur le comédien*, Paris, Gallimard, Folio Classique, page 62

L'homme de combat, comme l'homme de théâtre – et rappelons que le combat pacifié est souvent un spectacle – maîtrise son corps, ses émotions et ses passions pour être plus fort. La maîtrise de son adversaire passe par une maîtrise de soi : le combattant intrépide ne tremble pas, il peut concentrer sa force sur un seul coup décisif, sa tête est froide et calme, il trompe l'adversaire par une feinte... et ainsi il s'impose au combat.

Un exemple de choix est celui de la tauromachie – étymologiquement le combat du taureau – où, loin de prendre le taureau par les cornes, le *torero* le maîtrise l'animal par un corps immobile et parfaitement maintenu, un calme d'esprit exceptionnel face au danger furieux et un jeu de voilements et de dévoilements à l'aide du tissu rouge. L'un trépigne avec violence et mugit, l'autre danse lentement. Le *torero* maîtrise le taureau, il le fait obéir au doigt qui tient la *muleta* et à l'œil qui décide de la trajectoire de la masse noire. Ce combat est peut-être le plus parfait car il est naturellement asymétrique et artificiellement symétrique : les règles visent à rétablir l'équilibre entre l'homme et la bête. Il pose certes la question de la cruauté, du sang versé et de la sensibilité moderne (le taureau est un animal qualifié de « sensible » par la législation européenne), mais il est tellement saisissant de maîtrise de la force par l'intelligence qu'il convient de le mentionner.



Tauromaquia de Goya : le combat du taureau

Le commentateur français Michel Leiris, fondateur du club taurin de Paris, évoquait un jeu érotique entre la bête noire et le danseur cambré et en bas rose, virevoltant séducteur dans sa cape légère. La tauromachie, en plus d'être un combat viril fondé sur la maîtrise de soi, serait aussi un ébat érotique, une métaphore du combat entre l'homme et la femme lors de la conquête amoureuse.

La lutte amoureuse et les jeux érotiques sont une forme particulière du combat. Cette forme de combat présente les mêmes valeurs : le courageux jeune homme se lève, traverse le salon et invite la

jeune femme à danser, le cœur bouillonnant et la tête froide. Plus qu'un jeu de forces physiques, c'est alors un jeu d'intelligences sur ce qu'il veut et ce qu'elle veut, ou prétend ne pas vouloir, qui s'enclenche – dans les règles de l'art qui guident les deux corps et limitent les mouvements. La maîtrise de soi, de ses émotions, de ses ardeurs, vaut beaucoup pour maîtriser l'autre. La maîtrise de soi est peut-être la valeur principale du combat amoureux. La différence de ce combat avec d'autres est que l'enjeu (honneur ou plaisir ?) diminue lorsque le jeu se prolonge. La fin disparaît lorsque les combattants jouent pour jouer : les moyens du combat amoureux deviennent alors leur propre fin. L'homme qui maîtrise la conquête amoureuse la pratique pour elle-même et non pour le territoire féminin à conquérir : la maîtrise, moyen devenu fin, vaut plus que celle qui est maîtrisée.

Loyautés

Revenons au combat par un sport qualifié de viril. Le rugby, issu de l'Angleterre industrielle du 19^{ème} siècle et largement diffusé depuis les années 1980 sur le petit écran, oppose deux équipes dans un combat collectif. Les Anglais nomment *fairplay* l'attitude qui consiste à respecter l'esprit autant que la lettre des règles de jeu. Le joueur se doit d'être juste, éviter les gestes déplacés ou les coups interdits dans des contacts violents. Il le doit pour ne pas être sanctionné par l'arbitre (individuellement ou collectivement) et pour ne pas nuire au jeu qu'il rabaisserait par ce comportement. Ceci revient à une loyauté fondamentale.

A la différence de la loyauté qui oppose deux combattants individuels, dans ce combat d'équipe, chacun doit faire preuve d'une grande autonomie. En effet, l'arbitre – bien qu'assisté – n'est pas omniscient : il suit le ballon et ne peut surveiller tous les comportements de tous les joueurs sur le terrain. Chacun, pour éviter l'escalade des mauvais gestes et l'infraction au *fairplay*, doit donc se limiter lui-même dans ses comportements et faire preuve d'une éthique de la loyauté alors même qu'il sait ne pas être surveillé.

L'image de la mêlée est emblématique de cette éthique de la loyauté. Le combat collectif mêlant deux équipes qui poussent chacune dans un sens pour faire avancer le ballon ovale vers l'embut ne doit pas dégénérer en démêlés individuels de coups bas et invisibles sous la masse des corps. Chacun, pilier ou talonneur, doit pousser loyalement, sans coups de têtes ou coups de poings qui rabaisseraient le combat ludique au rang inférieur de bataille rangée.

En plus de cette éthique de la loyauté vis-à-vis des adversaires, le rugby est cité par l'armée française comme développant des qualités de cohésion, de solidarité et d'engagement. Chaque joueur doit être loyal envers ses coéquipiers soutenir un partenaire de jeu, l'aider à avancer, pousser au plus de ses forces pour que l'attaque collective se développe. L'individu se dissout dans le collectif, chacun est le loyal serviteur de toute son équipe plus que de tous ses coéquipiers.



Mêlée de rugby, équipes de l'armée française⁵

« Le rugby est l'un des deux sports officiels de la Marine nationale. Ce sport collectif développe les qualités essentielles indispensables à tout équipage d'un bâtiment de combat : le courage, la pugnacité, la cohésion, la solidarité et l'engagement personnel. Ces valeurs constituent le patrimoine de nos équipages. »

Plus encore que les joutes navales qui opposent deux embarcations de villages portuaires, le rugby se révèle ainsi être un combat collectif important où les valeureux joueurs sont loyaux – envers leurs adversaires comme envers leurs co-équipiers, c'est-à-dire auprès de tous les partenaires de jeu.

Noblesses

Les valeurs du combat – courages, forces, intelligences, maîtrises, loyautés – font la valeur des combats tout autant que la valeur des combattants. Ceux qui se sont montrés valeureux gagnent en effet en considération. A leurs propres yeux et pour leur orgueil, car la vertu est sa propre récompense ; mais aussi aux yeux des autres, c'est l'honneur d'une médaille. Le combattant est alors connu, il est noble et se distingue de la masse des ignobles. Encore faut-il que cette reconnaissance soit positive, pour éviter la pudeur et la honte qui sont la marque des vaincus.

	Vainqueurs	Vaincus
Sentiment intérieur	Orgueil	Pudeur
Reconnaissance extérieure	Honneur	Honte

Table des noblesses

⁵ Site du ministère de la défense : : <http://www.defense.gouv.fr/marine/enjeux/la-marine-dans-la-societe/partenariats-sport/rugby/la-marine-et-le-rugby>. © Marine nationale / Vanessa Elisabeth. Citation extraite du même site Internet, consulté en décembre 2011.

Poser ainsi sous forme de tableau à double entrée la valeur de la noblesse est réducteur. C'est limiter la valeur des combattants à la valeur des guerriers. Le combat ludique dépasse cette dichotomie entre vainqueurs et vaincus : l'important est de participer et tout combattant, quelle que soit l'issue du combat, a sa propre valeur. Le combattant est valeureux parce qu'il a combattu, il a en effet été combattif et a endossé les valeurs du combat. Tout combattant est donc noble et le tableau d'honneur n'écarte personne : tous, du premier au dernier, ont droit de cité dans le classement.

La noblesse n'est pas réservée à celui qui emporte la victoire et les trophées. Elle va à tous ceux qui combattent. La distinction se fait ainsi par l'habit propre aux combattants, la cérémonie et les gestes propres au combat. Ceci se constate dans les combats-spectacles, reliquats des guerres d'antan. C'est le cas de l'escrime, cet « art de tuer » devenu « art d'agrément ». Chaque spectateur voit aisément la noblesse d'armes dans les armes elles-mêmes (bien que le fleuret moderne ne soit qu'une arme diminuée) mais aussi dans les attitudes (le salut, le port altier) et les qualités (la vigueur, la souplesse, la rapidité, la concentration) qui réveillent l'imaginaire aristocratique des duels, des mousquetaires gascons, voire des joutes médiévales.



L'Ecole des Armes, 1763 (Italie) – reproduction par l'Encyclopédie des Lumières

La noblesse est donc double : elle est reconnaissance à la fois pour avoir bien combattu (et gagné) et pour avoir combattu (c'est-à-dire participé). Plus que d'imposer sa force victorieuse, il faut respecter les formes de la participation : la beauté du geste associe l'éthique et l'esthétique. Le combattant qui obéit à la forme imposée par son combat, ici croiser les armes, fait à la fois le bien et le beau. Ce qui est le double attribut de l'excellence aristocratique en grec ancien (*kalosagatoï*) comme en arabe

littéraire (*hasan*). La noblesse est alors complète : la bonne conduite est beau spectacle, ce qui est bien fait est beau à voir.

Gloires

Le valeureux combattant, en plus d'être noble, peut obtenir l'ultime considération de la gloire. Lorsqu'il endosse brillamment toutes les valeurs du combat, qu'il se montre parfait dans l'accomplissement de chacune d'elle, il s'élève au-dessus du commun pour laisser son nom luisant comme une étoile dans le firmament. Il est alors possible d'évoquer l'excellence (du latin *excellere*, surpasser) : le surhomme du combat surpasse tous les autres. Aucun autre adversaire ne peut se mesurer à lui : sa démesure l'amène à être son propre adversaire, à vouloir se surpasser lui-même sans cesse, dans un effort surhumain, car il ne trouve pas un combattant de taille.

Plus qu'un bon combattant ou même un très bon combattant, celui qui excelle s'extrait de toute échelle d'évaluation pour devenir lui-même étalon de valeur. Après avoir accompli avec brio toutes les figures de son art, suivi parfaitement toutes les règles du combat, c'est à lui que revient la tâche de laisser à la postérité une nouvelle figure ou une nouvelle règle. Ce n'est plus un bon combattant selon les valeurs du combat, il est hors-combat et lui-même évaluateur bienveillant, voire valeur de référence.

Pour en revenir à l'*Iliade*, notre référence introductive, c'est le chant XXIII où Achille, après avoir excellé au combat en tuant Hector, revient dans son camp avec la légitimité des armes et organise lui-même des jeux en l'honneur du défunt Patrocle. C'est alors lui qui fixe la distance de la course de char et de la course à pied ; c'est lui qui arbitre et distribue les prix pour les vainqueurs au pugilat, au jet de javelines et au lancer du disque. Il n'est plus un combattant valeureux, il est l'évaluateur des combats.

Table des matières

Qu'est-ce qu'un combat ?	3
L'abc du combat	3
Le paradoxe du guerrier	4
Combat et valeur	4
Le combat guerrier	5
La force	5
Le terrain	6
Le moment	6
La tactique	6
Les armes.....	7
Le nombre.....	7
L'information	7
La guerre et les valeureux	7
Le combat pacifié	9
Courages.....	9
Forces	11
Intelligences.....	13
Maîtrises	15
Loyautés	17
Noblesses.....	18
Gloires.....	20

Table des illustrations

Guernica de Pablo Picasso.....	8
Bushido, code d'honneur samouraï japonais.....	11
La lutte, Musée archéologique de Berlin	12
Les échecs : un jeu de stratégie.....	14
Tauromaquia de Goya : le combat du taureau	16
Mêlée de rugby, équipes de l'armée française	18
Table des noblesses.....	18
L'Ecole des Armes, 1763 (Italie) – reproduction par l'Encyclopédie des Lumières.....	19