

L'escrime de Giacomo Di Grassi : les armes d'hast : hallebarde, esponton, roncone, pertuisane ⁽¹⁾

L'ouvrage de Di Grassi se divise en trois grandes parties : une première partie de considérations générales, une seconde partie sur les techniques d'armes et une troisième partie sur les feintes. Nous développerons dans cet article les techniques d'armes et des feintes pour les armes d'hast, et nous suivrons ligne par ligne le traité de Di Grassi.

Di Grassi prévient le lecteur : *il peut paraître étrange d'avoir placé ici quatre armes en même temps*. Mais bien qu'elles soient différentes, leur escrime *est la même*, et sa pratique *aidera à la connaissance de tout ce qui concerne le vrai Art*.

De la pertuisane

Di Grassi débute par un petit récapitulatif historique.

La pertuisane est importante car d'elle, au niveau technique, dépend tout le reste.

Elle fut inventée pour la guerre, afin de permettre aux fantassins de blesser les cavaliers, aussi bien avec la pointe qu'avec le tranchant. Plus tard, comme elles furent utilisées comme arme de jet, elles étaient dissuasives. Elles pouvaient blesser les archers à cheval comme les autres cavaliers.

Par conséquent, ces pertuisanes furent fabriquées plus grandes et plus lourdes, et dans un parfait acier, pour percer les mailles et briser le fer. Puis, on y adjoigna deux crochets à la base du fer, afin de garder les coups et de permettre en continuant le coup de venir frapper. Les armes évoluèrent encore. On eut alors plusieurs armes, dont l'esponton dont le poids et la largeur, plus petits, ne permettaient pas de frapper avec le tranchant, mais toute sa puissance consistait en l'estoc.

Puis on plaça ces défenses, non plus sur la partie la plus basse de l'acier mais en son milieu. Enfin, afin d'augmenter les capacités offensives de l'arme, pour renforcer le faux fil, on y adjoint, sur le côté droit, une pointe effilée, obtenant ainsi un ancien type de hallebarde.

L'escrime des armes d'hast se base sur les six mouvements différents possibles : *un vers la tête, un vers les pieds, un vers le côté droit, un vers le côté gauche* (2), *un vers l'avant et vers l'ennemi (en avançant), l'autre en arrière vers soi-même*.

Pour que ce dernier mouvement soit aussi offensif, on adjoigna à l'arme, un crochet tourné vers la main, lequel permet de déchirer les armures et faire chuter les hommes de leur cheval.

Ce crochet est placé sur la roncone, contrairement à la hallebarde, de telle façon qu'il laisse le tranchant si long qu'il ne gêne pas les coups de tranchant. Ainsi, la roncone est l'arme la plus parfaite, parce qu'elle peut frapper dans chacun de ces six mouvements, et ses défenses sont à la fois des coupes et des piques, ce que les nouveaux types de hallebardes ne peuvent pas faire : le tranchant n'est pas si apte à frapper, et la pointe est un peu faible, de telle façon qu'en frappant quelque chose dure, elle peut se casser, et ce qui fait aujourd'hui la force de toute armées, ce sont l'arquebuse et la pique.

Avec une pertuisane on peut frapper avec la pointe et du tranchant, dans cinq mouvements (3) ; avec l'esponton, seulement avec la pointe dans les mêmes mouvements, et avec la hallebarde et la roncone, avec la pointe et le tranchant, dans les six mouvements.

Comme ces armes sont utilisées pour entrer à travers les piques et autres armes pour briser et semer le désordre dans la ligne de bataille, dans les lignes suivantes est présentée la façon la plus commode de les manipuler.

La pertuisane, la hallebarde et la roncone, mais pas l'esponton qui n'a pas de force dans le tranchant) doivent être portés au milieu de l'hast, avec le talon de l'arme devant et très bas, et la pointe près de la tête.

Avec le talon, ou la partie basse de l'hast sous la main, on doit garder et battre la pointe des piques et autres armes puis on doit entrer en faisant un pas du pied arrière et dans le même instant, laisser tomber son arme aussi fort que possible et frapper du tranchant au travers des piques. Ce type de

coup, délivré comme il se doit, de haut en bas, avec une arme lourde, est si fort qu'il peut couper les piques, mais aussi tout obstacle.

Dans ces affaires, l'esponçon n'est pas utilisé puisqu'il n'aurait aucun effet.

Mais si on est contraint de l'utiliser, on ne doit ni battre, ni garder avec l'hast, mais avec le fer et ses défenses, et dès que l'on a battu et ouvert une voie d'entrée, seulement alors, estoquer.

Pour ce type de combat (4), la pertuisane est la plus appropriée de ces quatre armes parce qu'elle n'a pas d'autre défense que celle fournie par l'hast. Elle peut être utilisée pour entrer dans les piques, en raison de son poids.

Toutefois, ces armes peuvent également être utilisées en combat singulier (5), aussi bien en attaque, qu'en défense, et il n'y aura que peu de différences dans les techniques de combat singulier avec ces armes.

De la roncone contre roncone, hallebarde contre hallebarde, hallebarde contre ronconne

Comme la roncone et la hallebarde ont les mêmes attaques et défenses, et ont la même longueur, je ne pense pas bon de faire deux traités à leurs sujets, parce que je serai obligé de répéter la même chose deux fois, ce qui, superflu, sera "repoussant". Je les nommerai indifféremment par le terme hallebarde.

Avec ces armes, il est difficile de frapper avec la pointe. La course de la pointe peut être arrêtée par le moyen de nombreux crochets et fourches existant sur la hallebarde.

Il est de plus périlleux de frapper du tranchant, parce que comme je l'ai déclaré dans le traité de l'épée simple, un coup de tranchant donne à l'ennemi du temps pour entrer.

Par conséquent, si on veut sans risque manier la hallebarde, on doit d'abord considérer ces deux propositions :

On peut résister à l'estoc, parce qu'il existe des crochets et fourches, et quand on a coincé la hallebarde de l'ennemi, celui-ci est dans l'impossibilité de la détacher.

Le péril des coups de tranchant peut être évité si on est agile et audacieux, en agissant dans le temps juste.



ed. anglaise de 1594



ed.

italienne de 1570 (6)

Comment frapper avec la hallebarde

Dans le maniement de cette arme, Di Grassi ne conseille qu'une garde qu'il nomme garde basse. L'arme est portée en son milieu. Les mains sont distantes l'une de l'autre et la pointe de l'arme est directement dirigée vers l'ennemi. Le pied avant est contraire au pied avant de l'ennemi.

Pour attaquer, on doit d'abord battre l'arme ennemie, puis délivrer en force un estoc.

En battant l'arme, les hallebardes peuvent s'attacher. Dès que l'on perçoit qu'elles sont entremêlées, il faut se tenir fermement sur ses pieds et faire un pas vers ennemi, en levant l'arme ennemie avec la sienne, et alors avec le talon de l'hallebarde frapper l'ennemi à la poitrine. Di Grassi n'est pas contre le fait que l'on puisse mettre au talon un pic fort et pointu en fer. Parce les armes ont été levées, elles sont maintenant décrochées. A ce moment, en retirant le pied avancé, sans déplacer les mains sur la hallebarde, on délivre un fort coup de tranchant, qui alors est *très commode*.

Ce coup de tranchant est si puissant qu'il peut couper l'arme ennemie si elle y est opposée. En tous les cas, on est si près de l'ennemi que l'on peut garder tous les coups, l'ennemi ne pouvant pas frapper, si ce n'est en deux temps : en retirant son pied et la hallebarde puis en délivrant l'estoc.

C'est une bonne façon de frapper car si on tente de détacher les armes soit en reculant soit en se portant de côté dans l'intention de frapper, on risque d'être attaqué, ou si on attaque on a perdu du temps, et on risque à nouveau d'attacher les armes.

De la défense du talon de la hallebarde

Pour la défense de ces deux coups, on doit se tenir avec le pied contraire devant par rapport à l'ennemi. Quand l'ennemi, après avoir attaché les armes, tente de les lever, on doit, n'ignorant rien de ce que veut l'ennemi, recouvrir (7) son hallebarde en faisant un pas et frapper avec le talon aux cuisses ou au ventre, puis délivrer un coup de tranchant sans se retirer et sans bouger ses mains. Ce coup doit être rapide.

En combat singulier à la hallebarde, on doit chercher à esquiver les coups et tenter par tous les moyens possibles de donner des estocs sans se faire accrocher son arme.

De l'attaque et de la garde de l'esponton

La même garde peut être tenue à l'esponton ou à la hallebarde, et les mêmes coups donnés. *Parce que le tranchant de l'esponton est faible, les coups de tranchant sont peu efficaces*. Ainsi dans le maniement de l'esponton, il est préférable de battre d'abord l'esponton ennemi, puis de délivrer un estoc.

Si l'esponton est en dedans, c'est-à-dire entre les bras de l'ennemi, on doit le pousser en dehors et

délivrer un estoc avec son propre espointon, de la longueur de l'arme, sans déplacement des pieds, au visage de l'ennemi. Si l'espointon est en dehors, on doit le battre en arrière, faire un pas, et projeter l'espointon au visage de l'ennemi, de la longueur de l'arme et du bras, et retirer immédiatement son pied et sa main, pour se retrouver dans la même garde basse.

De la défense des estocs de l'espointon

Pour défendre contre ces deux estocs, et frapper, il est nécessaire d'avoir en tête *la plus subtile considération des temps*. Si l'ennemi veut battre l'espointon, on doit s'écarter de la ligne droite. Dès que l'on voit l'espointon ennemi s'écarter de la ligne droite, et dans le même temps où l'ennemi va battre l'espointon, on doit agilement délivrer un estoc. Que l'on se trouve en dedans ou en dehors et l'espointon ennemi écarté de la ligne droite, il faut s'écarter, revenir dans cette ligne droite c'est-à-dire se réorienter vers l'ennemi, et en réalisant un pas frapper d'estoc, de la longueur du bras arrière et se retirer pour se retrouver à nouveau en garde.

De la pertuisane

Di Grassi conclut par un nouveau sous-chapitre sur la pertuisane, pour spécifier que si on veut utiliser cette arme en combat singulier, on ne doit pas frapper avec le tranchant, parce que c'est trop long, et qu'on peut être frappé pendant ce temps. Par conséquent, il faut pratiquer l'estoc, dans les mêmes attaques et défenses que celles de l'espointon.

La pique (8)

Di Grassi la considère comme *la plus honorable et la plus noble* des armes d'hast et lui consacre un chapitre à part (9). C'est une arme fort estimée parmi les chevaliers renommés et les grands seigneurs, par *son manque de duperies et pour la force, la bravoure et le jugement profond exigé pour son maniement. Elle nécessite une plus subtile et délicate connaissance des temps et des déplacements, ainsi qu'une grande résolution pour frapper. Ces qualités ne sont pas présentes en tout homme, mais chez ceux forts de bras et courageux. Aucune de ces deux qualités ne peut donner autre avantage que celui d'être plus rapide et résolu, à la fois dans le jugement et dans la main, que peut être l'ennemi. Par conséquent laissez chacun résoudre lui-même ce qu'il doit faire pour manipuler la pique comme il se doit.*

La façon de manipuler la pique

Cette arme renommée peut être manipulée de diverses façons en combat singulier, son utilisation à la guerre n'est pas mon propos présent.

Les gardes suivantes ne doivent pas être prises :

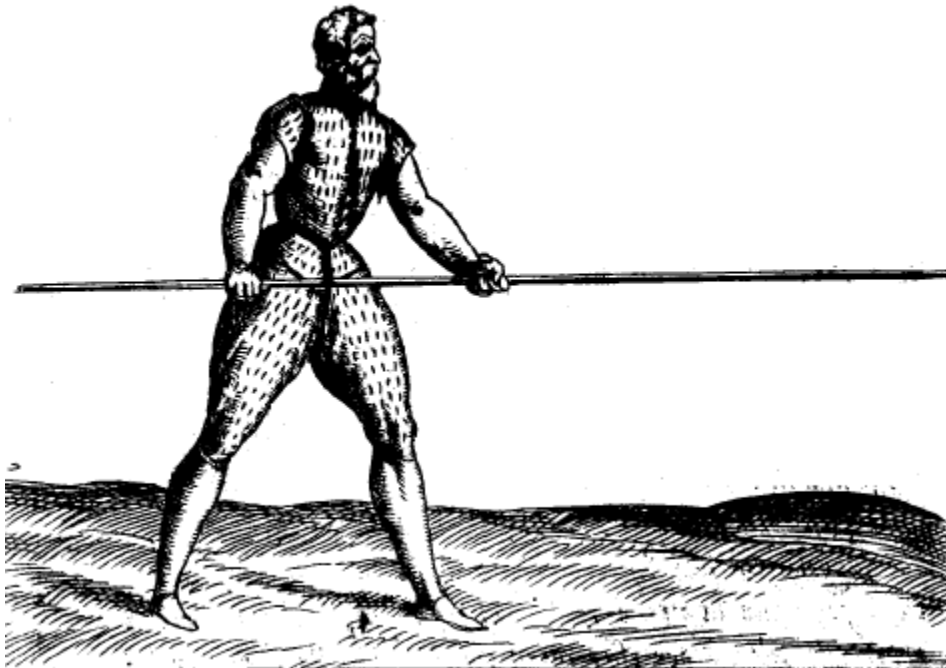
- tenir la pique en son milieu : trop dangereux
- (*pour ceux plus forts de bras mais plus faibles de cœur*) tenir la pique près du talon de l'arme : trop difficile à tenir, trop de force est utilisée pour porter et soutenir la pique, il en reste donc moins pour *se défendre fortement et attaquer sans risque*.

La pique doit être portée d'une longueur de bras du talon de l'arme, et entre les deux mains également une longueur de bras. La main arrière tient fermement l'arme, la main avant n'est pas verrouillée de sorte que la pique *puisse se décaler d'avant en arrière*.

La main antérieure soutient la pique, la main postérieure en commande les mouvements.



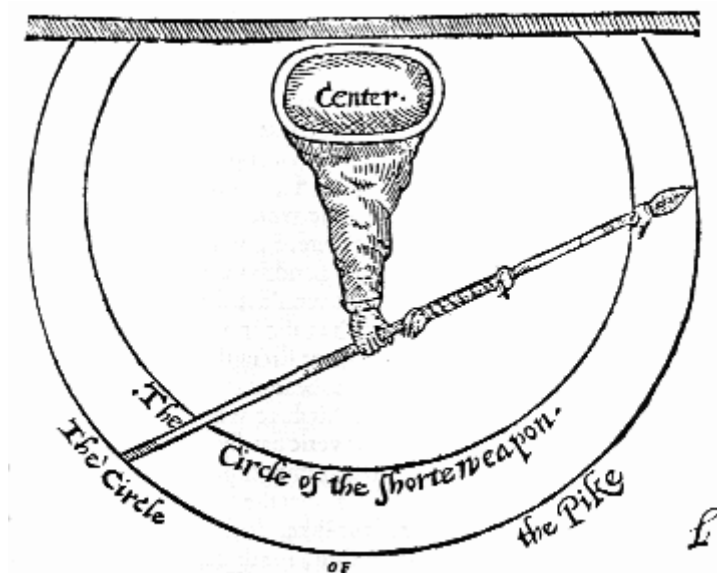
ed. anglaise



ed. italienne

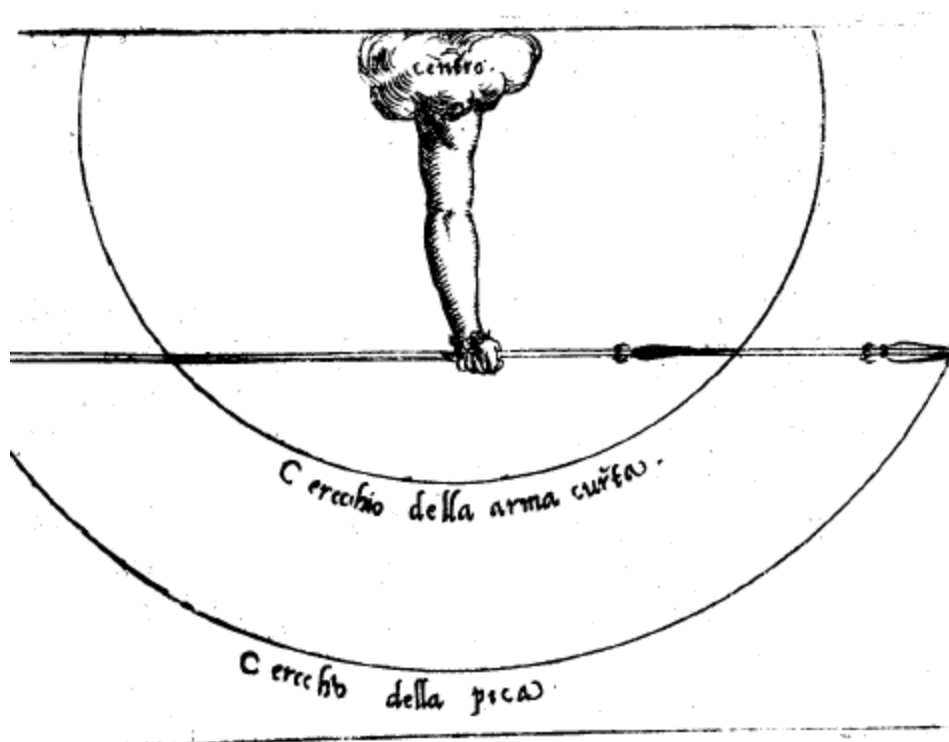
Pour quelle cause la pointe de la pique fait une plus grande course que toute autre arme plus courte.

Encore une fois, Di Grassi résonne en physicien, et dans un long chapitre explique que plus une arme est longue, plus elle sera rapide, plus le coup de tranchant sera puissant, et plus la course de la pointe sera grande.



ed.

anglaise



ed.

italienne

Des gardes de la pique

Di Grassi ne retient que deux gardes :

- une garde de laquelle on peut frapper le corps de l'ennemi dans sa moitié supérieure : la garde haute.

- une autre garde de laquelle on peut frapper le corps de l'ennemi dans sa moitié inférieure : la garde basse. Dans la garde basse, les bras soutenant la pique sont en bas et la pointe de la pique est haute.

Pour frapper, il est nécessaire de battre d'abord la pique ennemie. Mais cela demande du temps. On

peut alors, après avoir battue la pique de l'ennemi, changer de garde, en passant de la garde basse à la haute ou inversement.

Il existe une autre garde, intermédiaire, la garde droite (10), avec la pique tenue directement vers l'ennemi. Cette garde ne doit pas être tenue autrement que contre l'une des deux gardes précédentes, la garde haute ou la garde basse. Face à ces deux gardes, la garde droite présente l'avantage d'être plus longue et plus rapide, on peut également battre facilement la pique de l'ennemi.

De la façon de frapper dans les dites gardes

Quand l'ennemi est en garde basse, on doit s'y opposer en garde haute ou en garde droite. Quand il est en garde haute, on doit se tenir en garde droite ou en garde basse. Et la première chose à faire est de battre la pique de l'ennemi, en dedans ou en dehors, mais de telle sorte qu'on ne soit pas trop déporté de la ligne droite. Dès que la battue est faite il faut frapper en estoc, en portant son corps à l'inverse de ses bras, on est ainsi le mieux protégé des coups de l'ennemi, et on peut donner son propre coup avec force. Et en se rappelant toujours de donner un coup bas si on est en garde haute, un coup haut si on est en garde basse, et au milieu si on est en garde droite.

De la défense des gardes

Les coups de ces gardes seront défendus de la même manière que ceux de l'esponçon. Di Grassi nous invite à nous y référer. Toutefois, *il est à considérer que l'on doit avoir dans le maniement de cette arme une grande attention aux temps, plus qu'avec toute autre*. Et ceci, il ne peut l'enseigner dans un traité : *Et comme tout cela doit être vérifié en effet, et non en mots, chacun doit s'exercer soi-même dans cet Art, d'abord en apprenant les principes, puis en s'exerçant avec l'arme afin d'atteindre la plus subtile et délicate connaissance et considération du temps, sans lequel il n'est pas possible d'atteindre l'objectif de cet Art*. Ainsi on pourra atteindre un jugement parfait et être plus assuré dans ses armes (11). Et ne pas pratiquer nombres de feintes et *cette vaine sorte d'escrime* (12). Les hommes compétents dans l'art vrai ne doivent pas *donner crédit aux forts de bras, aux hommes habiles à réaliser des feintes*, car ils savent que *ce ne sont pas les coups de tranchant revers ou droits qui donnent la victoire, mais les coups de pointe, avec avantage et dans le temps voulu*. L'objectif de cet art étant de frapper sans être frappé.

Les feintes

Généralités

Dans l'introduction de la *partie traitant des duperies et des feintes de coups et d'estocs*, Di Grassi écrit qu'il est inconcevable qu'en combat on se laisse aller à feinter des coups. *Certains hommes sont aveuglés par leur propre vanité*, pensent être supérieur à leur adversaire, plus agiles, et se permettent alors ces feintes, pensant que leurs coups ne seront pas esquivés. Mais il s'agit d'orgueil, leur utilisation en combat réel est plus qu'incertaine, parce que le temps utilisé à la réalisation d'une feinte pourra être employé par un adversaire agile et expérimenté.

En situation de combat, il ne faut pas sous-estimer son adversaire, il faut le considérer comme *égal à soi-même en connaissance et en force, et s'habituer à frapper le plus rapidement possible*, et avoir une bonne garde.

Quant à ces feintes et duperies, il ne faut pas les surestimer, ni les méconnaître, et les utiliser comme exercices sportifs ou le *passé-temps*. Ou alors... *contre certaines personnes qui sont soit trop lentes, ou qui ne connaissent pas les vrais principes de l'Art*. (Mais attention, comme Di Grassi l'a souligné plus haut, à ne pas faire preuve d'arrogance ou de prétention).

Qu'est-ce qu'une feinte ?

Les duperies ou feintes ne sont pas autre chose, qu'un coup ou un estoc détourné, non dans l'intention de blesser ou de frapper l'adversaire, mais pour qu'il se découvre à un certain endroit, ou l'on pourra sans risque le frapper. C'est également une indication fautive, comme une ouverture de garde. Il s'agit de toute façon de provoquer une réaction qui sera quantifiable, prévisible, et d'y avoir prévu une réponse. Si l'adversaire, ne répond pas à la feinte, on doit être en mesure de réagir tout de même. Il s'agit enfin de dissimuler le mouvement et son intention.

Il existe autant de feintes que de coups, sinon plus.

Les feintes spécifiques aux armes d'hast

Les feintes sont plus évidentes dans ces armes que dans les armes courtes maniées à une seule main, parce que les deux bras se meuvent plus lentement qu'un seul bras.

La raison en est que, considérant le fait que ces armes sont plus longues, elles font dans leurs déplacements une course plus longue, et ceci est mieux perçu dans les coups de tranchant que dans les estocs.

Par conséquent, la meilleure feinte que l'on peut pratiquer dans le maniement de ces armes est une feinte d'estoc, et le coup de tranchant ne doit jamais, ou rarement, être pratiqué, seulement lorsqu'il est contraint.

Pour cela, je conseille quatre gardes, dont trois avec la pointe en avant.

La première : pointe basse, et le bras arrière levé.

La seconde : pointe haute, et le bras doit être bas.

La troisième : pointe et mains à la même hauteur, formant une ligne droite parallèle au sol.

Mais dans les feintes en dedans ou en dehors, on doit se rappeler cette remarque, on doit toujours tenter de garder une bonne couverture, en déplaçant le pied arrière du côté où l'arme sera dirigée pour frapper après la feinte.

La quatrième garde, est particulièrement pratiquée avec la ronconne, et consiste à porter l'arme avec le talon devant, le tranchant levé en arrière.

Ceci est très utilisé dans l'intention d'attendre le coup de l'ennemi, on est ainsi capable de la garder, soit avec le talon soit avec le milieu de l'hast, et alors entrer et frapper d'un coup de tranchant en réalisant un pas. La feinte que l'on peut faire dans cette garde est quand on a gardé le coup ennemi avec le talon de l'arme et que l'on va faire un pas en avant pour délivrer le coup de tranchant, si l'ennemi lève ou avance son arme pour se protéger, alors on retire son arme et on délivre un estoc en bas, en avançant d'un pas.

De la pique

On peut également faire quelques feintes avec la pique, bien qu'elle soit dépourvue de fourches. Mais l'utilisation de la pique permet plutôt de montrer sa grande valeur que des feintes.

Et pour autant qu'il n'y a rien d'autre que la pointe pour attaquer, et la longueur pour défendre, pour cette raison on ne peut pas faire d'autres feintes qu'avec la pointe. Je dis qu'elle peut être portée de diverses façons, comme elle peut l'être pour son propre avantage, en bout, au milieu, plus en arrière, plus en avant, comme il sera plus commode à celui qui la porte. De la même manière, on peut considérer trois gardes, c'est-à-dire, la première droite, avec les bras égaux (au même niveau), la seconde avec la pointe basse, la troisième avec la pointe haute, et feinter dans chacune d'elles un estoc, en dedans, en dehors, en haut, en bas, et alors immédiatement frapper, contrairement à la feinte, en portant toujours le pied postérieur vers le côté où est dirigée la frappe de la pique. Dans le maniement de la pique, on doit toujours diligemment considérer que c'est la main postérieure qui gouverne, pousse ou recule la pique, et que la main avant ne sert qu'à aider à la soutenir.

Les défenses des feintes des armes d'hast

Comme on ne peut pas rendre feinte pour feinte, ou arracher l'arme des mains de l'ennemi (13), le mieux est d'avoir recours au Vrai Art et de considérer la feinte comme le vrai coup, et frapper avant que l'ennemi n'utilise un deuxième temps. Tout en faisant attention en délivrant le coup, d'être souple et de s'appliquer à porter son corps et ses bras de telle façon que l'arme nous protège.

La pratique préserve, accroît, stabilise la force de l'art, de la nature, et plus que la science, nous donne la prudence de nombre de détails.

Capo Ferro, ch. 10

Cette présentation de l'escrime aux armes d'hast, placée au même niveau que l'escrime à l'épée,

seule ou en association, est à l'image de la présentation de l'ensemble des techniques d'armes de Di Grassi : synthétique, concise, dépouillée de tout artifice mais attentive aux détails. Di Grassi y a répertorié l'essentiel des techniques, et nous les offre décrites clairement et simplement. Il suffit au lecteur de mettre tout cela en application et de s'y exercer sérieusement... Ce passage est à l'image du traité tout entier présenté comme un manuel pratique pour l'apprenti escrimeur.

L'escrime de Di Grassi est bien étudiée et repose sur de longues années d'apprentissage. Di Grassi dit, dans son introduction, que *l'exercice des armes a enchanté son enfance*, et que plus tard, il s'est *beaucoup entraîné, avec différents maîtres réputés*, et il est devenu un des fervents défenseurs de son Art, qu'il considère, avec l'étude (des humanités et des sciences), comme *un des ornements de ce Monde*. Son escrime est un Art militaire mais ce n'est pas une escrime de champ de bataille. A la guerre, ce sont *la pique et l'arquebuse* qui règlent les combats (14). C'est bien ici une escrime de combat singulier, un art de se défendre soi-même dans un duel dont les raisons sont encore empruntées d'éthique courtoise : *l'honneur de sa patrie* ou *l'honneur des dames*.

1 - ital : *Arma d'asta : Allabarda, Spiedo, Roncha, Pertesanone* ; ang : *Weapons of the staff : bill, partisan, halberd and javelin.*

Hallebarde : ital : *allabarda* ; ang : *halberd*.

Esponton : ital : *spiedo* ; ang : *javelin*.

Roncône : ital : *roncha* ; ang : *bill*.

Pertuisane : ital : *pertesanone* ; ang : *partisan*.

2 – ces mouvements sont réalisés sans déplacement. La main arrière propulse l'arme.

3 - l'édition italienne spécifie bien *in cinque moti*. L'édition anglaise comporte donc une erreur puisque est retranscrit : *in such motions*

4 - ital : *in questa sorte di combattimento* ; angl : *in this kinde of skirmish*

5 - ital : *per combatter ancho da solo a solo* ; ang : *to skirmish single*

6 - les personnages des deux éditions tiennent une roncône. On peut voir à terre, de bas en haut, la hallebarde, l'esponçon, la pertuisane.

7 – ital : *cavare* ; ang : *to recover*

8 – ital : *picca* ; ang : *pike*

9 – Cette arme bénéficiera plus tard de traités spécifiques :

Francesco Alfieri, *La Picca, e la Bandiera*, Sebastiano Sardi, Padoue, 1641,
Antonio Vezzani, *L'Esercizio academico di Picca*, Parme, 1688.

10 – ital : *guardia retta* ; ang : *straight ward*

11 - Di Grassi ne parle ici plus précisément de la pique.

12 - ital : *schermire*, ang : *skirmishing*

13 - Di Grassi dit : *bien que cela peut être fait, je ne le conseille pas, car il est très difficile d'arracher une arme tenue fermement avec les deux mains*

14 - C'est, dans le traité de Di Grassi, la seule référence aux armes à feu