

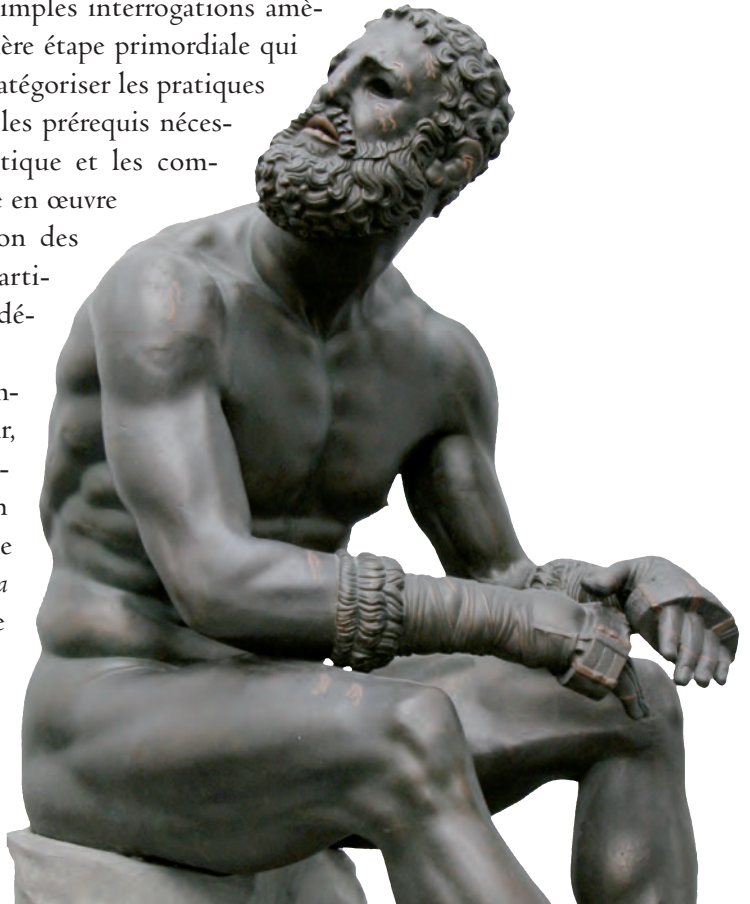


## Introduction

**L**A PRATIQUE ET LA COMPÉTITION sportives ont pris dans nos sociétés une importance non négligeable. Les événements sportifs sont retransmis par les télévisions du monde entier et leur pouvoir sur l'imaginaire collectif est impressionnant. Pour s'en convaincre, il suffit de repenser à ce qui a été appelé en 1998 « l'effet coupe du monde » lors de la victoire de la France. « La victoire était en nous tous », le moral des ménages était au beau fixe et nous étions la « France Black, Blanc, Beurre », championne de l'intégration. Mais au lendemain du terrible désenchantement coréen, tout était différent. Cet exemple nous permet d'illustrer l'influence d'un Zinedine Zidane ou d'un David Douillet, et de souligner qu'elle va bien au-delà du simple cadre du stade ou du tatami. Plus leurs exploits sont grands et médiatisés, plus nos champions sont populaires, influents et courtisés par le pouvoir politique, économique et par les instances de la vie sociale. Mais ce phénomène ne semble pas nouveau, la compétition sportive et son formidable moteur d'énergie positive remontant bien loin dans notre histoire. Homère dans son Iliade, au chant XXIII, nous décrit déjà des jeux funéraires qui n'ont rien de simplement ludique ou propédeutique à la guerre, comme nous le pensons bien trop souvent. Ils préfigurent de véritables compétitions sportives avec toute l'influence, la frustration, ou la propagande que cela comporte. Revivre et enseigner les techniques de combat antiques, et plus spécialement l'art des anciens combattants semble, pour beaucoup, tout à la fois inutile et impossible. S'il paraît acquis qu'une meilleure connaissance des techniques, intentions et émotions exprimées par ces sportifs apporte une nouvelle vision du monde antique et une

mise en valeur du patrimoine aussi originale qu'originelle, il est plus difficile de répondre à la question de déterminer dans quelle mesure cette expérimentation est possible. Et si l'on peut prétendre pratiquer et enseigner les sports de combat antiques au XXI<sup>e</sup> siècle tout en respectant l'histoire. À cette question, s'en ajoutent d'autres tout aussi pertinentes : « Comment la pratique sportive moderne peut-elle aider à la recherche archéologique et historique, et dans quelle mesure peut-on expérimenter les gestes anciens ou prétendre le faire ? ». Ces simples interrogations amènent à une première étape primordiale qui va permettre de catégoriser les pratiques antiques, définir les prérequis nécessaires à leur pratique et les compétences à mettre en œuvre pour la réalisation des actes moteurs particuliers qui en découlent.

Il nous a donc semblé évident d'avoir, pour cela, une nouvelle approche afin d'appréhender ce phénomène sans *a priori*. La démarche expérimentale



5  
Bronze d'époque romaine.  
Pugiliste assis. Rome, musée  
de la civilisation romaine.

choisie se veut rigoureuse et sans ambiguïtés: il ne s'agit pas de reconstituer tel ou tel phénomène sportif de telle ou telle époque, mais de comprendre la complexité des gestes athlétiques antiques, leurs liens entre eux et le lien avec les disciplines modernes. Notre étude, qui se décomposera en trois temps, portera plus spécialement sur la légitimité de l'expérimentation des sports de combat antiques dans un premier temps, dans un second temps sur le comparatif entre les pratiques sportives d'hier et d'aujourd'hui et enfin nous nous intéresserons aux techniques issues de l'expérimentation.





## Légitimité de l'expérimentation des sports de combat antiques

**P**OUR BEAUCOUP DE NOS CONTEMPORAINS, sport de combat rime avec Asie ancestrale, ignorant trop souvent la richesse des sociétés antiques méditerranéennes pour tout ce qui concerne ces disciplines. Les non-spécialistes, et parfois même les experts, confondent et mélangent les techniques de combat militaires comme le *close-combat* (forme de combat rapproché, utilisée par les forces armées, qui regroupe des techniques à mains nues et des techniques à l'arme blanche) et les formes sportives, comme le judo. Ces confusions créent dans l'esprit du grand public un amalgame préjudiciable qui laisse trop de place à des interprétations fantasmagiques, magiques ou surnaturelles. Tout ceci est vrai aussi bien pour les sports de combat antiques que pour les disciplines modernes. Mais si aujourd'hui les sports de combat traditionnels n'attirent plus les foules de spectateurs lors des compétitions, cela n'a pas toujours été ainsi. Dans l'Antiquité, comme en témoignent les sources littéraires et archéologiques, les disciplines sportives attiraient des milliers de spectateurs des quatre coins du monde connu. L'archéologie expérimentale offre en plus la possibilité d'une vision nouvelle, d'un éclairage neuf, à travers une meilleure connaissance des gestes athlétiques qui faisaient vibrer le public antique. Elle agit comme un nouvel instrument de vision, donne une nouvelle vue des éléments archéologiques et éclaire les sources littéraires parfois obscures. Finalement, l'archéologie expérimentale permet la réalisation de l'histoire du geste lié à la discipline, offrant une restitution des émotions liées aux exploits et aux performances

physiques, évoqués et magnifiés depuis dans les mythes et légendes antiques.

Mais avant d'aborder l'expérimentation en elle-même, il nous semble important de définir, au préalable et clairement, les différentes pratiques liées au combat. Nous devons identifier leur fonctionnement spécifique, les mouvements posturaux liés à leur pratique de base, et les compétences nécessaires pour une gestion parfaite du geste technique. Enfin, il faut faire le choix d'une stratégie pédagogique afin de fournir à la recherche fondamentale une représentation vivante fidèle du modèle, tant du point de vue historique que sportif, c'est-à-dire avec une réelle intention agonistique et non par un ensemble de mouvements posturaux chorégraphiés.

Une définition nette des terminologies employées est, à ce stade-là, indispensable : archéologie expérimentale, art de combat, art martial et art de la guerre, sport et sports de combat.

## L'ARCHÉOLOGIE EXPÉRIMENTALE

L'archéologie expérimentale reprend dans ses premières étapes les phases de la reconstitution historique, et poursuit en quelque sorte le travail en y ajoutant une phase empirique. Elle obéit ainsi à la démarche scientifique que l'on définira selon le modèle mnémotechnique OHERIC :

- Observation de l'iconographie, réunion des éléments et des sources historiques.
- Hypothèses élaborées par un ensemble de spécialistes.
- Expérimentation par la mise en pratique des combats, sans mise en scène.

- Résultats : recueil des faits survenus durant la pratique agoniste.
- Interprétation : critique, analyse et évaluation de tous les résultats.
- Conclusion : bilan et élaboration de nouvelles données ouvrant sur un nouveau cycle.

## ART DE COMBAT

L'expression « art de combat » est plus large dans son acceptation que celui d'art martial, et donc plus appropriée pour désigner les traditions guerrières de tous les peuples. Nous trouverons sous la terminologie « art de combat », à la fois l'ensemble des sports de combat, l'ensemble des arts martiaux et arts guerriers, mais aussi les formes d'escrime de tous les continents.

## ART MARTIAL ET ART DE LA GUERRE

Si les définitions officielles donnent à la terminologie « arts martiaux », une répartition spatiale asiatique aux pratiques de combat, fixant ces disciplines en Chine, au Japon ou encore au Vietnam, les pratiquants, eux, font une distinction de type réglementaire, et classent les arts martiaux dans les catégories de disciplines non compétitives. Gérard Fouquet, lors du 3<sup>e</sup> colloque organisé autour de la thématique des sports de combat à l'Institut National du Sport et de l'Éducation Physique (INSEP), démontre que le terme « arts martiaux » tel qu'il est apparu désigne des pratiques guerrières des peuples asiatiques issues par traduction de la terminologie chinoise, mais introduites en Europe par les Japonais.

Les termes de « défense personnelle » et « d'art militaire » représentent, pour leur part, aujourd'hui des sous-ensembles précis des arts martiaux ou des sports de combat : ce sont des groupes de

techniques à la disposition d'un spécialiste (le soldat, l'agent de sécurité, le policier) ou d'un non-spécialiste (monsieur ou madame X) face à une situation particulière.

### SPORT DE COMBAT

Les sports de combat désignent, dans leur définition étymologique, les oppositions réglementées de type agonistique. Chez les pratiquants, on oppose souvent arts martiaux et sports de combat. On entend généralement par sport de combat les pratiques martiales de compétition, avec des affrontements de type « duel » par opposition aux pratiques dites guerrières avec des situations d'opposition plus complexes.

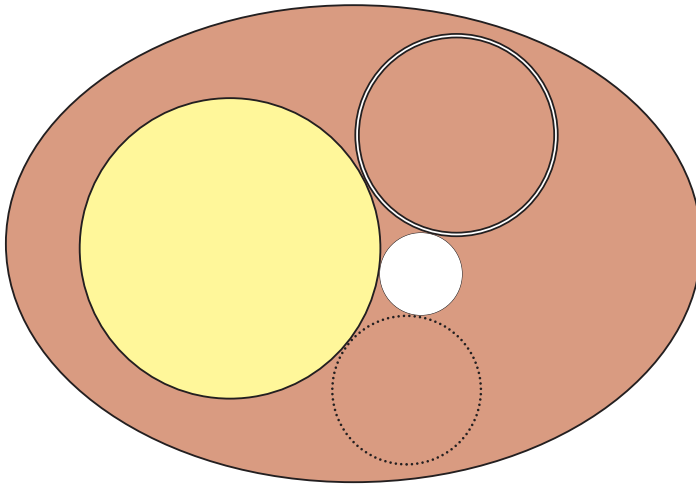
Nous pouvons dire que les sports de combat réunissent plusieurs éléments simultanés : l'opposition dans un cadre institutionnel (lieu, espace et temps définis), un seul adversaire (le duel), un démarrage et une continuité de l'action connue par avance (salut de début de combat, arbitre, catégories...) et une distance définie par le corps du combattant ou l'instrument de combat (épée ou sabre en escrime, sabre de bambou en kendo). Au contraire, les arts martiaux représentent plutôt l'ensemble des techniques à la disposition de l'individu pour faire face à l'ensemble des situations d'affrontement.

### CONCLUSION






Nous pouvons désigner par art de combat la totalité des techniques ou pratiques civiles, militaires, agonistes ou non de tous les peuples. L'art martial désigne plus particulièrement les arts de combat de la zone géographique asiatique tandis que sport de combat, autodéfense, et pratique police ou militaire constituent des sous-groupes spécifiques.



L'exécution d'un geste athlétique nécessite une alternance de phases obligatoires afin d'obtenir une réalisation précise et adaptée. Il est intéressant de prendre en compte les phases initiales d'une part et de prise de décision d'autre part. Elle renseigne le combattant sur le geste à exécuter, le moment idéal pour le faire, et son rapport à l'adversaire et à l'espace. Leur étude offrira aux chercheurs un point de référence des choix moteurs choisis par le combattant, pour le développement des gestes plus complexes de la phase qui lui succède, que nous nommerons phase opérationnelle. Ainsi, toute discipline sportive humaine, comme toute action physique et tout savoir impliquant des gestes organisés scientifiquement, peut entrer dans le cadre d'un protocole expérimental.



*Imbrication des pratiques liées au combat.*

-  Ensemble des arts de combat
-  Ensemble des arts de combat d'Asie
-  Ensemble des arts de combat « sportivisés »
-  Ensemble des arts de combat liés à la défense personnelle
-  Ensemble des arts de combat liés à la sécurité publique