

## Être agent ou patient ?

par Aurélien Calonne - 04/11/2016

<http://nimico.org/bolonais/etre-agent-patient>

Les pièces décrites dans les sources de la tradition bolonaise désignent la plupart du temps les joueurs sous les termes d'agent et de patient. L'agent est l'initiateur de l'attaque, le patient quant à lui est en attente l'action adverse. Si l'on compare de façon assez simple avec la tradition germanique, on peut dire que l'agent est dans le *vor*, l'avant, et le patient est dans le *nach*, l'après. Alors que cette tradition favorise le jeu dans l'avant, cela est moins clair dans les sources bolonaises. Je propose ici d'analyser ce que nous décrivent celles-ci afin de savoir s'il vaut mieux être agent ou patient.

## Être agent

En premier, je veux qu'il soit agent : c'est-à-dire le premier à attaquer, parce qu'il est plus honorable d'être d'abord agent plutôt que patient, car l'on demande toujours qui a été le premier à entrer. Et il y a aussi une autre cause, celui qui est le premier à tirer prend son courage et surprend le compagnon. Achille Marozzo, Opera Nova, Livre 2, chapitre 65

Nous avons ici deux raisons pour être agent. La première concerne l'honneur du joueur au regard des spectateurs. La seconde prend en considération le courage, une des quatre qualités nécessaires à un bon escrimeur selon l'Anonyme, ainsi que l'effet de surprise engendré par la première attaque.

Au contraire de cette affirmation, Manciolino déclare :

Quand deux personnes jouent ensemble, celui qui frappe de riposte est plus louable que celui qui frappe le premier. Parce qu'il démontre plutôt d'une incrédulité qu'une perte de vigueur à la suite de la réception d'un coup. Et parce que beaucoup savent tirer de beaux coups, mais peu ont la science pour les parer sans être offusqués. Ce qui satisfait les observateurs.

Et l'Anonyme ajoute :

Savoir noblement éviter le coup de l'autre est plus digne de louanges que mouvoir en premier un noble coup

On remarque ici un désaccord entre Marozzo et ces auteurs sur ce que le public juge comme chose la plus « louable » ou « honorable ». Cela n'empêche pas Marozzo d'être néanmoins d'accord avec eux, car il affirme au chapitre 143 :

Sache que frapper est peu de chose, mais que savoir parer est une action plus belle et plus utile, parce que chaque homme sait frapper d'instinct plaisamment, mais ils ne savent pas parer.

## Être patient seulement pour les louanges ?

On pourrait penser que le choix d'être patient ne soit lié qu'au contexte de pratique de l'époque. Cependant, les auteurs conseillent ce choix au début de chaque combat :

Je dis que vous trouvant tous les deux avec l'épée affûtée et la grande bocle, ou bien la targe, en *cinghiara porta di ferro*, chacun de vous peut débiter le combat. Mais celui qui recherche la victoire ne doit par aucune façon être celui qui commencera, mais il devra attendre bien avisé dans cette garde. Manciolino, *Opera Nova*, Livre 4

Maintenant, cet élève étant allé en coda longa e alta avec sa jambe gauche devant, je veux que tu saches que cette garde est bonne et utile pour être patient. Pour cela, je te demande de dire à tous tes élèves qu'ils doivent se mettre en premier lieu dans cette garde pour se défendre de leur ennemi. Marozzo, *Opera Nova*, Livre 2, Chapitre 141

Nous n'avons pas la raison d'un tel choix, mais peut-être s'agit-il d'être patient afin de mieux deviner le dessein adverse comme le demande Manciolino. Et aussi espérer que l'opposant attaque « hors du temps » ce qui nous permettra de mieux le contrer. En effet, il ne s'agit pas ici de subir l'action adverse et de rester patient tout au long de l'échange. Le rôle d'agent doit être repris au plus tôt, généralement suite à la parade, car celle-ci nous donne un temps d'attaque.

Et si tu es assailli en étant en *guardia d'intrare in largo passo*, je veux que tu saches combien de contres peuvent se faire quand tu seras trouvé dans cette garde. Et note pour règle certaine que comme tu es patient, tu fais qu'aussitôt tu sois agent avec les bottes qui suivent comme tu sais. Marozzo, *Opera Nova*, Livre 3, chapitre 173.



contrer

Catherine provoque l'attaque de JC pour mieux le

## Être agent pour devenir patient

Il est aussi probable que le joueur adverse n'ait lui aussi aucune intention d'être agent, dans ce cas Marozzo et Manciolino nous conseillent d'être agent, mais seulement avec des provocations qui laisseront à penser à l'opposant qu'il a un temps d'attaque, alors que notre parade et riposte est déjà préparée en conséquence.

Maintenant, note, une fois pour toutes que si possible je veux que tu le laisses tirer en premier. Mais s'il ne veut pas tirer en premier, je veux que tu suives cet ordre : c'est-à-dire que tu lui tireras un *falso* de bas en haut à sa main d'épée ou de poignard en restant bien avec le pied gauche devant et en faisant des pas chassés. De cette façon, il sera alors forcé d'attaquer à la tête ou aux jambes. Marozzo, *Opera Nova*, Livre 2, Chapitre 37

De là, il est nécessaire que tu sois agent pour faire sortir ton ennemi d'une quelconque façon. Pour cette raison, tu lui mettras ton épée gauche sous celle qu'il aura devant, et tu lui tireras de l'épée droite un *falso* de bas en haut à la main d'épée sans bouger aucunement les pieds, ou alors en retournant dans la garde du début. Mais sache que si ton ennemi te tire une *stoccata* ou une *punta* à la face... Marozzo, *Opera Nova*, Livre 2, chapitre 77

Il n'est pas forcément nécessaire d'utiliser les armes, il peut s'agir simplement de « serrer » son adversaire, c'est-à-dire marcher vers lui sans changer de garde afin de lui faire déclencher une attaque.

Voulant donc serrer ton ennemi dans cette garde, tu tireras le pied gauche auprès du droit et tu passeras ensuite devant avec le droit. Parce qu'en le serrant ainsi, il sera forcé de faire une de ces deux choses : soit tirer, soit aller en arrière. Et perdre un peu d'espace du champ n'est pas sans peu de honte. Manciolino, *Opera Nova*, Livre 4

## Être agent au jeu rapproché

Il existe une situation par contre où il est recommandé d'être agent : quand nous sommes au jeu rapprochés où se réalisent les prises et les estrettes.

Te retrouvant donc aux estrettes de la mi-épée avec ton ennemi. Si tu veux être agent, il convient que tu sois plus rapide des mains que dans les autres jeux, parce que si tu es lent, tu seras toujours patient. Manciolino, *Opera Nova*, Livre 3

Sache donc que quand tu seras au droit fil avec ton ennemi, il est nécessaire que tu sois attentif, car si lui est rapide des mains il te battra si tu n'es pas conscient. Marozzo, *Opera Nova*, Livre 1, Chapitre 34

Une distance de jeu plus courte implique des temps plus courts, il est alors préférable d'être dans l'action que la réaction. Néanmoins, dans une volonté de montrer toutes ses capacités, rien n'empêche d'être patient.

On peut avec cela être parfois patient pour prouver à quelqu'un généralement que tu connais bien l'avant et l'après. Marozzo, *Opera Nova*, Livre 1, chapitre 30

## Contre les gauchers

Dans les différentes situations décrites, il reste un cas où les auteurs nous conseillent d'être patient : quand on est face à un gaucher. La raison de cela n'est pas expliquée ici non plus.

Je veux que tu saches que si jamais tu dois faire un duel contre un gaucher, pour ton avantage tu seras forcé d'être patient en le laissant toujours tirer en premier, ou alors en tirant en même temps que lui, comme je te dirai d'autre fois. Marozzo, *Opera Nova*, Livre 1, chapitre 147

## Une question de garde ?

Un dernier élément semble rentrer en compte dans le choix d'un de ces rôles : la position de garde de

chacun des joueurs.

De là, je veux que tu sois agent, généralement le premier à attaquer en trouvant ton ennemi dans une garde basse. Marozzo, *Opera Nova*, Chapitre 135

De là, il est donc nécessaire que tu commences à examiner cet élève dans cette garde et que tu lui fasses comprendre que chaque fois qu'il sera dans cette garde, il sera forcé d'être patient par la raison. Car on sait que toutes les gardes basses sont d'abord faites pour parer plutôt que pour frapper. Marozzo, *Opera Nova*, Chapitre 139

On peut à l'aide des descriptifs de garde de Marozzo classer celles-ci selon le ou les rôles principaux pouvant être pris dans celles-ci.

<b>Garde</b>	<b>Agent</b>	<b>Patient</b>
<i>Coda longa e stretta</i>	X	X
<i>Cinghiara porta di ferro</i>		X
<i>Guardia alta</i>	X	
<i>Coda longa e alta</i>		X
<i>Porta di ferro stretta / larga</i>		X
<i>Coda longa e distesa</i>	X	
<i>Guardia di testa</i>	X	X
<i>Guardia d'intrare</i>		X
<i>Coda longa e larga</i>	X	X
<i>Guardia di faccia</i> <a href="#">[1]</a>	X	X
<i>Becha cesa</i>	X	X

[\[1\]](#) Avec cette garde, nous sommes agent et patient en même temps

On remarque qu'il ne s'agit pas ici d'une simple classification manichéenne qui voudrait qu'une garde haute soit pour être agent et qu'une garde basse soit pour être patient seulement.

## En résumé

On pourrait encore continuer l'analyse en comparant l'organisation des jeux selon les armes utilisées. Comme nous l'avons précédemment [examiné à l'épée dague](#), le rôle de patient est favorisé et, après une étude rapide des autres pièces dans les livres 4, 5 et 6, Manciolino semble confirmer cette volonté.

Néanmoins, avec ce que l'on a déjà vu, l'on peut en déduire que :

- être patient ne signifie pas subir les frappes adverses, on cherche à faire attaquer l'opposant « hors du temps » pour pouvoir se défendre facilement et riposter aussitôt.
- Au jeu large, il vaut mieux être patient. Si l'autre joueur ne veut pas attaquer, on peut simuler d'être agent en utilisant des provocations.
- Au jeu rapproché, il est préférable d'être agent de la rapidité des actions due à la distance réduite entre les joueurs
- Les positionnements en garde de chacun des joueurs conditionnent aussi leurs rôles

Avec cet article, nous n'avons fait ici que survoler ce choix tactique, la majorité des provocations ne sont pas simplement destinées à faire attaquer l'adversaire, et la bonne utilisation des temps nous offre plus de liberté d'action. Si l'on rajoute à cela les oppositions de gardes de Marozzo, on se rend compte de la complexité de ce choix.

---