

L'art de la guerre sous le Premier Empire

par **Didier Rouy**

Docteur en médecine, docteur ès sciences, diplômé d'histoire, président d'honneur du Cercle de Stratégie, ancien directeur de la publication du journal du Stratège, auteur de jeux de simulation historiques.

Souvent tributaire des auteurs romantiques ou du cinéma, notre vision d'une bataille napoléonienne est largement déformée.

Quelques idées reçues

La vision qu'un homme du vingtième siècle a d'une bataille napoléonienne est terriblement photogénique. Du soleil, des canons qui font des bruits sourds, de petits nuages de fumée, des drapeaux au vent, de la musique entraînante et une mise en scène hollywoodienne. Des charges à la baïonnette, des soldats qui tombent et des cavaliers rutilants qui s'entrechoquent, cuirasses brillantes et uniformes chamarrés... L'iconographie de l'époque a tellement enjolivé la chose que la perception qu'on peut en avoir repose sur des schémas beaucoup trop simples : des alignements parfaits, des charges ventre à terre de type western, quelques morts aseptiques parsemant les grands tableaux d'époque.

Parmi ceux qui s'intéressent à l'histoire militaire de ce temps, les joueurs de jeux de simulation historique, communément appelés wargames, peuvent en avoir une vision tout aussi simpliste, les unités combattantes étant représentées la plupart du temps par des pions que l'on déplace à sa guise, les morts sont simplement soustraits sans faire de place aux blessés ni aux maraudeurs, les ordres sont instantanés, en bref une simplification volontaire qui améliore la jouabilité mais qui nuit à la compréhension de la réalité des événements.

En effet, la guerre était beaucoup moins jolie. Elle ne consistait pas à faire de la musique par beau temps ni à charger tout ce qui bougeait, la réalité était bien plus technique, davantage une succession d'événements qu'une mêlée confuse, des événements plus féroces aussi, en fait un ballet très lent, codifié, complexe, soumis à des aléas imprévus, en un mot un monde en soi.

Essayons de pointer du doigt quelques-unes de ces idées reçues.

Organisation et chaîne de commandement : voir et entendre

Les armées du Premier Empire étaient comme toutes les armées fortement hiérarchisées. Une information montait ou descendait la chaîne de commandement avec une vitesse variable. Tout était écrit, à la main évidemment, dupliqué autant de fois que nécessaire, envoyé par des courriers montés (estafettes), lu, analysé, discuté, puis recopié, etc. Les états-majors étaient devenus des machines à griffonner du papier, et plus la chaîne avait de maillons, plus long était le temps entre l'ordre et son exécution.

Prenons un exemple. Un maréchal commandant un corps d'armée reçoit de son commandant en chef un ordre d'attaque d'une position. Il lit cet ordre, convoque ses généraux de divisions, plus les officiers attachés à son état-major responsable de l'artillerie et du génie si besoin, leur expose la situation, pendant que les secrétaires font des copies de l'ordre reçu, ou rédigent sous la dictée du chef d'état-major du corps d'armée une réponse à l'adresse du général en chef. Lorsque les généraux sont présents, le maréchal se consulte avec eux pour la marche à suivre. Quand tout le monde a ses ordres, les généraux galopent jusqu'à leur propre quartier général, y rejoignent les généraux de brigade de chacune des divisions et font un travail similaire à leur niveau. Chaque général de brigade donne ses ordres aux colonels des régiments, qui une fois sur place donneront les ordres à chaque commandant de bataillon. Nous en sommes déjà à six maillons depuis l'écriture de l'ordre initial. Enfin les commandants de bataillons feront exécuter la manœuvre. On comprend donc que toutes ces opérations demandent bien sûr du temps, très variable en fonction de la teneur de l'ordre ou de la proximité des maillons. On pourra voir aussi un maréchal donner un ordre direct à un régiment, en plein milieu de la bataille par exemple.

Après la descente de l'information, sa remontée est tout autant soumise aux contingences de l'époque. Les rapports des officiers vers les échelons supérieurs passaient par les mêmes maillons, et leur teneur doit prendre en compte les sources d'information dont chacun disposait. N'oublions pas qu'un colonel, bien qu'à cheval, était presque autant gêné par la fumée que les simples soldats, il n'avait donc de la bataille qu'un champ de vision limité. Il en est de même des officiers généraux, dont les plus hauts gradés n'avaient pour information que ce que leurs subordonnés avaient bien voulu ou eu le temps de leur écrire. Quant au général en chef, qui ne pouvait être partout, son observatoire ne lui donnait qu'une idée globale du déroulement des événements, l'avancée ou le recul d'une ligne de fumée pouvait par exemple le renseigner sur le succès d'une attaque, comme Napoléon le fit à Wagram avec l'attaque de Davout, distante de 5 kilomètres. C'est en voyant la ligne de fumée franchir la tour de Neusiedl qu'il s'écria «la bataille est gagnée». Alors que dire de batailles se passant à distance du général en chef. Pour la petite histoire, l'Empereur d'Autriche François II, pourtant présent à la bataille d'Austerlitz, ne comprit jamais ce qui s'était passé ce jour là... Les analyses du déroulement d'une bataille faites a posteriori sont des compilations et analyses de mémoires, témoignages, rapports, avec tout ce que ces sources d'information peuvent avoir de partiel, inexact, imprécis, voire partial. Ajoutons que les cartes topographiques étaient le plus souvent fausses et incomplètes, et on aura une idée de la tempête cérébrale se passant sous le plumet d'un général en chef tachant de se faire une idée du déroulement réel des opérations.

Ainsi donc, la place laissée dans cette organisation rigide aux intuitions géniales, à la liberté d'entreprendre, est extrêmement limitée. Il n'était pas question de faire bouger son unité sans ordre, de contrevenir aux ordres, d'en inventer. Les exemples d'ordres suivis à la

lettre alors qu'il aurait fallu improviser sont l'objet de célèbres épisodes : Grouchy respectant les derniers ordres reçus (oui, il aurait du marcher au canon, quand on analyse la campagne de Waterloo a posteriori, mais n'en avait pas l'ordre), Murat cessant sa poursuite à Austerlitz (il aurait du pousser Bagramion dans les reins, mais n'avait pas d'ordre. S'étant fait brutalement rabroué quelques jours plus tôt parce qu'il était allé trop loin à Vienne, il se souvint de la leçon et refusa d'improviser), Bernadotte refusant de se joindre à Davout au matin d'Auerstaedt (il avait clairement l'ordre de marcher dans une autre direction, encore une fois a posteriori il aurait du se joindre à Davout, mais c'est seulement a posteriori).

Conscription, désertion, maladies : les vraies causes de la mort des soldats

Participer à une bataille était prendre des risques ; celui d'être fait prisonnier, blessé, tué, voire ridiculisé. Ces quatre éventualités étaient presque aussi graves les unes que les autres, seule la dernière ne privait pas l'armée de la présence de ses soldats. En dehors des batailles d'autres causes diminuaient l'effectif ; égarement, désertion, maladies, embuscades, disettes, épuisement, insolation, froid. En bref, le premier regard porté sur cette période effare par la quantité de pertes subies non seulement pendant les batailles, mais également et surtout en dehors. Qu'on se rappelle l'exemple de Napoléon franchissant en 1812 le Niémen avec 450 000 hommes et n'en ramenant six mois plus tard que moins de 50 000, mais il est vrai que la campagne de Russie est un cas extrême dans ce domaine. Sur cette perte de 400 000 hommes pas plus du cinquième ne peut être réellement imputé aux combats, les autres sont surtout morts de froid, ou faits prisonniers, ce qui souvent aboutissait au même résultat. Les mémoires de Percy et Larrey sont explicites. De par la déplorable qualité des hôpitaux et de la majorité des chirurgiens les soldats mourraient surtout de maladie ou des suites de leurs blessures. Par exemple, Austerlitz coûta aux Français 2 600 morts et 6 000 blessés pendant la bataille, mais 17 000 moururent de maladie dans les semaines qui suivirent. Toutefois, les Français étaient parmi les mieux équipés. On rapporte ainsi qu'en Espagne, sur l'année 1811, il y eut 23 000 morts dans l'armée anglaise, dont 20 000 de maladie. On pourrait multiplier les chiffres, mais il suffit de savoir que d'être prisonnier ou blessé était souvent pire que la mort au combat, tant les conditions étaient rudes. Percy a ainsi calculé que le combat tuait un homme sur 16 alors que la maladie tuait un homme sur sept.

Ces chiffres ne concernent que les soldats «volontaires», il faudrait ajouter aux raisons de baisse d'un effectif la désertion, très variable en fonction des circonstances, allant de nulle à 10 pour cent par jour dans certains cas extrêmes. On comprendra ainsi qu'une armée entrant en campagne pouvait, même en étant victorieuse, fondre quoi qu'il arrive, ce qui explique pourquoi le général en chef passait plus de temps à s'occuper du ravitaillement et de l'équipement que du combat en lui-même. On le voit, on est déjà loin du cliché de soldats bien équipés et nourris marchant joyeux quelques jours, combattant une fois pour toutes pendant la bataille la plus connue de la campagne (Austerlitz, Iéna, Friedland, Wagram...). Le plus souvent, avec un équipement souvent incomplet, des souliers qui sont hors d'usage après quelques centaines de kilomètres, il fallait marcher, marcher, marcher, sous la pluie, dans le froid, dans un sens puis dans l'autre en revenant sur ces pas, piétiner, maltraiter les paysans pour voler de quoi manger, se faire égorger par quelques partisans si on était resté à l'arrière ou parti faire ses besoins, pour enfin participer à un des multiples petits engagements de la période, bien plus fréquents que les grandes batailles. Les raisons de mourir avant même le début de la bataille finale sont donc très nombreuses, et, statistiquement, un soldat mourait plus facilement de maladie ou d'une

infection due à une blessure, que d'une balle faisant un trou bien net dans le front. Et que dire des soldats qui mouraient après une bataille décisive, dans les mêmes circonstances.

Mouvement, vitesse et formations

Encore un cliché qu'il faut combattre. Si de nos jours le temps de réaction entre une prise de décision et l'exécution d'un ordre est du domaine de la minute, il en était tout autrement à l'époque. On l'a déjà vu avec l'organisation du commandement, tout était lent, très lent. En effet, la transmission des ordres, le changement de formations, ou les charges de cavalerie, n'avaient rien à voir avec ce que les westerns ou les péplums ont pu nous montrer.

Meilleure était la cohésion d'une unité, mieux elle se comportait pendant le combat, c'est à dire plus longtemps elle tenait avant de se débander. Les tableaux issus de l'imagerie de l'époque nous montrent des unités parfaitement en rang, pas une oreille ne dépasse et ce, même sous le feu le plus épouvantable. Or, un échange de feu d'infanterie s'engageant à courte distance reflète bien la façon dont évolue la rigueur d'une formation dans le temps. Les soldats ont appris à la caserne comment se mettre en rang, et tenir leur formation pendant les évolutions de leur unité. Pendant une vraie bataille, le maintien de la formation, et donc de la cohésion, de l'unité était on l'a dit primordiale. Or, dès qu'une ligne commence à tirer et à se faire tirer dessus, des hommes tombent, crient, se traînent vers l'arrière, d'autres en les aidant à atteindre l'ambulance en profitent pour ne pas rejoindre leurs rangs, certains courent aux munitions, ou courent tout simplement, pris de panique, les sous-officiers crient aux restants de serrer les rangs. Une fois arrêtée, il est avéré par les mémoires de nombreux officiers qu'il était très difficile de faire avancer de nouveau cette unité qui avait commencé à tirer. Tout ceci étant noyé dès les premières décharges dans une fumée âcre, épaisse, irritante. La cohésion finit par s'effiloche avec le temps, et quand sa baisse atteignait un certain seuil l'unité commençait à reculer.

La cohésion est d'importance encore plus marquée dans les charges de cavalerie. L'expérience montrait que celui qui arrivait au contact de l'autre avec la meilleure cohésion avait une grande chance de gagner la charge, c'est à dire d'obliger l'opposant à retraiter. Même si une cavalerie lourde (cuirassiers, carabiniers) avait toutes les chances de l'emporter sur une cavalerie plus légère (hussards, chasseurs), une grande différence de cohésion pouvait rééquilibrer la balance. On comprend ainsi qu'il ne s'agissait pas d'arriver sur l'adversaire à la plus grande allure possible, mais avec la meilleure cohésion. Le souci de maintenir cette cohésion, les éléments liés au terrain ralentissant encore l'allure (neige, boue, haies), ont souvent fait que la charge s'acheva au trot, voire au pas. Que devient alors l'image de Murat chargeant ventre à terre dans les bourrasques de neige d'Eylau ? Une légende, assurément, une nécessité de l'Histoire, qui veut que seule la plus grande impétuosité puisse venir à bout des terribles colonnes russes. Cette notion temporelle de vitesse s'applique aussi aux mouvements des grandes unités. Un champ de bataille mesurait plusieurs kilomètres de côté, et un homme marchant au pas sur un chemin ne pouvait le faire à plus de 4 kilomètres par heure, souvent moins. Déplacer une unité demandait donc du temps : transmission de l'ordre, mise en formation adéquate, démarrage, arrêt, remise en formation adéquate. Par exemple, le comte Lobau reçut vers 13 heures 30 le jour de Waterloo l'ordre de se déployer à 3 kilomètres de sa position. Il lui fallut deux heures pour mettre son corps en route, le faire faire à distance, le redéployer. On le voit, pas de réaction à la minute entre la pensée

du Maître et l'exécution de son ordre. Par exemple, à Waterloo, on peut penser qu'au premier plumet prussien apparu dans la lorgnette il aurait suffi d'un claquement de doigt pour que Lobau se porte à leur rencontre. Mais si comme on l'a dit il aurait fallu deux heures pour mener à bien cette opération, il y a fort à parier que lesdits prussiens auraient été deux heures plus tard déjà sur les arrières de l'armée française. Tout le monde étant logé à la même enseigne il fallait anticiper en tentant de voir à distance et de prévoir toutes les éventualités.

Cette notion de lenteur est également applicable aux affaires navales. La célèbre attaque de Nelson sur la ligne franco-espagnole se fit avec une vitesse moyenne inférieure à celle d'un homme qui marche. Faire manoeuvrer ces mastodontes qui n'étaient propulsés que grâce au vent.

Le combat au corps à corps

Les vrais corps à corps, les mêlées à l'arme blanche, furent surtout réservés aux engagements impliquant la cavalerie, dont le sabre était l'arme principale. Mais même dans ce cas, la cavalerie pouvait tourner casaque avant le contact, et deux unités de cavalerie pouvaient se traverser sans se faire grand mal, chaque cheval ayant une tendance naturelle à éviter le contact frontal avec quoi que ce soit (autre cheval, fantassin...). En moyenne les pertes étaient de chaque côté assez faibles, sauf si un des deux partis prenait avantage sur l'autre car c'est dans la poursuite d'une unité en retraite que la cavalerie pouvait réellement infliger de gros dégâts. En ce qui concerne l'infanterie, la vraie mêlée était encore plus rare, et presque exclusivement réservé à l'assaut d'une position fortifiée, habitation, bois, en fait une position fixe où le défenseur s'accrochait. Dans les autres cas, lorsqu'une unité d'infanterie attaquait une autre unité d'infanterie en terrain clair, la mêlée était exceptionnelle. Considérons un bataillon d'infanterie «A» attaquant un bataillon d'infanterie «D» ennemi. Peu importe pour l'instant leur formation, «D» commence à tirer sur «A» à partir d'une certaine distance, noyant son propre champ de vision dans la fumée. Si «A» approche dans de mauvaises conditions (troupes fatiguées, peu motivées, mal commandées...), il peut alors s'arrêter, tirer sans ordres quelques coups de feu, puis commencer à reculer. L'assaut échoue et il n'y a pas contact. Si «A» a un moral plus élevé, il peut continuer à avancer, et c'est alors «D» qui peut flancher. Les défenseurs, voyant que leur feu n'arrête pas un ennemi déterminé, peuvent moins bien viser, instinctivement faire quelques pas en arrière, voire reculer carrément. L'assaut a alors réussi, sans plus de corps à corps qu'au cas précédent. Plus «A» et «D» se rapprochent et plus il est probable qu'un des deux «casse» et s'arrête ou recule. «A» peut préférer se déployer à courte distance pour contrebattre le feu de «D» par son propre feu. L'assaut est alors terminé et un échange de feu s'engage. Dans tous les cas, en terrain clair, il est exceptionnel qu'un vrai contact ait lieu, un des deux partis prend toujours l'ascendant sur l'autre et l'oblige soit à s'arrêter et reculer, soit à abandonner sa position. A l'inverse, quand le défenseur tient un bois, une fortification de campagne (la Grande Redoute à Borodino par exemple) ou des habitations, l'attaque d'une unité décidée, si elle ne tourne pas casaque, aboutit à un réel corps à corps, chacun pour soi, qui se règle à la baïonnette, au sabre, aux coups de crosse, tout objet contondant étant de bon usage dans ce cas. Il en est de même pour l'assaut réussi d'une batterie d'artillerie dont les servants ne se sauvent pas (ce qui était la règle chez les Russes et rare chez les autres, les artilleurs russes préférant mourir en défendant leurs pièces que de mourir de la main du terrifiant inspecteur général de l'artillerie, Arachteïev, qui ne pardonnait pas qu'un artilleur puisse abandonner sa pièce).

Les tableaux de l'épopée et les récits techniques ou trop peu détaillés nous fournissent donc une vision très partielle de la guerre sous le Premier Empire. On l'a vu, les choses étaient beaucoup plus complexes, pleines de lenteurs, de souffrances humaines, de facteurs peu photogéniques comme le sang ou la fumée. Les gros bataillons alignés ont bien existé, les charges rutilantes aussi, mais ils n'étaient que des éléments parfois rarement vus d'une mécanique beaucoup plus lourde, plus efficace aussi, qui restent après deux siècles une image indissociable de la période impériale.

Il faut l'avouer, à part le tableau du sacre fait par David, toutes les grandes images de l'épopée représentent soit Napoléon en uniforme, soit ses soldats. Gardons donc en mémoire que ces représentations ne sont que des facettes enjolivées, belles certes, et qui ont grandement contribué à la création de la Légende, d'événements réels, et donc bien plus dramatiques, mais qui font partie de notre Histoire.

Travaux pratiques

Essayons de nous mettre dans l'ambiance pour voir comment les choses se passaient vraiment. Vous voilà promu général de division, entrant sur le champ de bataille. Une patrouille vous a prévenu de la présence d'une force autrichienne, estimée à trois bataillons et d'un peu de cavalerie, qui vous barre la route. Vous avez à votre disposition trois brigades d'infanterie, une division de cavalerie légère et deux batteries d'artillerie. Tout ce petit monde est échelonné sur la route que vous suivez. Un régiment de cavalerie légère qui éclairait la route est en avant, mais tout le reste mettra des heures pour être prêt à se battre. En face de vous, sur une hauteur centrée sur un village, l'ennemi. Il n'y a pas encore de fumée, et la vue que vous avez dans votre lorgnette n'est pas mauvaise.

En balayant le paysage devant vous, vous apercevez trois gros bataillons en uniformes blancs, en ligne sur la crête, une batterie d'artillerie sur la gauche, et un régiment de hussards à droite. Un autre régiment de hussards est déployé au pied de la hauteur, face à vous, pour tenter de vous ralentir, et vous ne pouvez exclure la présence d'une réserve derrière la colline. C'est à vous de jouer, que faites-vous, quels sont vos ordres ?

Tout d'abord, quel est votre plan ? Vous pouvez tenter de tourner la position si elle vous semble trop forte, l'attaquer de front, ou encore vous déployer pour attendre des renforts. Quel que soit votre choix, vous devez chasser d'abord le régiment de hussards qui vous menace d'une charge si vous manœuvrez devant lui. Si votre brigade de cavalerie est en tête, vous l'avez sous la main. Si son commandant est avec vous vous pouvez lui donner un ordre oral, sinon il faudra le dicter et le faire porter, ce qui prendra du temps (de le rédiger, que l'estafette trouve le destinataire, que celui-ci donne lui-même les ordres).

Faites donner par exemple deux de vos régiments de cavalerie en deux vagues, avec ordre de chasser les hussards et de ne pas s'aventurer plus loin. S'ils vous semblent très nombreux mettez en batterie une de vos batteries d'artillerie pour les canonner, puis chargez-les. Ici encore, il faut savoir où cette batterie se trouve, lui envoyer quelqu'un pour la faire porter en avant. Pendant ce temps votre première brigade arrive sur place.

Envoyez aussi un ordre pour la faire déployer en bataille, en précisant quelle formation vous voulez lui voir adopter.

Une position forte peut toujours être tournée. Faites partir une de vos brigades vers la

gauche, pendant qu'une autre se déploie en face, et que la troisième se tient en réserve.

Mettez vos canons en batterie à portée de l'infanterie une fois les hussards chassés, et faites partir l'autre batterie vers le flanc gauche. La cavalerie qui vous reste peut appuyer le mouvement de débordement et doit en tous cas flanquer votre flanc droit. Quand votre mouvement est prononcé, si l'ennemi a une réserve il devra l'engager contre votre attaque débordante, sinon il se retirera. Quand sa réserve est engagée, préparez votre attaque de rupture avec votre brigade de réserve, au centre ou à la jonction entre centre et la droite ennemie qui vient de s'étendre. Dès que l'ennemi recule, lâchez votre cavalerie et avancez vos canons. Si l'ennemi se débande, la cavalerie le sabrera sans peine. S'il ne fait que reculer en carrés, approchez encore vos canons et démolissez ces carrés, chargez les avec l'infanterie disponible, attaquez partout pour hâter la retraite, comme on dit, «faites la décision». Puis poussez l'ennemi dans les reins.

D'une façon générale c'est l'usage combiné des différentes armes qui fait la différence.

Menacez l'ennemi avec votre cavalerie pour qu'il se mette en carré, puis hachez les à coups de canons. Cassez une charge ennemie avec votre propre cavalerie en la contre chargeant par le flanc, puis achevez la avec vos canons. Arrêtez une offensive d'infanterie en menaçant son flanc avec quelques escadrons de cavalerie susceptibles de le charger. Une bonne position défensive est représentée par quelques bataillons en ligne, une deuxième ligne en colonnes, une batterie à chaque extrémité, et un peu de cavalerie sur une aile. Pour attaquer une telle position, essayez toujours de la tourner, sinon abîmez là avec votre artillerie, puis attaquez sur une extrémité. Si rien ne marche et que l'ennemi est déjà éprouvé, lâchez vos cuirassiers si vous en avez, suivi de tout ce qui vous reste d'infanterie.

Tout ceci redevient très théorique, car il vous faudra penser à tout, prévenir tout le monde, s'assurer que les ordres ont été reçus et implémentés, la fumée va rapidement vous masquer une partie du champ de bataille (toujours celle que vous voulez voir...), l'angoisse va commencer à monter quand votre première brigade se verra repoussée, que les rapports de vos subordonnés indiqueront que les pertes sont élevées, que l'ennemi a démasqué une batterie de grosses pièces de douze qui fait des ravages dans votre infanterie, vous verrez les blessés affluer vers vous, votre troisième brigade n'aura pas reçu votre ordre parce que les partisans tyroliens auront abattu votre estafette, et c'est le moment que l'Empereur aura choisi pour vous demander par un message le temps qu'il vous faudra pour nettoyer la route...