

08/03
>01/09
2019



Aux Armées !

CHEVALIERS, MERCENAIRES
ET PIRATES : RÉALITÉ VS FICTION

MUSÉE DE L'HÔTEL SANDELIN
14 RUE CARNOT, 62500 SAINT-OMER
WWW-MUSEES-SAINT-OMER.FR



PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION.....	P. 1
PLAN DU PARCOURS DE L'EXPOSITION	P. 2
SECTION 1 : INTRODUCTION	P. 3
SECTION 2 : CHEVALIERS ET PIÉTAILLE, 12 ^E - 14 ^E	P. 4
SECTION 3 : LA MONTÉE DES VILAINS, 14 ^E - 15 ^E	P. 10
SECTION 4 : LE TEMPS DES TERCIOS, 16 ^E	P. 16
SECTION 5 : DE L'ARQUEBUSE AU MOUSQUET, 14 ^E - 15 ^E	P. 22
SECTION 6 : LE TRIOMPHE DU FEU, 17 ^E -18 ^E	P. 28
SECTION 7 : PIRATES ET CORSAIRES, 18 ^E	P. 31
PISTES PÉDAGOGIQUES.....	P. 36
VISITES & ATELIERS, TARIFS.....	P. 47
INFORMATIONS PRATIQUES.....	P. 49

PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION

POURQUOI UNE EXPOSITION SUR LES ARMES ?

La **plus importante collection d'armes du Nord de la France**, beaucoup de **fantasmes sur leurs usages**, une **production artistique** récente ou ancienne qui s'en nourrit souvent, voilà autant de raisons de consacrer une exposition au sujet à Saint-Omer.

LA PROVENANCE DES COLLECTIONS D'ARMES DU MUSÉE SANDELIN

Ces armes sont, dans leur immense majorité, de **provenance archéologique**. Perdues lors d'un des nombreux **passages d'armées** dont fut témoin la ville, elles ont ensuite été déterrées ou repêchées dans les alentours, préservées par un milieu pauvre en oxygène. Les dégradations observables sont pour une bonne part postérieures au retour de ces objets à l'air libre au 19^e siècle.

Notons que les **hampes en bois** ont toutes été **remplacées au 19^e siècle** : leur longueur est souvent inférieure à la réalité historique.

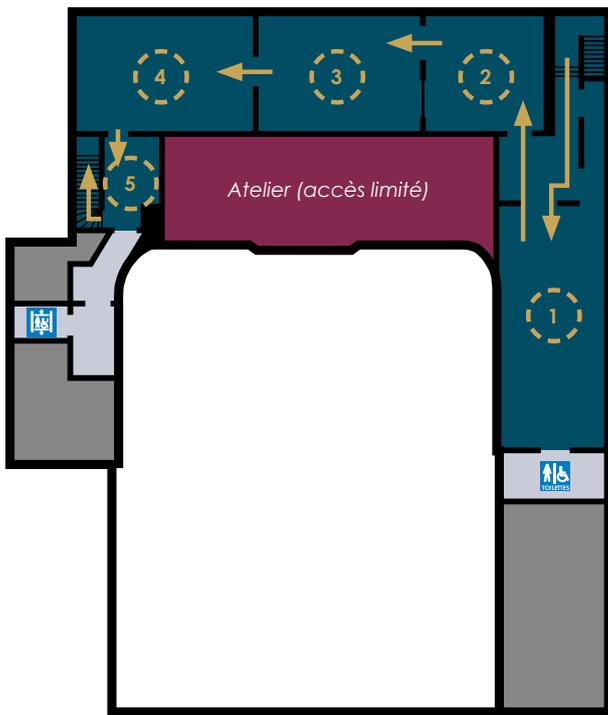
UNE EXPOSITION QUI MÊLE HISTOIRE ET FICTION

Le but de cette exposition est double. Il s'agit d'évoquer l'**évolution des armes blanches et des modes de combat**. Nous commençons avec l'époque dite classique du Moyen Âge, au 12^e siècle, au moment où le royaume de France s'affirme territorialement comme une grande puissance. Et nous terminons au milieu du 18^e siècle, quand il trouve sa forme presque définitive.

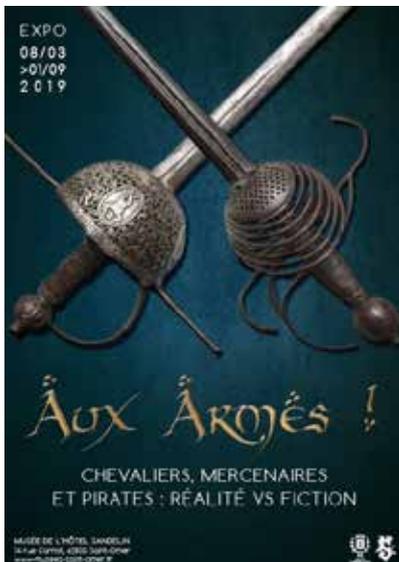
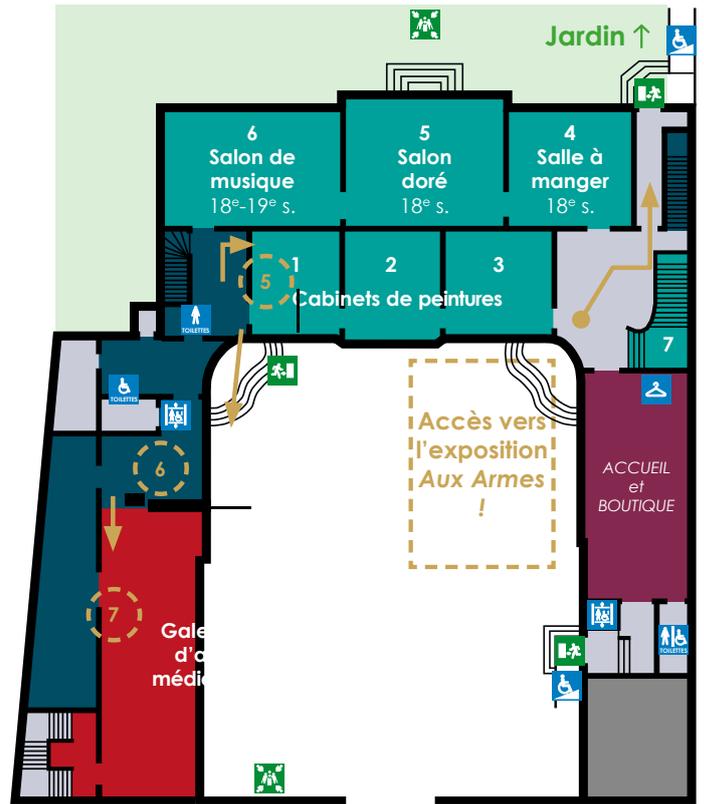
Le deuxième objectif est d'**étudier la manière dont les arts se sont nourris de cette histoire**. Encore aujourd'hui, les armes anciennes alimentent de nombreuses fictions (littéraires, cinématographiques, etc.). Leur rapport à la réalité et le regard du spectateur sur elles est très révélateur de notre vision du passé et mérite d'être interrogée.

PLAN DU PARCOURS

Niveau -1 Sous-sol



Niveau 0 Rez-de-chaussée



Parcours de visite de l'exposition Aux Armes !

- | | |
|---------------------------|------------------------------|
| 1 Florilège | 5 De l'arquebuse au mousquet |
| 2 Chevaliers et piétaille | 6 Le Triomphe du feu |
| 3 La montée des vilains | 7 Pirates et corsaires |
| 4 Le temps des tercios | |

> SECTION 1 : FLORILEGE

La section 1 de l'exposition propose un aperçu de la collection d'armes du musée. Toutes les typologies en usage en Europe ne sont pas présentes. Toutefois, l'origine archéologique des armes et leur nombre important, permet de considérer que la collection est assez représentative de celles qui ont été en usage dans les armées passées devant Saint-Omer.

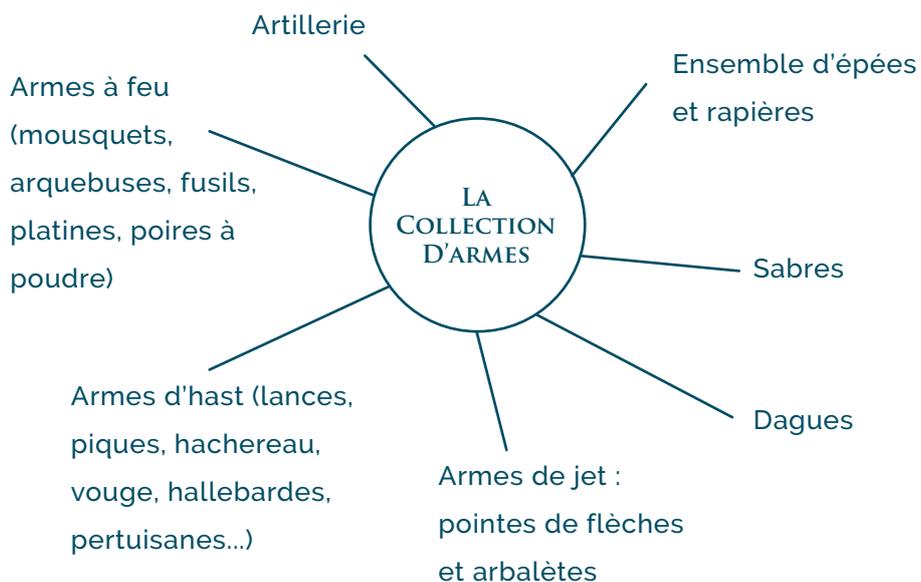
La collection date principalement d'avant 1678, époque du rattachement de Saint-Omer à la France et source de paix retrouvée.

Les armes sont **offensives** pour l'essentiel, mis à part des morions (casques) du 16^e siècle, une cotte de maille et une très belle armure du règne de Louis XIII.

L'ensemble est très représentatif de l'évolution des armes, allant d'épées du 11^e au 15^e siècle jusqu'aux fusils de Dreyse du 19^e siècle.

L'ensemble d'épées et rapières des 16^e-18^e siècle est très complet, car presque toutes les typologies de gardes sont présentes.

Cette collection riche et en excellent état de conservation permet de consacrer une exposition à ce sujet sans solliciter de prêt extérieur.



> SECTION 2 : CHEVALIERS ET PIÉTAILLE (12^E-DÉBUT 14^E SIÈCLES)

ARMES SELON SON RANG

Aux 12^e et 13^e siècles, la guerre devient très progressivement un monopole royal, au moins dans la théorie juridique. Les querelles de voisinages entre seigneurs ne disparaissent que très progressivement et l'immense majorité des combats n'implique qu'un nombre très limité d'hommes, les batailles les plus importantes guère plus que quelques milliers.

Le statut des combattants

Il est très variable. L'armement du combattant dépend d'ailleurs beaucoup de son statut, notamment du fait que le soldat doit souvent s'équiper à ses frais, qu'il possède des terres ou non.

Au 12^e siècle, l'équipement de base du chevalier peut représenter l'équivalent du revenu annuel d'une seigneurie de 500 hectares. De même, la valeur d'un cheval capable de porter sans difficulté un chevalier harnaché correspond au prix d'une cinquantaine de bœufs.

Une minorité de combattants est donc extrêmement bien équipée d'un point de vue défensif (heaume, haubert, écu) et offensif (épées, lances, dagues, etc.), la majorité très sommairement. Ceci explique qu'un certain nombre d'armes en usage dans l'infanterie dérive à ce titre d'outils (faux, fauchards, hachoirs, etc.).

Une armée royale du 13^e siècle comprend donc :

LE BAN

(les vassaux du roi)
et, éventuellement,

l'arrière-ban (les vassaux des vassaux du roi), c'est-à-dire la noblesse combattant à cheval, que l'on nomme sans distinction chevalerie ; elle voyage avec sa maison (troupes levées à ses frais, valets d'armes, domestiques, bagages).



DES TROUPES À CHEVAL

PROFESSIONNELLES

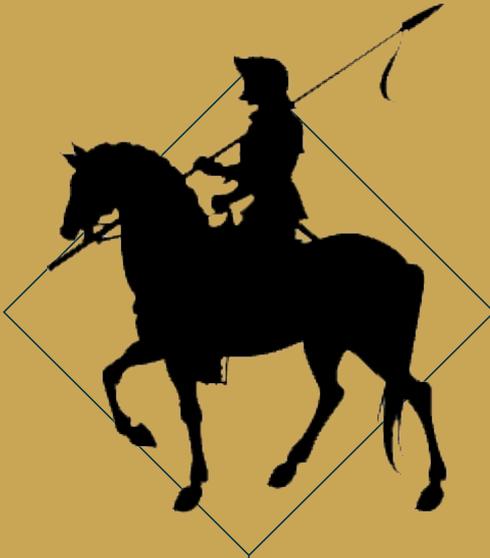
équipées de manière similaire aux chevaliers (les gendarmes).

DES GENS DE PIEDS

DIVERS, portant épées, piques, faux et autres instruments variés.

DES ARCHERS.

LE CHEVALIER



◆ L'ORIGINE DU TERME CHEVALIER

Les soldats à cheval deviennent l'arme principale des armées franques à partir du 7^e siècle environ. Cette prédominance dure au moins sept siècles et donne naissance, à partir du 11^e siècle, à une catégorie à part : le chevalier.

◆ UNE INSPIRATION ROMAINE

Les hommes du Moyen Âge se sont inspirés des Romains, chez qui les chevaliers constituaient une catégorie sociale intermédiaire entre les patriciens et la plèbe.

◆ UN NOBLE CAVALIER

Les chevaliers sont définis comme des combattants à cheval nobles, auxquels étaient reconnus autant de droits que de devoirs.

◆ DES DROITS ET DEVOIRS

Les droits et devoirs des chevaliers représentent une forme de codification. Elles est, entre autres, une manière pour l'Eglise d'encadrer la violence.

Toute une littérature juridique, pratique et de fiction, ainsi que des rites sont peu à peu créés, comme l'adoubement, la cérémonie créant un chevalier.

◆ DE GRANDES QUALITÉS

Courage, générosité, abnégation, piété, etc.

◆ LES ARMES

Armes principales

La lance
pour la charge

L'épée
pour le combat rapproché



Sélection d'armes secondaires *plus petites et maniables*

L'épée courte

La dague

La hache

Le fléau d'arme



DANS LA FICTION...

L'amour constant et le désir de secourir les malheureux

Les romans ajoutent au chevalier ces qualités. C'est pourquoi une des premières préoccupations de Don Quichotte, lorsqu'il décide de mener une vie de chevalier errant est de choisir la dame de ses pensées, l'infante Dulcinée.

Le chevalier, un héros glorifié mais qui n'échappe pas à la comédie

Qu'ils soient réels, comme Godefroy de Bouillon ou Roland, ou qu'ils soient inventés, à l'instar, de Perceval, Renaud, Aragorn ou Godefroy de Montmirail, nombreux sont les chevaliers que la fiction a hissés au rang d'idéal admiré.

Certaines productions récentes ont tourné en dérision le chevalier héroïque, comme la série télévisée *Kaamelott* où les non-sens de Perceval constituent l'un des principaux ressorts comiques.

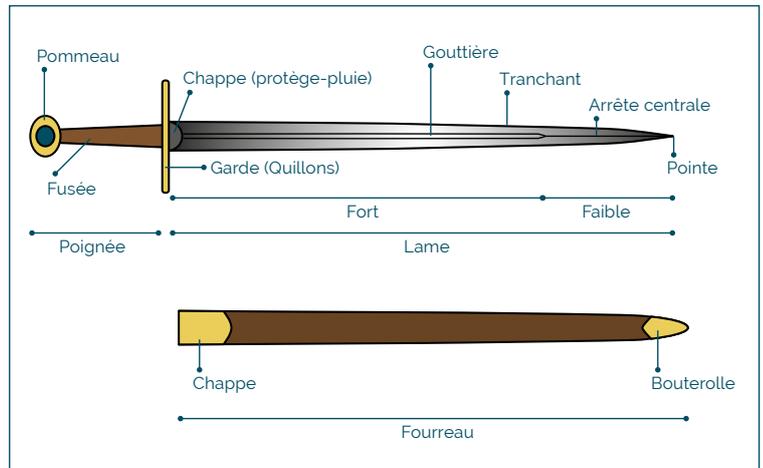
LES DIFFÉRENTS TYPES D'ARMES PRÉSENTÉS DANS LA SECTION 2

La section 2 de l'exposition présente les types d'armes en usage du 12^e au 14^e siècle. On y trouve des **armes de poing** (épée, dague) et des **armes d'hast** (lance, pique, vouge)

L'armement offensif de l'homme d'armes à cheval est principalement constitué au Moyen Âge de **l'épée** et de **la lance**.

L'épée

L'épée en usage dans la seconde moitié du Moyen Âge se caractérise par une lame droite, symétrique, à deux tranchants, assez longue, dotée d'une garde simple à deux quillons droits. Jusqu'au 14^e siècle, elle est conçue pour les coups de taille (avec le côté de la lame) et sert à trancher le corps de l'adversaire (de haut en bas). Sa pointe est arrondie. c'est une **épée de taille**. C'est par la suite qu'elle s'affine de plus en plus pour donner des coups d'estoc (avec la pointe).



Epée de taille (n°3), entre 1180 et 1220
fer
Inv. 3131

Cette épée de taille présente une très large lame, allégée d'une fine gouttière centrale et s'achève sur une pointe arrondie. Elle est équilibrée par un pommeau à disque en deux demi-sphères. La garde présente deux quillons droit.



Epée de taille (n°4), entre 1280 et 1320
fer, bronze, damasquinures en argent
Inscription : + NUDN + (gravé de chaque côté de la lame)
Inv. 3404

Cette épée de taille de la fin 13^e -début du 14^e siècle présente une large lame à gouttière centrale et une pointe qui tend à s'affiner. Elle se caractérise par un pommeau à disque chanfreiné et une garde à quillons courts carrés et recourbés vers la lame.

Lance et pique

La lance et la pique sont deux armes utilisées par l'infanterie et la cavalerie. La différence entre les deux tient surtout à leurs dimensions. La lance possède généralement une hampe (manche) plus longue et plus large ; son fer est également plus lourd. Le fer de la pique est renforcé par des attelles rivetées à la hampe à partir du 16^e siècle.

La lance est l'arme caractéristique de la chevalerie. Avant le milieu du XI^e siècle, elle ne se distingue pas de la pique des piétons.

La charge massive : lance couchée en position horizontale fixe

Dans la seconde moitié du 11^e siècle, cette nouvelle méthode de combat devient spécifique de la chevalerie. La lance devient alors une arme redoutable et spécifique. Dès lors, elle s'allonge et peut atteindre 3 à 4 mètres à la fin du Moyen Âge. Pour éviter qu'elle ne glisse vers l'arrière lors de l'impact, on la munit d'un arrêt de main, plus tard d'un arrêt de cuirasse pour solidariser l'arrière de la lance avec l'armure et soulager le bras. À partir du 11^e siècle, les chevaliers d'un certain rang utilisent également des lances munies de bannières (chevaliers bannerets). Elles sont par la suite enrichies de symboles héraldiques, signes de ralliement et affirmation de pouvoir et de rang social.



Lance de cavalier
entre 1300 et 1350
fer
Inv. 6708.2

Cette lance présente un fer à douille ronde. La lame composée de deux tranchants est scindée par une forte arête médiane est dite "en feuille de laurier."



Lance à ailerons
13^e ou 14^e siècle
fer
Inv. 3015

Ici, la douille du fer de lance est flanquée de de ailerons rectangulaires plats. La lame, plus pointue, est en feuille de laurier à deux tranchants et arête médiane



Pique de cavalier
14^e siècle
fer
Inv. 7024

Cette pique de cavalier présente une douille à deux bandes brisées puis octogonale et une forte et courte pointe losangique.



Vouge ou glaive
d'arme
début 16^e siècle ?
Fer
Inv. 6709.2

Le vouge

Le vouge est une arme d'hast, A la différence de la pique ou de la lance, il se compose d'un tranchoir et se termine par une pointe (un estoc). Il s'agit d'une arme redoutable qui sert notamment à pénétrer l'armure et à couper les jarrets des chevaux. Apparu à la fin du 12^e siècle, il reste en usage jusqu'au 16^e et semble avoir été particulièrement employé en France au 15^e siècle.

La dague et le badelaire

La dague apparaît au début du 14^e siècle dans les manuscrits et dans la sculpture funéraire ; la lame est épaisse et triangulaire sans quillons. Cette courte arme de poing présente une lame aiguë et plate, à un ou deux tranchants, qui pouvait pénétrer au défaut de la cuirasse et à travers les cottes de maille.



Dague à quillons
14^e siècle
fer, cuivre
Inv. 2797

Cette dague se distingue par un pommeau en cuivre en demi-sphère décorée de demi-cercles. La garde en cuivre circulaire se compose de trois quillons en boutons ovales.



Dague à quillons (n°2)
1^{er} quart 14^e siècle
fer, cuivre
Inv. 4402

Cet exemplaire présente un fort pommeau en fer rectangulaire avec un décrochement et une garde à quillons plats élargis aux extrémités et recourbés de façon opposée. La lame est à un tranchant et dos plat.



Badelaire
entre 1300 et 1380
fer
Inscriptions : OG
(demi-lune)/OSSO
Inv. 845

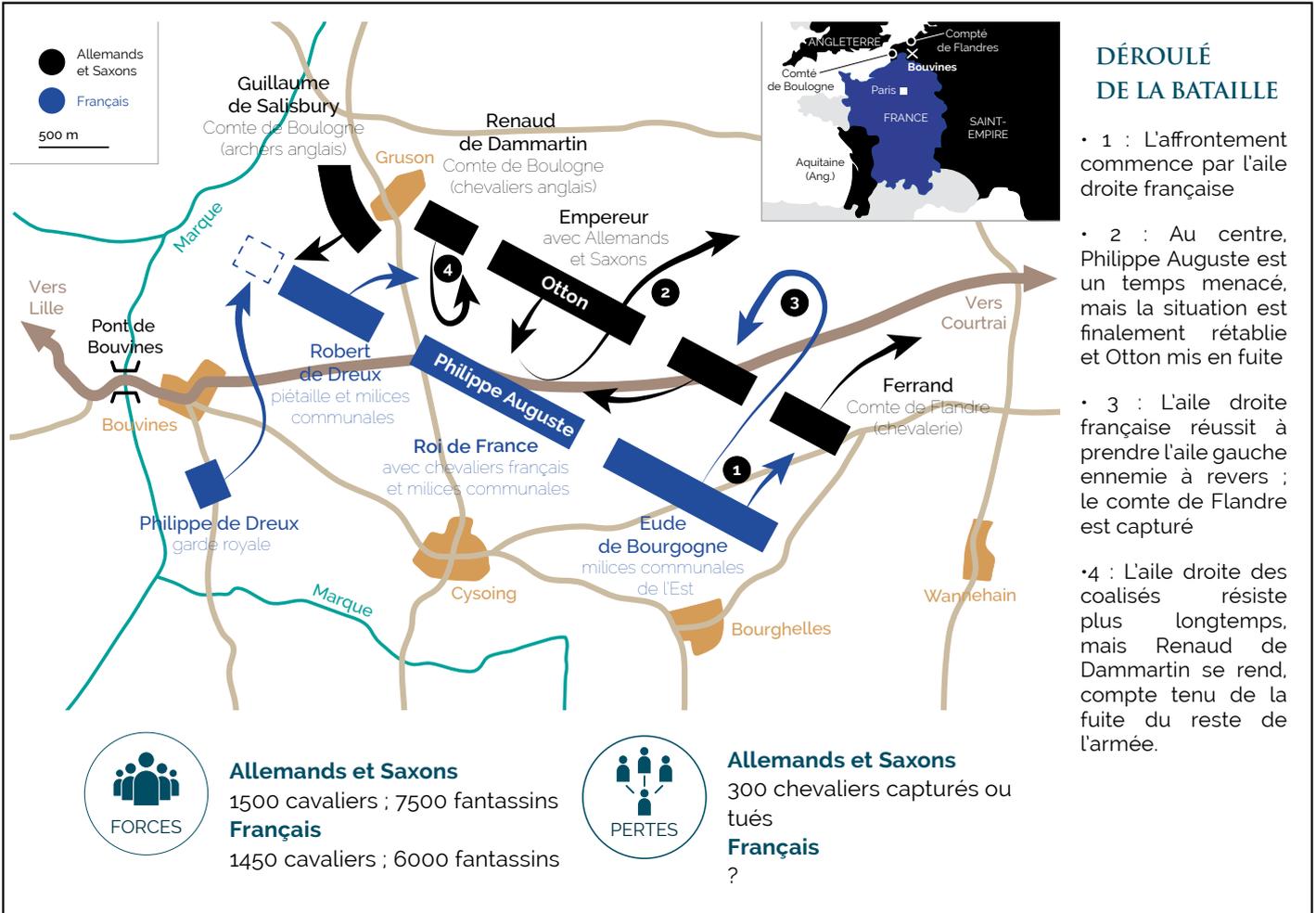
Le badelaire est une dague à lame droite ou légèrement courbe, à demi tranchant, dont la poignée a une forme de I ; Il apparaît à la fin du 13^e siècle et reste en usage aux 14^e et 15^e siècles. Celui-ci présente une garde à courts quillons carrés enroulés aux extrémités et recourbés vers la lame.

LA BATAILLE DE BOUVINES

21 JUILLET 1214

Dans le roman national, la bataille de Bouvines incarne l'affirmation de la nouvelle puissance acquise par le royaume de France sous Philippe Auguste (1180-1223), après l'annexion d'une grande partie du territoire de ses rivaux, les Plantagenets, rois d'Angleterre, ducs de Normandie et de Guyenne, comtes de Blois, etc.

Cette bataille met un terme à la contre-offensive décidée par le roi d'Angleterre Jean Sans Terre, allié à l'Empereur Otton IV, aux comtes de Hollande, Flandre et Boulogne, aux ducs de Lorraine et de Limbourg. L'empereur est mis en fuite, ce qui permet à son rival, Frédéric II de s'imposer.





Visuel : *You are punished for your sins*, Roman Kupriianov / Portfolio : www.artstation.com/romankupriianov / Instagram : www.instagram.com/pikched

LES COMBATS ÉPIQUES D'ÉPÉES DANS LA FICTION

L'épée, au cœur de la littérature de fiction médiévale

Le Moyen Age est peut-être la période dont les guerres ont le plus retenu l'attention des artistes. **L'épée tient une part presque exclusive dans la littérature de fiction médiévale**, que ce soit *La chanson de Roland* (Durandal) ou les textes de Chrétien de Troyes sur les chevaliers de la table ronde.

Des combats médiévaux moins esthétiques qu'on ne le penserait

Autre héritage de la fiction : des combats aérés permettant une escrime esthétique. Cela est vrai des armées romaines, mais, **au Moyen Age, les rangs sont serrés** pour mieux affronter l'ennemi, laissant **peu d'espace pour combattre**. En conséquence, la réalité de la bataille est certainement plus lente qu'on ne se la représente. Le jeu vidéo *Medieval Total War* transcrit assez fidèlement cet aspect moins dynamique.

Quelques idées reçues, héritées de la fiction, sur l'utilisation des épées

Les frappes à répétition

Dans les faits, des frappes à répétition auraient endommagé trop rapidement les armes. On évite donc le contact, préférant utiliser les boucliers, bras ou jambes. L'escrime ancienne est beaucoup moins démonstrative que dans la fiction, voire peu élégante, comme lorsqu'un combattant assomme son adversaire avec la garde de l'épée qu'il tient par la lame.

L'utilisation de deux épées

Contrairement à une image répandue, l'épée s'utilise généralement seule ou avec une dague.

L'épée dans le dos

De même, elle ne se porte pas dans le dos, où il aurait été pratiquement impossible de la saisir ; elle se porte à la taille grâce à un ceinturon ou un baudrier.

> SECTION 3 : LA MONTÉE DES VILAINS (14^E-DÉBUT 15^E SIÈCLES)

L'armement aux 14^e et 15^e siècles est amélioré, mais les typologies d'armes évoluent peu. Le changement tient surtout aux usages et aux perfectionnements.

L'âge d'or des fantassins

La bataille dite des éperons d'or à Courtrai, en 1302, est la **première grande défaite de l'armée royale française** depuis la fin du 12^e siècle. Bien que compensée par la suite, elle marque la **première victoire d'une armée de fantassins** sur une armée (un host) essentiellement composé de chevaliers.

Les **premières batailles de la guerre de Cent Ans**, dans les années 1340, consacrent la **supériorité de l'archerie anglaise** sur les charges de cavalerie françaises. Les victoires françaises de la fin de la guerre, dans les années 1440, révèlent, de leur côté, l'**importance nouvelle de l'artillerie** et de la **professionnalisation des combattants**.

Le dernier grand tournant est constitué par la défaite du duc de Bourgogne, Charles le Téméraire, face aux **hallebardiers suisses** à Grandson et Morat en 1476. L'événement révèle à l'Europe la **supériorité militaire de cette nouvelle infanterie**, qui domine les champs de bataille jusqu'au milieu du 16^e siècle environ.

Durant cette période, l'**organisation des armées a considérablement varié**. Un des modèles qui eut le plus de succès est celui des **compagnies d'ordonnance**, mises en place par Charles VII en 1445 dans le but de fixer des troupes pillardes et de **créer un noyau de soldats professionnels bien entraînés**, disponibles à tout moment.

Chaque **compagnie** est commandée par un capitaine nommé par le roi et **comprend cent lances garnies**, chacune **regroupant six hommes** :

- un homme d'armes en armure
- trois archers
- un coutillier
- un page.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'ARMES PRÉSENTÉS AU SEIN DE LA SECTION 3

Les armes de jet

Parmi les armes de jet, l'arbalète remplace progressivement en Occident, l'arc à courbure unique en usage dès le 11^e siècle. Si les batailles de Crécy (1346) ou d'Azincourt (1415) ont marqué la victoire de l'archerie, l'arbalète est une arme puissante et permet une visée beaucoup plus précise, bien qu'elle soit longue à recharger et lourde. Considérée comme trop meurtrière, elle est interdite par le Concile de Latran II (1139).

L'arbalète



Arbalète
15^e siècle
bois, fer, corde (chanvre)

Essentiellement en usage en Italie, l'arbalète arrive dans les armées royales françaises autour de 1200. Son usage se développe réellement au 14^e siècle, où les Génois sont recrutés à grand frais pour servir sous cette arme. Le projectile utilisé avec une arbalète, plus court (environ 30 cm) que la flèche et également plus lourd, est le carreau d'arbalète, ou le trait d'arbalète.

Les armes de poing

La dague à rognons ou à couillettes

La dague à rognons tient son nom des deux excroissances ovoïdes situées entre les quillons et la lame, qui peuvent également évoquer les attributs sexuels masculins et qui lui ont aussi valu l'appellation de dague à «couillettes». Spécialement répandue en Europe du Nord et du Centre, c'est la catégorie la plus représentée à Saint-Omer avec les dagues à rouelles. La lame des dagues à rognons, de section losangique, est très aigüe.

La dague à rouelles

Apparue au 14^e siècle, la dague à rouelles se caractérise par les deux rondelles placées à chaque extrémité de la poignée. Ces rouelles ont pour but de bien encadrer la main. Celles-ci forment une masse inattaquable lorsque la main est armée d'un gantelet. La lame souvent très longue par rapport à celles des autres dagues la fait employer souvent seule par les gens de pied.



Dague à rognons
15^e siècle
fer, bois
Inv. 2261 bis

Cette dague à rognons se caractérise par un pommeau en fer à quatre feuilles. Les rognons sont décorés de capsules ajourées. La garde en cuivre à deux demi-cercles plats présente des quillons à têtes de chiens recourbés vers la lame.



Dague à rouelles
14^e siècle
fer, or, argent
Inv. 2915

Cette dague à rouelles présente un pommeau en os cerclé de fer en forme de tonneau. La garde est formée d'une rouelle en plaque d'os quasi-ronde à huit pans décorée de petits clous d'argent.

La masse d'arme

Pouvant s'utiliser à pied ou à cheval, cette arme au mouvement tournoyant possède un manche allant de 60 cm à 2 m de long. Elle se développe du 10^e au 16^e siècle et offre une grande diversité de formes.



Masse d'arme,
15^e siècle
bronze, bois
Inv. 2278 bis

L'épée

L'épée évolue au 14^e siècle pour pouvoir donner des **coups d'estocs**. Elle ne sert plus à trancher, comme l'épée de taille, mais à transpercer. La lame s'affine alors et devient plus pointue, pour percer un équipement défensif de plus en plus perfectionné. Cette évolution est à mettre en parallèle avec l'apparition du « harnois blanc », cette armure de plaques très couvrantes et résistantes qui a nécessité d'autres techniques d'escrime.



Cette épée à pommeau à disque très plat présente une garde à quatre quillons dont deux sont élargis aux extrémités et deux plus fins au dessus, recourbés vers la lame. La lame encore large se termine en pointe et est allégée de trois gouttières dont celle du milieu se poursuit jusqu'au milieu de la lame.

Epée d'estoc, 4^e quart 15^e siècle
fer
Inv. 6792

Les armes d'hast

Le 14^e et le 15^e siècle marquent l'âge d'or de l'infanterie. Cette section présente divers types d'armes d'hast, employés à cette époque. A côté des **lances** et des **piques**, de nouvelles armes apparaissent, combinant les **coups de taille et d'estoc**.

La façon de tenir la lance a changé au 14^e siècle grâce à l'emploi d'un crochet fixé sur l'armure et destiné à maintenir la lance sous l'aisselle du cavalier. Avant cela, cette arme était tenue horizontalement au niveau de la hanche. Cette nouvelle technique permet l'utilisation de lances de plus en plus lourdes et longues (jusqu'à 5 mètres).



Cette lance à douille ronde présente une lame dite en feuille de sauge à deux tranchants.

Lance, 15^e siècle
fer
Inv. 6721.1



Cette pique de Flandre à rouelle se caractérise par une douille ronde indépendante à large disque plat.

Pique de Flandre à rouelle, 14^e siècle
fer
Inv. 3669.2

La hallebarde



Cette arme d'hast sert avant tout à contrer la cavalerie : elle associe une hache, un bec et un estoc à la pointe. Apparue au début du 14^e siècle, d'origine probablement germanique, elle a d'abord été l'arme de prédilection des fantassins suisses. Victorieux grâce à elle des chevaliers autrichiens puis bourguignons, les soldats suisses au service des nations européennes – française en particulier – l'ont imposée partout. Ils la conservent encore au Vatican, dans l'état où, au 17^e siècle, elle devient une arme de parade. Son manche est beaucoup plus court que celui de la pique.

Hallebarde
14^e siècle
fer
Inv. 6717 ?

La bardiche



La bardiche est en usage du 13^e au 15^e siècle ; son long fer prend la forme d'une hache ; la pointe inférieure est fixée à la hampe, la supérieure peut servir à donner des coups d'estoc. Elle permet de couper les jarrets des chevaux et de transpercer les plates des armures.

4^e quart 15^e siècle
Fer
Inv. 6709.1

LA BATAILLE DE MORAT,

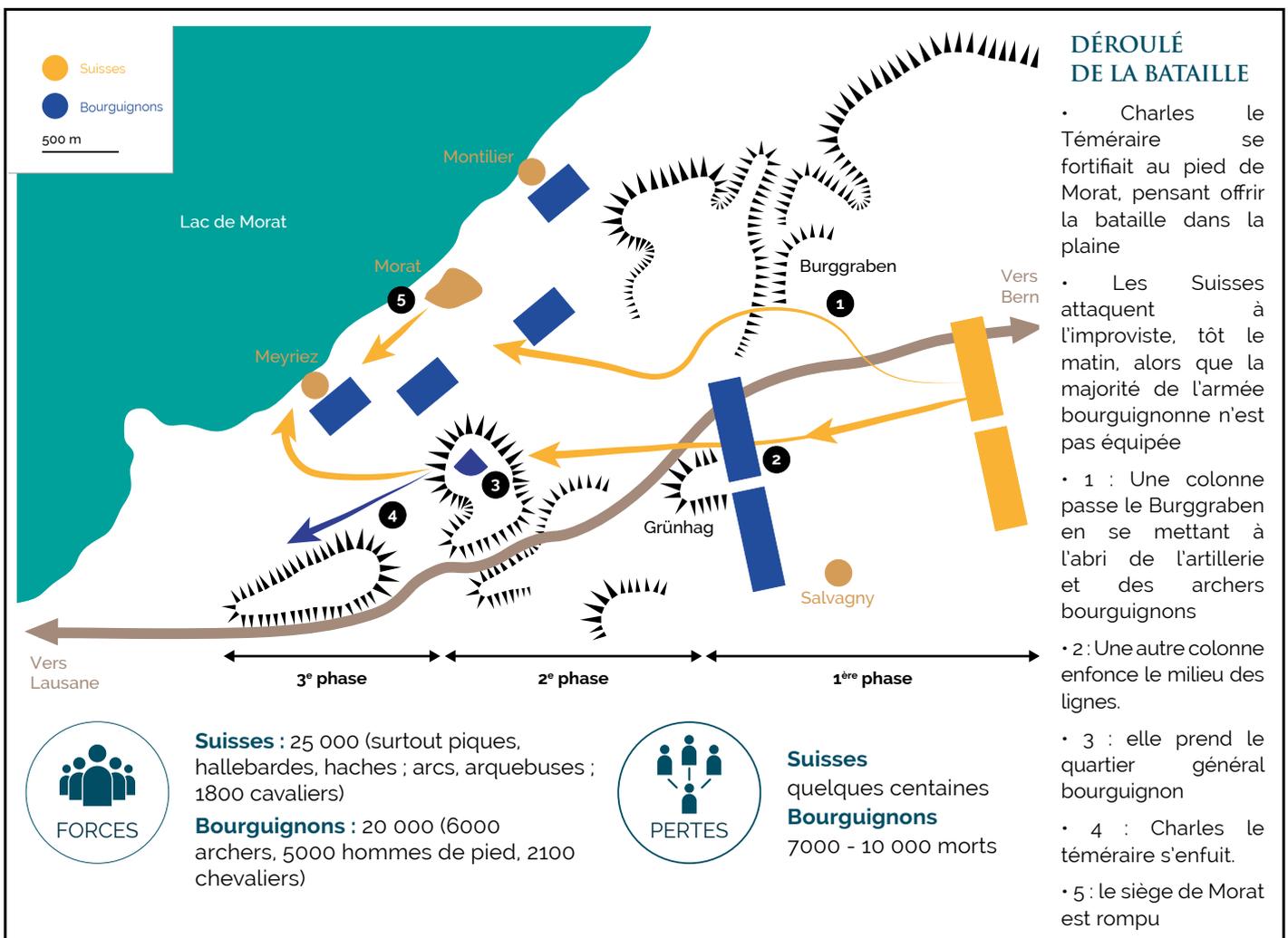
22 JUIN 1476

Cherchant de toutes ses forces à unifier territorialement des États dispersés, le duc de Bourgogne Charles le Téméraire annexe le duché de Lorraine et se tourne au sud vers les républiques suisses, dont les visées expansionnistes menacent ses territoires.

Il est arrêté à Grandson et Morat, où son armée, considérée comme la plus puissante du temps, est massacrée par l'infanterie suisse. Le duc se sauve de justesse et perd l'essentiel de ses troupes, son artillerie, ainsi qu'un mobilier somptueux, que l'on peut toujours voir en partie dans plusieurs musées suisses.

La bataille a opposé deux armées de plus de 20 000 hommes chacune. Du côté bourguignon, une armée moderne formée de troupes permanentes et, du côté confédéré, un assemblage de forces levées à la hâte, assistées d'environ 1100 cavaliers autrichiens, lorrains, bernois et confédérés.

Les Suisses ont formé des carrés défensifs constitués de hallebardiers entourés de piquiers dont ni la cavalerie, ni les archers (les hommes étant protégés par des casques), ni l'artillerie (alors encore peu efficace sur les champs de bataille) n'ont pu venir à bout. Cette bataille révèle à l'Europe la supériorité militaire de cette nouvelle infanterie.





Visuel : Attack, Arthur Yuan, 2018 / Portfolio : zchcyo.artstation.com

LE MÉDIÉVAL FANTASTIQUE

Le médiéval-fantastique, un sous-genre de la *fantasy*

Le genre fictionnel le plus abouti autour du Moyen Age est sans doute le **médiéval-fantastique**. Il s'intègre dans un cadre plus large appelé la **fantasy** pouvant être définie ainsi : genre intégrant des éléments surnaturels, qui prend ses sources dans l'histoire, les mythes, les contes et la science-fiction.

J.R.R. Tolkien, un des pères de la *fantasy* moderne

J.R.R Tolkien (1892-1973) a donné à la *fantasy* ses lettres de noblesse, en créant avec beaucoup de rigueur un **monde imaginaire** avec ses langues, ses mythes, etc. Son ouvrage magistral **Le Seigneur des anneaux** reste la référence du genre, d'autant que ses nombreux dessins facilitent les adaptations. L'exposition prévue à la BnF à l'automne 2019 et les colloques universitaires sur Tolkien montrent que ce genre a trouvé son public et sa légitimité.

De nombreux formats : romans, films, jeux de rôle, jeux vidéo,...

Au-delà de la **littérature**, la *fantasy* s'est développée autour de nombreux formats, notamment **des jeux de rôle** : on propose des mondes imaginaires dans lesquels les joueurs évoluent, comme *Donjons et Dragons*. **Les jeux vidéo** sont aussi nombreux à s'inspirer du médiéval-fantastique. On peut citer par exemple *World of Warcraft* avec ses batailles épiques, ses armes colossales et ses divers personnages : orques, elfes, nains, etc. D'autres fictions, **sur le grand ou le petit écran**, sont directement inspirées de Tolkien comme la série *Game of thrones*, qui dépeint une guerre de pouvoir entre des familles ennemies.



LA CHARGE DU ROHAN DANS *LE SEIGNEUR DES ANNEAUX (2003)*



L'une des plus célèbres batailles de l'œuvre de Tolkien est celle des Champs du Pelennor, aussi connue sous le nom de Charge du Rohan, décrite dans le tome 3 : *Le Retour du Roi*.

Elle oppose les forces du Gondor et de ses alliés à celles de Sauron, le seigneur des ténèbres, pour défendre la cité fortifiée de Minas Tirith. Les sources d'inspiration de Tolkien sont nombreuses et concernent diverses époques. Le Royaume réuni s'inspire notamment de l'Empire carolingien. Les forces du Gondor sont opposées à des ennemis venant du sud, comparables aux Maures espagnols et aux Sarrasins d'Afrique du Nord qui ont combattu la cavalerie de Charlemagne. Le Gondor apporte une infanterie très solide et des lanciers qui manquent cruellement au Rohan. Les armes utilisées reprennent pour la plupart celles du Moyen Âge : arbalètes, lances, hallebardes.

Le Seigneur des anneaux : Le Retour du roi, film, 2003, Peter Jackson

Lien YouTube de l'extrait vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=nFx9Oa3upSk>

> SECTION 4 : LE TEMPS DES TERCIOS (16^E SIÈCLE)

Le *tercio* est une unité des armées espagnoles des 16^e et 17^e siècles. Sans en constituer la part la plus nombreuse, il est la plus visible et la plus renommée. Il dérive des capitánias créées en 1495 **sur le modèle des compagnies d'ordonnance françaises** : piquiers, arbalétriers et fantassins armés d'épée (*rodeleros*) - les arbalétriers sont progressivement remplacés par des arquebusiers, dont le nombre augmente.

Le terme de *tercio* émerge **dans les années 1530**, durant les **guerres d'Italie entre la France et l'Espagne**, où ces compagnies, d'effectifs plus réduits et plus mobiles, démontrent leur **supériorité**. Dans une configuration idéale de bataille rangée, les **arquebusiers ou mousquetaires** ont le temps de tirer une ou deux salves avant le choc et se replient derrière les rangs de **lanciers**. Ces armes à feu ne servent plus guère dans le reste de la bataille si ce n'est comme arme de choc avec la crosse.

Composées de deux à trois milliers d'hommes répartis en plusieurs unités au 16^e siècle (sur le modèle de la légion romaine), ces compagnies passent, dans la seconde moitié du 17^e siècle, à un millier. Si les effectifs des carrés espagnols évoluent dans le temps, il en va de même de la proportion entre les différentes armes, dont la variation n'est pas seulement due à des considérations stratégiques : les armes à feu sont bien plus coûteuses que les piques. Ce qui ne change pas, c'est l'immuable **formation en carrés hérissés de piques**.

D'autres armées s'en inspirent. **En France, toutefois, la cavalerie conserve un rôle fondamental**, notamment à cause du refus de la noblesse de combattre à pied. C'est elle qui triomphe en 1643 à Rocroi, la **première grande défaite des tercios**. Ces derniers poursuivent leur évolution durant tout le 17^e siècle, jusqu'à la **disparition totale des lances** à la fin du même siècle.

LE MERCENAIRE



◆ TRÈS EMPLOYÉ DÈS LA FIN DU 15^E SIÈCLE

Il prend une place prépondérante dès la seconde moitié du 15^e siècle – et même avant en Italie, voire en France, si l'on prend en compte les grandes compagnies (= ancêtres des sociétés militaires privées) de la fin de la guerre de Cent Ans, et l'emploi d'arbalétriers génois par le roi de France dès le 14^e siècle.

◆ LES COMPAGNIES DE SOLDATS PROFESSIONNELS

La nouveauté au 15^e siècle vient de l'existence de compagnies de soldats professionnels, pour l'essentiel originaires de Suisse et d'Allemagne, qui se vendent au plus offrant.

◆ UN SOLDAT DE MÉTIER

Le mercenaire est un soldat de métier, recruté pour combattre sur un conflit donné et limité dans le temps.

◆ UNE MAUVAISE RÉPUTATION

Le mercenaire est avide, peu fiable et n'hésiterait pas à se faire pillard. Les compagnies de mercenaires n'hésitent pas à changer de camp en cas d'insatisfaction, ce qui n'était pas forcément rare compte tenu des difficultés rencontrées par les Etats à rémunérer leurs troupes.

◆ UN EXCELLENT COMBATTANT

S'il est tant employé, c'est qu'il a aussi des qualités. Le mercenaire est un soldat professionnel, qui appartient à une compagnie à laquelle il est généralement attaché. Quand il est payé, il est donc généralement un excellent combattant.

◆ LES ARMES

Armes principales

La lance et la pique



La hallebarde et la pertuisane



Sélection d'armes secondaires

L'épée longue



L'épée



La dague



DANS LA FICTION...

Une image ambivalente

La fiction récente a dressé des portraits marquants de mercenaires dans des époques et des circonstances diverses, souvent avec une image ambivalente. La figure de l'aventurier désargenté et attachant revient souvent dans les films comme *Les sept mercenaires*, par exemple.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'ARMES PRÉSENTÉS AU SEIN DE LA SECTION 4

Les armes d'hast

On retrouve exposées dans cette section les lances et les piques utilisées par les tercios, les Suisses et les lansquenets allemands.

La lance



Cette lance de palais se distingue par son aspect décoratif. Elle présente une douille ronde à deux rondelles aux deux extrémités, une garde à six mascarons à têtes d'anges, et une large lame à deux tranchants ajourés de motifs floraux stylisés.

Lance de palais, 16^e siècle
fer
Inv. 6712

Le harpon

Le harpon est une arme d'hast redoutable. Il se caractérise par un ou plusieurs crochets, opposé à la direction de la lame.



Celui-ci se compose d'une lame flamboyante à forte arête médiane, d'une pointe de garde recourbée vers le bas, d'un éperon de dos en harpon et d'un tranchant de hache.

16^e siècle
fer
Inscription : C. Gouno (gravé, sur la lame)
Inv. 6715.1



Ce harpon présente deux pointes de garde en harpon recourbées vers le bas et une lame à éperon de dos en harpon et un dernier éperon de pointe en harpon.

Allemagne, 16^e siècle
fer
Inscription : Monchau (sur la lame)/L. Gouno et Loup de Passau avec croix (sur la douille)
Inv. 6715.2

Hallebarde et pertuisane

L'usage de la lance par les tercios, les Suisses et les lansquenets allemands, ne doit pas faire oublier celui de la hallebarde et de la pertuisane, plus courtes, plus maniables et polyvalentes : lance pour briser les charges de cavalerie, hache pour tailler, croc à désarçonner.

La hallebarde



vers 1580
fer
Inv. 136.1

Servant avant tout à contrer la cavalerie : la hallebarde associe une hache, un bec et un estoc à la pointe. Comme on le voit sur celle-ci, ce dernier devient très effilé au cours du 15^e siècle. Le tranchant de la hache est ici orné de six pointes. Le bec ou éperon de dos comprend également six pointes.

La pertuisane



vers 1500
fer
Inv. 2451.1

La pertuisane, proche de la hallebarde, se caractérise par un fer triangulaire muni à sa base de deux crocs symétriques. Elle apparaît au 15^e siècle.

Celle-ci présente une large lame à deux ergots et une forte arête médiane.

Le roncone



Il s'agit d'une sorte de pertuisane mais dont les oreillons sont dirigés vers le bas. Le roncone est composé d'une longue lame aiguë et de deux ailerons à la base en forme de crochets.

vers 1580
fer
Inv. 136.1

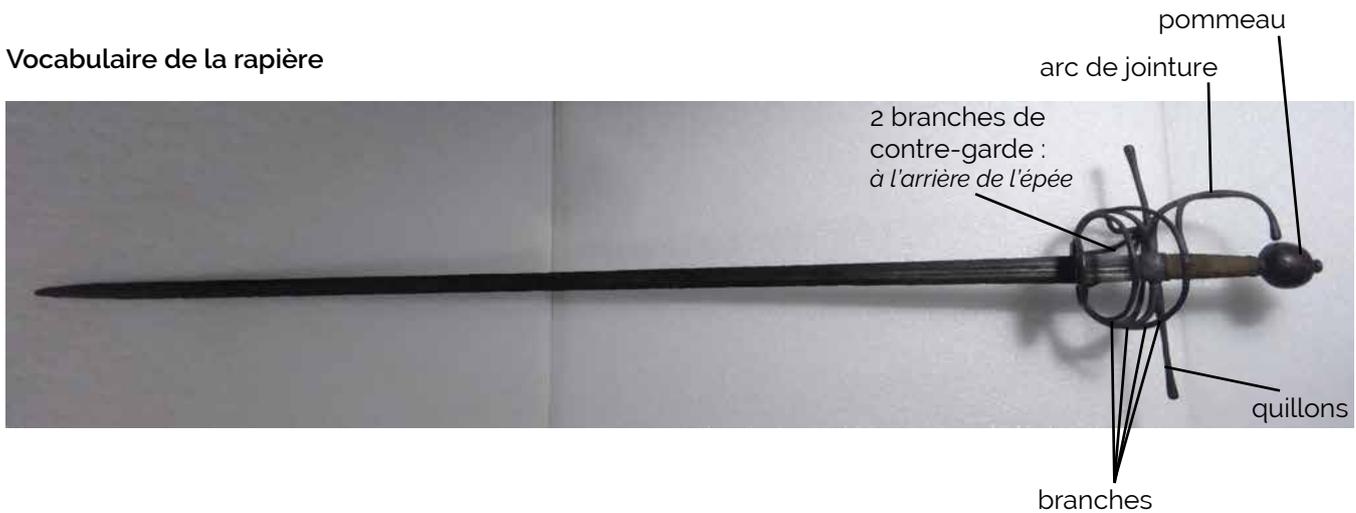
L'apparition de la rapière

Le terme de rapière désigne au Moyen Âge une arme assez fine pour frapper d'estoc. Autour des années 1560, sous l'influence des maîtres d'armes italiens, l'escrime française a tendance à **abandonner totalement la taille pour l'estoc**. C'est l'origine de l'apparition progressive de la rapière moderne. La lame s'allonge et s'affine :

- largeur : passe de 3-3,5 cm à 2-2,5 cm en moyenne,
- longueur : passe d'1 m à 1,15-1,20 m en moyenne.

Dans cette évolution progressive, l'**épée de taille et d'estoc** constitue une phase intermédiaire. L'épée de taille et d'estoc apparaît dans sa forme la plus simple, dans la seconde moitié du 15^e siècle et consiste en une épée à la lame plus légère mais à la garde plus élaborée.

Vocabulaire de la rapière



L'évolution des quillons

Pour s'adapter aux changements de l'escrime et à la multiplication des coups d'estoc, **la garde des épées** est de plus en plus protégée. Les quillons droits et longs, auparavant seule défense de la main, sont les premiers à évoluer.

L'épée de taille et d'estoc



16^e siècle
fer
Inv. 4152

Ici, les quillons sont recourbés du même côté et un anneau perpendiculaire à la lame protège la main. Des anneaux sont également placés entre les quillons pour bloquer la lame adverse. Enfin, un pommeau pesant permet de contrebalancer la lourdeur des éléments précédents.



Allemagne, 16^e siècle
fer, laiton
Inv. 1109

Dans les pays germaniques, dès la seconde moitié du 15^e siècle, les quillons s'incurvent de manière divergente, afin de bloquer l'épée adverse qui glisserait le long de la lame, comme on le voit sur cette épée. Ici, un arc de jointure très ouvert a été ajouté.

Pour une meilleure protection de la main : des branches aux coquilles

Dans un premier temps, la protection de la main des coups d'estoc repose sur des branches, en nombre plus ou moins important. En France, les quillons sont toujours inversés en sens oblique ou recourbés vers l'extérieur au 16^e ; Ils sont droits et très longs en Flandre et en Espagne.

Des plaques étaient parfois ajoutées entre les branches situées le plus en avant de la lame.

En Italie, on crée des successions d'anneaux formant une sorte de corbeille. Ces épées dites "squelettes" (inv. 3359) apparaissent à la fin du 16^e ou au tout début du 17^e siècle



Sur cette rapière, des plaques ont été ajoutées entre les branches. On remarque par ailleurs que la garde présente des quillons très longs et droits et un réseau de branches qui protège la main.

vers 1600
fer
Inv. 3030



Sur cette rapière "squelette", on repère la succession de branches en anneaux formant une corbeille qui vient englober la main, assurant une protection optimale.

Rapière dite «Squelette»
Italie, entre 1610 et 1620
fer
Inscription : NAVAVAVAVUI (gravé, sur la gouttière, des deux côtés de la lame)
Inv. 3359



Cette rapière des Pays-Bas, se caractérise par une coquille ajourée qui semble être un intermédiaire entre les épées squelettes et les coquilles pleines qui viendront ensuite.

Rapière
Pays-Bas, entre 1620 et 1630
fer
inscription : ...C.OEGA (sur la gouttière, des deux côtés de la lame)
Inv. 6795

Autres armes présentées dans cette section

Une série de dagues à quillons et une masse d'arme.



Dague à quillons

1^{er} quart 16^e siècle
fer, bois
Inv. 6685,5



Masse d'arme

16^e siècle
bois, fer
Inv. 2991



Visuel : *The Battle of Arras*, Bruno Cerkenik, 2018 / Portfolio : www.artstation.com/brunocerkvenik / Site internet : www.brunocerkvenik.com

LES FANTASSINS (16^E-17^E S.) DANS LES ARTS ET LA FICTION

Des figures très exploitées sur les
peintures, dessins et tapisseries

De manière assez réaliste, ils occupent une place de choix dans les **grands cycles guerriers commandés au 16^e siècle**, tels que les tentures de *la Bataille de Pavie* et de *la Conquête de Tunis* - qui célèbrent les exploits de Charles Quint, le tombeau de son grand-père Maximilien I^{er} à Innsbrück ou celui de son rival François I^{er} à Saint-Denis.

En **peinture, dessin ou tapisserie** on les retrouve régulièrement. Le **caractère souvent fantaisiste de leur costume** devient même un sujet récurrent chez les peintres maniéristes, qu'ils soient Italiens, Allemands ou Flamands. Les hallebardiers et piquiers côtoient régulièrement les personnages bibliques.

Présents, mais peu glorifiés en groupe
dans la littérature et le cinéma

Les formations militaires de l'époque moderne n'ont pas autant inspiré la fiction que leurs prédécesseurs. **Les piquiers, hallebardiers, lansquenets et autres fantassins** évoluant en formations nombreuses **ne laissent guère de place aux exploits individuels** plébiscités par la littérature et le cinéma.

Les *tercios* mis à l'honneur dans des jeux
de figurines impressionnants

Le thème des *tercios* a récemment été exploité dans des **jeux de figurines**, notamment autour de la Guerre de Trente ans (1618-1648), comme les jeux *Pike & Shotte* et *Liber militum : tercios*. Ils fonctionnent d'une manière similaire : sur un **plateau à grande échelle** rappelant un champ de bataille, les joueurs agissent sur leurs troupes et doivent **se montrer stratèges** pour vaincre leurs ennemis. La précision des figurines, la règle du jeu très élaborée et l'ampleur du plateau rendent **l'expérience de jeu très réaliste** et accroissent l'immersion des joueurs dans de grandes batailles du 17^e siècle.



Maniement des armes, Jacques de Gheyn, 1608, Lille, Bibliothèque municipale, inv. Mas 646, pp. 205, 213, 251.

> SECTION 5 : DE L'ARQUEBUSE AU MOUSQUET (16^E - 17^E SIÈCLES)

L'usage de la poudre à canon se répand en Europe au 14^e siècle. Dans un premier temps, les efforts d'amélioration de l'outillage tendent dans deux directions opposées : toujours plus gros et puissant, mais peu maniable, plus petit et transportable par trois, deux, voire une seule personne. C'est ainsi qu'à force de réduire les canons, les premières armes individuelles apparaissent à la toute fin du 15^e siècle.

Ces **premiers modèles sont très peu maniables**. C'est une **longue succession d'inventions** qui leur confère progressivement l'efficacité nécessaire à un usage militaire, jusqu'à faire du **fusil l'arme par excellence**.

Les principales étapes d'évolution :

ARQUEBUSE AVEC CROSSE

FIN DU 15^E SIÈCLE

La crosse permet de caler l'arme sur l'épaule, qui s'allume toujours grâce à une mèche.

PISTOLET AVEC PLATINE À ROUET

VERS 1520

Le pistolet avec platine à rouet ; la première arme à feu qui peut se cacher dans un vêtement

AVANTAGE	INCONVÉNIENTS
Ceux de la platine à rouet	Ceux de la platine à rouet
Taille très réduite	

MOUSQUET AVEC PLATINE À CHENAPAN

VERS 1560

Cette platine offre les mêmes avantages que celle à rouet tout en étant plus simple à réaliser, donc moins coûteuse et plus solide.

AVANTAGE	INCONVÉNIENTS
Plus simple, donc plus solide	Reste sensible à l'humidité
Plus simple, donc meilleur marché	

AVANTAGE	INCONVÉNIENTS
Encore plus simple, donc plus solide	Reste sensible à l'humidité
Encore plus simple, donc meilleur marché	

ARQUEBUSE AVEC PLATINE À ROUET

VERS 1500

En Italie et Allemagne. La platine est adaptable à tous types d'armes à feu.

AVANTAGE	INCONVÉNIENTS
Plus de mèche à allumer (grain en temps et limite incidence météorologie)	Très coûteux à fabriquer
Tir beaucoup plus précis	Mécanisme complexe, donc fragile

ARMES AVEC CANON RAYÉ

VERS 1550

Le canon rayé est adaptable à tous type d'armes à feu.

AVANTAGE	INCONVÉNIENTS
Grande précision (mouvement giratoire de la balle)	Coûteux à fabriquer
Grande puissance	

MOUSQUET OU FUSIL AVEC PLATINE À SILEX

VERS 1570

Cette platine améliore celle à chenapan en fusionnant batterie et couvercle du bassinet. C'est maintenant le mouvement du silex qui ouvre le bassinet avant de frapper la roue.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'ARMES PRÉSENTÉS AU SEIN DE LA SECTION 5

L'arquebuse



Allemagne, 1689
fer, laiton, bois
inscription : ANNO 1689
GRABOVV (gravé, sur le
canon)
Inv. 3239

L'arquebuse, qui apparaît au 15^e siècle, est l'une des premières armes à feu portatives. Elle dérive de l'hacquebute, passée par-dessus les parapets des remparts et dont le crochet absorbe le puissant recul. Dites « à croc » pour cette raison, les premières arquebuses peuvent peser jusqu'à 20 kg. Elles sont ensuite allégées afin d'être épaulées et tirées par un seul homme. D'abord pourvue d'une platine à mèche comme le mousquet, l'arquebuse a un canon plus court et un calibre plus réduit que celui-ci. Elle reste en usage jusque dans la seconde moitié du 17^e siècle.

Cette utilisation croissante est en décalage avec l'image très négative qu'elle acquiert à cette époque. Tuant à distance et maniable à l'issue d'une formation très sommaire, elle apparaît comme une cause première de la déchéance des vertus guerrières traditionnelles.

Les différents systèmes de mise à feu

La platine à mèche



2^e moitié 17^e siècle
fer
Inv. 3648.2

la platine à mèche, est constituée d'une pièce en « S » appelée serpent, qui tient la mèche allumée, qui va se rabattre dans le bassinet pour allumer la poudre de l'amorce lorsque l'arquebusier actionne un levier. Un couvre bassinet permet de protéger la poudre, et d'éviter les tirs accidentels, mais il doit être manoeuvré à la main.



Visionnez la vidéo 3D du système d'allumage de la platine à mèche (Modélisation de Nicolas Boyer)

<https://www.youtube.com/watch?v=xnLmlFS7OdE&list=PLoXR8WYASOJQgdtP1Swz8PK8CTvQDrdYp&index=1>

La platine à rouet



vers 1650
fer
Inv. 3649.1

La platine à rouet est un mécanisme proche de celui du briquet et concurrence le système à mèche, plus ancien. Le rouet est une pièce de métal circulaire dentée fixée sur la platine et actionnée au moyen d'un ressort quand on appuie sur la détente. Son contact avec une pyrite de fer maintenue dans les mâchoires d'un chien produit une étincelle qui enflamme la poudre amorce contenue dans le bassinet. Dans la plupart des modèles le bassinet s'ouvre automatiquement pendant la rotation du rouet.

Ce modèle de platine est compliqué : après chaque tir, il faut remonter le ressort actionnant la roue à l'aide d'une clé spéciale, une chaînette assez fragile relie le ressort à la roue, et le tir est loin d'être instantané.



Visionnez la vidéo 3D du système d'allumage de la platine à rouet (Modélisation de Nicolas Boyer)

<https://www.youtube.com/watch?v=ZaJ4Lg5dgow&list=PLoXR8WyASOJQgdtP1Swz8PK8CTvQDrDrdYp&index=2>

La platine à silex



fer
Inv. 4007.2

Dans ce système, le chien tient dans ses mâchoires un morceau de silex. Lorsqu'on le ramène en arrière, on arme un puissant ressort qui lui permet d'abattre son silex violemment sur la batterie lorsque on actionne la détente. Le silex en frottant sur la batterie arrache des morceaux de métal portés au rouge, qui enflamment la poudre du bassinet.

Les premiers modèles de platines à silex ont une batterie et un couvre bassinet séparés : il s'agit de **platines dites à chenapan**



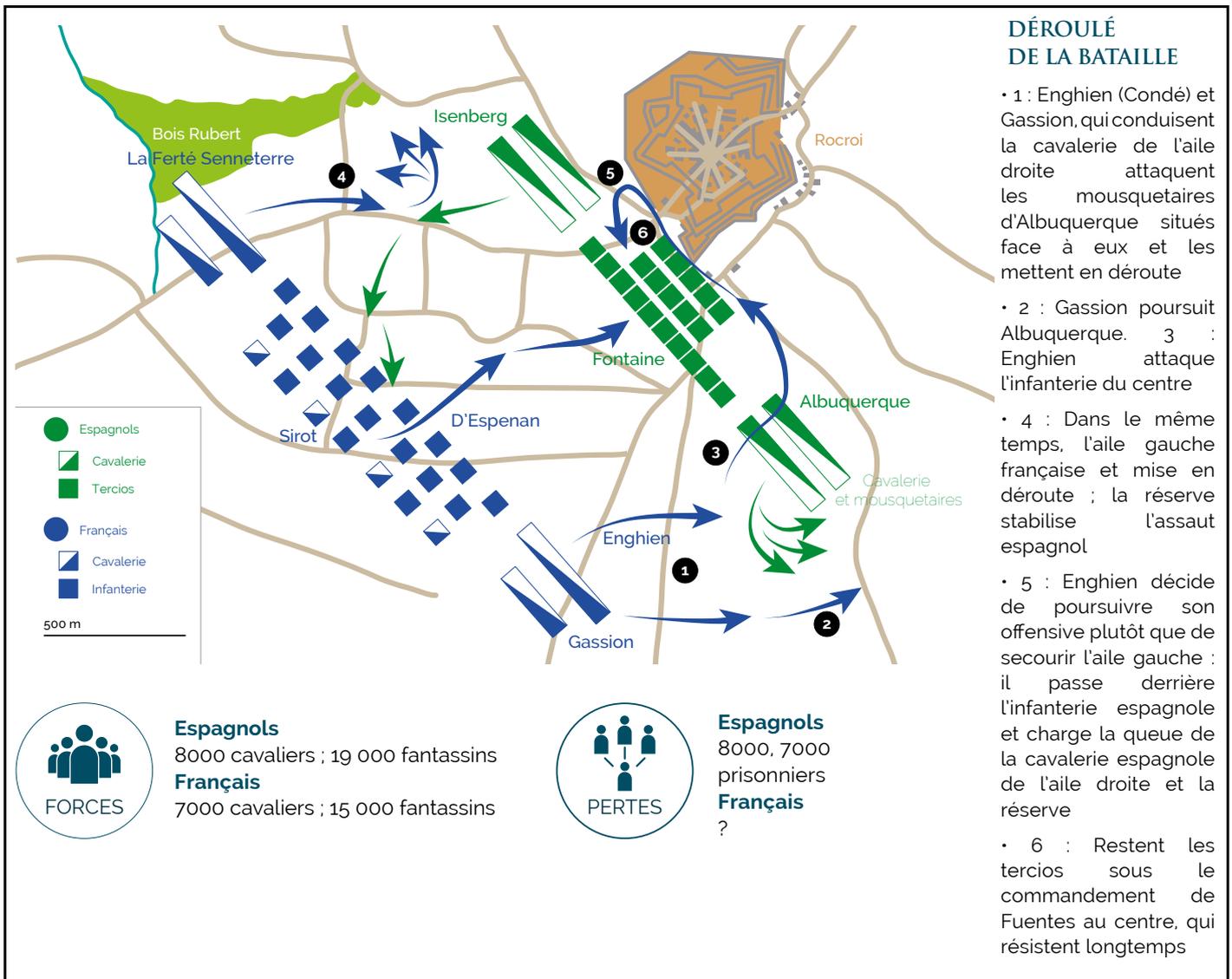
Visionnez la vidéo 3D du système d'allumage de la platine à rouet (Modélisation de Nicolas Boyer)

<https://www.youtube.com/watch?v=xcx9qgXtCol&list=PLoXR8WyASOJQgdtP1Swz8PK8CTvQDrDrdYp&index=3>

LA BATAILLE DE ROCROI, 19 MAI 1643

La bataille de Rocroi, dès ses premières heures, a fait l'objet d'une propagande intense destinée à héroïser la figure du prince de Condé, son vainqueur. Elle a tout de suite pris place au rang des batailles fondatrices de l'histoire de France, bien qu'elle n'ait pas révolutionné le cours de la guerre. Elle a fait cesser une importante offensive de l'armée espagnole des Flandres vers la France, épisode d'une guerre qui ne prit fin que quinze ans plus tard, avec le traité des Pyrénées.

Au-delà de la légende, la tactique mise en place à Rocroi est intéressante. Elle voit une armée espagnole - composée d'un noyau dur de tercios et d'autres corps - mise en déroute par une charge de cavalerie prenant l'ennemi à revers et allant jusqu'au bout de sa percée, malgré la déroute parallèle de l'aile gauche française.





Musketeer, Matej Kovacic, 2018 / Portfolio : www.artstation.com/matejkovacic

LA FIGURE DU MOUSQUETAIRE DANS LA FICTION

Le fantassin comme individu, héros des romans et films de cape et d'épée

Seconds couteaux dans la fiction, les **piquiers, mousquetaires et autres fantassins** prennent la **première place** lorsqu'ils quittent leurs unités et retrouvent leur **individualité de héros**. C'est la raison d'être des **romans et films de cape et d'épée**, qui ne s'intéressent que très rarement au potentiel esthétique des vastes mouvements de troupes.

Le mousquetaire, moins associé au mousquet qu'à l'épée dans l'imaginaire collectif

La **représentation du mousquetaire** en plein duel à l'épée est par contre très ancrée dans notre imaginaire. A tel point que **nous oublions parfois leur fonction première, qui est de tirer au mousquet**. Cette vision biaisée du mousquetaire comme duelliste est héritée des **Trois mousquetaires** (1844) d'Alexandre Dumas, où les combats s'inspirent essentiellement de **l'escrime**. Les fictions postérieures reprennent largement ce modèle, si bien que l'on ne voit plus de mousquetaire avec une arme à feu.

Les Trois mousquetaires revisités en mode rétro-futuriste

Plus récemment, les productions artistiques ont proposé des visions nouvelles autour des armes à travers le **courant rétrofuturiste**. Ce dernier peut se résumer ainsi : « **l'avenir tel qu'on le voit dans le passé** » et « **le passé tel qu'on le voit du futur** ». Cette association d'époques ouvre la voie à une grande créativité, car elle permet de **croiser les esthétiques**. L'exemple du film *Les trois mousquetaires* (2011) de Wes Anderson est intéressant à ce titre. Dans cette version, les héros peuvent monter à bord d'impressionnants navires dirigeables inspirés par De Vinci et évoquer les films de science-fiction.



UNE SCÈNE DE COMBAT DANS LES TROIS MOUSQUETAIRES (2011)



Dans cette scène de combat, les mousquetaires sont à la fois des espions et des mercenaires.

Ils se battent à l'épée dans une mise en scène extravagante, rappelant les arts martiaux. Cette proposition très chorégraphiée rend l'ensemble visuellement attrayant et dynamique. Cette vision des combats très romancée poursuit celle proposée par Dumas.

Les Trois Mousquetaires, film, 2011, Paul W. S. Anderson

Lien YouTube de l'extrait vidéo (2min05 à 3 min01) : <https://www.youtube.com/watch?v=VSOgXYLkfMI>



> SECTION 6 : LE TRIOMPHE DU FEU LOUIS XIV ET SES SUCCESSEURS

La seconde moitié du 17^e siècle est fondamentale dans l'évolution de l'armement européen. Elle voit le **progressif abandon des armes d'hast par l'infanterie** au profit des **seules armes à feu**, qui deviennent opérantes en mêlée grâce à **l'invention de la baïonnette**, peu à peu perfectionnée. Ce changement est définitivement acté par les différents pays européens vers 1700..

C'est à peu près au même moment que le **fusil (platine à silex)**, devenu **plus fiable**, l'emporte sur les mousquets et les arquebuses, beaucoup moins efficaces mais bien moins chères. La **standardisation des modèles produits en série** par quelques grandes manufactures (Saint-Etienne, Tulle et Châtellerauld en France) permet d'équiper la totalité des armées et **facilite grandement l'entretien**, les pièces de rechange étant interchangeables.

La cavalerie conserve les lances, les pistolets et les carabines (apparues au 16^e siècle), mais adopte progressivement le **sabre**, qui, comme les armes de cavalerie précédentes, permet à la fois des **coups d'estoc et de taille**.

Les batailles rangées restent l'exception tout en étant au coeur des débats. Le 18^e siècle est dominé par la question des **ordres minces ou profonds**, c'est à dire de savoir **s'il vaut mieux disposer les troupes de manière très étendue** pour ne pas être enveloppé par l'ennemi ou **en multipliant les rangs pour mieux résister au feu ennemi**. Les mobilisations massives de la Révolution tranchent le problème en permettant de combiner les deux.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'ARMES PRÉSENTÉS AU SEIN DE LA SECTION 6

Le mousquet

Le mousquet est plus petit que l'arquebuse, donc plus maniable ; généralement à mèche, il peut aussi être à rouet. Cette arme à feu ancienne est largement utilisée par l'infanterie française sous Louis XIV. Sa cadence de tir étant faible (un coup toutes les deux minutes), il faut protéger le mousquetaire par des piquiers pendant son rechargement. Son poids s'allège au cours du 17^e siècle, mais malgré cela, sa manipulation reste difficile et peut provoquer des accidents. Bien que peu apprécié des troupes, il est utilisé jusqu'en 1699 car peu coûteux et facile à réparer, avant d'être remplacé par le fusil



Le mousqueton est un mousquet court, servant aussi bien à cheval qu'à pied. L'usage du mousquet long ordinaire était uniquement destiné à l'usage des fantassins.

Mousqueton à silex, 4^e quart 18^e siècle
fer, bois
Inv. 3795

Le fusil

Adopté sous Louis XIV, c'est l'arme par excellence de l'infanterie. Plus coûteux que le mousquet, peu fiable et présentant un calibre trop faible, il est interdit de 1653 à 1668, avant de complètement remplacer le mousquet en 1699.



France, 4^e quart 18^e siècle
fer, bois
Inscription : Manufre Rle de Charleville
(gravé, sur la platine)
Inv. 3786

La baïonnette

Une baïonnette est une arme blanche conçue pour s'adapter au canon d'un fusil ou d'une arme similaire et destinée au combat rapproché.

Cette arme utilisée pour la chasse depuis le 16^e siècle, apparaît dans l'infanterie française au 17^e siècle en complément du fusil. Elle constitue l'armement de base du fantassin jusqu'au 20^e siècle. Son nom proviendrait de la ville de Bayonne, réputée autrefois pour sa coutellerie. Elle se compose d'une lame et d'un manche enfoncé dans l'arme à feu. L'ensemble est amélioré par Vauban (1633-1707) dont l'idée permet de ne plus avoir besoin de retirer l'épieu pour recharger l'arme à feu ou tirer.

L'épée

Les épées sont les premières armes à être réglementées en France par Louvois, en 1679. Autrefois pourvues d'une poignée en bois recouverte de fil métallique, elles se dotent progressivement d'une poignée en laiton.

Autres armes présentées dans cette section

Une série de dagues à quillons et des armes d'hast (lance, pique, esponton)



France, 2^e moitié 17^e siècle
fer
Inv. 3203



France, 2^e moitié 18^e siècle
fer, cuivre (argenté)
Inv. 3352



Louis XIV, Alexander Cherepanov, 2017 / Portfolio : www.artstation.com/cherepanov

LOUIS XIV, ROI GUERRIER, DANS LES ARTS ET LA FICTION

La représentation de la guerre dans l'art sous Louis XIV

A partir du règne de Louis XIV, la **représentation de la guerre** dans l'art **abandonne presque totalement les habits de l'allégorie et de l'Antique pour prendre un tour plus réaliste**. Les artistes cherchent soit à représenter la furie du combat avec un point de vue rapproché à la manière des Hollandais du début du 17^e siècle, soit à combiner détails et vue d'ensemble, ce que fait à la perfection Adam van der Meulen pour Louis XIV.

Louis XIV, roi guerrier, une vision très peu exploitée dans la fiction

Globalement, les fictions traitant du règne de Louis XIV sont davantage portées sur sa personnalité, sa cour, Versailles, ses goûts ou ses frasques. **Le côté belliqueux n'apparaît que très peu au regard de la place considérable occupée par les guerres sous son règne**. On peut notamment citer la série *Versailles*, diffusée depuis 2015. Cette fiction historique, parfois critiquée pour les libertés qu'elle prend avec l'histoire, s'intéresse en grande partie à la construction du château de Versailles, à la cour et aux passions amoureuses du roi.

Barry Lyndon et la représentation très convaincante d'une bataille au 18^e siècle

Pour le temps de Louis XV, le film ***Barry Lyndon*** (1975) de Stanley Kubrick **retrace de manière très convaincante la bataille de Minden** (Prusse) en 1759, un épisode décisif de la Guerre de Sept Ans (1756-1763), le premier conflit majeur à pouvoir être qualifié de "Guerre mondiale". Lors de cette bataille, les fusiliers britanniques s'illustrent en conservant les rangs au milieu de tirs d'artillerie nourris et prennent de court l'armée française.

> SECTION 7 : PIRATES ET CORSAIRES 18^E SIÈCLE

Aux 17^e et 18^e siècles, la guerre navale devient presque essentiellement une affaire d'artillerie. L'abordage, autrefois la règle, n'est plus privilégié que par les pirates et les corsaires. Cela ne veut pas dire que l'armement de bord disparaît, bien au contraire. La proportion des armes varie selon le type de navire, pas leur nature. Dans la marine royale française, l'armement se compose comme suit au milieu du 18^e siècle :



MOUSQUETS, ÉVENTUELLEMENT FUSILS.

Les armes à feu portatives se développent dès le 16^e siècle, malgré les embruns qui éteignent les mèches et humidifient la poudre. La platine à silex s'impose beaucoup plus tard que dans les armées de terre, à la toute fin du 18^e siècle. Le boucanier, un type de fusil à silex, est l'arme de prédilection des boucaniers (déserteurs et aventuriers vivant aux Antilles), qui lui ont donné son nom ; c'est une arme de précision.



TROMBLONS, dispensent de viser juste.



PISTOLETS, équipent sans distinction matelots et officiers et c'est à l'abordage qu'ils donnent toute leur mesure. Les armes à rouet sont réservées aux officiers supérieurs car hors de prix.



ÉPÉES OU SABRES, remplacent le coutelas, puis sont progressivement supplantés par le poignard entre la fin du 18^e siècle et le 19^e siècle.



HACHES D'ABORDAGE, coupent les cordages et ferment les canonnières.



ARMES D'HAST, servent à repousser le navire assaillant et ses occupants ; les piques assurent la défense des sabords (= canonnières des bateaux). Les pertuisanes sont dévolues aux gardes chiourme (= galériens) dans les galères.

Avant 1779, il n'y a pas réellement d'**armement portatif réglementaire dans la marine**, car ce n'est qu'à **partir de 1778** que la manufacture de Tulle obtient l'exclusivité des fournitures pour la Marine. **En mer, les soldats conservent leurs armes** et assurent la police du bord. **Celles de l'équipage sont entreposées dans des coffres**, sous la surveillance du **capitaine d'arme et de l'armurier**. Elles sont distribuées au dernier moment avant le combat.

QUELQUES TYPES D'ARMES PRÉSENTÉS AU SEIN DE LA SECTION 7

Armes à feu portatives

Le tromblon



Belgique
fer, bois
Inscription : I GOSUIN A LIEGE
Inv. 5728

Le tromblon est une arme à feu caractérisée par un canon de très gros calibre allant en s'évasant à son extrémité. Contrairement à la plupart des armes de poing ou d'épaule, le tromblon est destiné à tirer de la mitraille : pierres, clous, éclats... tout ce qui tombe sous la main de l'utilisateur.

L'utilisation de l'engin est en fait la même que celle des shot-guns modernes : donner un bon pouvoir d'arrêt à courte distance, la dispersion des projectiles garantissant une certaine efficacité même sans viser.

Le canon évasé a toutefois une autre utilité, très pratique : le remplissage de l'arme est bien plus aisé sur un bâtiment bougeant sous la houle.

Espingole à silex



France, 18^e siècle
fer, bois
Inv. 3450

Il s'agit d'un tromblon lourd, reposant sur un chandelier à pivot. D'une portée de 200 m, les espingoles étaient manoeuvrées au moment de l'approche puis de l'abordage, depuis les hunes (plate-forme intermédiaire dans les mâts) et les bastingages (le parapet autour du pont d'un bateau).

Armes d'hast

Esponton



L'esponton est une pique raccourcie, ou "demi-pique", longue de 2,50 à 3m. Cette arme légère et très maniable était utilisée, comme les piques et les pertuisanes, lors de l'abordage des vaisseaux.

17^e siècle
fer
Inv. 6716.2

Arme de poing

Sabre



Le sabre d'abordage est une arme blanche en usage dans la marine. Il s'agit d'une sorte de sabre court à la lame épaisse, servant à la fois d'arme et d'outil (pour couper des cordages, par exemple). Appelé aussi "cuillère à pot", celui-ci est sans doute à l'origine de l'expression "régler les choses en deux coups de cuillère à pot"

19^e siècle
Fer, bois
Inv. 6840

LE PIRATE



PIRATE OU CORSAIRE ?

Il faut distinguer le pirate, qui n'obéit qu'à son propre intérêt, du corsaire, doté de lettres de marque (lettre patente d'un souverain) l'autorisant à capturer les navires ennemis et faisant la guerre pour son compte.

L'ABORDAGE ET LA PRISE DU BUTIN

Le pirate suit les évolutions de l'armement, mais avec des spécificités importantes. A partir du 17^e siècle, les batailles navales se font à coup de canons et de mitrilles bien plus que par abordage.

Seuls les pirates et corsaires continuent à privilégier ce dernier mode. Deux bonnes raisons à cela,

- des navires taillés pour la course qui ne peuvent faire le poids en termes de puissance de feu,
- le besoin essentiel de conserver le navire attaqué, du moins jusqu'à la prise du butin.

UN FLÉAU POUR LA MARINE MARCHANDE

La piraterie européenne est un fléau pour la marine marchande du continent jusqu'à la Pax anglicana du 19^e siècle.

Le nombre d'accostages et de saisies de navires connaît son paroxysme aux 17^e et 18^e siècles.

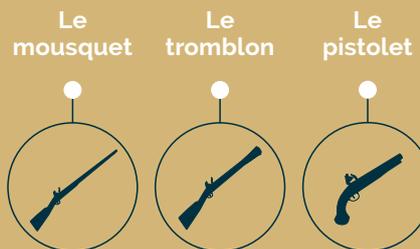
Ils s'intensifient notamment dans des zones à la fois fortement fréquentées et riches en abris, comme les Caraïbes et l'Océan Indien.

PAS LE SEUL DANGER DES MERS

Les pirates ne représentent pas le seul danger. En temps de guerre, la prise de navires ennemis civils est la norme, qu'elle soit le fait de la marine militaire ou des corsaires autorisés.

LES ARMES

Armes principales



Sélection d'armes secondaires





The dock's attack, Felipe Prest, 2018 / Portfolio : www.artstation.com/felipe_prest

LE MYTHE DU PIRATE DANS LA FICTION

L'origine de la fascination pour le pirate anti-héros

Comme **l'Histoire s'intéresse davantage aux grandes batailles, le pirate**, en tant que marginal, **reste longtemps peu étudié**. L'écrivain et aventurier anglais Daniel Defoe (1660-1731) s'est intéressé à leur vie quotidienne en recueillant la parole populaire dans les tavernes, si bien que son travail est reconnu par les historiens. L'ouvrage très documenté intitulé **L'Histoire générale des plus fameux pirates** (1724) de sir Charles Johnson, lui est généralement attribué. L'ouvrage **mêle habilement authenticité et fiction** où les pirates sont des **anti-héros** suscitant la fascination.

Le mythe du pirate unijambiste avec son perroquet

L'intérêt du public pour les pirates vient du roman de Robert Louis Stevenson (1850-1894) : **L'île au trésor** paru en 1883. Cette œuvre a largement **contribué à construire le mythe du pirate**, en plein essor du roman d'aventure. Son héros, Long John Silver, un **irlandais colérique et unijambiste avec un perroquet sur l'épaule**, incarne l'image typique du pirate. Ce modèle sert de base à la plupart des fictions, dont les cinq films incontournables de la franchise *Pirates des Caraïbes*, réalisés entre 2003 et 2017.

Plongez dans la peau d'un pirate avec Assassin's creed

Plus récemment, le jeu vidéo **Assassin's Creed IV : Black flag** (groupe Ubisoft) propose de « jouer RP » (*Role Play*). En se basant sur une solide documentation, les créateurs offrent une **immersion totale dans les Caraïbes au début du 18^e siècle**. Le joueur incarne Edward, un pirate gallois dont la personnalité à l'ambivalence charmante nous rappelle **l'image de l'anti-héros**. Au programme : combats au corps-à-corps, combats navals et un choix d'armes allant des épées aux pistolets en passant par les dagues et fléchettes, sans oublier les lames d'assassin.



UNE SCÈNE D'ABORDAGE DANS LES PIRATES ! BONS À RIEN, MAUVAIS EN TOUT (2012)



Ce film d'animation de pâte à modeler revisite avec humour l'univers des pirates.

Pour la scène d'abordage, on retrouve les armes traditionnelles des pirates : sabres, poignards, canons tirés depuis les sabords. L'accès au bateau ennemi est revisité dans la mesure où le bateau pirate s'approche assez peu de son adversaire, mais la scène offre une version élégante du pirate et notamment la scène d'abordage.

Le Capitaine Pirate est un héros gaffeur et attachant, loin du pirate violent et expérimenté. L'inséparable perroquet est ici remplacé par un aimable dodo (espèce d'oiseau de l'île Maurice disparue).

Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout, film, 2012, Peter Lord, Jeff Newitt

Lien YouTube de l'extrait vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=MTJkSse3J48>



PISTES PÉDAGOGIQUES VISITES & ATELIERS, TARIFS

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

CYCLE 2

QUESTIONNER L'ESPACE ET LE TEMPS /

Se situer dans le temps.

Repérer et situer quelques événements dans un temps long

Explorer les organisations du monde

Comparer des modes de vie (guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures.

CYCLE 3

HISTOIRE

Le temps des rois

FRANCAIS

Lecture et compréhension de l'écrit et de l'image

Comprendre un texte littéraire et se l'approprier
Initiation à quelques notions littéraires : fiction / réalité, personnage, héros, merveilleux, etc., et premiers éléments de contextualisation dans l'histoire littéraire.

Culture littéraire et artistique

Autour de la figure du chevalier, du mercenaire ou du pirate :

CM1-CM2 / Héros / héroïnes et personnages

- Comprendre les qualités et valeurs qui caractérisent un héros / une héroïne ;
- s'interroger sur les valeurs socio-culturelles et les qualités humaines dont il/ elle est porteur, sur l'identification ou la projection possible du lecteur.

6^e Récits d'aventures

HISTOIRE DES ARTS

Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

ARTS PLASTIQUES

La découverte des armes de l'exposition peut être prolongée par un travail plastique autour de la forme, l'usage et la symbolique de ces objets.

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets à des fins narratives, symboliques ou poétiques ;

la prise en compte des statuts de l'objet (artistique, symbolique, utilitaire, de communication) ;

la relation entre forme et fonction.

CYCLE 4

HISTOIRE

5^e Thème 2. Société, Église et pouvoir politique dans l'occident féodal (XI^e -XV^e siècles)

5^e Transformations de l'Europe et ouverture sur le monde aux XVI^e et XVII^e siècles

Le monde au temps de Charles Quint et Soliman le Magnifique

Du Prince de la Renaissance au roi absolu (François I^{er}, Henri IV, Louis XIV)

FRANCAIS

La découverte de l'exposition "Aux armes" peut être l'occasion de confronter des textes littéraires autour de la chevalerie, les mousquetaires ou les pirates et de rechercher dans les extraits la mention d'armes rencontrées au sein de l'exposition.

Lecture et compréhension de l'écrit et de l'image

Lire des œuvres littéraires et fréquenter des œuvres d'art

- lire des œuvres appartenant à différents genres littéraires ;
- lire des textes appartenant à différentes époques, en lien avec le programme d'histoire.

Élaborer une interprétation de textes littéraires

- être capable de situer les œuvres lues dans leur époque, leur contexte de création ;
- avoir des repères d'histoire littéraire et culturelle, en lien avec le programme d'histoire.

Culture littéraire et artistique

La découverte de l'exposition «Aux armes» peut être exploitée dans le cadre d'un travail sur la question de la réalité et de la fiction en s'appuyant sur différents genre (roman de chevalerie, capes et d'épée, fantasy, récit d'aventure)

5^e Regarder le monde, inventer des mondes

Apprécier le pouvoir de reconfiguration de l'imagination et s'interroger sur ce que ces textes et images apportent à notre perception de la réalité : exploiter des images fixes ou des extraits de films créant des univers imaginaires.

5^e Agir sur le monde

Héros/héroïnes et héroïsmes

En lien avec le programme d'Histoire, thème 2 : « Société, Église et pouvoir politique dans l'occident féodal, XI^e-XV^e siècles ») : des extraits d'œuvres de l'époque médiévale, chansons de geste ou romans de chevalerie, extraits œuvres épiques ou films

HISTOIRE DES ARTS

État, société et modes de vie (XIII^e-XVIII^e s.)

Évolution des sciences et techniques, évolutions des arts : analyser une oeuvre d'art par ses dimensions matérielle, formelle, de sens et d'usage

CYCLE 4 -suite

ARTS PLASTIQUES

L'exposition «Aux armes» permet de mener ensuite un travail plastique s'appuyant sur la question du statut de ces armes, objets offensifs devenus objet de musée et témoignage d'époques historiques.

La représentation ; images, réalité et fiction

La création, la matérialité, le statut, la signification des images : l'appréhension et la compréhension de la diversité des images ; leurs propriétés plastiques, iconiques, sémantiques, symboliques ; les différences d'intention entre expression artistique et communication visuelle, entre œuvre et image d'œuvre.

La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

Les représentations et statuts de l'objet en art : la place de l'objet non artistique dans l'art ; l'œuvre comme objet matériel, objet d'art, objet d'étude.

LYCEE - SECONDE

HISTOIRE

Thème 3 – Sociétés et cultures de l'Europe médiévale du XI^e au XIII^e siècle

Sociétés et cultures rurales : La féodalité (réalités, imaginaire et symbolique).

HISTOIRE DES ARTS

Du XVI^e au XVIII^e

Thématique « Arts, réalités, imaginaires »

L'art et l'imaginaire : inventions artistiques (créatures, personnages et motifs fictifs, univers légendaires, fantastiques mythologiques, fabuleux, etc.)

Thématique « Arts, réalités, imaginaires »

L'art et l'appartenance (corps, communautés, religions, classes sociales, etc.), langages et expressions symboliques (costumes d'apparat religieux, civils, militaires ; blasons, emblèmes, allégories ; étendards, drapeaux, trophées, hymnes nationaux, chants patriotiques, etc.)



PISTES EN ARTS PLASTIQUES

Pistes proposées par Gaétane Lheureux, professeur en arts plastiques, missionnée par la DAAC au musée Sandelin

Préambule : les pistes et activités proposées ci-dessous permettent d'élargir le questionnement autour de l'objet arme, et des images liées à sa représentation, à sa mise en scène, au delà des époques historiques ciblées par l'exposition au musée de l'hôtel Sandelin.

Aux armes : vraies fausses histoires en image (dont je suis le héros ...)

Objectifs :

Montrer que l'art est artifice, représentation ; l'image est une construction, une illusion, parfois même un mensonge.

Travailler en interdisciplinarité (français, histoire, arts plastiques) autour des images et de la narration.

Découvrir et analyser des œuvres et des images historiques célèbres et s'interroger sur leur véracité.

Cycle 2 - Programme en arts plastiques

La narration et le témoignage par les images :

Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner / Transformer un récit en une image / Explorer dans l'environnement proche, dans les médias, dans les médiathèques, les liens entre récit et images / Découvrir des œuvres d'art comme traces ou témoignages de faits réels restitués de manière plus ou moins fidèle, ou vecteurs d'histoires, héritées ou inventées.

L'expression des émotions :

Exprimer ses émotions et sa sensibilité en confrontant sa perception à celle d'autres élèves.

La représentation du monde :

Photographier en variant les points de vue et les cadrages..

Cycle 2

Vraie fausse bagarre à l'école !

Aux armes : équerres, règles, bananes ... !

>> Inventer une « vraie fausse » histoire de bagarre, de guerre, dans la classe ou à l'école, l'écrire.

Produire des « vraies fausses » photos à la fois décalées et humoristiques, par les *armes* utilisées (détournement du matériel scolaire et des objets quotidiens) et réalistes par les mises en scènes et expressions.

Réfléchir au point de vue, au cadrage pour donner de la force à l'image.

Cycle 3 - Programme en arts plastiques

La représentation plastique et les dispositifs de présentation :

- La narration visuelle : les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes et animées pour raconter.

Cycle 3

Aux armes ! Héros d'un jour !

>> Autoportrait en héros.

Partir de l'histoire (locale ou non) , éventuellement de documents historiques, inventer une fiction héroïque ayant eu lieu localement au temps passé, un héros secret, ou alors inventer de toute pièce une action héroïque à l'école, au collège, dont je serais le héros et produire de vrais faux autoportraits photographiques « narratifs » (peut être anachroniques, car photographiques) qui font croire à cette histoire, et qui la laisse deviner, par des indices visuels. Travailler sur l'exagération de l'héroïsme en travaillant la posture, le décor, les couleurs, l'éclairage, en jouant sur le cadrage, le point de vue ...

Cycle 4 - Programme en arts plastiques

La représentation ; images, réalité et fiction

- La narration visuelle

- La création, la matérialité, le statut, la signification des images : l'appréhension et la compréhension de la diversité des images ; leurs propriétés plastiques, iconiques, sémantiques, symboliques; les différences d'intention entre expression artistique et communication visuelle, entre œuvre et image d'œuvre.

Cycle 4

Aux armes ! Détournement d'image : combat d'un jour, combat de toujours !

>> Étudier des œuvres et des images mythiques liées à la guerre, aux combats : débattre sur la notion de véracité (toute image, même photographique et à visée documentaire, n'est qu'une représentation de la réalité).

Se documenter et comprendre pourquoi certaines images dites «documentaires» posent question quant à leur véracité : s'agit-il vraiment de photos prises sur le vif ou bien y-a-t-il eu mise en scène ?

Comment ces images deviennent-elles «mythiques» ?

En quoi peuvent-elles constituer une forme de propagande ? Interroger la question actuelle du « fake » ?

Réactualiser, rejouer ces œuvres ou ces images en leur redonnant du sens à notre époque.

s'interroger sur notre quotidien, les « combats » actuels, les «armes» actuelles : pour quoi se bat-on encore de nos jours ?

Construire des images photographiques produisant une vérité fictionnelle. Construire un discours grâce à l'image.

Références artistiques



Jacques-Louis David, *Bonaparte franchissant le Grand-Saint-Bernard*, vers 1800, huile sur toile, 260 x 221cm, Musée national du Château de Malmaison

Ce portrait équestre de Napoléon est une œuvre emblématique de la peinture se mettant au service de la propagande.

Bonaparte, glorieux, semble franchir les Alpes avec force et puissance. Pourtant, la réalité historique est tout autre

Observez attentivement la toile. Qui ne serait pas frappé par la magnificence de la composition ? Par la posture éminemment glorieuse de Bonaparte traversant le Col alpin du Grand-Saint-Bernard ? Pourtant, il suffit de se pencher quelques instants sur les faits pour réaliser que la véracité historique est toute autre.

La victoire contre les Autrichiens fut arrachée de justesse et Napoléon franchit le col à dos de mule.

<https://lelephant-larevue.fr/news/bonaparte-franchissant-le-grand-saint-bernard-jacques-louis-david-vers1800/>



Joan Fontcuberta, *Ivan Istochnikov saluant les techniciens du MIK*, 1967, série Spoutnik, 1997, photographie en noir et blanc.

L'artiste montre ici des scènes de la vie d'un cosmonaute russe. Ce dernier aurait disparu en 1968, lors d'un vol de Soyouz 2 mais sa disparition et son existence même auraient été cachées par le régime soviétique. Des transcriptions, des vidéos et des photos sont réunies, avec des effets personnels, pour prouver son existence et sa participation à ce vol.

L'artiste, diplômé en Sciences de l'Information a été marqué par la manipulation de l'information sous le régime de Franco.

En fait, c'est l'artiste lui-même qui interprète le rôle d'un cosmonaute imaginaire, dans des photos crédibles, interrogeant la vérité de la photographie et des médias.



Samuel Fosso, *Le Pirate (Tati)*, 1997, photographie, épreuve cibachrome 127 x 101 cm Centre Pompidou, MNAM

« Comme dans toutes mes œuvres, je suis à la fois le personnage et le metteur en scène. Mon travail est basé sur des situations spécifiques et des personnages avec qui je suis familier, des choses que je désire, que j'élabore dans mon imagination et, qu'ensuite j'interprète. J'emprunte une identité. Pour y réussir, je me plonge dans l'état physique et mental nécessaire. C'est une façon d'échapper à moi-même. »

Originaire du Nigeria, Samuel Fosso a connu les horreurs de la guerre. La photographie est comme un refuge pour lui. Il trouve refuge dans les personnages fictionnels ou les stars qu'il incarne dans ses autoportraits. Mais au-delà de l'aspect ludique et carnavalesque, se dégage une dimension politique affichée. La mise en scène est utilisée à des fins critiques : il se sert de son image et du déguisement pour se jouer des clichés occidentaux ou encore de la politique.

http://fondationzinsou.org/portfolio_page/samuel-fosso/

De nombreuses photographies de reportage liées à des conflits ou événements historiques, ont marqué les esprits. Souvent utilisées à des fins de propagande, elles font maintenant partie de l'imagerie collective mais restent souvent controversées : ont-elles vraiment été prises sur le vif ? Y-a-t-il eu mise en scène ? Quoi qu'il en soit les choix du photographe (cadrage, point de vue) suffisent souvent à orienter la perception du spectateur : ce type d'image reste une représentation de la réalité.



Robert Capa, *Mort d'un soldat républicain*, 5 septembre 1936, photographie. Cette photographie de Robert Capa, image symbole de la guerre d'Espagne, est discutée depuis 1936.

A cette époque, Robert Capa réalise à 23 ans, une photo qui deviendra l'image symbole de la guerre civile espagnole qui vient de commencer : la photo poignante montre la chute d'un homme et témoigne de l'absurdité de la guerre. Ce combattant républicain est saisi au moment où une balle le frappe. Le cliché, pris à un instant décisif, est légèrement coupé en bas et à gauche. Cette petite imperfection montre que le photographe n'a pas eu le temps de soigner son cadrage, précipité par l'urgence de la situation. Pourtant dès sa première parution, son authenticité est mise en cause. La polémique a régulièrement resurgi depuis la mort de Capa, en mai 1954, l'accusant de mise en scène.



Joe Rosenthal, *Raising the Flag on Iwo Jima*, photographie, 1945

Le 23 février 1944, six soldats dressent le drapeau américain sur le mont Suribachi. Le photographe de guerre Joe Rosenthal était là pour immortaliser ce moment. L'image possède une construction pyramidale presque parfaite, avec une ligne de force constituée par la hampe improvisée. L'auteur reconnaît avoir eu beaucoup de chance : « Le ciel était couvert, mais un peu de soleil a éclairé presque directement le drapeau. » Cela donne une impression de sculpture à la photographie. Les soldats foulent un sol dévasté par la guerre, mais le regard s'élève peu à peu vers le drapeau et la lumière. Le lendemain, l'image était en couverture de centaines de journaux aux USA. Le photographe fut soupçonné d'avoir fait poser les six soldats et de leur avoir fait rejouer la scène. En 1945, lorsque la photographie a été accusée d'être un faux, le président Roosevelt a réclamé l'identification de ses protagonistes.



Marc Riboud *La jeune fille à la fleur*, 1967

Le 21 octobre 1967, Marc Riboud se trouve à la grande manifestation contre la guerre du Vietnam à Washington. L'une de ses photos, *La jeune fille à la fleur*, va faire le tour du monde, devenant un symbole de la non-violence. L'intensité dramatique de l'image est à son comble car la sérénité de son visage contraste avec les baïonnettes de la garde nationale pointées sur elle, prêtes, en pleine guerre du Viêt-Nam, à charger cette manifestation pacifique.

«Les circonstances font que j'étais là au bon moment. J'avais marché toute la journée depuis très tôt le matin. J'avais appris qu'il y avait une manifestation énorme à Washington par une autre manif' à Berlin. J'ai suivi le mouvement toute la journée. Il y avait près d'un million de manifestants qui se sont séparés en petites troupes. Alors qu'il ne restait presque plus personne, la nuit tombait, j'ai eu la chance d'être le seul à avoir cette scène» racontait modestement Marc Riboud.

En réalité, le cadrage de cette image, qui isole cette jeune fille, donnant un visage à l'ensemble des manifestants pacifistes, ce qui n'est pas le cas, en face, de la masse informe des soldats, relève de choix éthiques et politiques.

La véracité de la scène n'est pas remise en question, mais la multiplicité des clichés réalisés pour n'en retenir qu'un, favorise la comparaison de cette image symbolique choisie par Marc Riboud avec celle rejetées : cela permet de saisir les choix du photographe et de s'interroger sur la manière dont le photographe crée le symbole en partant du réel.

Autre cliché pris par le photographe le même jour :



<http://lesensdesimages.com/2012/06/05/analyse-dun-photographie-la-fille-a-la-fleur-de-marc-riboud-1967/>



Eugène Delacroix, *La Liberté guidant le peuple*, 1830, huile sur toile, 2,60 x 3,25 m, Paris, musée du Louvre.

À la fin du mois de juillet 1830, Paris se soulève lors des journées du 27, 28 et 29. Cet événement prend le nom de Trois Glorieuses et pousse Charles X à fuir la capitale et quitter le trône pour être remplacé par Louis-Philippe Ier qui instaure la Monarchie de Juillet. Cette révolution est la seconde que connaît la France en moins de 50 ans et si cette dernière ne débouche pas sur une République, elle obtient pourtant un nouveau gouvernement et participe à un mouvement de fond qui touche la France entre 1789 et 1914.

Réalisée à partir d'esquisses tracées par Delacroix dès septembre 1830, l'œuvre n'est plus une « peinture d'histoire ».

Eugène Delacroix en fait part à son frère le 18 octobre 1830 : « *J'ai entrepris un sujet moderne, une barricade, et si je n'ai pas vaincu pour la patrie, au moins peindrai-je pour elle* ».

L'artiste témoigne ici de la ferveur romantique qui lui fait traduire les événements révolutionnaires dont il est contemporain. Car si Delacroix appartient à une longue lignée de grands révolutionnaires qu'a produite le « pays des révolutions », il n'est pas un révolutionnaire convaincu. Sa bataille est avant tout d'atelier. De son propre aveu, il a traversé les événements de juillet 1830 comme « un simple promeneur ». Difficile pour le peintre de prendre parti contre le pouvoir qui a été l'un de ses principaux commanditaires. Cependant, la violence de la rue et le patriotisme réinventé enflamment son imagination picturale. À en croire Alexandre Dumas, ce serait la vue du drapeau flottant sur Notre-Dame – ce qui explique la présence dans le coin droit supérieur des tours de Notre-Dame – qui l'aurait fait basculer :

« Quand Delacroix eut vu flotter sur Notre-Dame le drapeau aux trois couleurs, quand il reconnut, lui, le fanatique de l'Empire... l'étendard de l'Empire, il n'y tint plus : l'enthousiasme prit la place de la peur, et il glorifia ce peuple qui, d'abord, l'avait effrayé. »

« *La vraisemblance poétique devrait l'emporter sur la véracité d'un simple reportage.* » Jøerg Traeger à propos de la Liberté guidant le Peuple de Delacroix.

Parler de vraisemblance, c'est déjà affirmer un décalage entre l'image et le réel, c'est rejeter la croyance en l'image comme copie de la réalité. Delacroix affirme avec cette description de **La Liberté guidant le peuple** que cette image vraisemblable est une interprétation de la réalité.



Gérard Rancinan, *La liberté Dévoilée*, 2008, Tirage argentique sous plexiglas, bord noir, 150 x 202 cm.

Reprenant l'œuvre d'Eugène Delacroix, le photographe veut nous faire comprendre que l'Homme est toujours en reconquête de sa liberté malgré les diverses oppressions. Il choisit d'évoquer la liberté religieuse, très conflictuelle dans notre société, par une femme voilée guidant le peuple alors que la liberté d'opinion veut trouver son écho dans la télévision, la presse couvrant la barricade et le mur de Berlin effondré.

«.. *Les cris n'ont jamais cessé. Les hommes sont toujours en colère, en révolte ou en crise. Mais les éclats de voix sont devenus un bruit sourd qui s'est infiltré dans les postes de télévision. Il a fait grésiller l'image et a perturbé les esprits. Il s'est perdu dans la confusion. Ce vacarme est devenu le rire de Mickey, la liturgie d'un extrémiste désabusé, la musique spectaculaire du direct de CNN. Au milieu de cette fumée qui a vu s'effondrer le mur de Berlin et les tours jumelles, il reste un grand bruit et beaucoup d'images. Quel combat mené au nom de la liberté quand d'une révolution naît une agitation ?..*» Caroline Gaudriault

A travers cette mise en scène photographique, Rancinan montre que la force de la composition de Delacroix est de pouvoir traverser les époques et raconter d'autres histoires vraisemblables.



Gérard Rancinan, *Riots*, photographie, Tirage chromogénique, 180 x 280 cm

Rancinan a aussi proposé une interprétation actuelle de la photographie *Raising the Flag on Iwo Jima*, par Joe Rosenthal, pour témoigner des émeutes : à l'heure de la mondialisation et de la crise, il met en scène ces explosions de colère qui prennent notre époque par surprise. *Riots*, a été conçue en 2012 en mémoire des émeutes de Los Angeles.



Emeric Lhuisset, *Théâtre de guerre*, photographie Lambda durst 120 x 72 cm. 2011 Edition n° 2/9

Emeric Lhuisset passe une grande partie de son temps dans des zones de guerre: en Irak , en Colombie avec les FARC, dans les Territoires occupés, en Afghanistan et au Pakistan. Artiste pluridisciplinaire, son travail questionne le rapport entre l'image et la réalité, en particulier celle diffusée par les médias de l'information. Lhuisset a récemment mis en scène des peshmerga kurdes d'Irak réfugiés en Irak jouant leurs propres rôles in situ. Ses dispositifs scénographiques frappent par la minutie avec laquelle il dispose les combattants. Ses images s'inspirent des tableaux d'Alphonse de Neuville, qui fut l'un des représentants principaux de la peinture militaire du XIXe siècle et spécialiste des scènes relatant la guerre franco-prussienne de 1870.



Ces mises en scène photographiques savamment orchestrées par Lhuisset questionnent intelligiblement la manipulation des images de guerre et, par là-même, la manipulation de la perception que nous avons de ces événements à travers les médias. La réalité de la guerre est relative car ses représentations sont filtrées, façonnées et «anglées» selon la volonté des acteurs de l'information et de leurs maîtres.

<http://www.clique.tv/emeric-lhuisset-avons-vision-tres-erronee-conflit-nos-societes-occidentales/>

Aux armes : de vraies fausses armes (symboliques), des armes de fantaisie

Objectifs :

Dans notre société où les armes envahissent le quotidien des élèves par le biais des jeux vidéo, et par la violence liée aux faits d'actualités montrés par les médias (terrorisme, guerres ...), aborder la question des armes de manière plus sensible, poétique et artistique.

Découvrir des œuvres et des artistes ayant questionné les armes dans leur pratique.

En arts plastiques :

Créer des vraies fausses armes (symboliques) pour se battre, lutter contre ...

S'interroger sur le rôle des armes : tuer, se battre, lutter, se protéger, se défendre contre des ennemis (animaux, humains ...)

Observer la constitution des armes : matériaux, formes, éléments fonctionnels, éléments décoratifs ...

Détourner, assembler des objets et matériaux de récupération.

En français,

On peut envisager d'écrire de fausses notices liées à un usage fictionnel de ses armes de fantaisie.

Cycle 2 - Programme en arts plastiques

- Employer divers outils pour représenter : explorer la représentation par le volume. L'expression des émotions

Cycle 2

Aux armes ! Même pas peur ...

>> Fabriquer une vraie fausse arme symbolique pour combattre ses peurs ...

Cycle 3 - Programme en arts plastiques

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

- L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets : création d'objets, intervention sur des objets, leur transformation ou manipulation à des fins narratives, symboliques ou poétiques ; la prise en compte des statuts de l'objet (artistique, symbolique, utilitaire, de communication) ; la relation entre forme et fonction.

Cycle 3

Aux armes ! Désarmante !

>> Fabriquer une vraie fausse arme, ridicule, grotesque, par son aspect, ses matériaux ...

Cycle 4 - Programme en arts plastiques

La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre

- L'objet comme matériau en art : la transformation, les détournements des objets dans une intention artistique ; la sublimation, la citation, les effets de décontextualisation et de recontextualisation des objets dans une démarche artistique.

Cycle 4

Aux armes ! Une arme de rêve !

>> Et si on fabriquait des armes symboliques pour lutter contre des fléaux plutôt que d'anéantir les êtres ? Ou des armes qui améliorent, ou amplifient ce qui est positif (telles les flèches de Cupidon...)
Faire un inventaire des problèmes actuels, a contrario d'éléments positifs (à la maison, au collège, en ville, en France, dans le monde...).



Kata Legrady, *Government (Multicolor)*, 2010, sculpture, 30 x29 x 15 cm.

Dans la nouvelle génération, la hongroise Kata Legrady enrobe des armes de sucreries, des smarties multicolores qui transforment des objets mortels en jouets colorés. De beaux oxymores visuels où la souffrance s'oppose à l'insouciance. Kata Legrady veut attirer l'attention du public sur la question de l'utilisation des enfants pendant les guerres.



André Robillard, figure de l'art brut, crée des armes pour «tuer la misère» :sculpteur, dessinateur et musicien, il fut révélé par Jean Dubuffet, alors qu'il était interné dans un asile psychiatrique près d'Orléans.

Pour sortir de son enfermement, André Robillard échafaude à 33 ans, une véritable échappatoire en inventant sans cesse de nouveaux objets, fruits d'une passion et d'une imagination intarissables. Fusils-mitrailleurs, machines spatiales et animaux exotiques vont principalement constituer une oeuvre puissante et sincère. Une oeuvre entièrement issue de matériaux provenant d'objets du quotidien. Pièces de bois récupérées, ampoules usagées, boîtes de conserve, tissus, tuyaux en plastique et barres de métal s'assemblent à l'aide de scotch et de fil de fer.



Des fusils pour « tuer la misère » : André Robillard a été traumatisé par la Seconde Guerre mondiale. Il dit concevoir ses fusils et pistolets pour « tuer la misère ». Notamment la misère intellectuelle et sociale dans laquelle il s'est trouvé. Sur chaque « arme », il indique au feutre noir le modèle ou le nom, ainsi que les caractéristiques.



Claes Oldenburg, *The Ray Gun Wing*.

Dans les années soixante, Claes Oldenburg participe à l'exposition «New Realism». Il crée la Ray Gun Manufacturing Company : une fabrique d'art et magasin qui produit son travail hors des circuits mercantiles et muséaux et propose des environnements (la Rue, le Magasin, la Maison). Il façonne, dans tous les matériaux possibles, avec une grande fantaisie et jouant d'analogies, des répliques d'objets de la vie quotidienne. Il veut que son art soit «un exercice d'analyse de la matière».



Maurice Henry, *Revolver entouré de bandages*, 1966-1975.

Maurice Henry, né à Cambrai (Nord) le 29 décembre 1907 et mort à Milan (Lombardie) le 21 octobre 1984, est un journaliste, peintre, poète, dessinateur humoriste, gagman, scénariste, décorateur, metteur en scène... français. Dans les dernières années de vie, Maurice Henry s'est consacré à la peinture, la sculpture et aux collages.

Le revolver blessé de Maurice Henry est une arme enveloppée de bande velpeau d'où suinte le sang. Un bel oxymore : une arme de mort traitée comme une victime.



Hans Hemmert, *The balloon tank (German Panther)*, 2007, Installation, 960 x 370 x 300 cm.

Ce tank a été réalisé entièrement avec des ballons en 2007 par l'artiste Allemand Hans Hemmert. Les ballons ont fini par se dégonfler petit à petit jusqu'à la disparition du char. Le but est ici de dénoncer les horreurs de la guerre et de favoriser l'art à ses dépens. Ici encore, la référence aux enfants est évidente : il rappelle aux gens que les enfants doivent rester les enfants et non les soldats. En ce sens, les enfants sont invités à la fin de l'exposition à terminer la destruction du char par leur intervention.



Léa Le Bricomte, *Free Riders*, sculpture (9 obus 18 pounds augmentés, roues de skateboard). 2011-2012.

Léa Le Bricomte réalise des croisements d'objets, mais aussi de leurs symboliques, de leurs histoires et de leurs portées sur un imaginaire collectif décloisonné. La série d'obus montés sur des roues de skateboard (*Free Rider* – 2011-2012) prend une dimension ludique, les munitions sont vidées de leurs fonctions offensives et dangereuses. Ces obus de la Guerre 14 sont joyeusement associés à des skateboards ; les *Free Riders* sont tous pareils et tous différents grâce à de petites notes colorées. Cette utilisation sacrilège et espiègle d'obus déminés les rend inoffensifs ; leur impuissance renvoie dos à dos le passé (la guerre) et l'avenir (la jeunesse).

> VISITES ET ATELIERS SCOLAIRES AUTOUR DE L'EXPOSITION

Aux Armes !

visite accompagnée

Public : du cycle 2 au lycée

Visite découverte de l'exposition.



Dessine moi ton arme, je te dirai qui tu es !

visite-atelier

Durée : 2h

Public : Cycle 2, Cycle 3, Cycle 4

Une immersion au sein de l'exposition *Aux Armes!* à la rencontre des chevaliers, mercenaires et pirates et de leurs armes, ponctuée de pauses croquis.

En atelier, un test de personnalité permet aux élèves de découvrir quel combattant ils sont afin d'inventer et de dessiner leur arme (en respectant un choix cohérent suivant le combattant) et en s'inspirant de celles qu'ils viendront de découvrir et de leurs croquis.



Les mini chevaliers ! "spécial expo"

visite-jeux

Durée : 45 min / Public : Cycle 1 (MS / GS)

Pour les plus jeunes, une visite avec activités pour découvrir la vie des chevaliers au Moyen Âge, leur équipement et leurs codes, par le biais des objets exposés.



Si j'étais un chevalier au Moyen Âge - "spécial expo"

visite-atelier

Durée : 2h

Public : Cycle 2, Cycle 3, Cycle 4 (5^e)

Une plongée dans le monde de la chevalerie et de leurs armes au sein des sections de l'exposition consacrées au Moyen Âge. Un jeu de classement de casques par ordre chronologique offre ensuite aux élèves un temps de manipulation ludique.

En atelier, chacun crée son blason en respectant les règles établies au Moyen Âge.



CONTACTS

Pour obtenir des informations sur le contenu des activités :

Delphine adams, responsable des actions éducatives

musees-mediation@ville-saint-omer.fr

03 21 38 00 94

Pour réserver

Service accueil et réservations

03 21 38 00 94

musees-accueil@ville-saint-omer.fr

de 10h à 12h et de 14h à 18h

La réservation est obligatoire, également pour les visites libres de l'exposition

> TARIFS DES VISITES & ATELIERS

FORMAT DE VISITE	DUREE	PRIX/GROUPE* Tarifs dégressifs à partir du 2 ^e groupe
Visite en autonomie	Environ 1h30 du CP au lycée)	GRATUIT
Visite accompagnée	1h30 (Du Cycle 2 au lycée) Groupe de 25 élèves max.	55€ / 48€ (2 ^e gpe) / 40€ (3 ^e gpe)
	Cycle 1 - 1h Groupe de 15 élèves max.	25€ / 22€ (2 ^e gpe) / 20€ (3 ^e gpe)
Visite-jeu	1h30 Groupe de 25 élèves max.	55€ / 48€ (2 ^e gpe) / 40€ (3 ^e gpe)
	Cycle 1 - 1h Groupe de 15 élèves max.	25€ / 22€ (2 ^e gpe) / 20€ (3 ^e gpe)
Visite + atelier	2h Groupe de 25 élèves max.	75€ / 68€ (2 ^e gpe) / 60€ (3 ^e gpe)
ECOLES PUBLIQUES DE SAINT-OMER		
Visite accompagnée		GRATUIT
Visite-jeu		
Visite + atelier		

> INFOS, CONTACTS & RÉSERVATIONS

Pour obtenir des informations sur le contenu des activités, approfondir un thème ou concevoir un projet :

Musée de l'hôtel Sandelin

Delphine adams, responsable des actions éducatives

musees-mediation@ville-saint-omer.fr

03 21 38 00 94

Pour réserver

Service accueil et réservations / Musée de l'hôtel Sandelin

03 21 38 00 94 - musees-accueil@ville-saint-omer.fr

de 10h à 12h et de 14h à 18h

La réservation est obligatoire, également pour les visites libres de l'exposition

> INFORMATIONS PRATIQUES

ADRESSE / CONTACT

Musée de l'hôtel Sandelin

14 rue Carnot, 62500 SAINT-OMER
Service accueil : 33 (0)3 21 38 00 94
musees-accueil@ville-saint-omer.fr

HORAIRES

Ouvert pour tous (individuels & groupes) du mercredi au dimanche de 10h à 12h et de 14h à 18h.
Ouvert aux groupes scolaires du lundi au vendredi (uniquement sur réservation).

TARIFS

Tarif plein : 5,50 € / Tarif réduit : 3,50 €.
Gratuité sous conditions.
Entrée gratuite tous les dimanches.

SUR LE WEB

Site internet : www.patrimoines-saint-omer.fr/Les-musees-et-oeuvres/Musee-de-l-hotel-Sandelin
Facebook : [Musée De L'hôtel Sandelin](#)
Twitter : [Musée Sandelin](#)
Instagram : [museesandelin](#)

ACCÈS

Autoroutes : à 2h50 de Paris (A1 et A 26), à 2h20 de Bruxelles et 1h de Lille (A 25 et A 26).
Trains : à 2h de Paris, 3h de Bruxelles et 50 min de Lille.
Bus : Ligne 1 (Arrêt Victor Hugo, Saint-Omer).
A pied : à 10 min de la gare.

