



SALLE ARMES ET ARMURES

Dossier pour les élèves du primaire
et du secondaire

Service éducatif du War Heritage Institute / Musée royal de l'Armée

Coordination du dossier pédagogique : Anne-Irielle Nève et Sandrine Place

Textes : Nand Cremers, Kevin Gony, Pierre Lierneux, Anne-Irielle Nève, Sandrine Place, Sandrine Smets.

Mise en page : Jurgen Vantomme

Dessins : Nicole Thirionet

Photos : War Heritage Institute / Musée royal de l'Armée

Édition de 2022

TABLE DES MATIÈRES

A) Informations générales sur le Musée

Présentation du Musée

- Le Musée royal de l'Armée et ses collections
- Naissance d'une collection
- Planifiez votre visite – Informations pratiques

L'offre pédagogique du Musée royal de l'Armée (MRA) / War Heritage Institute (WHI)

- Venez vivre une expérience unique au Musée...
- Si vous ne pouvez pas venir au musée, le musée ira à vous...

B) Dossier pédagogique « Armes et Armures »

Présentation du dossier

- Ce dossier comme aide à la visite
- Public-cible
- Objectifs spécifiques

1. Avant la visite – Préparation en classe

- Histoire de nos régions au Moyen Âge et aux Temps modernes – Quelques repères temporels
- Arbre généalogique simplifié des souverains de nos régions
- Plan de la salle
- Mise en contexte des pièces de chaque vitrine de la salle
- Tableau des grands événements historiques (Moyen Âge – Temps modernes) et de l'évolution des armes, protections, tactiques et statut du combattant
- Lexique

2. Pendant la visite – Fiches d'activités pour la visite au Musée

3. Après la visite – Pour prolonger la visite en classe... ou hors de la classe

- Activités en classe
- Visites suggérées autour de l'histoire du Moyen Âge et des Temps modernes
- Visites suggérées autour de l'art militaire

Bibliographie

- Ouvrages généraux sur l'histoire du Moyen Âge et des Temps Modernes
- Ouvrages spécialisés sur les armes et l'art militaire

A. INFORMATIONS GÉNÉRALES SUR LE MUSÉE



Présentation du Musée

Le Musée royal de l'Armée et ses collections

En vue des festivités programmées pour le cinquantième anniversaire de l'indépendance du pays (1830), l'architecte Gédéon Bordiau est chargé de construire et d'aménager un vaste complexe de pavillons d'exposition dans un écrin de verdure au cœur de la capitale. Le choix se porte sur le Plateau du Linthout, utilisé comme terrain de manœuvres par la garde civique. Sous l'impulsion de Léopold II, les travaux d'aménagement s'étalent de 1880 à 1910 au gré des manifestations (foires, expositions universelles) qui se déroulent sur le site.

Suivant la volonté royale de transformer Bruxelles en une capitale prestigieuse, Bordiau prévoit la construction d'une porte monumentale permettant le passage entre le centre-ville

et la campagne. Cet arc unique jugé trop massif sera remplacé en 1905 par une arcade à trois arches, dessinée par Charles Girault qui reprend le chantier à la mort de Bordiau. Huit mois et plus de 450 ouvriers travaillant jour et nuit seront nécessaires pour bâtir la nouvelle arcade surmontée d'un quadrigue tirant le Brabant portant les couleurs nationales. Les allégories des huit autres provinces siègent au pied du monument. Faute de place, les foires sont déplacées définitivement au Heysel en 1935, laissant le site du Cinquantenaire disponible pour une nouvelle vocation culturelle.

Installées depuis 1889, les Antiquités classiques seront rejointes par l'Ethnographie pour constituer l'embryon des Musées royaux d'Art et d'Histoire. L'aile nord du Cinquantenaire accueille le Musée royal de l'Armée et d'Histoire militaire en 1923. En 1986, l'Autoworld complète le trio muséal en s'installant dans la grande halle sud.

Naissance d'une collection

Lors de l'Exposition universelle de Bruxelles en 1910, un stand proposant plus de 900 objets évoquant l'histoire militaire belge est présenté au public. Au terme de l'Exposition, cette collection est conservée et devient la base du Musée de l'Armée installé dans les anciens locaux de l'Ecole militaire à l'Abbaye de la Cambre (1911).

La collection s'accroît à la suite de la Première Guerre mondiale et force le Musée à déménager dans des locaux plus spacieux. Le 22 juillet 1923, le Roi Albert I^{er} inaugure le Musée royal de l'Armée (MRA) au Cinquantenaire. La collection grandit encore avec la Seconde Guerre mondiale, même si la récolte est plus maigre qu'en 1918 ; une salle lui est consacrée en 1951. Des sections Air et Espace (1972), Blindés (1980), Armes et Armures (1986) et Marine (1996) viennent compléter la diversité des collections.

Promu au rang d'établissement scientifique de l'Etat en 1976 puis intégré dans le War Heritage Institute (WHI) en 2017, le Musée royal de l'Armée se doit de collecter, conserver, étudier et présenter au public le patrimoine militaire belge et international.

Planifiez votre visite – Informations pratiques

Renseignements généraux

Le musée est situé au Parc du Cinquantenaire, 3 à 1000 Bruxelles.

Le musée est ouvert du mardi au dimanche de 9:00 à 17:00 (dernière entrée à 16:00).

Jours de fermeture : les lundis, les 01/01 ; 01/05 ; 01/11 ; 25/12.
Entrée gratuite le premier mercredi du mois à partir de 13:00.

Pensez à toujours jeter un œil sur le site www.warheritage.be (rubrique « Nos sites » : « Musée royal de l'Armée ») ou sur la page Facebook (<https://www.facebook.com/warheritage>) avant votre visite (les modifications ou fermetures exceptionnelles y sont annoncées) !

Visite libre ou guidée ?

- Visite libre : veuillez annoncer votre visite via : reservation@whi.be
- Visite guidée sur réservation :
La visite guidée dure 1h30 pour un groupe de 15 ou 25 élèves maximum (en fonction de la thématique choisie). La visite de la salle « Armes et Armures » est limitée à des groupes de

25 personnes/groupe. La réservation se fait au minimum 3 semaines à l'avance via : reservation@whi.be

Contact service éducatif : Sandrine Place au 02/737 78 07 ou reservation@whi.be

Prix d'entrée et des visites guidées : voir www.warheritage.be (rubrique « Nos sites » : « Musée royal de l'Armée »)

Accès

Bus : les arrêts les plus proches sont :

- Merode : lignes 21, 61, 80 et N06
- Chevalerie : ligne 61
- Gaulois : lignes 27, 80 et N06

Tram : Arrêt Merode : 81

Métro : Arrêt Merode ou Schuman : lignes 1 et 5

Tous les arrêts sont à environ 10 minutes à pied. Plus d'infos : www.stib-mivb.be

Train : Arrêt Schuman ou Merode ou correspondance métro à la gare Centrale.

Plus d'infos : www.belgianrail.be

Parkings : L'esplanade n'est plus accessible pour les visiteurs individuels. Seuls les bus et les véhicules pour PMR visitant le musée peuvent encore s'y garer. Pour les individuels, le parking Cinquantenaire (souterrain/payant) est accessible rue des Ménapiens 18, 1040 Etterbeek.

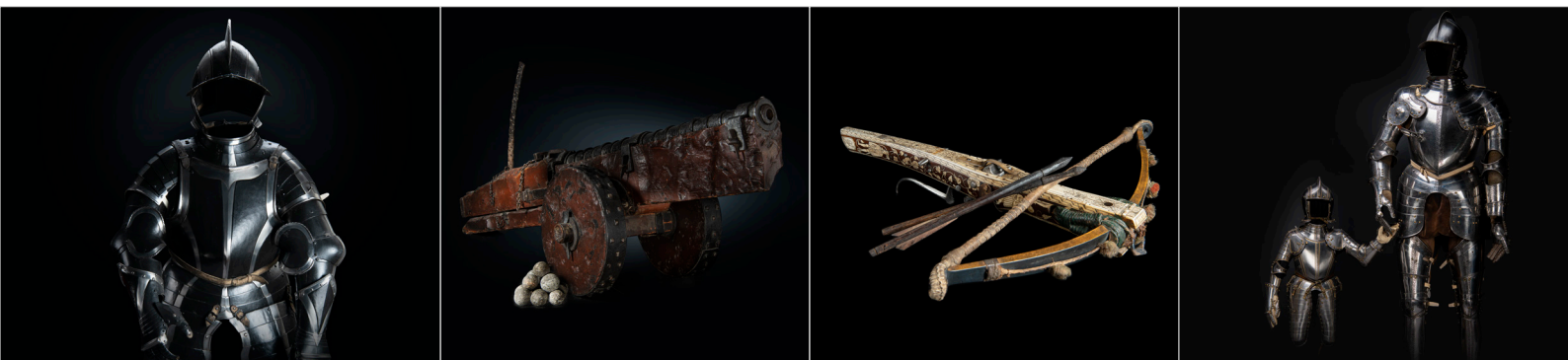
Vélo et trottinette : Piste cyclable tout autour du parc du Cinquantenaire.

L'offre pédagogique du MRA/WHI

Venez vivre une expérience unique au Musée...

Le Musée propose des collections allant du Moyen Âge à nos jours. En plus de la salle « Armes et Armures », vous pouvez organiser des visites ou des animations dans d'autres sections.

VISITES GUIDÉES : adaptées au niveau de chacun. Groupe de 15 ou 25 personnes max. en fonction du thème : visite générale, le Moyen Âge, la Belgique au 19^e siècle, la Première Guerre mondiale, l'entre-deux-guerres, la Seconde Guerre mondiale (voir sous-thèmes sur le site www.museedelarmee.be), les avions, la muséologie, la propagande, la dynastie... ou



une visite à la carte en fonction de votre programme scolaire.
N'hésitez pas à prendre contact avec le service éducatif !
Info et réservations : reservation@whi.be

ANIMATIONS : à l'occasion d'un anniversaire ou d'une après-midi avec les copains, l'animation présente les collections de manière interactive et ludique. Groupe de 15 enfants max.
Thèmes proposés : Mission Arc-en-ciel, Sur les Ailes du Vent, Pas si bête !, Dis, c'est quoi la propagande, Le petit chevalier, Il était une fois la Grande Guerre, Les enfants dans la guerre, Cap sur l'Antarctique.
Info et réservations : reservation@whi.be

ATELIERS : ateliers en lien avec nos collections pour les élèves du secondaire supérieur. Groupe de 15 élèves max. Thèmes proposés : Dangereuse Propagande, Archives à la loupe.
Info et réservation : reservation@whi.be

DOSSIERS PÉDAGOGIQUES : dossiers pour les enseignants et questionnaires pour les élèves pour préparer, accompagner et finaliser une visite au Musée de l'Armée. À télécharger gratuitement sur notre site www.museedelarmee.be, rubrique « Écoles et groupes », « Offre éducative » puis « Dossiers pédagogiques »).

GEOCACHING : pour visiter les collections permanentes en s'amusant.
Thèmes disponibles : les avions, la marine, l'entre-deux-guerres, Guerre-Occupation-Libération, Animaux, Antarctica.
A télécharger gratuitement (sur www.museedelarmee.be, rubrique « Écoles et groupes » puis « Visite libre en groupe ») ou livret en vente au comptoir d'accueil. Vérifiez avant votre visite que tous les parcours sont bien accessibles. Des travaux ou des expositions temporaires peuvent les rendre temporairement indisponibles.

Si vous ne pouvez pas venir au musée, le musée ira à vous...

Valises pédagogiques : la Première Guerre mondiale, l'entre-deux-guerres ou la Seconde Guerre mondiale

Si vous souhaitez aborder les thématiques de la Première Guerre mondiale, l'entre-deux-guerres ou la Seconde Guerre mondiale, vous pouvez louer l'une de nos valises pédagogiques. Ces trois valises rassemblent des objets originaux, documents d'époque, archives, photographies, supports pédagogiques... Une vaste sélection d'ouvrages, une documentation pédagogique, des pistes d'exploitation, des suggestions bibliographiques et filmographiques complètent l'outil.

Adresse de retrait et de dépôt des valises :
War Heritage Institute / Musée royal de l'Armée et d'Histoire militaire

Parc du Cinquantenaire 3
1000 Bruxelles.

Pour votre facilité, privilégiez l'accès via notre entrée de service située entre la piste d'athlétisme et l'Institut royal du Patrimoine artistique via l'Avenue de la Renaissance.
Envoi d'un plan sur demande : reservation@whi.be

Conditions d'emprunt :

- un inventaire complet sera effectué lors de l'emprunt et du retour du musée-valise.
- la durée de l'emprunt est limitée à maximum 3 semaines.

Tarif :

La location est gratuite mais une caution de 50 € en liquide vous sera demandée pour chaque emprunt/valise.

Infos et réservation :

Service éducatif - Sandrine Place : 02/737 78 07 ou reservation@whi.be

Expositions itinérantes

Nous disposons de plusieurs expositions sur des sujets différents que vous pouvez emprunter pour une ou plusieurs semaines (le prix comprend les frais d'assurance, transport, montage et démontage). En fonction de l'exposition, nous mettons également nos guides expérimentés à votre disposition pour en assurer les commentaires auprès des visiteurs.

Pour informations et réservations : 02/737 78 23 ou memoire@whi.be

B. DOSSIER PÉDAGOGIQUE

« ARMES ET ARMURES »

Présentation du dossier

Ce dossier comme aide à la visite

Ce dossier a été conçu de manière modulable pour les professeurs et les élèves de l'enseignement primaire et de l'enseignement secondaire. Il permet aux enseignants de diriger eux-mêmes leurs classes dans la salle « Armes et Armures » et d'exploiter à leur convenance les savoirs, savoir-faire et compétences à travers les pièces exposées. Il peut également servir d'introduction à une visite guidée de la collection « Armes et Armures ».

Le dossier est divisé en **trois parties**. Réservée aux enseignants, la première partie, intitulée « **Avant la visite – Préparation en classe** », leur propose des informations pratiques et un vaste support théorique pour préparer la sortie au Musée de l'Armée mais aussi étoffer leur leçon en classe sur le Moyen Âge et les Temps modernes en se basant sur nos collections.

Dans la section « **Pendant la visite – Fiches d'activités pour la visite au Musée** », les enseignants trouveront pour leurs élèves des fiches d'activités qui complètent la partie théorique. En fonction de leurs besoins, ils opteront pour les questions qui sont répertoriées par étoiles (*des questions plus faciles avec une étoile * aux questions destinées aux élèves du secondaire supérieur avec trois étoiles ****). Ces fiches sont complétées par un document pour les enseignants reprenant les solutions. Pour vous éviter d'imprimer inutilement des documents, nous avons isolé cette section du dossier. Les fiches sont donc à télécharger indépendamment de ce document.

Dans la troisième et dernière section, « **Après la visite – pour prolonger la visite en classe... ou hors de la classe** », nous suggérons aux enseignants un complément d'activités à faire en classe (*le niveau de difficulté est à nouveau signalé par une, deux ou trois étoiles*), ainsi que des visites, d'une part en lien avec le Moyen Âge et les Temps modernes, et d'autre part en relation avec l'art militaire.

Public-cible du dossier

Ce dossier est destiné aux professeurs et aux élèves de l'enseignement primaire et de l'enseignement secondaire.

Objectifs spécifiques exploitables avec ce dossier

En les attirant au musée, notre objectif principal est de faire vivre aux élèves une expérience unique qu'ils ne pourraient pas vivre en classe, tout en fournissant aux professeurs des outils d'exploitation s'intégrant dans le programme mis en place par la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Les fiches d'activités mises à disposition pour accompagner la visite au musée (ainsi que les activités proposées pour prolonger la visite en classe) s'emploient donc à mettre en œuvre des savoirs, des savoir-faire et des compétences, quel que soit le niveau d'enseignement.

Enseignement primaire

Des compétences transversales et des savoirs et savoir-faire requis en français et en éveil (formations historique et géographique) ont été pris en compte dans la conception de ce dossier et de la visite guidée proposée au musée. Durant la visite ou pour répondre aux questions posées dans les fiches d'activités, l'élève sera amené à mettre en pratique :

Des compétences transversales à toutes les disciplines comme :

- Lire : repérer des informations relatives à des documents visuels, dégager des informations explicites, reformuler et utiliser des informations
- Écrire : élaborer des contenus, réagir face à des documents visuels en exprimant une opinion personnelle et en la justifiant de manière cohérente.

- Parler-Ecouter : élaborer des significations, orienter sa parole et son écoute (écoute active), pouvoir jongler avec les sources.

Des compétences en éveil et formation historique et géographique, comme :

- Se poser des questions.
- Construire une démarche de recherche.
- Rechercher de l'information en se basant sur des supports multiples.
- Communiquer ses observations sur papier et face aux autres.

Des savoirs et savoir-faire spécifiques à la formation historique, comme :

- Utiliser des repères de temps, identifier et lire une trace du passé, exploiter des sources historiques.
- Se situer dans le temps, comparer le mode de vie actuel à celui d'une autre époque.

Décret définissant les missions prioritaires de l'enseignement fondamental M.B. 23-09-1997 : objectifs généraux

Art. 8 : privilégier les activités de découverte, de production et de création.

Art. 9 : adapter le programme d'étude à la sauvegarde de la mémoire des événements qui aident à comprendre le passé et le présent, dans la perspective d'un attachement personnel et collectif aux idéaux qui fondent la démocratie.

Enseignement secondaire

Les compétences, les savoirs et savoir-faire de l'enseignement secondaire vont dans le sens de l'approfondissement de ceux visés dans l'enseignement primaire. Nous ajoutons ici les savoirs, savoir-faire et compétences particuliers à l'histoire.

Moments-clés abordés au cours d'histoire :

La salle « Armes et Armures » présente des collections allant du Moyen Âge aux Temps modernes, et avec une prédominance d'objets de la fin de l'époque des ducs de Bourgogne (14^e – 15^e siècles) et de celle des Habsbourg d'Espagne (16^e – 17^e siècles). Des notions-clés y sont évoquées, telles que la *féodalité*, les civilisations de l'*Occident chrétien*, *byzantine* et *musulmane*, les *grandes découvertes*, les *réformes religieuses*, la *société d'Ancien Régime*...

Concepts en rapport avec le cours d'histoire :

- *Stratification sociale* : percevoir la diversité de la société à travers l'utilisation d'armes et de protections spécifiques à certaines classes sociales.
- *Colonisation et Impérialisme* : prendre conscience de certains aspects de la colonisation et de l'impérialisme de peuples européens et arabes envers d'autres peuples, à travers les avancées technologiques des armes et protections qui les ont rendus possibles.

Savoir-faire :

- S'interroger : se poser des questions, émettre des pistes de recherche et / ou des hypothèses explicatives.
- S'informer : rechercher des informations, les identifier, les trier.
- Traiter les informations avec un esprit critique : analyser, sélectionner les données pertinentes, faire des liens, évaluer la fiabilité d'une information.
- Organiser l'information : la structurer, distinguer les données issues des documents et ses opinions personnelles, rester impartial.
- Communiquer le fruit de ses recherches.

Compétences :

- *Critiquer* : remettre en contexte, analyser et critiquer un ensemble limité de sources.
- *Synthétiser* : organiser, structurer les données, dégager l'essentiel et en rendre compte.
- *Communiquer* : concevoir, préparer et mener à bien une stratégie de communication d'un savoir historique en ayant recours à différents modes d'expression.

1. AVANT LA VISITE • PRÉPARATION EN CLASSE

Histoire de nos régions au Moyen Âge et aux Temps modernes

Quelques repères temporels

Les pièces de la salle « Armes et Armures » illustrent l'évolution de l'armement et de l'équipement défensif du 6^e siècle au 18^e siècle, bien que l'essentiel de la collection provienne de la fin de l'époque des ducs de Bourgogne (14^e – 15^e siècles) et de celle des Habsbourg d'Espagne (16^e – 17^e siècles). L'aperçu qui suit donne quelques repères temporels relatifs à nos régions durant ces différentes époques, en mettant l'accent sur les périodes bourguignonne et espagnole.

On retrouvera, sous forme synthétique, les grands événements décrits ci-dessous dans le tableau qui les met en parallèle avec l'évolution des armes, protections, tactiques et statut du combattant.

La première civilisation à s'implanter dans nos régions est la **civilisation celtique**, formée de plusieurs tribus indépendantes les unes des autres.

La période gallo-romaine (51 av. J.-C. – 476)

Au terme de la **guerre des Gaules (de 58 à 51 av. J.-C.)**, les armées romaines du général en chef Jules César soumettent l'ensemble des tribus celtiques établies en Gaule. Nos régions passent sous contrôle de la République romaine, puis de l'Empire romain fondé en 27 av. J.-C. par Auguste, ouvrant la voie à la **civilisation gallo-romaine**. L'espace conquis, comme tous les territoires dirigés par les Romains, est divisé en provinces. Chacune d'elles est administrée par un gouverneur au nom de Rome, qui récolte l'impôt, aménage le territoire par des constructions de voies et de bâtiments, et rend la justice. Les provinces regroupent plusieurs cités dont le fonctionnement est assuré par des magistrats élus. Le latin s'impose comme langue officielle d'autant plus facilement que, selon la tradition gauloise de privilégier l'oral à l'écrit, la langue gauloise ne s'écrivait pas ou peu.

Dès la fin du 2^e siècle, le pouvoir romain s'affaiblit à cause de problèmes internes (épidémies, troubles économiques et sociaux) et externes (migrations de peuples d'origine étrangère, surtout à l'ouest de l'empire). En **330**, l'empereur Constantin restaure l'unité un temps mise à mal et fonde une nouvelle capitale qui porte son nom, **Constantinople** ; le centre de gravité de l'empire se déplace de Rome vers l'Orient. Sous le règne de l'empereur Théodose I^{er}, la **religion chrétienne**, persécutée jusque-là, devient religion officielle et se veut fermeté d'unité. Cependant, la mort de Théodose en **395** consacre la division définitive de l'empire en deux parties : **Empire romain d'Occident**, de langue latine, et **Empire romain d'Orient**, de langue grecque, avec pour capitales respectives Rome et Constantinople.

Au 5^e siècle, sous l'afflux et la puissance des peuples germaniques, l'administration de l'Empire romain d'Occident s'effondre progressivement. Romulus Augustule, dernier empereur romain d'Occident, est chassé par Odoacre, chef du peuple german des Hérules en **476**. C'est ce moment qui a été choisi au 16^e siècle pour marquer de façon conventionnelle **la fin de l'Antiquité et le début du Moyen Âge**. En Orient, en revanche, l'Empire romain subsiste jusqu'à sa **conquête par les Turcs Ottomans en 1453**, date adoptée par convention pour fixer la fin du Moyen Âge et le commencement des **Temps Modernes**.

Sous les Mérovingiens (vers 457 – 751)

Sur les ruines de l'Empire romain d'Occident s'édifient de **petits royaumes dominés par des élites germaniques**. Nos régions sont partagées entre **Francs saliens** (à l'ouest de la forêt Charbonnière, forêt antique de l'actuelle Belgique la traversant du nord au sud) et **Francs Rhénans** (à l'est). Childéric I^{er}, roi salien à partir de 457 ou 458, inaugure la dynastie des **Mérovingiens** (du nom du père présumé de Childéric, Mérovée). Il meurt en 481 à Tournai, l'une de ses places fortes, là où il est enterré.

Son fils, **Clovis I^{er}**, lui succède. Il annexe une grande partie des autres royaumes francs, qu'il unifie, ainsi que

d'autres royaumes germaniques ou gallo-romains. Ainsi, il augmente considérablement le territoire dont il a hérité : son royaume s'étend de la mer du Nord aux Pyrénées et sur la région du Rhin.

Ses successeurs l'accroîtront davantage, non sans d'innombrables conflits internes (morcellement des royaumes à chaque succession, et création de nouveaux royaumes dont le royaume d'Austrasie et celui de Neustrie dans nos régions). Au tournant du 6^e siècle, la conversion de Clovis au christianisme lui permet de gagner la confiance des élites gallo-romaines. À sa suite, nombre de baptêmes sont célébrés et l'Église s'implante petit à petit sur son territoire.

Si le règne des Mérovingiens voit le retour d'une relative prospérité économique, leurs guerres fratricides et un taux de mortalité élevé laissent sur le trône de jeunes enfants, marionnettes entre les mains des nobles, dont les maires du palais, sortes de premiers ministres. C'est ainsi que le pouvoir passe progressivement aux mains de ces derniers. L'un d'entre eux, **Charles Martel**, exerce de fait l'autorité suprême des Francs sur le sud de l'actuelle France, notamment en arrêtant une incursion arabo-berbère à la bataille de Poitiers (732 ou 733), et s'impose comme l'homme fort du royaume.

Sous les Carolingiens (751 – 987)

Alors que Charles Martel n'ose s'emparer officiellement du pouvoir, son fils **Pépin le Bref** franchit le pas par un coup d'état en 751. Pour légitimer son pouvoir, il se fait sacrer en 754, devenant ainsi le premier roi d'une nouvelle dynastie, les **Carolingiens**. Sous son plus illustre représentant, **Charlemagne**, le royaume s'accroît vers l'est (la Saxe, la Bavière et la Carinthie), le sud-est (la Lombardie) et le sud-ouest (la Catalogne). En 800, il se fait sacrer « **empereur des Romains** » par le pape à Rome, s'intronisant de ce fait le continuateur légitime de l'Empire romain d'Occident. Ce couronnement impérial est toutefois perçu comme une usurpation par Irène, impératrice de l'Empire romain d'Orient.

Vers la moitié du 8^e siècle, l'ouest de l'Empire carolingien est fragilisé par des **raids vikings**. Venus de Scandinavie, les **Normands** (« hommes du Nord ») dévastent d'abord les régions côtières, puis gagnent plus en profondeur les territoires en remontant les fleuves. Ils pillent les églises et monastères et font des captifs, soit en échange d'une rançon, soit pour les réduire en esclavage. Sous l'influence du christianisme et grâce à l'établissement de pouvoirs monarchiques forts en Scandinavie, les Normands cessent leurs incursions au début du 11^e siècle, non sans avoir colonisé des territoires en Europe occidentale (notamment la Normandie), en Russie, au Groenland et en Amérique du Nord.

En 840, à la mort de Louis le Pieux, fils de Charlemagne, ses trois fils se disputent l'empire. Le **traité de Verdun de 843** met fin à leurs querelles en partageant le territoire : à l'aîné, Lothaire, la **Francie médiane**, de la mer du Nord au nord de l'Italie ; à Louis, surnommé « le Germanique », la **Francie orientale**, embryon du futur Saint-Empire romain germanique ; à Charles le Chauve, la **Francie occidentale**, berceau du futur royaume de France. Cependant, en raison de crises de succession, entre 843 et 880 (traité de Ribemont), la Francie médiane est progressivement absorbée par la Francie occidentale et la Francie orientale ; cette nouvelle limite territoriale perdure jusqu'à la fin du Moyen Âge. Quant aux territoires de la future Belgique, ils se répartissent dès lors entre ces deux entités.

Après la mort du dernier roi carolingien de Francie orientale en 911, ce reliquat de l'Empire de Charlemagne commence à s'affirmer en tant que « Germanie ». En 962, le roi **Otton I^{er}** fonde le **Saint-Empire romain germanique** en se faisant couronner empereur. Cet Empire s'effondre en 1806 sous les coups des armées de Napoléon, qui le remplace par la Confédération du Rhin.

Du côté occidental, à la mort du dernier roi carolingien en 987, **Hugues Capet**, issu d'une famille de la noblesse franque (les Robertiens) est élu **roi de France**, instituant la **dynastie capétienne**.

À l'époque féodale (10^e siècle – 14^e siècle)

Vers l'an mil s'affermir un système politique initié sous les Carolingiens, la **féodalité** : profitant de la faiblesse du pouvoir royal, une multitude de grands propriétaires terriens, laïcs ou religieux (princes, ducs, comtes, évêques...), imposent leur autorité (qui devient généralement héréditaire) sur certaines régions en s'appropriant des droits souverains. Les relations entre l'autorité centrale et les seigneurs locaux, ainsi qu'entre ces seigneurs et leurs populations, s'appuient sur un ensemble d'obligations et de services.

C'est ainsi que se constituent entre autres le comté de Flandre, relevant du royaume de France, ou la principauté épiscopale de Liège, le duché de Brabant et les comtés de Hainaut, de Namur et de Luxembourg, dépendant du Saint-Empire romain germanique. Entre ces petits États, les conflits sont fréquents, qu'ils soient soumis ou non aux mêmes souverains.

Au 11^e siècle, le système féodal évolue de façon pyramidale : ayant reçu du roi (son seigneur) une terre (un fief) en échange de son soutien militaire et d'autres services, le noble en devient le vassal et peut à son tour déléguer à ses propres vassaux.

À la même époque, à l'instigation du pape Urbain II et en réponse à l'appel de l'empereur romain d'Orient Alexis I^{er} Comnène, l'Occident chrétien se lance dans les **croisades**, pèlerinages vers Jérusalem doublés d'expéditions militaires visant à reprendre les lieux saints du christianisme, tombés aux mains des musulmans. Ces expéditions donneront lieu à des massacres, dont des pogroms, et à de violents pillages. **Entre 1095 et 1270**, huit croisades sont ainsi organisées, prétextes à l'expansion du monde occidental. Si la première d'entre elles aboutit à la constitution des **États latins d'Orient (1098-1291)**, dont le royaume de Jérusalem avec à sa tête Godefroid, duc de Bouillon, ces campagnes s'achèveront sur un échec pour les Occidentaux. À la fin du 13^e siècle, l'entièreté des territoires conquis repasse sous contrôle musulman.

À partir du 14^e siècle une longue période de luttes déchire le royaume de France et celui d'Angleterre pour la possession du royaume de France, **la guerre de Cent Ans (1337-1453)**. Elle tire son origine de la mort du dernier roi capétien, **Charles IV le Bel**, en 1328. Son cousin Philippe, issu de la branche cadette des Capétiens, les **Valois**, accède alors au trône sous le nom de **Philippe VI**. Le conflit éclate tandis que Philippe tente de réaffirmer ses droits sur le duché de Guyenne (sud-ouest de la France), fief tenu par l'un de ses vassaux, qui n'est autre que le **roi d'Angleterre Edouard III Plantagenêt**. Défendant ses positions sur le continent, Edouard déclare bientôt ses prétentions au trône de France, en tant que fils d'Isabelle de France, sœur de Charles le Bel. Les Anglais débarquent en France et infligent de cuisantes défaites aux Français.

Ainsi, à l'issue de la bataille de Poitiers de 1356, le fils et successeur de Philippe VI, **Jean II**, est fait prisonnier, malgré la bravoure dont fait preuve son quatrième fils, Philippe, âgé à peine de 14 ans, pour le protéger. En 1360, le roi Jean recouvre la liberté et regagne la France au prix d'une forte rançon et de la perte d'un tiers du royaume au profit d'Edouard III.

Pour récompenser de son courage son fils, surnommé depuis « **Philippe le Hardi** », Jean II lui offre en **1363** le duché de Bourgogne, revenu à la couronne de France à la mort sans héritier du duc capétien Philippe de Rouvres (Philippe I^{er} de Bourgogne). Philippe le Hardi prend alors le nom de **Philippe II de Bourgogne**. Premier duc de Bourgogne de la maison de Valois, Philippe se révèle un brillant administrateur. Il met de l'ordre dans son territoire, en proie aux ravages d'hommes d'armes désœuvrés lors des trêves suspendant les combats entre Anglais et Français.

La période bourguignonne (1369 – 1482)

En **1369**, Philippe II de Bourgogne épouse le meilleur parti de l'époque, **Marguerite de Male (ou de Dampierre)**, unique héritière du riche **comte de Flandre Louis II**, dont l'ensemble des terres se répartissent entre le royaume de France (comtés de Flandre, d'Artois, de Nevers et de Rethel) et le Saint-Empire romain germanique (comté de Bourgogne aussi appelé Franche-Comté de Bourgogne). Ces terres tombent dans l'escarcelle de Philippe à la mort de son beau-père en **1384**. Ainsi apparaissant les « pays de par-deçà », qu'on nommera plus tard **les Pays-Bas bourguignons**, possessions septentrionales des ducs de Bourgogne (par opposition aux « pays de par-delà », duché de Bourgogne et Franche-Comté). C'est non seulement par leur habile politique matrimoniale mais aussi par des achats et des conquêtes que le fondateur de la lignée et ses successeurs agrandissent leur territoire. Quand Philippe II s'éteint en **1404**, son fils Jean hérite d'un duché qui est déjà le plus riche du royaume de France.

Vassal (et cousin) du **roi de France Charles VI**, **Jean de Bourgogne (Jean « sans Peur »)**, doit lui prêter allégeance. Mais Charles VI souffre de crises de folie qui le rendent incapable de régner. Jean de Bourgogne, en voulant jouer de son influence au Conseil royal, se heurte à Louis d'Orléans, frère du roi. En 1407, Jean fait assassiner son rival, plongeant ainsi le royaume de France dans une **guerre civile entre les Bourguignons et les Armagnacs**, menés par Bernard VII d'Armagnac, partisan de la maison d'Orléans. Chaque faction revendique la capitale de Paris et la régence. Le nouveau **roi anglais, Henri V**, se saisit de la grande instabilité sur le continent pour réclamer à

nouveau le trône de France et l'envahir, relançant ainsi les conflits de la Guerre de Cent Ans. Les Français sont vaincus à Azincourt en 1415 et le **dauphin Charles** (fils de Charles VI et futur roi de France sous le nom de Charles VII) doit se réfugier à Bourges. Jean de Bourgogne tente alors une réconciliation avec les Armagnacs, mais il est à son tour assassiné en **1419** par des hommes de main du dauphin.

Ce meurtre sonne la rupture entre Français et Bourguignons. Le fils et successeur de Jean, **Philippe III de Bourgogne, dit « le Bon »**, s'allie aux Anglais. Quant à ses possessions, parmi les plus puissantes d'Occident, il les considère dorénavant comme un État indépendant du royaume de France, à l'égal des autres monarchies d'Europe.

Galvanisé par l'arrivée sur la scène politique de Jeanne d'Arc en 1428, les Français relèvent la tête. La guerre de Cent Ans tourne à leur avantage. Le dauphin parvient à se faire sacrer roi à Reims en 1429 sous le nom de **Charles VII** et reconquiert petit à petit le royaume de France. À Compiègne, les Bourguignons capturent Jeanne d'Arc et la livrent aux Anglais. Ceux-ci la brûlent vive dans leur quartier-général, Rouen, en 1431, au terme d'un procès inique qui la condamne pour sorcellerie. Malgré sa mort, son exemple continue d'inspirer les troupes françaises. La reconquête se poursuit. Pour n'avoir plus à craindre les troupes du duc de Bourgogne, Charles VII signe avec lui le **Traité d'Arras (1435)** : l'indépendance de fait est accordée à l'État bourguignon et le duc de Bourgogne est dispensé de prêter l'hommage traditionnel au roi de France, bien qu'il reste son vassal. Cet accord de paix met un terme à la guerre civile entre Armagnacs et Bourguignons, de même qu'à l'alliance anglo-bourguignonne. Charles VII reprend dès lors aux Anglais presque toutes leurs possessions continentales. À la fin de l'année **1453**, il ne leur laisse plus que la région autour de Calais (que les Anglais perdront en 1558) et les îles Anglo-Normandes.

Philippe le Bon peut lui aussi se féliciter de la réconciliation avec les Français ; elle lui donne la possibilité de se consacrer au développement de ses vastes terres. Au cours de son règne, il met en effet la main sur de nouveaux territoires, notamment les comtés de Namur et de Hainaut, et les duchés de Brabant, de Limbourg et de Luxembourg, chacun étant par ailleurs partie intégrante du Saint-Empire germanique. Ainsi, pour la première fois, les territoires de la future Belgique, à l'exception de la principauté ecclésiastique de Liège¹, sont réunis dans un même ensemble politique. Les Pays-Bas bourguignons comprenant désormais « **Dix-Sept Provinces** », tels qu'on les appellera également par la suite, couvrent alors la majeure partie de la Belgique, des Pays-Bas, du Luxembourg et du nord de la France actuels. Cependant, cet espace n'est pas à proprement parlé unifié ; ni les Bourguignons ni, plus tard, les Habsbourg ne parviennent à centraliser l'administration et uniformiser la législation et la fiscalité dans ces régions où des coutumes diverses (habitudes ayant force de loi) prédominent. Le souverain est reconnu dans chaque province par le titre qui lui est spécifique : duc de Brabant, comte de Flandre, etc.

On doit aussi à Philippe le Bon l'instauration de l'**ordre de la toison d'Or**, un ordre de chevalerie récompensant ses plus fidèles serviteurs. Sous son règne fastueux, long de 47 années, sa cour devient un foyer artistique de premier plan. Il meurt à Bruges en **1467**.

Son fils **Charles**, qui reprend les rênes de l'État bourguignon, est dévoré d'une ambition telle qu'on le surnomme « **le Téméraire** » : elle lui brûlera les ailes. Son désir de relier en un seul territoire indépendant les Pays-Bas bourguignons et la Bourgogne se heurte aux revendications de suzeraineté du roi de France **Louis XI**. Charles se lance dans des conquêtes malgré le coût financier et humain qu'elles engendrent. Il se rend maître de la Lorraine mais est vaincu en Suisse. Il trouve la mort en **1477** face aux troupes du duc de Lorraine.

Sa fille et unique héritière, **Marie**, âgée d'à peine 19 ans, s'efforce de maintenir l'héritage de son père, mais elle ne peut empêcher la perte du duché de Bourgogne au profit de la France. Elle trouve cependant un puissant allié en la personne de son époux, **Maximilien de Habsbourg**, fils de Frédéric III, empereur du Saint-Empire. Par son mariage, le comté de Bourgogne (la Franche-Comté), et les Pays-Bas bourguignons passent aux mains des Habsbourg.

Dans l'empire des Habsbourg (1482 - 1795)

En 1482, lorsque Marie de Bourgogne meurt à 25 ans d'un accident de chasse, la majeure partie de ses terres revient à son fils aîné, **Philippe le Beau**. Philippe épouse **Jeanne, dite « la Folle »**, fille des rois d'Espagne, qui lui donne plusieurs enfants, dont deux fils, Charles et Ferdinand.

De son père mort à 28 ans, le jeune Charles hérite des Dix-Sept Provinces des Pays-Bas, de la Franche-Comté et des possessions des Habsbourg (royaumes de Hongrie et de Bohême, archiduché d'Autriche...) ; sa mère lui lègue

¹ La principauté de Liège, État du Saint-Empire romain germanique, vivra un destin séparé du reste des territoires de la future Belgique jusqu'à leur annexion commune dans la République française en 1795.

les royaumes de Castille et d'Aragon ainsi que l'empire colonial espagnol², et le royaume de Naples et de Sicile. En outre, en **1519**, à la mort de son grand-père Maximilien de Habsbourg, alors empereur du Saint-Empire germanique, Charles se fait élire à son tour **à la tête du Saint-Empire**, sous le nom de **Charles Quint**. Il gouverne un territoire sur lequel « jamais le soleil ne se couche » ; il est l'homme le plus puissant du monde à l'époque. Il n'a pas vingt ans.

L'empereur délègue le gouvernement des Pays-Bas à sa tante, **Marguerite d'Autriche**, fine diplomate et mécène, qui établit sa cour à Malines. À la mort de celle-ci, c'est **Marie de Hongrie**, sœur de Charles Quint, qui se voit confier cette mission.

Le règne de Charles Quint est marqué par sa rivalité avec le roi de France François I^{er}. Celui-ci relance les **guerres d'Italie**, qui donneront lieu à onze guerres menées par les souverains français à partir de **1494** et jusqu'en **1559**. En 1521, les Français, entourés par les États des Habsbourg, cherchent à s'emparer du royaume de Naples. Ils sont vaincus et doivent abandonner le duché de Milan où ils s'étaient implantés. Les troupes impériales, composées entre autres d'hommes issus de nos régions, étendent leur domination sur la péninsule. François I^{er} engage encore deux guerres en Italie mais échoue à reprendre le Milanais³.

À l'intérieur de son empire, Charles Quint est confronté à l'avènement de la **Réforme**. Ce mouvement religieux lancé à l'instigation du moine allemand **Martin Luther** prône un retour aux sources bibliques et la fin des abus du clergé. Il donne naissance aux Églises protestantes en Europe centrale et dans les îles britanniques. Dans la lignée de l'action du pape, Charles Quint lutte contre le développement de cette nouvelle tendance. En vain. Des **guerres de religion**, entre États mais aussi entre civils d'un même État, déchirent catholiques et protestants en Europe du 16^e siècle jusqu'au 18^e siècle.

En 1555, épuisé par des années de conflit, Charles Quint abdique en son palais bruxellois du Coudenberg. Il lègue les Pays-Bas et l'Espagne à son fils, qui devient roi sous le nom de **Philippe II d'Espagne** ; on désigne désormais les Pays-Bas sous le nom de **Pays-Bas espagnols**. Quant aux États autrichiens et à la couronne du Saint-Empire romain germanique, c'est le frère de Charles Quint, Ferdinand, déjà roi de Bohême et de Hongrie, qui les recueille.

a) La période espagnole (1556 – 1713)

Des fortes tensions surviennent entre les Pays-Bas et l'Espagne. Contrairement à son père, Philippe II a été élevé en Espagne et est considéré comme un souverain étranger. Catholique intransigeant, il s'oppose fermement à la propagation de l'« hérésie protestante » qui commence à toucher nos régions.

Dans ce contexte, une « **furie iconoclaste** » s'empare de protestants, surtout en Flandre. Arguant du fait que les représentations de Dieu et des saints s'apparentent à l'adoration d'idoles, ils poussent à la destruction de statues et de peintures dans les églises catholiques. Cette fièvre atteint son apogée en 1566 avec le meurtre de nombreux prêtres catholiques.

Tout en refusant de cautionner les actes iconoclastes, de nombreux membres de la noblesse des Pays-Bas réproouvent la persécution de protestants et soutiennent les rebelles. De plus, ils s'opposent aux impôts excessifs et à la centralisation du pouvoir espagnol. Parmi eux, on trouve **Guillaume de Nassau, prince d'Orange**, Lamoral, **comte d'Egmont** et Philippe de Montmorency, **comte de Hornes**. Pour réprimer les troubles, Philippe II envoie en 1567 une armée commandée par **Ferdinand Alvare de Tolède, duc d'Albe**, fraîchement nommé gouverneur des Pays-Bas. Ses manières brutales ajoutent au ressentiment. Le duc fait décapiter les comtes d'Egmont et de Hornes sur la Grand-Place de Bruxelles le 5 juin **1568**.

Ces exécutions donnent le coup d'envoi de la **guerre de Quatre-Vingts Ans** entre le nord des Pays-Bas espagnols, majoritairement protestant et mené par Guillaume d'Orange, et l'Espagne catholique. Ce conflit est marqué par de multiples rebondissements, dont le pillage d'Anvers en 1576 par les troupes espagnoles mutinées, tandis qu'a été nommé un nouveau gouverneur des Pays-Bas, **Don Juan d'Autriche**⁴, demi-frère de Philippe II. De même que la bataille de Gembloux en 1578, qui annonce la reconquête des Pays-Bas du Sud par les catholiques. Cette reconquête

² Dès le 15^e siècle, bon nombre d'États européens entament un mouvement d'expansion vers l'Afrique, l'Asie et l'Amérique. Ainsi, les Espagnols prennent-ils pied en Amérique à la suite des voyages de Christophe Colomb, suivis par les Portugais. Ils soumettent les peuples autochtones et imposent leur culture et leur religion.

³ Les guerres d'Italie s'achèveront sous le règne d'Henri II, fils de François I^{er}, et de Philippe II d'Espagne, fils de Charles Quint, par les traités du Cateau-Cambrésis en 1559, par lesquels la France renonce à l'Italie. Dans la péninsule, l'Espagne, maîtresse du royaume de Naples et du duché de Milan, est désormais prépondérante.

⁴ L'infant Juan d'Autriche est un fils naturel puis légitimé de Charles Quint. Connu pour avoir commandé la flotte européenne en 1571 à la bataille de Lépante (Grèce), victoire navale décisive de plusieurs États d'Europe chrétiens contre l'Empire ottoman. Il a ensuite servi dans les armées de son demi-frère, le roi Philippe II d'Espagne et est devenu gouverneur des Pays-Bas de 1576 à 1578.

prendra fin en 1585 avec la prise d'Anvers par **Alexandre Farnèse**⁵, devenu gouverneur des Pays-Bas à la mort de Juan d'Autriche. La mort de Philippe II en 1598 mène à une période de répit.

En effet, le règne conjoint d'**Albert**, archiduc d'**Autriche**, et de son épouse et cousine **Isabelle**, fille de Philippe II, comme souverains des Pays-Bas du Sud de **1598** à **1621** rime avec paix et prospérité.

Le conflit reprend vigueur dans le sillage de la **guerre de Trente Ans** qui débute en **1618**. Le déclencheur en est la révolte des protestants de Bohême (un des états dépendants du Saint-Empire romain germanique) contre leur roi catholique, issu de la maison de Habsbourg. Sur fond de guerre de religion s'expriment en outre des tentatives d'hégémonie ou d'indépendance, des antagonismes politiques entre féodalité et absolutisme et des rivalités commerciales. La lutte déborde bien vite de son cadre initial : les Habsbourg du Saint-Empire et d'Espagne, soutenus par le pape, affrontent les États protestants du Saint-Empire, allié aux Provinces-Unies et aux pays scandinaves. La France, bien que majoritairement catholique, rejoint le camp des protestants suivant son souhait de diminuer la puissance des Habsbourg en Europe. Bien que le principal théâtre des combats soit situé dans des territoires du Saint-Empire, la Flandre doit aussi déplorer des rudes batailles sur son sol.

Les combats n'expliquent pas à eux seuls les ravages de la guerre. En effet, les armées de l'époque sont composées majoritairement de mercenaires qui ne sont pas toujours payés en temps et en heure. Ces combattants, engagés volontairement dans la promesse d'un salaire, se servent directement sur le compte des populations civiles, qu'ils se battent en leur faveur ou non.

Les **traités de Westphalie** de **1648** mettent un terme à la guerre et jettent les bases de la notion d'État souverain, moderne et absolutiste, défendu par une armée nationale. Les protestants obtiennent le droit de pratiquer leur religion, avec pour corollaire le déclin de l'Église catholique, principalement au nord de l'Europe. Tandis que la France gagne en puissance, le Saint-Empire sort du conflit très affaibli démographiquement et économiquement, et la suprématie des Habsbourg est ébranlée. Dans la foulée de la paix de Westphalie se conclut également la guerre de Quatre-Vingts-Ans, par la scission entre nord et sud des Pays-Bas espagnols : les sept provinces du nord sont reconnues indépendantes sous le nom de **république des Sept Provinces-unies des Pays-Bas**, ou **Provinces-Unies** (elles deviendront plus tard l'actuel Royaume des Pays-Bas) ; les dix provinces du sud, reliquat des Pays-Bas espagnols, désormais aussi désignés sous le terme de **Pays-Bas méridionaux** ou **Pays-Bas catholiques**, (territoire de l'actuelle Belgique à l'exception de la principauté de Liège, et Luxembourg) restent sous domination de la couronne espagnole.

La mort du dernier souverain Habsbourg d'Espagne va changer la donne. **Charles II** d'Espagne meurt en effet en 1700 sans descendance. Les deux principales familles régnantes en Europe, toutes deux apparentées au souverain espagnol, se disputent le trône : les Bourbons, en France, et les Habsbourg d'Autriche. Peu avant sa mort, Charles II avait pourtant désigné par testament Philippe, duc d'Anjou et petit-fils du roi de France Louis XIV, comme son unique héritier. Philippe est couronné à Madrid sous le nom de **Philippe V d'Espagne**. Mais les autres puissances redoutent l'alliance de fait entre France et Espagne, d'autant plus que, en 1701, le Roi-Soleil reconnaît le droit de Philippe V à lui succéder à la couronne de France.

Lorsque les troupes françaises se mettent à occuper les Pays-Bas espagnols, la colère gronde d'autant plus fort en Europe. Une coalition se forme, regroupant notamment l'Autriche, l'Angleterre et les Province-Unies et, en **1702**, déclare officiellement la guerre à la France et à l'Espagne. La **guerre de Succession d'Espagne** a débuté. Ce long conflit épuise les forces en présence ; on cherche une issue diplomatique. Les **traités d'Utrecht**, en **1713**, et de **Rastatt**, en **1714**, mettent un point final à la guerre. La France se maintient comme le pays le plus puissant d'Europe ; l'Angleterre renforce sa position sur la scène internationale. Philippe V conserve le trône d'Espagne mais doit renoncer, pour lui et sa descendance, à celui de France. De plus, l'Espagne perd toutes possessions européennes. Ainsi, les Pays-Bas espagnols passent aux mains des Habsbourg d'Autriche. On parle désormais de « **Pays-Bas autrichiens** ».

b) La période autrichienne (1713 – 1795)

Tout comme c'était le cas sous les dominations bourguignonne puis espagnole, les provinces des Pays-Bas autrichiens sont réunies sous un même chef d'État, mais conservent leur indépendance les unes par rapport aux autres.

5 Alexandre Farnèse est le fils d'Octave Farnèse et de Marguerite, fille naturelle puis légitimée de Charles Quint. Il est donc le neveu de Philippe II et de Don Juan d'Autriche.

de **François I^{er}, empereur du Saint-Empire**. Bien qu'elle ne se rendit jamais dans ses possessions des Pays-Bas, elle sut s'y rendre populaire au cours de ses 40 années de règne (1740-1780). Tout en ménageant ses sujets, elle introduit des réformes qui renforcent son contrôle de l'économie et des finances, ainsi que le rôle de l'État au détriment de celui de l'Église. Son règne correspond à une période de paix et de développement économique. Par ailleurs, elle encourage les sciences et les arts. Elle est aidée dans sa tâche par le **gouverneur Charles-Alexandre de Lorraine**, initiateur de travaux d'embellissement de la ville de Bruxelles selon un style néo-classique : la place Royale, le Parc royal, la rue Royale, la place des Martyrs, le Palais de la Nation... et le réaménagement du palais qui porte désormais son nom (occupé aujourd'hui par des expositions temporaires organisées par la KBR, la Bibliothèque royale de Belgique).

À la mort de Marie-Thérèse, son fils **Joseph II**, empereur du Saint-Empire, recueille les Pays-Bas. Inspiré comme elle des idées des Lumières, il impose ses réformes : abolition de la dîme (taxe due à l'Église), du servage, des droits féodaux, de la censure et de la peine de mort, contrôle accru du clergé et suppression des ordres monastiques, jugés inutiles, centralisation du gouvernement, uniformisation des taxes et de la justice, libre circulation du grain... Mais son autoritarisme lui vaut le mécontentement de ses sujets.

En 1789, alors que les Français et les Liégeois se révoltent contre le pouvoir absolu de leurs souverains respectifs, les Pays-Bas autrichiens se rebellent à leur tour contre Joseph II. Les **révolutions brabançonne et liégeoise** échouent et les anciens pouvoirs y sont restaurés. Ces **restaurations** seront de courte durée ; les révolutionnaires français envahissent nos régions dans l'espoir d'imposer leurs idéaux libéraux et de consolider la République. Leur victoire à Fleurus en 1794 leur ouvre la porte de nos régions.

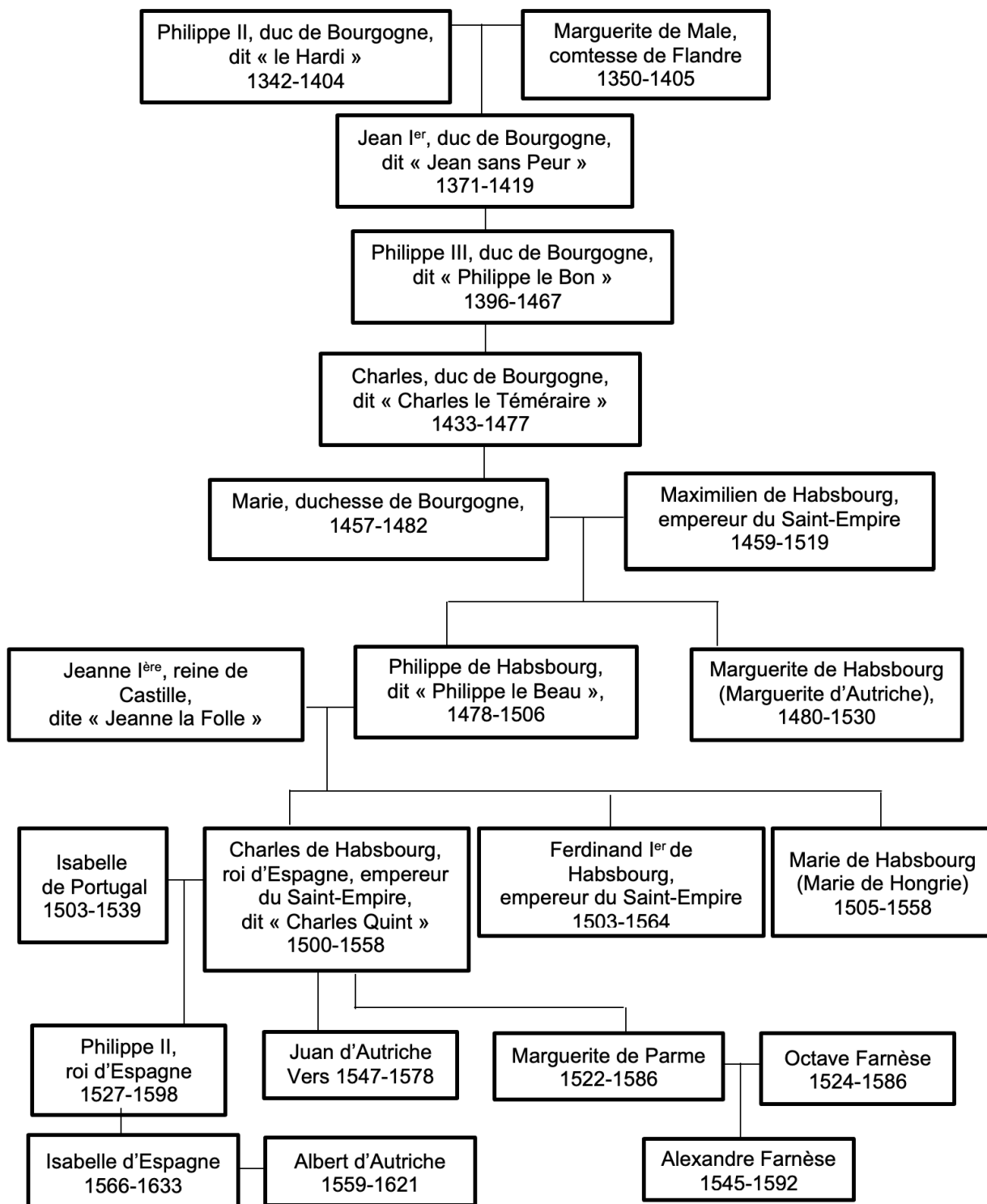
Les périodes française (1795 – 1815), hollandaise (1815 – 1830) et belge (depuis 1830)

En 1795, les anciens Pays-Bas autrichiens et principauté de Liège sont **annexés à la République française**. Pour la première fois, les deux parties de la future Belgique sont unies dans un même ensemble. Les guerres révolutionnaires menées par la France contre une coalition européenne reposent sur la conscription, le recrutement forcé de jeunes hommes, qui est particulièrement mal perçu dans nos régions. Le processus continue sous **Napoléon** qui prend la tête de la France et fonde l'**Empire français**.

À la défaite de Napoléon à Waterloo en 1815, les grandes puissances européennes d'alors, Angleterre, Prusse, Autriche et Russie, réunies au **Congrès de Vienne**, redessinent la carte de l'Europe et fondent un État-tampon (État neutre destiné à empêcher des États rivaux de s'étendre), le **Royaume des Pays-Bas**, composé des Provinces-Unies et de nos régions. Le roi **Guillaume I d'Orange**, protestant et perçu comme favorisant ses sujets du nord, a tôt fait de mécontenter toutes les couches de la population du sud, qu'ils soient catholiques ou libéraux. À peine quinze ans après la création de son État, le roi hollandais ne parvient pas à empêcher le soulèvement de ses sujets du Sud. La **révolution belge** de 1830 aboutit à la création d'un nouvel État indépendant, le **Royaume de Belgique**.

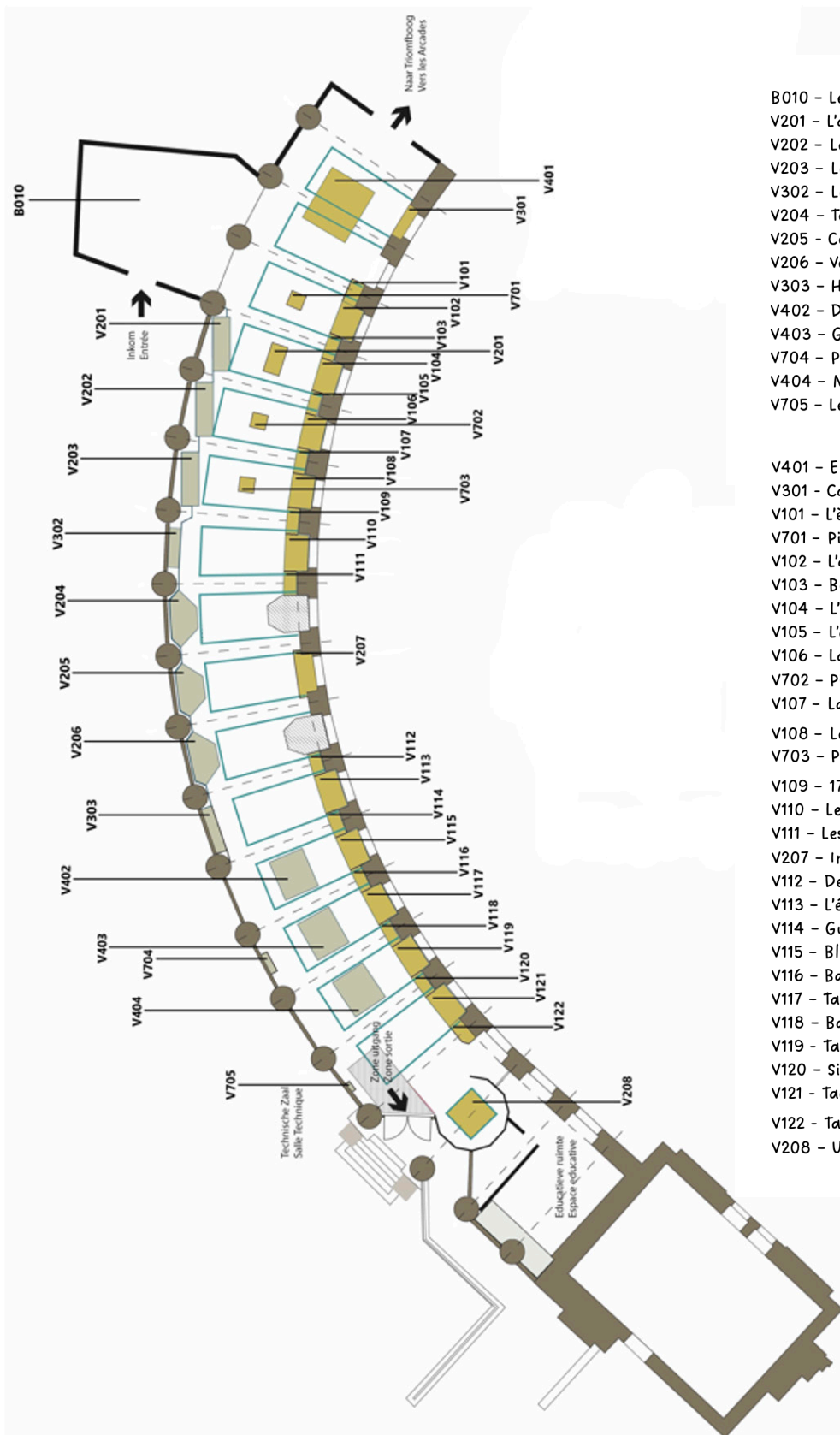
Arbre généalogique simplifié des souverains de nos régions de Philippe le Hardi aux archiducs Albert et Isabelle

Les dates sont celles des naissances et des décès.



Plan de la salle

Remarque : le mur convexe respecte l'ordre chronologique, à l'exception des deux vitrines intitulées « De Rome à la féodalité » et « L'époque féodale », situées vers le centre du mur.
Le mur concave suit quant à lui une logique thématique. Par ailleurs, la salle, longue et étroite, se prête davantage au travail en petits groupes qu'en grands groupes.



B010 - Les armes de siège
V201 - L'artillerie
V202 - Les armes de main
V203 - Les armes d'hast
V302 - Les armes à feu
V204 - Tournois et joutes
V205 - Colonialismes
V206 - Vers l'armée de métier
V303 - Héraldique
V402 - Des animaux en guerre
V403 - Guerres et religions
V704 - Pièce exceptionnelle
V404 - Mode et armures
V705 - Les femmes et la guerre

V401 - Entreposage des armes et des armures
V301 - Cabinet de curiosité
V101 - L'ère bourguignonne (1369-1482)
V701 - Pièce exceptionnelle
V102 - L'armure gothique
V103 - Boucliers et pavots
V104 - L'empire des Habsbourg (1482-1555)
V105 - L'armure à la Maximilienne
V106 - La fin des Pays-Bas (1555-1598)
V702 - Pièce exceptionnelle
V107 - La fin des Pays-Bas (1555-1598)
V108 - Les armures aux 16^e et 17^e siècles
V703 - Pièce exceptionnelle
V109 - 17^e siècle
V110 - Les armes de chasse
V111 - Les armes de chasse
V207 - Impérialismes
V112 - De Rome à la féodalité
V113 - L'époque féodale
V114 - Guerre et approvisionnement
V115 - Blessures et soins
V116 - Bataille de Gembloix, 1578
V117 - Tactiques et améliorations 1525-1620
V118 - Bataille de la Montagne blanche, 1620
V119 - Tactiques et améliorations 1620-1683
V120 - Siège de Vienne, 1683
V121 - Tactiques et améliorations 1685-1700
V122 - Tactiques et améliorations 18^e siècle
V208 - Un long Moyen Âge

Mise en contexte des pièces de chaque vitrine de la salle

Ci-après sont reproduits dans leur intégralité les textes disponibles dans la salle « Armes et Armures ». Ces textes donnent une brève mise en contexte des pièces exposées dans la vitrine correspondante. Leur agencement dans ce dossier suit la logique de la salle : les trois textes affichés dans la partie basse de la salle (première partie de la salle) puis les textes de la salle haute (seconde partie de la salle), en commençant par le texte de la vitrine sur l'arsenal (vitrine « bocal »), puis celui du cabinet de curiosités, les textes du mur convexe, qui suit une logique plutôt chronologique (à l'exception des deux vitrines intitulées « De Rome à la féodalité » et « L'époque féodale », situées vers le centre du mur), ensuite les textes du mur concave, reprenant une logique plus thématique, les textes des trois vitrines centrales vers le fond de la salle et enfin le texte de la vitrine tout au fond de la salle concernant l'héritage médiéval.

Il est à noter que, du côté concave de la salle, tous les textes figurent physiquement sur les murs ; du côté convexe, les textes sont uniquement accessibles via un QR code. Lorsque c'est le cas, la mention « Texte lisible uniquement par QR code » est indiquée en regard du titre des textes qui suivent.

NB :

- Les mots soulignés sont définis dans le lexique.
- Pour les mots indiqués en **gras** dans le corps du texte, un complément d'information est donné dans un encadré sous le texte.

Salle Armes et Armures (B010)

L'Europe actuelle est l'héritière d'un millénaire d'histoire médiévale qui aboutit à la centralisation des pouvoirs et à la naissance des États modernes : une histoire politique, sociale et culturelle balisée par des révoltes, des conflits armés et des guerres de conquête.

Longtemps réduits à l'épopée chevaleresque, ces temps qui paraissent éloignés imprègnent pourtant encore de nombreux aspects de notre quotidien.

Une collection prestigieuse (B010)

Dès le 15^e siècle, les ducs de Bourgogne créent un arsenal au palais du Coudenberg à Bruxelles, regroupant tant des armures personnelles que des cadeaux diplomatiques et des trophées de guerre. À la fois enrichi et dépouillé au cours des siècles, l'ensemble devient propriété du jeune état belge. Créé en 1835, le musée d'armes anciennes et d'armures s'installe en 1847 à la Porte de Hal, laissant son nom à la collection. Celle-ci s'enrichit et se diversifie rapidement. Tandis que les sections Antiquité et Ethnographie s'installent au Cinquantenaire en 1889 et 1906, la collection des armes et armures reste à la Porte de Hal. Devenu inadapté à la fonction muséale, ce vestige de la seconde enceinte bruxelloise est contraint de fermer en 1976. Naît alors l'idée de mettre en dépôt une partie de la collection au Musée royal de l'Armée créé en 1910. La collection arrive au musée en 1986, où une réserve et une salle sont aménagées pour la conserver et la valoriser dans des conditions optimales.

Les armes de siège (B010)

Les fortifications sont cruciales en temps de guerre, car elles constituent un refuge lorsque les adversaires sont trop nombreux pour les affronter en bataille ouverte. L'assiégeant a généralement le choix : il peut affamer et démoraliser la population en bloquant l'approvisionnement en nourriture, ou utiliser des machines de guerre conçues pour détruire ou contourner les remparts.

Les sièges sont menés en utilisant des béliers, tours de siège et trébuchets, ainsi qu'en catapultant de cadavres (pour propager des maladies) et en chauffant ou minant les remparts pour que ceux-ci s'effondrent. Malgré ces

techniques, il n'est pas rare qu'un siège dure des mois, voire des années.

Cependant, un développement important a lieu à partir de 1425, lorsque l'artillerie à poudre parvient à détruire les remparts. L'avantage traditionnellement réservé à l'assiégé se perd.

Entreposage des armes et des armures (V401)

Jusqu'à la fin du Moyen Âge, il incombe au seigneur local d'équiper ses guerriers et d'entreposer le matériel. Lorsque les armées de métier font leur apparition à partir du XVI^e siècle et que la professionnalisation augmente, des arsenaux sont créés pour armer les soldats.

Ces arsenaux peuvent fabriquer, entretenir, réparer, conserver ou délivrer des armes et des munitions. Ils sont également nécessaires vu que les armures de munitions, réalisées avec des matériaux moins onéreux et des pièces standardisées interchangeables, sont maintenant produites en grandes quantités.

Des considérations stratégiques déterminent l'emplacement d'un arsenal : il doit être situé à proximité d'une ville, à l'abri d'attaques et facile à approvisionner. Dans les villes du début de l'ère moderne, il s'agit d'un bâtiment important, intégré dans les forteresses des villes de garnison.

Cabinet de curiosités (V301)

Apparus au 15^e siècle, les cabinets de curiosités ont pour vocation de rassembler une collection hétéroclite d'objets et de pièces considérés comme étranges ou singulières. La plupart trouvent leur origine dans les trésors de dirigeants ou encore dans les études de savants de la Renaissance.

Dès le 17^e siècle, certains cabinets sont transformés en musées, et leurs collections systématisées pour être présentées au public avec un discours explicatif. Jusqu'alors apanage de savants qui se dirigent vers les musées, les cabinets de curiosités deviennent le terrain de jeu de collectionneurs privés, privilégiant l'étrangeté et l'esthétique à la science.

Le 18^e siècle voit la résurgence de cabinets dédiés à l'histoire naturelle et aux curiosités, tandis que les anciennes collections trouvent leur chemin vers les musées et l'attention d'un public plus large. C'est dans cet esprit que fut partiellement constituée la collection Porte de Hal à l'origine de cette salle.

L'ère bourguignonne (1369-1482) – Texte lisible uniquement par QR code (V101)

L'unification des Pays-Bas débute en 1369 par le mariage de Marguerite, héritière du comté de Flandre, avec le duc Philippe II de Bourgogne. Durant le siècle qui suit, Philippe et ses successeurs mettent la main par achat, conquête, héritage ou mariage sur les Dix-sept Provinces. Hormis Liège, tous les Pays-Bas se retrouvent sous l'autorité des ducs de Bourgogne. Cette période se conclut par la mort au combat du duc Charles le Téméraire et l'invasion française qui s'ensuit.

L'époque bourguignonne voit la transformation progressive de l'armure. Délaissée par l'amélioration des armures pour chevaliers, la cotte de mailles perd de son attrait, si ce n'est pour l'infanterie. Le 15^e siècle voit l'émergence de l'âge d'or de l'armure complète classique, le harnois, plus lourde mais plus maniable qu'une cotte. L'arme à feu trouve également sa place, mais l'efficacité de l'arquebuse laisse à désirer et les armes « traditionnelles » conservent leur place de choix.

L'armure gothique – Texte lisible uniquement par QR code (V102)

Jusqu'au 14^e siècle, le combattant médiéval est essentiellement équipé d'une cotte de mailles, à laquelle s'ajoutent des petites plaques métalliques reliées entre elles pour la protection de certaines parties du corps.

L'armure gothique voit le jour vers 1420-1440, lorsque l'évolution technologique permet la fabrication

d'armures complètes, couvrant l'entièreté du corps et munies d'articulations mobiles. La salade gothique, avec sa longue partie arrière pointue, protège également la nuque et la tête.

De par le prix du fer et l'intervention indispensable de forgerons spécialisés (exigée par la complexité et la finition raffinée des pièces), les armures gothiques sont réservées à l'élite combattante.

Dès le 15^e siècle, chaque chevalier possède son armure personnelle le protégeant de la tête aux pieds contre les sabres, hallebardes et autres flèches.

Boucliers et pavois – Texte lisible uniquement par QR code (V103)

Le bouclier, l'une des armes défensives les plus anciennes, est utilisé pour parer les coups de hache, de lance, d'épée ou de flèche.

Comme toutes les pièces d'équipement, le bouclier doit être à la fois solide et léger. Il est généralement fabriqué en bois et tendu de peau ou de cuir. Certains boucliers sont renforcés par des bandes de fer et munis d'un bouton, d'un capuchon ou d'une décoration. Leur taille et leur forme varient fortement : des grands panneaux protégeant l'ensemble du corps, comme le pavois, aux modèles plus petits destinés aux combats de mêlée.

La main droite maniant l'arme, le bouclier est toujours porté du côté gauche. Une lance jetée avec puissance peut percer le bouclier ou même le briser, le rendant presque inutile. Après l'introduction des armes à feu et de la poudre, le bouclier tombe progressivement en désuétude. Ce n'est qu'à partir du 19^e siècle qu'il retrouve son importance dans certaines unités militaires et policières.

L'empire des Habsbourg (1482-1555) – Texte lisible uniquement par QR code (V104)

Pour pérenniser l'héritage bourguignon, Marie de Bourgogne se voit obligée d'épouser Maximilien I^{er} de Habsbourg et leur union est célébrée en 1477. Les Pays-Bas sont ainsi intégrés dans l'empire habsbourgeois. Lorsque Charles Quint, petit-fils de Maximilien I^{er}, prend le pouvoir, les Habsbourg règnent sur un immense empire qui s'étend tant en Europe qu'en Amérique et en Asie.

L'empire « où le soleil ne se couche jamais » se heurte rapidement aux autres puissances européennes visant également l'hégémonie sur le continent et les océans. Outre les conflits géopolitiques, il est confronté aux guerres de Religion qui concrétisent la rupture entre les catholiques et les protestants.

Les guerres italiennes opèrent une révolution dans la technologie et la tactique militaires.

Les armes à feu et l'artillerie occupent le devant de la scène et cette période est dès lors qualifiée de basculement entre le Moyen Âge et l'époque moderne.

La fin des Pays-Bas (1555-1598) – Texte lisible uniquement par QR code (V106)

Le milieu du 16^e siècle marque une période de changements pour les Dix-sept Provinces. Par son abdication de 1555, Charles Quint lègue les Pays-Bas à son fils Philippe II d'Espagne.

Des troubles éclatent par suite des exécutions d'opposants au pouvoir espagnol, des impôts excessifs, de la centralisation des pouvoirs et de la persécution des protestants. La révolte prend corps en 1568, coup d'envoi de la guerre de Quatre-Vingt Ans qui verra la scission entre nord (futurs Pays-Bas) et sud (futurs Belgique et Luxembourg).

L'art de la guerre connaît lui aussi des changements. Le mousquet remplace l'arquebuse.

Plus meurtrier, il accroît le rôle de l'arme à feu, et celle-ci remplace la cavalerie comme reine des champs de bataille. Son influence croissante sonne le glas des armures traditionnelles, couplée avec l'introduction massive du tercio, un carré de fantassins professionnels mélangeant armes d'hast et armes à feu, invincible sur les champs de bataille.

Les armes de chasse – Texte lisible uniquement par QR code (V110)

La chasse au gros gibier est un passe-temps prestigieux réservé aux rois et aux nobles, organisé à la fois pour le plaisir et pour le sport. À cheval ou à pied, généralement accompagnés de chiens et parfois de faucons, les nobles traversent domaines et propriétés pour chasser petits et gros animaux. Le maniement des armes, partie intégrante de l'éducation du jeune noble, y est également pratiqué.

Outre l'aspect sportif, la chasse permet également de se procurer de la nourriture, des fourrures et des peaux. De plus, elle réduit le nombre de loups et d'ours lorsque ces animaux deviennent nuisibles.

Les armes de chasse suivent la même évolution technologique que les armes de combat. Les couteaux, lances, arbalètes et autres armes à feu destinés à la chasse sont souvent richement décorés de nacre, d'ivoire, d'or et d'argent. Lorsque les armes à feu gagnent en précision et en fiabilité, elles deviennent l'arme de chasse de prédilection.

De Rome à la féodalité – Texte lisible uniquement par QR code (V112)

L'administration romaine occidentale s'effondre au 5^e siècle, remplacée par de nouvelles entités. Dans nos régions, c'est une fédération germanique, les Francs, qui prend le pouvoir par vagues.

Le royaume franc, centré sur la région rhéno-mosane, agrandit son territoire sous la dynastie mérovingienne. Cette période est marquée par de nombreux conflits internes et guerres civiles.

Un coup d'État évince les Mérovingiens en 751 au profit d'une nouvelle dynastie, les Carolingiens. Le royaume reprend son expansion par la force. L'apogée de la dynastie survient sous le règne de Charlemagne. Celui-ci usurpe le titre impérial de la dirigeante romaine Irène, qui règne à Constantinople, lors d'un sacre par le pape en 800.

Plusieurs crises de succession mènent à la division entre 843 et 880 de nos régions entre un royaume de Francie occidentale (qui devient en 987 le royaume de France) et un royaume de Francie orientale (qui devient en 962 le royaume de Germanie).

L'époque féodale – Texte lisible uniquement par QR code (V113)

Divisées entre des royaumes concurrents, nos régions sont fragmentées dès l'approche de l'an Mil en une myriade de petits territoires pourvus d'une grande autonomie envers des pouvoirs royaux faibles. Les dynasties de grands propriétaires terriens, détentrices de l'autorité royale et/ou religieuse sur des portions de territoire, rendent cette autorité héréditaire et constituent comtés et duchés pour le compte de leur lignée.

La période féodale mène jusqu'à la fin du Moyen Âge à l'émergence dans nos régions de territoires tels que le duché de Brabant, le comté de Flandre, le duché de Hainaut, le comté de Hollande, le comté de Luxembourg ou encore la principauté épiscopale de Liège.

Guerres privées et conflits de succession sont courants entre les Maisons qui dirigent ces entités, malgré des allégeances envers les mêmes souverains français ou germaniques. Il faut attendre la fin du 14^e siècle pour qu'un semblant d'unité n'apparaisse sous la houlette des ducs de Bourgogne.

La féodalité – Texte lisible uniquement par QR code

Dès le 3^e siècle, la noblesse terrienne se militarise pour répondre à l'instabilité. Les propriétaires s'entourent d'une suite de guerriers qu'ils arment, nourrissent et parfois paient en échange de leurs services. Outre leur suite, ces nobles deviennent progressivement responsables de la levée en armes des hommes libres de leur domaine, avec l'attribution par le roi du titre de duc ou de comte.

Ces charges deviennent héréditaires à l'époque carolingienne, établissant des Maisons nobles attachées à un territoire. C'est au cours du 11^e siècle que ce statut évolue : officiellement, un comte ou un duc reçoit sa terre (fief) du roi en échange de son assistance militaire (et d'autres services), devenant son vassal, tandis que le roi devient son seigneur.

Ce système politique basé sur les relations de dépendance de personne à personne se généralise en une pyramide sociale, chaque noble ayant reçu fief pouvant à son tour en distribuer dans son domaine et établir des vassaux.

Guerre et approvisionnement – Texte lisible uniquement par QR code (V114)

Un bon approvisionnement des forces armées est essentiel. Toutefois, ce ravitaillement a souvent laissé à désirer dans le passé. La quantité de victuailles dépendait alors largement des moyens financiers d'un pays et de la disponibilité de nourriture pendant une campagne militaire.

En règle générale, les armées médiévales se nourrissent de ce qu'elles trouvent dans les régions traversées. Les réserves emportées par une armée s'épuisent rapidement, des négociations avec la population locale ou des pillages sont inévitables.

Les conditions d'hygiène déplorables combinées avec de mauvais ravitaillements font apparaître des maladies faisant plus de victimes que les conflits en tant que tels.

Le fourragement médiéval est pratiqué jusqu'après la Guerre de Trente Ans (1618-1648), lorsque la dévastation d'Europe centrale montre aux dirigeants que cette pratique n'est plus efficace.

Bataille de Gembloux, 31 janvier 1578 (V116)

Depuis le début du 16^e siècle, mais surtout devant l'intransigeance du roi Philippe II d'Espagne, les Pays-Bas sont de plus en plus divisés entre partisans et adversaires de la Réforme protestante. Le pillage d'Anvers en 1576 fait l'unanimité contre les troupes espagnoles, qui se sont mutinées faute d'être payées. Autrefois proche de Charles Quint, Guillaume d'Orange prend la tête de la révolte et entre à Bruxelles.

Commandées par Don Juan d'Autriche, demi-frère du roi, les armées espagnoles et catholiques des Pays-Bas parviennent à stopper l'avance des armées protestantes des États généraux, soutenues par Guillaume d'Orange, et à reprendre Louvain. À Gembloux, malgré son infériorité, l'armée royale s'empare d'un défilé, seule route de retraite des Protestants, et capture ou tue quelque 7.000 soldats. Cette victoire marque le tournant de la reconquête des Pays-Bas du Sud par les Catholiques. Elle s'achèvera pour l'essentiel en 1585, avec la prise d'Anvers par Alexandre Farnèse.

Tactiques et améliorations (1525-1620) – Texte lisible uniquement par QR code (V117)

NIVEAU I – Le 16^e siècle

La lutte pour l'hégémonie en Europe (1519-1598) – Texte lisible uniquement par QR code

Dans le prolongement de la Renaissance, le 16^e siècle est caractérisé par une période d'instabilité géopolitique et religieuse.

Grâce à d'habiles stratégies matrimoniales et à des conquêtes, certains monarques constituent d'immenses empires. La lutte pour l'hégémonie séculière et spirituelle sur le continent et les mers se mue rapidement en de véritables guerres de coalition. Les guerres de Réforme et d'Italie touchent presque toutes les puissances européennes, ainsi que l'Empire ottoman.

En proie à des conflits, Charles Quint finit par abdiquer en 1555, acceptant la division de son empire. Sous le règne de son fils Philippe II, le mécontentement mène finalement à la scission des Pays-Bas. Une période de répit suit après 1598, l'année de la mort de Philippe II et de l'édit de Nantes qui garantit la liberté de religion en France.

NIVEAU II – Le 16^e siècle

Histoire militaire

Sous l'impulsion de l'humanisme, le soldat bien entraîné jouit d'un regain d'intérêt au cours de ce siècle. Les armées mercenaires professionnelles, déployées pour pallier le manque d'armées permanentes, constituent donc la base de toutes les entités armées européennes.

L'immense empire espagnol doit faire face à plusieurs zones de conflit et son armée innove en créant une force combattante permanente et une vaste administration.

La base de la domination espagnole, le *tercio* (un régiment de 3.000 hommes), est composée à la fois de piquiers et d'arquebusiers. Ces formations offrent une protection contre la cavalerie lourde, jusqu'alors reine du champ de bataille, ce qui fait perdre à la noblesse sa position de choix sur le théâtre d'opérations. Souvent considéré comme la meilleure infanterie du siècle, chaque *tercio* dispose de ses propres installations et de sa propre juridiction. Les officiers ont une relation paternaliste avec leurs subordonnés qui, en tant que soldats professionnels, cultivent un fort « esprit de corps ».

Bataille de la Montagne blanche, 8 novembre 1620 (V118)

La révolte protestante de la Bohême contre son roi catholique en 1618 entraîne une guerre européenne pour l'hégémonie religieuse. D'un côté s'unissent les États allemands catholiques et le puissant empire espagnol. Face à eux se dresse une coalition de révoltés bohémiens et de mercenaires allemands et hongrois.

Deux armées catholiques se dirigent vers l'Autriche où elles écrasent les révoltes protestantes inspirées par l'exemple tchèque, puis remontent en direction de Prague, dont la route est bloquée par l'armée protestante. Le 8 novembre 1620, le centre de l'armée bohémienne, sous le déluge de l'artillerie impériale, est enfoncé par les meilleures unités catholiques. Le reste de l'armée vaincue s'enfuit.

La liberté de religion est supprimée en Bohême, et les révoltés capturés sont exécutés. La défaite de la Bohême et la progression des troupes catholiques entraînent une extension du conflit à d'autres puissances européennes. La Guerre de Trente Ans a commencé.

Tactiques et améliorations - 17^e siècle (1620-1683) - Texte lisible uniquement par QR code (V119)

NIVEAU I - Le 17^e siècle

Le siècle de l'absolutisme (1620-183)

Le continent, plongé dans des décennies de guerre, ouvre la voie à l'absolutisme princier. Le monarque, qui n'est plus lié par la loi et ne doit rendre aucun compte, décide unilatéralement des affaires de l'État.

Pour le Saint-Empire romain germanique et les Pays-Bas, la Paix de Westphalie de 1648 signifie la fin de la Guerre de Trente Ans et des conflits religieux marqués par une cruauté sans précédent. Un tiers de la population décède à cause de faits de guerre, de famine et d'épidémies.

Séparée des Pays-Bas méridionaux, la République des Sept Provinces Unies vit un âge d'or. Les immigrants des Pays-Bas méridionaux, riches de leur savoir-faire et leurs compétences, génèrent une impulsion sociale, intellectuelle et économique majeure. Sa flotte marchande de pointe entre en conflit avec les Anglais, qui considèrent que leur hégémonie sur les mers est menacée.

NIVEAU II - Le 17^e siècle

Histoire militaire

La brutalité impitoyable des mercenaires, qui constituent toujours la base d'une armée européenne moyenne, pendant la Guerre de Trente Ans, pousse les Provinces-Unies, la Suède et l'Angleterre à créer des armées nationales plus fiables.

Des régiments plus petits sont constitués afin d'obtenir une plus grande mobilité tactique et un meilleur contrôle du champ de bataille. L'artillerie légère est ainsi intégrée à l'infanterie. Lors de la **guerre civile britannique**, **Oliver Cromwell** rétablit la cavalerie. Bien que réduite en nombre, elle devient plus mobile et est équipée de fortes-

épées pour effectuer des charges dévastatrices et traquer les fugitifs.

Des tactiques plus complexes, ainsi qu'une discipline et une coordination accrues donnent également naissance à d'indispensables instituts de formation et à la constitution de corps de sous-officiers.

* **Guerre civile britannique ou première révolution anglaise ou Grande Rébellion (1642-1649)** : provoquée par l'autoritarisme du roi Charles I^{er}, la guerre oppose royalistes et partisans du Parlement. La défaite des royalistes mène à la mise à mort du roi, l'abolition de la monarchie et à l'établissement d'une sorte de régime républicain, de 1649 à 1660, moment de la restauration de la monarchie.

* **Oliver Cromwell (1599 – 1658)** : homme d'État anglais. Élu à la Chambres des Communes, il devient chef de l'opposition face au roi Charles I^{er}.

Siège de Vienne, 14 juillet-12 septembre 1683 (V120)

1683 marque la seconde tentative ottomane de capturer Vienne, après l'échec de 1529. Fort de ses victoires contre la Pologne (1674) et contre la Russie (1678), et assuré du soutien passif de la France, l'Empire ottoman passe à l'offensive contre les possessions des Habsbourg.

Le siège débute le 14 juillet, et dure près de deux mois, durant lesquels les forces ottomanes supérieures en nombre ne parviennent pas à pénétrer les fortifications de la ville.

À l'ouest se met en mouvement une coalition anti-ottomane, regroupant Venise, des États allemands et la Pologne. C'est sous l'égide de celle-ci que l'armée coalisée arrive le 12 septembre sous les murs de la capitale prête à tomber.

La bataille qui s'ensuit voit l'avancée progressive des coalisés avant que le coup de grâce ne soit porté par l'immense charge menée par des milliers de hussards (cavaliers) polonais. Cette défaite est le prélude de plusieurs années de guerre qui voient la perte de contrôle ottomane au nord du Danube.

Tactiques et améliorations – Fin 17^e siècle (1685-1700) – Texte lisible uniquement par QR code (V121)

NIVEAU I

Fin du 17^e siècle (1685-1700) : L'autorité absolue remise en question

Le règne de Louis XIV de France annonce une nouvelle ère de conflit. Soutenu par une armée de plus de 300.000 hommes, une organisation moderne et centralisée et un réseau de nouvelles forteresses, il fait de la France une superpuissance sans pareil. À plusieurs reprises, son désir d'expansion crée des conflits avec d'autres puissances européennes. Pour éviter la faillite, les territoires envahis sont pillés et dévastés : les provinces belges font les frais de l'ambition du Roi Soleil.

Sur le continent, la monarchie absolue atteint ainsi son apogée ; de l'autre côté de la Manche, par contre, l'esprit parlementaire fait son apparition. Après la Glorieuse Révolution, l'Angleterre accueille un roi hollandais qui accepte la Déclaration des Droits en 1689. Celle-ci énumère les libertés du peuple et du parlement, et limite l'arbitraire du souverain.

NIVEAU II

Histoire militaire

Vers la fin du 17^e siècle, les soldats d'infanterie et la plupart des unités de cavalerie préfèrent la plus grande mobilité offerte par un équipement non blindé à la protection d'une armure de plates légère.

Vers la fin du siècle, la baïonnette à bouchon, utilisée initialement, finit par être remplacée par la baïonnette à douille en raison de ses nombreux inconvénients. La baïonnette à douille permet en effet de tirer et de recharger

l'arme sans avoir à démonter la baïonnette. Après son introduction, le piquier et sa longue lance disparaissent du champ de bataille.

Le développement de la contremarche et des armes à feu entraîne cependant une évolution surprenante : à partir de la fin du 17^e siècle, le nombre de morts semble diminuer. L'explication se trouve dans l'augmentation de la distance à laquelle une arme à feu est tirée. Comme les combats ont lieu à des écarts plus importants, il devient plus facile pour les troupes de se replier.

Tactiques et améliorations – 18^e siècle – Texte lisible uniquement par QR code (V122)

NIVEAU I

Le 18^e siècle (1715-1789) : le Siècle de la Raison

Avec l'émergence d'une nouvelle vision du monde, les conflits deviennent l'objet d'un jeu entre politique et diplomatie qui n'intéresse que les princes, leurs cabinets et leurs petites armées de métier. Les officiers, de noble naissance, tentent d'établir un équilibre entre guerre et raison afin de limiter les effets pervers des conflits. Les armées ne vivent plus de la terre et apportent leur propre approvisionnement. Cela leur permet de se déplacer librement dans les zones ennemies et d'être généralement bien accueillies.

Bien que la Guerre de Sept Ans (1757-1763) se solde par une défaite pour la France et l'Autriche, elle leur permet de constituer des armes qui s'avèrent décisives à la fin du siècle : l'artillerie de **Gribeauval** et la **division de Choiseul** procurent une armée délestée et agile qui fait des miracles pendant la **guerre d'indépendance américaine** et les **guerres révolutionnaires**.

* **Jean-Baptiste Vaquette de Gribeauval (1715-1789)** : général et ingénieur qui réforme l'artillerie française pour la rendre plus mobile. Il l'organise en quatre services distincts (campagne, siège, place et côte), chacun avec un ensemble d'armes et de matériel spécifiques, produits de façon industrielle et de grande qualité. Ce nouveau type d'artillerie assurera les victoires françaises sur plusieurs États européens regroupés en coalitions, lors des **guerres révolutionnaires (1792-1802)** et des guerres de l'Empire (1803-1815) sous Napoléon I.

* **Jacques Philippe de Choiseul (1727-1789)** : militaire français, colonel d'un régiment (ou **division**) de cheveau-légers, cavalerie légère et armée de lances.

* **Guerre d'indépendance américaine** ou Révolution américaine : guerre qui oppose de 1775 à 1783 les treize colonies britanniques d'Amérique du Nord au royaume de Grande-Bretagne. Elle aboutit à la reconnaissance de l'indépendance de ces colonies, qui forment une république fédérale sous le nom d'États-Unis d'Amérique.

NIVEAU II

Histoire militaire

La facette technique des armes à feu fait l'objet de toutes les attentions dans le but de générer une cadence de tir plus élevée (3 coups/minute à leur apogée). La baïonnette à douille permet de maintenir cette cadence et seul un type de fantassin demeure : le fusilier. En formation, ces fusiliers se positionnent côte à côte, permettant à une ligne de tirer, de s'agenouiller et de recharger pendant que la deuxième ligne tire par-dessus la tête de la première.

À partir de 1759, sous l'impulsion de **Frédéric le Grand**, l'artillerie montée fait également son apparition. Grâce à sa mobilité accrue, l'artillerie occupe une position aussi importante que destructrice sur le champ de bataille.

Le nouveau mode de fabrication qu'est la production de masse engendre une rationalisation des commandes : de nombreuses pièces détachées de l'artillerie et des armes à feu sont interchangeables et souvent fabriquées simultanément en plusieurs endroits.

Le vaste réseau de routes et de casernes finit par canaliser les troupes et réduit considérablement l'impact sur la population.

* **Frédéric II le Grand (1712-1789)** : roi de Prusse, il s'empare de la Silésie (région d'Europe centrale) au détriment de l'Autriche, et parvient à la conserver lors de la guerre de Sept Ans (1756-1763), conflit qui oppose l'Angleterre et la Prusse à la France, l'Autriche, la Russie, la Suède, l'Espagne et des principautés allemandes, en proie à des rivalités expansionnistes.

L'artillerie (V201)

La poudre, inventée par les Chinois, conduit dès 1326 au développement des armes à poudre en Europe occidentale. Celles-ci sont initialement en bronze, mais sont rapidement remplacées par des versions en fonte.

Les flèches et les boulets constituent les premiers projectiles ; ensuite, les boulets de pierre font leur apparition. À partir du début du 15^e siècle, les boulets en fonte leur sont adjoints.

Deux types de chargement sont opérés : par la bouche et par la culasse. Dans le premier cas, la poudre et le projectile sont introduits par l'avant du canon. Dans le second cas, le chargement s'opère par l'arrière. Chaque tir nécessite de nettoyer, de recharger et de pointer l'arme. L'absence de normalisation entraîne rapidement une variété de formes et de dénominations.

Malgré son utilisation fastidieuse et son manque de précision à longue distance, la nouvelle arme se répand dans toute l'Europe et s'avère essentielle lors de sièges et de batailles.

Les armes de main (V202)

Aucune arme ne symbolise mieux le pouvoir et la justice que l'arme de main. Elle se compose d'une garde ou monture et d'une lame pour couper ou transpercer. Initialement, le quillon de l'épée de taille est cruciforme et la lame large. Ce n'est que vers 1250 que la lame devient plus tranchante et plus longue.

À partir du 15^e siècle, elle est dotée d'une branche principale de garde et c'est également à ce moment qu'apparaissent l'épée et la rapière. Celles-ci sont plus longues et plus fines, et conçues pour transpercer l'adversaire ; la garde protège la main. La dague de la main gauche est adjointe à certaines rapières.

À la fin du 18^e siècle, avec l'émergence du sabre caractérisé par sa lame courbe, la rapière devient désuète. Sur le champ de bataille, la forte-épée, dont « l'épée wallonne », et le sabre restent la norme. La rapière, quant à elle, devient de plus en plus fine et courte : la garde est remplacée par une coquille et la lame à double tranchant est remplacée par une lame triangulaire ou en losange. Le résultat final est une épée de costume à fonction cérémoniale.

Les armes d'hast (V203)

Une arme d'hast est une arme dont la partie principale est fixée à l'extrémité d'une longue hampe, généralement en bois, ce qui augmente la portée effective et la puissance de frappe de l'utilisateur. Elles sont particulièrement efficaces contre les chevaliers en armure à cheval : l'armure peut être percée ou le cheval immobilisé.

En raison de leur efficacité, de leur polyvalence (elles sont souvent fabriquées à partir d'outils agricoles ou d'autres instruments) et de leur faible coût (elles sont disponibles en grande quantité et contiennent peu de métal), les armes d'hast sont principalement utilisées par les fantassins. Leur utilisation donne lieu à de nombreuses variantes et ces armes deviennent incontournables sur le champ de bataille : hallebardes, tridents, bardiches, faux de guerre, etc. Vers la fin du 17^e siècle, avec le développement des armes à feu, l'abondance des variétés tend à diminuer et les armes d'hast sont principalement réservées à des fins cérémonielles.

Les armes à feu (V302)

Au milieu du 15^e siècle, l'usage de fusils à mèche, où la poudre est mise à feu à l'arrière du canon par une mèche à combustion lente, est très répandu. Ce type d'armes présente néanmoins des inconvénients : la pluie et le vent risquent d'éteindre la mèche et la nuit, le jaillissement d'étincelles peut trahir la position des soldats.

À partir du 16^e siècle, l'usage des fusils à rouet se répand depuis l'Allemagne. Le tireur remonte une petite roue dentée (le rouet) avec une clé. Lorsqu'il actionne la détente, la roue est libérée et frotte à grande vitesse contre un morceau de pyrite coincé dans la mâchoire du chien. Cette friction produit des particules incandescentes qui tombent dans le bassinet contenant la poudre d'amorçage.

Vers la fin du 16^e siècle, le fusil à silex, plus facile à produire que le fusil à rouet, fait son apparition. Le chien, qui coince dans sa mâchoire un morceau de silex, est armé par un ressort. Lorsque la détente est actionnée, il est libéré et projeté à grande vitesse contre une petite plaque en acier (la batterie), ce qui produit des particules incandescentes.

Tournois et joutes (V204)

La pratique de jeux équestres en tant qu'entraînement militaire est une pratique répandue dès l'époque carolingienne (8^e - 9^e siècles), et elle semble dériver des tournois rituels pratiqués par la cavalerie romaine avant le 5^e siècle. À ces jeux s'ajoutent alors régulièrement des mêlées générales de combattants, véritables simulations de batailles. Ceux-ci se développent jusqu'à aboutir au 12^e siècle à la forme « classique » du tournoi en tant que spectacle ritualisé.

Outre divers jeux d'adresse ou combats à pied, le tournoi est centré autour de la mêlée, un concours de charges de chevaliers simulant une bataille rangée. La joute, duel de charge entre deux chevaliers, est un composant mineur des tournois, du moins jusqu'au 14^e siècle, où les joutes éclipsent les tournois par leur popularité. Étalages de prestige et de prouesse martiale, les joutes disparaissent entre la fin du 16^e et le 17^e siècle au profit d'événements cérémoniels sans combat.

Colonialismes (V205)

Le colonialisme est pratiqué par les peuples du bassin méditerranéen et d'Europe depuis l'Antiquité, qu'il s'agisse des Grecs ou de Rome. Dès le 7^e siècle, la colonisation arabe s'étend au Proche-Orient et à l'Afrique du Nord. Deux siècles plus tard, les Normands établissent des colonies à travers toute l'Europe tandis que les cités-États italiennes s'attaquent à la Méditerranée orientale.

Le mouvement colonialiste majeur du Moyen Âge, les Croisades, débute au 11^e siècle au Proche-Orient avec l'établissement des États latins d'Orient, puis se poursuit tout autour de la Baltique dès le siècle suivant. À ce colonialisme religieux succède au 15^e siècle un colonialisme d'exploitation économique et humaine de la part des Européens, en direction de l'Afrique, des Amériques et de l'Asie. L'attention extrême portée au développement militaire permet aux Occidentaux d'imposer une domination brutale et prédatrice sur d'immenses territoires qui leur étaient auparavant inconnus.

Vers l'armée de métier (V206)

Le 13^e siècle marque un tournant dans l'approche féodale de la guerre. En plein essor, les centres urbains des Pays-Bas organisent leur défense sous la forme de milices communales, parfois victorieuses de troupes féodales classiques. Parallèlement, des groupes de mercenaires ou « grandes compagnies » gagnent en importance dans les conflits du temps, dont la guerre de Cent Ans aux 14^e et 15^e siècles.

Le renforcement du pouvoir royal au 15^e siècle génère un grossissement des effectifs des armées, en particulier de l'infanterie, et un allongement de la durée des campagnes militaires. Le maniement d'armes de plus en plus complexes et la coordination de ces grosses unités réclament la discipline de troupes permanentes, de soldats de métier. La professionnalisation des guerriers et le recours accru au mercenariat entraînent dès le siècle suivant un déclin rapide du modèle militaire féodal.

Impérialismes (V207)

Aux colonialismes médiévaux s'adjoint dès le 15^e siècle une logique impérialiste de la part des États européens. Sur le plan militaire, la domination technologique occidentale permet une expansion qui s'étend à toute la planète au cours de siècles suivants. Aux comptoirs commerciaux succède une appropriation de territoires, ainsi qu'une mainmise économique et politique globale dont la composante raciste, présente depuis le Moyen Âge, est un facteur déterminant.

Au cours de cette période, seuls quelques États forts résistent durablement aux incursions occidentales, qu'il s'agisse de l'Empire moghol en Inde jusqu'au 18^e siècle, du Japon, de l'Empire de Chine ou de l'Empire ottoman qui seront partiellement assujettis au 19^e siècle. Le reste du monde est quant à lui progressivement envahi et colonisé par les Puissances impérialistes européennes, partagées entre un sentiment de supériorité et une fascination malsaine pour un « exotisme » largement teinté de mépris.

Héraldique (V303)

L'héraldique tire son nom du héraut, la personne chargée initialement d'annoncer les participants d'un tournoi. Elle naît au 12^e siècle, en tant que système de reconnaissance de la chevalerie au moyen des armes, à savoir des symboles (faune, flore, monuments, devises, etc.) et des couleurs permettant d'identifier celui qui les arbore. Progressivement, le système s'étend dans presque toutes les couches de la société pour identifier des villes, des dignitaires religieux, des familles bourgeoises ou encore des corporations.

Cette identification est également reprise dans les sceaux, qui font office de signature sur des documents et acquièrent une force légale. Au fil des siècles, les armoiries sont codifiées dans leur forme, et leur structure devient de plus en plus complexe. Elles peuvent également évoluer en fonction des mariages et héritages qui unissent plusieurs armoiries, ou d'un droit accordé par un seigneur à un inférieur d'ajouter un élément à ses armoiries.

Des animaux en guerre (V402)

Le cheval est l'animal guerrier par excellence au Moyen Âge. Le combat équestre est toutefois réservé à la noblesse en raison des coûts liés à l'achat, à l'équipement et aux soins du destrier.

D'autres bêtes viennent compléter les rangs. Le chien est dressé pour attaquer et semer la panique chez l'ennemi. Ânes, mulets et bœufs remplacent parfois les chevaux pour former les attelages destinés à l'approvisionnement.

Selon leur rôle, les animaux reçoivent l'équipement adéquat et une armure de protection lorsqu'ils sont exposés aux blessures.

D'origine animale

L'équipement du combattant, comme celui de l'animal, utilise de nombreuses matières d'origine animale. Le cuir est omniprésent pour habiller, équiper, assembler, renforcer ou garnir. Son usure quotidienne et l'épreuve des combats expliquent la présence de tanneurs et de selliers dans le cortège de l'armée. Les cornes, bois, dents et os ou, plus exotiques et raffinés, écailles de tortue et coquillages, se transforment en accessoires de l'armement ou en éléments décoratifs.

Un véritable bestiaire

Dès le 12^e siècle, le chevalier porte communément un attribut animalier qui se matérialise soit par le port d'un reste animal (cornes, plumes, dents), soit par la figuration de la bête. Le combattant s'approprie ainsi symboliquement les

qualités et vertus de l'animal sur le champ de bataille. À la Renaissance, cette pratique évolue. Ce sont désormais les armes qui se parent de représentations animales prenant diverses formes gravées, sculptées, peintes, marquetées ou incrustées.

Nom d'un animal

De multiples vocables animaliers sont attribués à des armes du Moyen Âge et de l'Époque moderne. L'attribution de tel nom est généralement en lien avec la forme de l'arme et sa fonction. Ainsi, la poutre en bois, utilisée lors d'une guerre de siège pour enfoncer la porte d'entrée d'une fortification, se nomme un béliet, tel l'animal qui, grâce à sa puissance et ses cornes courbes, repousse avec force et détermination les audacieux mâles qui convoitent ses brebis.

Guerres et religions (V403)

À l'instar des idéologies, nulle religion n'est exempte de guerres menées en son nom ou de violence exercée contre celles et ceux qui refusent son message. Durant le Moyen Âge et les Temps modernes, comme aujourd'hui, la foi alimente et justifie conflits et massacres au nom du divin.

Divisions chrétiennes

Au début du 16^e siècle, le mouvement protestant qui souhaite une foi tournée vers la Bible et la fin des abus du clergé se heurte à l'opposition papale soutenue par de nombreux dirigeants. Des guerres entre États éclatent, ainsi que des guerres civiles entre réformés et catholiques jusqu'au début du 18^e siècle. Alors que la guerre croît en intensité et en violence sous le poids idéologique, le principe de la religion d'État sert de prétexte à la centralisation politique.

Terre promise

Creuset des fois monothéistes, le Proche-Orient représente un enjeu entre États chrétiens et musulmans dès le 7^e siècle. Aux tentatives byzantines succèdent les Croisades qui établissent d'éphémères États latins d'Orient (1098-1291). La montée en puissance au 14^e siècle de l'Empire ottoman, qui conquiert un large territoire en Europe, change le centre d'attention. Durant plusieurs siècles, ce sont les Balkans qui sont érigés symboliquement en frontière d'une Chrétienté sur la défensive.

La foi du conquérant

Sans être la cause première d'une guerre de conquête, l'évangélisation succède parfois aux armes. Après l'écrasement des **empires aztèque et inca**, les colonisateurs espagnols entreprennent la conversion forcée des peuples natifs avec la bénédiction du pape qui reconnaît aux « Indiens » le statut d'homme et la capacité à recevoir la foi chrétienne. Cette christianisation est en outre soutenue par l'acculturation des autochtones d'Amérique.

* **Empire inca** : empire précolombien qui s'étendait, à son apogée au 15^e siècle, du sud de la Colombie au Chili, ayant pour capitale Cuzco (au Pérou actuel). Il s'effondre en 1533 sous les coups du conquistador espagnol Francisco Pizarro et de ses hommes.

* **Empire aztèque** : empire précolombien fondé au 15^e siècle et rayonnant autour de la capitale de Tenochtitlan (au Mexique actuel). En 1521, le conquistador espagnol Hernan Cortès cause sa chute.

Les comtes d'Egmont et de Hornes

En 1566, les Pays-Bas entrent en révolte, pour raisons fiscales et religieuses. Dans l'atmosphère de confrontation religieuse du 16^e siècle, la répression espagnole est féroce. En raison de leur tolérance face aux réformés et de leur

opposition au roi, les comtes d'Egmont et de Hornes sont décapités à Bruxelles le 5 juin 1568. Leur exécution marque le départ de la Guerre de Quatre-Vingt Ans entre les Provinces-Unies réformées et l'Espagne catholique.

Mode et armure (V404)

L'armure n'est pas qu'une protection corporelle, elle habille l'homme d'armes. Ainsi, mode et armure ont une histoire conjointe. Si la forme et l'ornementation de l'armure sont influencées par la mode civile, l'inverse se produit également. L'armure qui, à l'origine, a un rôle utilitaire se transforme en un véritable accessoire de mode. Parallèlement, elle a aussi bouleversé certains codes vestimentaires.

L'apparition de l'armure de plates complète, avec ses articulations, modifie radicalement la silhouette masculine au 14^e siècle. Le corps viril, jusque-là dissimulé sous une longue et ample tunique unisexe, dévoile les jambes et arbore un torse bombé.

1420-1500

L'armure est ajustée à la silhouette du corps. Elle souligne une taille haute, des hanches étroites et de longues jambes. L'accent est mis sur la ligne verticale : les jambières se terminent par des solerets en pointe « à la poulaine ». Le plastron imite les plis rayonnants du pourpoint, formé d'un simple textile percé d'un trou pour passer la tête et ceinturé. Le casque, appelé salade, est souvent pourvu d'une longue queue, inspiré de la mode des cheveux longs.

1500-1530

L'armure souligne la puissance du corps, par une taille fine, des épaules carrées et des hanches larges. Cette robustesse est renforcée par les solerets évasés « en pattes d'ours ». L'ensemble de l'armure présente des cannelures verticales imitant les plis abondants des vêtements qui indiquent la richesse du porteur, car ils requièrent de nombreux mètres de tissu. Le haut du plastron rappelle l'encolure carrée dévoilant la chemise en lin. Le casque fermé, appelé armet, est pourvu d'un mézail (partie mobile qui se rabat sur le visage) mobile en forme de soufflet.

1530-1590

L'armure met l'accent sur une allure élancée, plus ajustée au corps. Sa forme sobre se pare d'une riche décoration. Le plastron marque la ligne médiane par une arête centrale, se gonfle au niveau du ventre et se termine en pointe. Les bandes gravées verticales imitent les broderies de fil d'or ornant les riches velours des pourpoints. Le casque du cavalier, appelé bourguignotte, laisse désormais le visage apparent et est pourvu d'une crête. Les troupes à pied possèdent un morion ou un cabasset.

1590-1620

La létalité croissante des armes à feu exige une armure renforcée dont le poids ne permet de protéger que les organes vitaux. La silhouette générale se raccourcit et s'élargit. La demi-armure se distingue par une large cuirasse, une taille moins marquée et des cuisses volumineuses. Passant de mode dans l'aristocratie, l'armure d'apparat tend à disparaître. L'armure de guerre se veut fonctionnelle et simple. La bourguignotte ou la capeline équipée d'une visière, d'un couvre-nuque et d'oreillères, protège la tête.

Une virilité chevaleresque

L'apparition du pourpoint, au milieu du 14^e siècle, découvre les parties génitales masculines. Un textile lacé aux chausses, appelé brayette, couvre alors l'entrejambe. Au 16^e siècle, le dispositif se rembourre pour assurer une protection lors de la monte. La braguette devient un objet de mode qui se décline en version métallique. Parallèlement, elle acquiert une fonction symbolique en exaltant les virilités guerrières de son porteur.

L'armure victime de la mode

Cet élément d'armure qui se porte à l'épaule imite les mancherons du sayon, un manteau à manches courtes en vogue à la Renaissance qui laisse visible les manches travaillées du pourpoint. Reproduire le costume en tissu dans l'acier constitue un plaisir ludique pour l'armurier du 16^e siècle, mais également un véritable défi technique. Elle démontre en effet le savoir-faire de l'artisan capable de rendre dans le métal la coupe, certains détails vestimentaires ou encore le textile et ses ornements.

Du noir et blanc à la couleur

Les armures d'acier donnent aujourd'hui l'impression d'un monde en noir et blanc. Elles sont à l'origine portées sur et sous des vêtements très colorés. Pour distinguer leur camp, les premiers chevaliers revêtent par-dessus une tunique colorée affichant leurs armes. Au 16^e siècle, l'armure devient un objet de prestige grâce auquel l'homme affiche son rang. Portée en demi-armure, elle s'associe, tel un accessoire de mode, aux vêtements colorés.

La panse bien remplie

Au milieu du 16^e siècle, les armures s'épaississent et se galbent pour résister aux projectiles des armes à feu et dévier leur trajectoire. Le ventre gonflé de l'armure laisse un vide qui doit être comblé pour éviter que les impacts ne compriment la masse d'air potentiellement meurtrière. À l'instar de la cuirasse qui prend du ventre, le pourpoint s'arrondit en « panse d'oie » ou en « cosse de pois ». Une rondeur gage de bonne santé !

Un travail d'équipe

Les splendides décors **gravés à l'eau-forte** sur les armures du 16^e siècle nécessitent l'intervention de plusieurs corps de métier. Le motif général est conçu par un artiste et soumis pour approbation au commanditaire. La réalisation est confiée à un graveur. Après un premier polissage des pièces d'armure, il les couvre d'un vernis puis trace le dessin dans le vernis avec une pointe métallique. Il plonge la pièce dans un bain d'acide qui creuse le métal aux endroits où il est à nu. Pour obtenir les nuances de traits et de profondeurs, il travaille par étapes en multipliant les bains d'acide. Un doreur intervient ensuite pour rehausser d'or certains éléments.

* Les **gravures** qui décorent les armures de la Renaissance sont produites par la **technique de l'eau-forte** ; c'est exactement la même technique qui est utilisée pour créer des impressions d'images sur papier : on applique dans les creux de l'encre qui va imprimer, en miroir, un dessin sur le support.

Les femmes et la guerre (V705)

Généralement dissociées du fait guerrier, les femmes interviennent pourtant à des degrés divers dans les conflits armés du Moyen Âge et de l'époque moderne.

Mères, épouses, veuves ou héritières, de nombreuses femmes de haute naissance exercent le pouvoir en l'absence des hommes et n'hésitent pas à guerroyer pour défendre leurs terres. Quel que soit leur rang, certaines prennent les armes et combattent, souvent de concert avec leur partenaire. De manière générale, les femmes concourent à la préparation des expéditions militaires. Celles qui composent le cortège civil accompagnant l'armée ont en charge une partie de l'organisation logistique et s'occupent des conséquences des combats en prodiguant des soins aux blessés. Quand elles ne participent pas activement aux guerres, elles suppléent l'absence de leurs congénères masculins. Premières victimes des aléas de la guerre, elles doivent affronter pillages et famines, et subissent parfois des violences sexuelles.

Un long Moyen Âge (V208)

Largement méconnu et méprisé par les siècles qui l'ont suivi, le Moyen Âge survit dans l'imaginaire collectif sous la forme d'une vision fantasmée, celle d'un monde peuplé de châteaux-forts et de chevaliers auxquels se mêlent des éléments fantastiques hérités de la littérature médiévale. À ceux-ci s'ajoutent des aspects issus de la Renaissance et de l'Époque moderne, tels que la chasse aux sorcières ou les guerres de Religion. Ce Moyen Âge rêvé est présent dans nombre d'œuvres de fiction et dans un large pan de la production culturelle jusqu'à nos jours.

Néanmoins, l'héritage médiéval n'est pas à négliger, tant en sciences qu'en droit, en philosophie ou dans de nombreux aspects de la culture, ou plus prosaïquement dans les innovations technologiques de la guerre médiévale. De la maille aux armures, en passant par la simple existence de l'artillerie, le Moyen Âge inspire encore tant pour son ingéniosité que pour son esthétique, au-delà de l'image erronée d'une époque barbare ou niaise.

Tableau des grands événements historiques (Moyen Âge – Temps modernes) et de l'évolution des armes, protections, tactiques et statut du combattant

Les innovations, en termes d'armes, de protections, de tactiques et de statut du combattant, sont notées en gras.
Les mots soulignés figurent dans le lexique.

Siècles	Faits historiques	Armes	Protections	Tactiques	Statut du combattant
Avant le 10 ^e s.	Vers – 800 : établissement de Celtes dans nos régions. – 51 : annexion de la Gaule à la République romaine . – 27 : transformation de la République romaine en Empire par Auguste. – 7 ou – 4 : naissance de Jésus . 330 : fondation de Constantinople , nouvelle capitale de l'Empire romain. 395 : division de l'Empire romain en deux entités distinctes. 476 : chute de l'Empire romain d'Occident , début du Moyen Âge . Etablissement de petits royaumes germaniques. 457 – 751 : dynastie des Mérovingiens . Vers 750 – début 11^e s. : raids vikings . 751 – 987 : dynastie des Carolingiens . 800 : couronnement de Charlemagne comme empereur d'Occident. 843 : division de l'Empire carolingien en trois royaumes (Traité de Verdun).	<i>Dès la Préhistoire</i> : * Emploi d' armes blanches telles que l' épée , la hache , la lance et l' arc à flèche . <i>Dès l'Antiquité</i> : * Utilisation de machines de siège telles que le bélier , la tour de siège ou la catapulte . <i>Époque franque</i> : * Invention de la francisque , hache de jet.	<i>Dès la Préhistoire</i> : * Usage du bouclier contre les coups portés par l'ennemi. <i>Dès l'Antiquité</i> : * Port d'une protection de la tête, allant de la simple calotte au casque . * <i>Vers le 3^e s. av. J.-C.</i> : Invention de la cotte de mailles par les Celtes. <i>Dès le 8^e siècle</i> : * Port d'une calotte hémisphérique, qu'on peut considérer comme la première cervelière . <i>Dès le 9^e siècle</i> : * Port du casque « normand » , casque conique à protection nasale, pour les plus riches ; pas de casque pour les autres.	<i>Dès la Préhistoire</i> : * Technique guerrière habituelle : combat au corps à corps . * Existence de fortifications (ouvrages de bois, terre, pierre, parfois briques) renforçant certains lieux. * Utilisation occasionnelle du siège d'un lieu fortifié. <i>Après la chute de l'empire romain d'Occident</i> : * Déclin des fortifications , suivant le déclin de l'architecture civile. <i>Époque carolingienne</i> : * En guise d'entraînement militaire : pratique de jeux équestres en guise d'entraînement militaire, sans doute dérivée des tournois rituels de la cavalerie romaine avant le 5 ^e siècle, et de mêlées , simulations de batailles . <i>Après la chute de l'empire romain d'Occident</i> : * Disparition progressive de ces armées permanentes.	<i>Dès l'Antiquité</i> : * 1 ^e armée professionnelle attribuée à Sargon d'Akkad (Mésopotamie, vers 2334 – 2279 avant J.-C.) * Existence d'armées professionnelles, très organisées et permanentes, notamment dans l'espace romain. * A côté des fantassins, apparition d'une élite guerrière à cheval.

Siècles	Faits historiques	Armes	Protections	Tactiques	Statut du combattant
10 ^e s.	<p>962 : création du Saint-empire romain germanique par Otton I^{er}.</p> <p>987 : élection d'Hugues Capet comme roi de France (début de la dynastie capétienne).</p> <p>Affermissement de la féodalité, émergence de petits États relevant de plus grandes entités.</p>	<p>* Utilisation des <u>armes blanches</u> traditionnelles.</p> <p>* Grande variété des <u>armes</u> d'hast utilisées dans l'<u>infanterie</u>, fabriquées à partir des outils agricoles ou d'autres instruments de la vie quotidienne (<u>pique</u>, <u>hache</u>...) appartenant aux paysans-combattants, plantés sur une <u>hampe</u> en bois</p> <p>* Utilisation de <u>masses</u>, <u>haches</u> en bois et <u>épées</u> par les <u>chevaliers</u>.</p>	<p>* Maintien de l'usage du <u>bouclier</u>, pour les combattants de toutes origines.</p> <p>* Apparition de la brogne, tunique pourvue d'éléments métalliques pour protéger le corps, chez les plus riches ; peu ou pas de protection du corps pour les autres.</p>	<p>* Réapparition des fortifications avec le château à motte (motte castrale) et son donjon (tour de bois) construit sur une butte entourée d'un fossé, d'une palissade et d'un autre fossé.</p> <p>* Prédominance de la <u>cavalerie</u> : <u>batailles</u> opposant principalement des groupes de <u>cavaliers</u> ; entrée en jeu des gens de pieds lorsque les <u>cavaliers</u> sont désarçonnés.</p>	<p>* Mise en place de l'armée féodale (ost), groupe d'hommes libres appelés par le seigneur en fonction des circonstances (armée non permanente) ; utilisation par les paysans-fantassins de leur propre équipement ; acquisition d'un armement plus complet et d'un cheval par les plus riches, les chevaliers, à leurs frais ; meilleur équipement des hommes d'armes ordinaires au frais du seigneur s'il le souhaite.</p> <p>* Ravitaillement habituel de l'armée médiévale par ses propres réserves, par <u>fourragement</u> et négociation dans les régions traversées, voire par pillage.</p> <p>* Mortalité davantage due aux piètres conditions d'hygiène et au mauvais ravitaillement, provoquant des maladies, qu'aux conflits eux-mêmes.</p>
11 ^e s.	<p>1095 – 1270 : organisation de huit croisades en Orient.</p> <p>1098 – 1291 : établissement des États latins d'Orient.</p> <p>Évolution du système féodal en une organisation pyramidale (seigneur et vassaux).</p>	<p>* Diffusion de plus en plus massive de l'<u>arbalète</u>, plus puissante et précise que l'<u>arc</u>, mais plus longue à recharger.</p>		<p>* Rares évolutions dans les fortifications : renouvellement des <u>remparts</u> de bois ou élargissement des fossés.</p>	

Siècles	Faits historiques	Armes	Protections	Tactiques	Statut du combattant
12 ^e s.		* Introduction du <u>trébuchet</u> en Europe, qui remplace progressivement les catapultes.	* Remplacement de la <u>brogne</u> par la <u>cotte de mailles</u> , relativement efficace contre les coups d'épée, moins contre les <u>flèches</u> et les <u>carreaux</u> d'arbalète. * Abandon du <u>casque conique</u> pour le <u>heaume</u> , casque protégeant aussi le visage du chevalier.	* Remplacement des châteaux à <u>motte</u> par des <u>châteaux forts</u> , <u>forteresses</u> faites de pierre. * Évolution de l'entraînement militaire sous la forme du <u>tournoi</u> « classique » : spectacle ritualisé comportant des jeux d'adresses, des combats à pied, des <u>mêlées</u> entre chevaliers et des <u>joutes</u> .	* Apparition d' <u>armoiries</u> brodées sur la tunique et peines sur le bouclier, pour identifier le chevalier.
13 ^e s.	1291 : fin des États latins d'Orient , repris par les musulmans.	<i>Vers 1250 :</i> * La lame de l'épée devient plus tranchante et plus longue.	* Port du <u>chapel de fer</u> par les gens d'armes à pied.		* Apparition de <u>milices</u> dans les villes.
14 ^e s.	1337 – 1453 : guerre de Cent Ans entre la France et l'Angleterre. 1369 – 1482 : période bourguignonne ; formation des Pays-Bas bourguignons / Dix-Sept Provinces : 1369 – 1404 : règne de Philippe le Hardi.	* Arrivée de la <u>poudre à canon</u> en Europe (< Chine) ; développement de l' <u>artillerie à poudre</u> et des <u>canons</u> , d'abord en bronze puis en fonte. 1 ^{er} projectiles : <u>flèches</u> , <u>boulons</u> , puis <u>boulets</u> de pierre. * Conséquence : disparition des <u>catapultes</u> et des <u>béliers</u> .	* Renforcement de la <u>cotte de mailles</u> (déormais aussi porté par des <u>fantassins</u>) par de petites plaques métalliques reliées entre elles pour protéger davantage les parties vulnérables du corps face aux <u>carreaux d'arbalète</u> . * Apparition du <u>bacinet</u> , casque prolongé par un couvre-nuque et avec visière mobile, allongée et percée de trous, et de l' <u>armet</u> , casque avec visière (pour une meilleure visibilité et une meilleure ventilation) épousant la forme de la tête ; conservation du <u>heaume</u> uniquement pour les <u>joutes</u> .	* Développement de l' <u>artillerie à poudre</u> lors des <u>sièges</u> et des batailles, malgré son utilisation fastidieuse et son manque de précision à longue distance. * Renforcement des défenses des châteaux et villes face à l' <u>artillerie</u> . * Prédominance de la <u>joute</u> , étalage de prestige et de prouesse, sur les autres jeux martiaux lors des <u>tournois</u> .	* Dans l'Empire ottoman : 1 ^{er} armée permanente = les <u>janissaires</u> .

Siècles	Faits historiques	Armes	Protections	Tactiques	Statut du combattant
15 ^e s.	<p>Pays-Bas Bourguignons : 1404-1419 : règne de Jean sans Peur. 1419-1467 : règne de Philippe le Bon. 1467-1477 : règne de Charles le Téméraire. 1477-1482 : Marie, duchesse de Bourgogne, épouse de Maximilien de Habsbourg.</p> <p>1407 – 1435 : guerre civile entre Bourguignons et Armagnacs.</p> <p>1453 : fin de la guerre de Cent Ans ; chute de l'Empire romain d'Orient ; début des Temps modernes.</p> <p>1494 – 1559 : guerres d'Italie menées par la France.</p>	<p>* Apparition de l'arquebuse, sorte de canon à main allégé, porté et actionné (en appui sur une fourquine) par un seul homme ; propagation de cette arme à feu sur les champs de bataille, malgré son manque d'efficacité.</p> <p>* Ajout de boulets en fonte, plus destructeurs, aux projectiles traditionnels de l'artillerie.</p> <p>* Maintien de l'usage des armes traditionnelles ; ajout d'une branche principale à l'épée ; apparition de la raprière qui s'accompagne parfois d'une dague de la main gauche ; affinement et allongement des épées de l'élite guerrière ; usage d'épées longues et larges (épée à deux mains) par les guerriers moyens.</p> <p>* Vers 1450 : Utilisation de l'arme à feu à mèche.</p>	<p>* Abandon par les chevaliers de la cotte de mailles (toujours en vigueur dans l'infanterie), pour une armure qu'ils possèdent en propre et les protège de la tête aux pieds (sauf l'arrière des cuisses, pour pouvoir monter à cheval), l'armure complète (harnois) en fer, aux surfaces lisses, plus lourde (+– 25kg) mais plus maniable, et efficace contre les coups d'épée, de piques et de flèches (même si les armes d'hast sont capables de transpercer une armure et d'immobiliser un cheval) ; protection des pieds grâce aux solerets à la poulaine.</p> <p>* Généralisation de l'armet.</p> <p>* Ajout de pièces d'armure aux animaux exposés aux coups.</p> <p>Vers 1420-1440 :</p> <p>* Apparition de l'armure gothique, aux lignes et arêtes plus travaillées (arcs). Protection de la tête et de la nuque par une salade, casque avec longue partie arrière pointue.</p> <p>* Disparition progressive du bouclier, avec l'accroissement des armes à feu et de la poudre. (Regain d'importance du bouclier à partir du 19^e s., dans certaines unités militaires et policières).</p>	<p>* Lors de sièges, primauté de l'artillerie à poudre, parvenant à détruire les remparts, faisant perdre son avantage à l'assiégé.</p>	<p>* Vers 1430 : en France sous Charles VII, réapparition d'une armée de métier, spécialisée, disciplinée et permanente.</p> <p>* Conséquence du renforcement du pouvoir royal : grossissement des effectifs des armées (surtout l'infanterie) et allongement de la durée des campagnes militaires.</p>

Siècles	Faits historiques	Armes	Protections	Tactiques	Statut du combattant
16 ^e s.	<p>1519 : élection de Charles Quint, souverain des Pays-Bas issu de la maison de Habsbourg, comme empereur du Saint-Empire.</p> <p>1524 – début du 18^e s. : guerres de religion entre catholiques et protestants en Europe.</p> <p>1555 : abdication de Charles Quint ; cession des Pays-Bas et de l'Espagne à son fils Philippe II ; début de la période espagnole (1556-1713).</p> <p>1559 : fin des guerres d'Italie.</p> <p>1566 : apogée de la « furie iconoclaste » en Flandre.</p> <p>1568 : décapitation des comtes d'Egmont et de Hornes, début de la guerre de Quatre-Vingt Ans (1568-1648).</p> <p>1598-1621 : règne d'Albert et Isabelle sur les Pays-Bas du Sud.</p>	<p>* Amélioration (fiabilité et précision) et généralisation de l'arquebuse (qui devient aussi l'arme de chasse de prédilection), malgré son long rechargement, au détriment de l'arbalète.</p> <p><i>Vers 1550 :</i></p> <p>* Remplacement progressif de l'arquebuse par le mousquet, arme à feu plus lourde mais de plus grande portée et plus meurtrière, malgré les inconvénients liés à l'usage d'une mèche enflammée (dangereux à proximité des charges de poudre et inutilisable sous la pluie).</p> <p>* Propagation de l'arme à feu à rouet puis à silex.</p>	<p><i>1500-1530 :</i></p> <p>* Apparition de l'armure dite à la Maximilienne, armure de plates complète décorées de cannelures ; protection de la tête par un armet à soufflet, dont la visière est percée de petites ouvertures pour mieux respirer.</p> <p><i>Vers 1530 :</i></p> <p>* Apparition du morion, casque à crêtes et effilé, faisant glisser la lame de l'épée sur les côtés, du cabasset, casque effilé, et de la bourguignotte, casque à crête et à pointe.</p> <p>* Ajout de riches décorations aux armures (bandes gravées à l'eau-forte, dorures).</p> <p><i>Vers 1550 :</i></p> <p>* Disparition des armures complètes sur les champs de bataille face aux salves des armes à feu, désormais capables de les transpercer ; port de l'armure complète limité aux tournois et aux parades.</p> <p>* Apparition sur les champs de batailles des demi-armures (aussi pour les fantassins ; + – 10 kg) assurant une plus grande souplesse de mouvements ; apparition des armures noir-et-blanc.</p>	<p><i>Vers 1550 :</i></p> <p>* Conséquence de leur efficacité : prédominance des armes à feu et de l'artillerie sur les champs de bataille, et déclin de la cavalerie.</p> <p>* Dans l'empire espagnol : utilisation d'armes d'hast et d'armes à feu par les tercios, carré de fantassins professionnels, invincible sur les champs de bataille.</p> <p>* Utilisation de la tactique de la caracole par les reîtres allemands.</p> <p><i>Fin du 16^e s – début 17^e s. :</i></p> <p>* Disparition des joutes au profit d'événements cérémoniels sans combats.</p>	<p>* En raison du maniement toujours plus complexe des armes à feu : développement de l'armée de métier, à l'entraînement régulier et au noyau formé de mercenaires (exemple : intégration progressive de corps d'arquebusiers dans l'armée) ; déclin de l'armée féodale.</p> <p>* Regain d'intérêt pour le statut de soldat bien formé.</p> <p>* Conséquence du déclin de la cavalerie : perte de la place privilégiée de la noblesse sur les champs de bataille.</p>

Siècles	Faits historiques	Armes	Protections	Tactiques	Statut du combattant
17 ^e s.	<p>1618 : début de la guerre de Trente Ans.</p> <p>1648 : Traité de Westphalie : fin de la guerre de Trente Ans ; fin de la guerre de Quatre-Vingts Ans et scission entre Pays-Bas du Nord (République des Sept Provinces-Unies) et du Sud (Pays-Bas méridionaux ou catholiques).</p>	<p>* Apparition du <u>sabre</u>.</p> <p><i>Fin du 17^e s. :</i></p> <p>* Apparition de la <u>baïonnette à bouchon</u>, lance se fixant au <u>canon</u> d'une <u>arme à feu</u>.</p> <p>* Remplacement de la <u>baïonnette à bouchon</u> par la <u>baïonnette à douille</u>, qui permet de tirer et de recharger sans démonter la <u>baïonnette</u>.</p> <p>* Conséquence de l'introduction de la <u>baïonnette à douille</u> : disparition du <u>piquet</u> et de sa <u>lance</u> sur les <u>champs de bataille</u> ; utilisation d'<u>armes d'hast</u> réservée à des fins cérémonielles.</p>	<p><i>Vers 1650 :</i></p> <p>* Port habituel d'une <u>cuirasse</u> ou d'un simple <u>plastron</u> et d'un <u>casque</u> par les <u>cavaliers</u> et les <u>fantassins</u>, puis disparition de cet équipement chez les simples soldats.</p> <p>Remplacement fréquent du <u>casque</u> par un simple feutre (chapeau).</p> <p>* Généralisation des uniformes colorés, assurant esprit de corps et distinction des troupes sur le <u>champ de bataille</u>, où la <u>fumée</u> dégagée par la <u>poudre à canon</u> restreint la visibilité.</p>	<p>* Apparition de <u>régiments</u> plus restreints, pour une <u>mobilité</u> et un <u>contrôle</u> du <u>champ de bataille</u> accrus.</p> <p>* Intégration de l'<u>artillerie légère</u> à l'<u>infanterie</u>.</p> <p><i>Vers 1650 :</i></p> <p>* Conséquence de l'usage des <u>armes à feu</u>, entraînant l'augmentation de la distance de tir : chute du nombre de morts (le repli des troupes étant facilité par l'augmentation des distances des combats).</p> <p>* Limitation de l'usage des <u>forteresses</u>, dépassées par la <u>puissance</u> de l'<u>artillerie</u>, aux <u>garnisons</u> ou aux demeures.</p>	<p>* Création d'<u>armées nationales</u> plus fiables dans les Provinces-Unies, en Suède et en Angleterre, face à la brutalité des <u>mercenaires</u>.</p> <p>* Naissance d'instituts de formation et de corps de sous-officiers, face à l'apparition de tactiques plus complexes, et face à la nécessité d'une discipline et d'une coordination renforcées au sein de l'armée.</p> <p><i>Vers 1650 :</i></p> <p>* Fin du <u>fouagement</u>, pratique dévastatrice, décidée par les dirigeants européens.</p>
18 ^e s.	<p>1702 – 1713 : guerre de Succession d'Espagne.</p> <p>1713 – 1795 : période autrichienne</p> <p>1740-1780 : règne de Marie-Thérèse d'Autriche.</p> <p>1780-1790 : règne de Joseph II.</p> <p>1789-1790 : révolutions liégeoise brabançonne et restaurations.</p> <p>1795 : annexion de nos territoires à la République française.</p>	<p>* Production en masse de pièces de l'<u>artillerie</u> et des <u>armes à feu</u> ; remplacement du <u>mousquet</u> par le <u>fusil</u>.</p> <p>* Sur les <u>champs de bataille</u>, abandon de la <u>rapide</u>, devenue de plus en plus fine et courte, et limitée à un rôle cérémoniel, au profit du <u>sabre</u>.</p> <p><i>Dès 1759 :</i></p> <p>* Apparition de l'<u>artillerie montée</u>, plus mobile.</p>		<p>* Volonté des <u>officiers</u> de limiter les effets pervers des conflits (morts, crise économique...).</p> <p>* Principaux <u>fantassins</u> sur les <u>champs de bataille</u> : les <u>fusiliers</u>, maniant la <u>baïonnette à douille</u>, à la cadence de tir élevée.</p> <p>* Maintien de l'usage de la forte-épée et du <u>sabre</u> sur les <u>champs de bataille</u>, par les <u>cavaliers</u> et certains <u>fantassins</u>.</p> <p>* De par sa plus grande mobilité et sa puissance de destruction, importance de l'<u>artillerie</u> sur le <u>champ de bataille</u>.</p>	<p>* Implication dans les conflits limitée aux dirigeants et à leurs petites <u>armées de métier</u>.</p> <p>* Apport du ravitaillement par les armées, ce qui leur permet de se déplacer librement en zone ennemie et d'être généralement bien accueillies.</p> <p>* Existence d'un vaste réseau de routes et de casernes, ce qui canalise les troupes et réduit l'impact sur la population.</p>

Dans ce lexique sont repris les termes liés à la guerre et soulignés dans les textes reproduits ci-dessus (c'est-à-dire les textes identiques à ceux disponibles dans la salle « Armes et Armures », soit sur panneaux, soit lisible avec un QR code).

Arbalète : arme de trait formée d'un arc en acier monté sur un fût (une armature) de bois et lançant des projectiles appelés carreaux. Bien qu'attestée à l'époque romaine, elle se répand au Moyen Âge à partir des 11^e - 12^e siècles. D'une portée de 250 mètres, elle est plus puissante et précise que l'arc, mais son long rechargement nécessite la protection des arbalétriers par d'autres soldats et par un grand bouclier planté en terre, le pavois. Sa cadence de tir est de maximum 2 carreaux par minute. Son maniement est confié à un combattant spécialisé, l'**arbalétrier**.

Arc : arme de trait servant à lancer des flèches, composée d'une tige de bois ou de métal fortement recourbée par une corde fixée à ses deux extrémités. Son existence est attestée depuis la Préhistoire. Son usager se nomme un **archer**.

Arme : instrument de combat destiné à neutraliser un adversaire et/ou à s'en protéger. Elle peut être **tranchante** / **de taille** (destinée à couper, entailler), **perforante** / **d'estoc** (destinée à transpercer) ou **brisante** / **contondante** (qui blesse par le choc en créant des contusions).

Arme à feu : arme visant à l'origine à toucher une cible à grande distance avec des projectiles, au moyen de gaz produits par une déflagration (combustion rapide d'un composé chimique explosif). Depuis son introduction au 15^e siècle, elle est devenue l'arme la plus utilisée par l'humanité pour la guerre, la chasse et certains sports. Actionné à l'origine par la **poudre** noire, les armes à feu sont depuis 1886 propulsées par la poudre à fumée. « Arme à feu » est un terme générique pour toutes les armes produisant une déflagration, peu importe sa charge.

Arme à poudre : arme fonctionnant à l'aide de la poudre noire. Elle est utilisée progressivement en remplacement des **armes de trait** dès le début du 14^e siècle, avec la création de **canons** à main puis de l'**arquebuse** (15^e siècle) et du **mousquet** (du 16^e au 18^e siècle). Ces armes donneront naissance au **fusil** à la fin du 17^e siècle.

Arme blanche : arme utilisée manuellement, c'est-à-dire dont la mise en action n'est dû qu'à la force humaine ou à un mécanisme auquel elle a été transmise, et dont la lame ou la pointe est destinée à traverser le corps de l'adversaire en le perçant (**d'estoc**) ou en le tranchant (**de taille**) (**hache**, **lance**, **poignard**, **arbalète**, **épée**, **baïonnette**...). Sont donc exclues de cette catégorie les armes nécessitant l'usage de la **poudre à canon** ou d'autres matières explosives comme les **armes à feu**.

Arme d'hast : arme dont la partie principale est fixée à l'extrémité d'une longue **hampe** généralement en bois, ce qui augmente la portée effective et la puissance de frappe de l'utilisateur. Efficaces, polyvalentes (elles sont souvent fabriquées à partir d'outils agricoles ou d'autres instruments de la vie quotidienne) et peu coûteuses (elles sont disponibles en grande quantité et contiennent peu de métal), les armes d'hast sont principalement utilisées par les fantassins. Leur utilisation donne lieu à de nombreuses variantes et ces armes sont des incontournables sur le champ de bataille. Cependant, vers la fin du 17^e siècle, les armes à feu prennent le pas. Les armes d'hast seront dès lors réservées principalement à des fins cérémonielles, même si les officiers à pied et les sous-officiers l'emploient encore pour la garde du drapeau et l'alignement des troupes.

Arme de chasse : arme allant de l'arme blanche au fusil, servant à tuer le gibier.

Arme de combat : arme dont l'usage est dédié à la guerre.

Arme de jet : arme utilisant la simple action mécanique des muscles pour être lancée vers l'adversaire.

Arme de main : arme maniée à la main (épée, dague, etc.).

Arme de poing : arme de petite taille, qu'elle soit une arme blanche (poignard, etc.) ou une arme à feu (revolver, etc.), que l'on serre dans son poing.

Arme de trait : arme capable d'envoyer un projectile par l'intermédiaire d'un mécanisme, comme l'arc et l'arbalète.

Armée féodale = **ost** : armée reposant sur la levée d'hommes libres en état de porter les armes pour effectuer un service de guerre, à l'appel du seigneur, selon les circonstances. Cette armée est donc non permanente.

Armée de métier : armée organisée regroupant des hommes d'armes professionnels, rémunérés et entraînés en temps de guerre comme en temps de paix.

Armes (héraldique) = **armoiries** : ensemble de symboles (faune, flore, monuments, devises, etc.) et de couleurs attribués à des familles nobles, puis des villes, des dignitaires religieux, des familles bourgeoises ou des corporations,

pour permettre leur identification. L'ouvrage reprenant les armoiries d'individus ou de collectivités, sous forme de dessins, de peintures ou de descriptions, se nomme un armorial.

Armet : casque épousant la forme de la tête, apparu au 14^e siècle, plus léger que le bacinet qu'il détrône. Il possède une visière mobile et une pièce qui recouvre et protège le cou lorsque la visière est relevée. L'armet des armures à la Maximilienne possède une visière à **soufflet**, c'est-à-dire percée de petites ouvertures pour permettre une meilleure respiration.

Armoiries : voir **armes**.

Armure : ensemble des pièces d'acier forgé protégeant le corps du combattant des coups portés par l'adversaire. L'armure est portée par l'élite combattante. Des armures sont aussi revêtues lors de joutes ; leur poids est plus important que celui des armures de guerre et leur protection maximale.

Armure complète ou **harnois** : armure apparaissant au 15^e siècle, couvrant l'entièreté du corps et pourvue d'articulations mobiles. Au 16^e siècle, elle sera progressivement réservée aux joutes.

Armure de plates : contrairement à l'armure de mailles (voir cotte de mailles), c'est une armure composée de plaques de métal forgées sur mesure et fixées intégralement ou en partie sur des sangles ou des armatures de cuir.

Armure gothique : armure complète apparue vers 1420-1440 et portée jusqu'à vers 1500, aux surfaces lisses et aux lignes et arêtes prononcées qui rappellent les arcs d'ogive, éléments-clés de l'architecture gothique, ainsi que les plis des vêtements civils. La tête et la nuque sont protégées par la salade, casque avec longue partie arrière pointue.

Armure à la Maximilienne : armure complète apparue vers 1500 et portée jusqu'à 1530 ; elle se caractérise par ses cannelures parallèles ou en éventail recouvrant la majeure partie de l'équipement mais jamais la grève (pièce recouvrant le bas de la jambe). Tout en évoquant les plis des vêtements civils de l'époque, ces cannelures permettent de parer les coups d'épée et augmentent la résistance des plaques. Le sommet de l'armure est composé d'un armet à soufflet.

Armure Renaissance : armure apparaissant vers 1530 et portée jusqu'à 1590, enrichie de fines décorations telles que des bandes gravées à l'eau-forte et des dorures. Elle se bombe au niveau du ventre en formant une arête centrale destinée à dévier les coups ou les balles. Typique de l'armure Renaissance, la garniture désigne l'ensemble des éléments de l'armure pouvant se combiner de différentes façons en fonction de l'usage (guerre, parade ou joute). Ainsi, l'armure de joute comporte des pièces de renfort telles que le grand miton et le manteau d'armes (ou écu de joute), qui protègent le côté gauche du joueur.

Armure noir-et-blanc : demi-armure apparaissant à la fin du 16^e siècle, et dont les surfaces ont été polies et noircies (peintes en noir) en alternance. Les surfaces sombres préviennent la rouille et créent un effet esthétique en contrastant avec le métal poli. C'est l'armure portée par les reîtres.

Demi-armure : armure réduite à la protection de la tête (casque), des bras (épaulières, brassards, gantelets) et du torse (plastron et dossière, formant la cuirasse) jusqu'à la partie supérieure des cuisses (tassettes).

Le développement fulgurant des armes à feu au 16^e siècle rendant les armures complètes inutiles, les cavaliers mais aussi bon nombre de fantassins adoptent la demi-armure sur les champs de bataille. En effet, les armures, renforcées pour résister à l'épreuve des balles, deviennent plus lourdes ; elles sont dès lors raccourcies et ne protègent plus que les organes vitaux. La demi-armure, possédant une forme standardisée et des pièces interchangeables, est fabriquée en masse. Dès 1650, l'armure se résume à une cuirasse ou un simple plastron.

Armurier : personne qui fabrique, répare ou vend des armes et / ou des armures.

Arquebuse : arme à feu portative apparue au 15^e siècle, sorte de canon à main allégé, dont le projectile est propulsé par l'explosion d'une charge de poudre. Elle est portée et actionnée en appui sur une fourquine (en raison de son poids) par un seul homme d'armes spécialisé dans son maniement, l'arquebusier. Son efficacité est limitée ; vers 1550 elle sera remplacée sur les champs de bataille par le mousquet.

Arsenal (dans le contexte militaire) : dépôt d'armes et de munitions.

C'est aussi ainsi que sont nommées les collections d'armes et d'armures constituées par les souverains avec leurs propres armures, des cadeaux diplomatiques et des trophées de guerre ; ces collections reflètent donc la puissance de l'État.

Artillerie : ensemble des armes servant à envoyer des projectiles à grande distance.

Artillerie à poudre : artillerie utilisant la poudre à canon pour propulser divers projectiles de gros ou petit calibre (= diamètre). Elle se répand en Europe au 14^e siècle.

Artillerie légère : artillerie de petit calibre et très mobile (couleuvrine ...), mise en œuvre par les fantassins, utilisée également pour la défense des remparts et sur les navires.

Artillerie lourde : artillerie constituée d'armes de gros calibre (canon...), destinée aux sièges.

Artillerie montée : artillerie à cheval, autrement dit, artillerie dont les pièces lourdes mais aussi leurs servants (artilleurs chargés d'approvisionner l'arme pendant le tir) sont transportés à cheval.

Assiégeant : celui qui assiège, c'est-à-dire qui tente de prendre par la force un château fort, une ville, une citadelle, etc. en s'établissant devant ce lieu.

Assiégés : celui qui est assiégé, c'est-à-dire dont la résidence est encerclée, cernée par des adversaires qui tentent de s'emparer par la force.

Au corps à corps (en parlant d'un combat) : combat rapproché, c'est-à-dire où les corps des adversaires se touchent ou presque.

Barbute : casque enveloppant le front, les joues et la nuque apparu à la fin du 14^e siècle et porté surtout au 15^e siècle, dérivé du bacinet. Il est principalement utilisé dans la péninsule italienne et en Suisse, en priorité par des fantassins.

Bacinet ou **bassinot** : calotte de fer dérivée de la cervelière, de forme arrondie ou conique et prolongée par un couvre-nuque. Sa visière mobile, percée de trous et en forme de museau de chien, protège le visage. Une fois la visière relevée, le cou est dégagé. Il apparaît à la fin du 14^e siècle et remplace le heaume à la guerre. Il tombe en désuétude au 15^e siècle, supplanté par l'armet.

Baïonnette ; baïonnette à bouchon ; baïonnette à douille : arme blanche qui s'adapte à l'extrémité d'un fusil pour le combat au corps à corps. La première baïonnette, apparue à la fin du 17^e siècle, est la baïonnette à bouchon : elle possédait une poignée cylindrique qui s'ajustait directement dans le canon de l'arme à feu, ce qui l'empêchait de tirer. Elle est rapidement remplacée par la baïonnette à douille qui se fixe sur le canon de l'arme à feu par un élément en forme d'anneau, ce qui permet de tirer et de recharger sans démonter la baïonnette.

Bardiche : arme d'hast mentionnée dès 1250 et utilisée principalement entre le 14^e et le 17^e siècle. Arme de taille dérivée d'un outil agricole, elle est garnie d'un fer de hache allongé en forme de croissant, la partie haute du croissant permettant également la frappe d'estoc, capable de transpercer une armure. Le fer est fixé à la hampe à l'extrémité basse du croissant et en son milieu. Arme robuste, ni trop longue ni trop lourde, elle peut causer des blessures profondes et trancher l'échine d'un cheval.

Bataille : action générale de deux armées qui se livrent combat. À l'époque féodale, les chevaliers se regroupent autour de la bannière d'un chef, un seigneur plus puissant pour lequel 30 à 40 chevaliers vont se battre côte à côte. Les lignes de chevaliers adverses s'élancent l'une contre l'autre pour tenter une percée et éventuellement prendre l'ennemi à revers. Tout se fond très souvent en une mêlée.

Bataille ouverte : combat mettant les adversaires en contact direct.

Bataille rangée : bataille au cours de laquelle deux armées se rencontrent sur un terrain découvert préalablement choisi, selon un plan de bataille. Ce type de bataille ne représente que 30% des combats, le restant étant constitué de sièges de villes ou de châteaux forts.

Bélier (dans le contexte militaire) : machine de guerre formée d'une poutre dont l'une des extrémités était munie d'une masse de métal qui représentait parfois une tête de bélier. Elle s'utilisait pour démolir les murailles des places en état de siège.

Blindé : dont les parties les plus vulnérables sont renforcées pour protéger contre les coups, les projectiles, les explosifs.

Bombarde : canon (simple bouche à feu) apparu au 14^e siècle, servant à lancer des boulets. Cette pièce d'artillerie était principalement utilisée pour démolir des fortifications. Son manque de précision et sa faible cadence de tir la rendait plus effrayante que meurtrière. Elle se charge par la bouche, contrairement à la couleuvrine qui la détrône à la fin du 15^e siècle.

Bouche (de canon) : orifice à l'avant d'un canon par lequel la poudre et le projectile sont introduits.

Bouclier : pièce utilisée depuis la Préhistoire, généralement en bois, portée devant soi comme protection contre les coups de l'ennemi. Cependant, une arme utilisée avec force peut le percer ou le briser. Sa forme et sa taille varient, du petit modèle destiné au combat de mêlée au grand panneau protégeant tout le corps, comme le pavois. La main droite tenant l'arme, le bouclier est toujours porté du côté gauche. Il ne résiste pas à l'introduction des armes à feu et de la poudre.

Boulet (de canon) : projectile sphérique. Au 14^e siècle, époque à laquelle apparaissent les premiers canons, ils sont en

pierre. Au 15^e siècle s'ajoutent des boulets en fonte, plus solides (ils ne se brisent pas à l'impact), plus lourds et plus destructeurs.

Boulon : projectile de type carreau d'arbalète, mais de plus grand format pour servir aux pièces d'artillerie.

Bourguignotte : casque d'origine bourguignonne porté de la seconde moitié du 16^e siècle à la fin du 17^e siècle, se caractérisant par une pointe large, fixe ou articulée, et une crête qui fait dévier les coups d'épée. Il a inspiré le casque Adrian, coiffé par les poilus français en 1915 et adopté par d'autres armées alliées.

Bouton (de bouclier) : pièce qui recouvre le centre du bouclier, en forme de pointe ou de cylindre.

Brigandine : protection du torse constituée d'un habit de tissu ou de cuir sur lequel sont fixées des plaques de métal qui se chevauchent sur le revers (côté peau) au moyen de rivets, visibles côté externe.

Brogne ou **broigne** : tunique d'étoffe ou de cuir protégeant le torse, recouverte d'éléments métalliques, acquis par les combattants du 11^e siècle les plus fortunés. Dès le 12^e siècle, cet équipement est remplacé par la cotte de mailles.

Cabasset : casque de forme ogival et dont la pointe se dresse comme la queue d'une poire, utilisé en Espagne et en Italie par les piquiers et l'infanterie, de la seconde moitié du 16^e siècle à la fin du 17^e siècle.

Calotte : petit couvre-chef rond ne couvrant généralement que le sommet de la tête.

Cannelure : sillon, rainure, comme celles qui décorent les armures à la Maximilienne, produites entre 1500 et 1530.

Canon : pièce d'artillerie de taille et de portée variable (bombarde, couleuvrine, utilisant la poudre à canon pour lancer un projectile. Encore rudimentaires au 14^e siècle, les canons, réalisés en bronze puis en fonte, envoient des flèches, des boulons puis des boulets en pierre. Au 15^e siècle commencent à être utilisés des boulets en fonte, plus destructeurs, évinçant catapultes et béliers, et incitant les villes et châteaux à renforcer leurs défenses.

C'est aussi le nom que porte la partie d'une arme à feu portative, en forme de tube, dans laquelle on met la charge et servant à lancer le projectile.

C'est également le nom d'une partie de l'armure qui protège le bras et l'avant-bras.

Cantine : récipient servant à conserver des aliments ; certaines cantines, mises sur le feu, peuvent également servir à la cuisson d'aliments.

Capuchon (de bouclier) : pièce plutôt aplatie et de grand diamètre qui recouvre le bouclier.

Caracole : tactique de cavalerie utilisée dès le 16^e siècle par les reîtres allemands, destinée à créer un « feu roulant » : les cavaliers sont disposés en plusieurs rangs ; le premier rang tire à l'arme à feu sur l'ennemi, puis fait demi-tour par la gauche et se replie au dernier rang pour recharger. Et ainsi de suite, rang après rang.

Carré (de fantassins, d'infanterie) : hommes d'armes disposés soit en carré pour faire face à l'ennemi de quatre côtés, soit en plusieurs rangées.

Carreau (d'arbalète) : projectile d'arbalète, court et à quatre faces.

Caserne : bâtiment destiné à loger des troupes.

Casque : coiffure militaire généralement en cuir ou en métal, destinée à protéger la tête des coups d'armes blanches lors des combats rapprochés. Elle évolue (casque normand, heaume, bacinet, armet, salade, morion, cabasset, bourguignotte...) de façon à offrir une meilleure résistance aux armes qui deviennent de plus en plus percutantes. Au Moyen Âge, ce sont essentiellement les combattants les plus riches qui en portent. Au 17^e siècle, le port du casque tend à diminuer au profit d'un simple feutre (chapeau).

Casque « normand » : casque conique avec protection nasale, porté au-dessus d'un capuchon.

Catapulte : pièce d'artillerie utilisée pour lancer divers projectiles (pierres, déjections, cadavres destinés à contaminer les réserves d'eau de l'ennemi) à grande distance, par procédé mécanique et donc sans utilisation d'explosif. L'envoi de ces projectiles a pour but d'effrayer et démoraliser l'ennemi, et de propager des maladies. La force de propulsion vient de la tension d'un arc géant.

Cavalier : combattant à cheval.

Cavalerie : ensemble des troupes servant à cheval.

Cavalerie légère : cavalerie de mouvement, très mobile et peu armée, chargée par exemple des opérations de reconnaissance.

Cavalerie lourde : cavalerie de charge, solidement protégée par des cuirasses et lourdement armée.

Cervelière : calotte hémisphérique, d'abord en toile puis en mailles de fer ou d'acier, destinée à protéger la tête et portée seule ou sous le heaume ou le bacinet, sur ou sous la cotte de mailles. Elle est coiffée durant presque tout le Moyen Âge.

Champ de bataille : terrain où a lieu une bataille.

Chanfrein : partie du crâne de certains animaux comprise entre le front et les naseaux ; par extension, pièce d'armure couvrant cette partie du corps d'un animal, principalement le cheval.

Chapel de fer : casque en métal dont la forme s'inspire du chapeau rond civil, porté par les gens d'armes à pied dès le 13^e siècle. Il disparaît au début des Temps modernes.

Charge : mouvement rapide, attaque en direction de l'adversaire (à la guerre ou au tournoi). À ne pas confondre avec un « rôle », une « fonction » comme dans le cas de charges héréditaires.

Château à motte ou **motte castrale** : apparu au 10^e siècle, donjon de bois construit au sommet d'une butte et entouré d'un fossé (la terre creusée pour ce fossé ayant servi à élever la butte). La domesticité, les animaux et l'approvisionnement se trouvent dans un enclos, la basse-cour, entourée d'une palissade et précédée d'un autre fossé. Le 11^e siècle ne voit que de rares évolutions à cette construction : le renouvellement des remparts de bois et l'élargissement des fossés. Dès le 12^e siècle, ces châteaux à motte sont progressivement remplacés par des forteresses en pierre.

Château fort : forteresse en pierre souvent construite sur une hauteur et/ou difficilement accessible, aux murs flanqués de tours et entourés d'un fossé, servant d'habitation seigneuriale.

Chausse-trappe : petit objet de fer constitué de plusieurs pointes, disséminé, comme des mines aujourd'hui, pour que les pieds d'hommes et les pattes d'animaux du camp ennemi s'y blessent.

Chevalier : au Moyen âge, homme d'armes combattant à cheval, appartenant à l'élite guerrière. Il achète et entretient son cheval à ses frais.

Chien (de fusil) : mécanisme de mise à feu d'une arme à feu.

Coalition : union temporaire de peuples, d'États, contre un ou plusieurs ennemis communs. Les personnes ou puissances réunies en coalition sont les **coalisés**.

Contremarche : marche dans une direction contraire à celle qui a été suivie initialement.

Coquille (sur la garde d'une épée) : partie de la garde en forme de demi-sphère qui enveloppe et protège la main.

Corselet : cuirasse légère.

Corsèque (nom féminin) : longue lance dont la lame est accompagnée de pointes latérales. Elle est principalement utilisée en France et en Italie du 15^e au 17^e siècle, popularisée par les mercenaires corses.

Cotte (de mailles) : tunique ou sorte de chemise portée à la guerre, faite d'anneaux métalliques attachés les uns aux autres pour former un maillage protecteur. Au 14^e siècle, elle est renforcée par de petites plaques métalliques reliées entre elles pour protéger davantage les parties vulnérables du corps, comme les coudes et les genoux, face aux carreaux d'arbalète.

Couleuvrine : long canon dont la forme évoque celle d'un serpent, apparu au 15^e siècle, pouvant être soit portatif, soit posé sur un affût (support sur roues pour déplacer un canon).

Cuirasse : partie d'armure protégeant le corps, des épaules jusqu'à la ceinture.

Culasse (de canon) : partie postérieure (opposée à la bouche) d'une arme à feu, où se passe l'allumage de la poudre pour la propulsion du projectile.

Dague : poignard ou épée courte en usage du Moyen Âge au 18^e siècle, dont la lame aiguë et plate pouvait transpercer les cottes de mailles.

Donjon : tour d'abord en bois puis en pierre, carrée ou circulaire, construite sur une butte, protégée par une palissade et un fossé de part et d'autre de la palissade. L'étage de cette construction servait de demeure au seigneur et à sa famille et n'était accessible que par une passerelle mobile. Des guetteurs pouvaient prendre place sur le toit. Dans le soubassement se tenaient les réserves de victuailles et la prison. Voir château à motte, ou motte castrale.

Épée : arme blanche formée d'une monture et d'une lame, permettant de couper (arme de taille, ou tranchante) ou transpercer (arme perforante). À l'origine, le quillon de l'épée de taille est cruciforme (en forme de croix) et sa lame large. Symbole par excellence de puissance et de justice. Vers 1250, la lame devient davantage tranchante et longue.

Forte-épée : lourde épée à lame droite et longue surtout employée au 18^e siècle.

Éperon : instrument de métal accroché au talon de la chaussure d'un cavalier et équipé à l'arrière d'une pointe ou d'une molette (sorte de roues à multiples pointes). Le cavalier l'enfonce dans le côté du cheval pour le faire avancer plus rapidement.

Fantassin : soldat d'infanterie, c'est-à-dire se déplaçant et combattant à pied.

Faux de guerre : arme d'hast dérivant de l'outil agricole utilisé pour couper les plantes et les céréales, composé d'une lame d'acier légèrement recourbée, tranchante du côté concave, qui se termine en pointe à un bout et qui est fixée à

l'autre bout à un manche en bois muni d'une poignée. Utilisée pour la guerre par des paysans, la lame de la faux se fixe sur une hampe dans le prolongement du manche.

Flèche : projectile perforant fait d'une tige de bouleau, frêne ou chêne, d'environ 80 cm, très pointue. Elle est garnie de plumes d'oie ou de poule, et cirée pour mieux glisser. L'arc peut être en bois d'if, plus cher, pour les meilleurs archers. L'archer tire par salves et en masse (3 à 6 flèches à la minute). Le tir est souvent parabolique pour tomber comme une pluie sur l'adversaire. Son maniement est confié à des combattants spécialement entraînés à cette tâche, qui reçoivent chacun avant le combat une douzaine de flèches plantées en terre devant eux. Par la suite, ils récupèrent les flèches échangées au cours de la bataille.

(En) formation (dans le contexte militaire) : (selon la) disposition que prend une force armée.

Forteresse : lieu fortifié destiné à défendre une place ou une région ; château fort.

Fortification : ouvrage de défense existant depuis la Préhistoire, construit en prévision d'une attaque. De simples palissades de bois, talus de terre ou murs de pierre, les fortifications évoluent selon les lieux en des constructions colossales, parfois en briques. Les fortifications offrent un refuge lorsque l'adversaire est trop nombreux pour être combattu en bataille ouverte.

Fourquine (nom féminin), parfois aussi **fourquin** (nom masculin) : fourche sur laquelle le tireur fait reposer le poids de son arquebuse ou de son mousquet lorsqu'il est en position de tir.

Fourrage (dans un contexte militaire) : approvisionnement des chevaux des troupes en nourriture.

Francisque : hache à un seul tranchant, plus rarement à deux tranchants, utilisée par l'élite guerrière des Francs comme arme de jet à la guerre. Sa portée et sa précision sont réduites, mais la lourdeur de sa lame assure un impact important sur la cible. Au 20^e siècle, le régime collaborationniste français de Vichy l'utilise comme symbole.

Fusil : arme à feu individuelle constituée d'un canon long fixé sur une monture généralement en bois et comportant des dispositifs de visée et de mise à feu. Mis au point à la fin du 17^e siècle, il supprime le mousquet au siècle suivant.

Fusilier : soldat armé d'un fusil.

Gantelet : gant de cuir ou de peau couvert de lames de fer, de mailles ou de clous qui faisait partie de l'armure aux 15^e et 16^e siècles. Il est composé du revers, ou bracelet, qui couvre une partie de l'avant-bras, et du miton, qui recouvre le dessus de la main.

Garde (d'une arme blanche) : partie séparant la monture de la lame, de branche perpendiculaire à l'axe de l'arme ou/et en forme de coquille, destinée à protéger la main tenant cette arme.

Garnison : ensemble de troupes occupant une place, une forteresse pour la défendre ; place où stationne au moins une unité de l'armée, même en temps de paix.

Grève : appelée aussi jambière, pièce de l'armure protégeant le bas des jambes, entre le genou et le pied.

Hache de guerre : instrument tranchant utilisée comme arme et non comme outil. Elle est formée d'une lame généralement courbe fixée sur un manche. Son poids (parfois au-delà d'un kilo) et son manque d'équilibre (contrairement à une épée, équilibrée par son pommeau) la rend difficile à manier mais permet des frappes plus puissantes.

Hallebarde : arme d'hast employée par des fantassins, en usage entre le 13^e et le 15^e siècle en Europe occidentale, formée d'une longue hampe en bois, munie d'une pointe en fer pour transpercer (arme d'estoc), d'un croc pour agripper et d'une lame courbe (hache) pour trancher (arme de taille). Depuis la fin du 17^e siècle, elle fait office d'arme d'apparat pour des hommes assurant une garde d'honneur (garde vaticane, etc.).

Hampe : long manche ou support, généralement en bois, d'une arme d'hast, d'un drapeau ou d'un instrument.

Harnois : armure complète (munie d'articulations mobiles) d'un homme d'armes.

Heaume : casque cylindrique à sommet plat puis conique, recouvrant entièrement la tête, souvent garnis d'un panache permettant d'identifier son porteur, il remplace le casque conique à protection nasale dès le 12^e siècle. Lourd, étouffant, vulnérable aux coups de plus en plus destructeurs des épées et masses d'arme, il est remplacé pour la guerre par le bacinet dès la fin du 14^e siècle. Le terme de « heaume » continue d'être utilisé pour le casque de joute, mais sa forme change.

Infanterie : ensemble des hommes de guerre se déplaçant et combattant à pied.

Janissaire : soldat d'élite de l'infanterie ottomane, du 14^e au 19^e siècles, initialement esclave d'origine européenne et chrétienne puis converti à l'islam.

Joute : combat de parade où deux chevaliers armés chacun d'une longue lance essaient de désarçonner l'adversaire en s'élançant l'un vers l'autre. À la fin du jeu, celui qui a gardé sa lance intacte, ou dont le bout de lance cassée resté sur

son manche est le plus long, est déclaré vainqueur. La joute est un composant mineur du tournoi jusqu'au 14^e siècle. À cette époque, la joute, étalage de prestige et de prouesse martiale, éclipse le tournoi par sa popularité. Elle disparaît entre la fin du 16^e et le 17^e siècle au profit d'événements cérémoniels sans combat.

Lame : partie tranchante d'une arme blanche destinée à couper. Elle peut n'avoir qu'un seul côté capable de trancher, ou être à double tranchant. Sa forme est variée : généralement plate, elle peut être recourbée comme pour le sabre ; sa section peut être aussi triangulaire ou en losange, comme pour la rapière à la fin du 18^e siècle.

Lance : arme composée d'un long manche terminé par une pointe de fer. À la différence du javelot, la lance ne se... lance pas ! Les armes d'hast présentées dans la salle Armes et Armures sont toutes des armes destinées à être gardées en main.

Langue de bœuf : arme d'hast formée d'un long manche au bout duquel est fixé une longue et large pique en fer accompagnée de pointes de part et d'autre, utilisée pour blesser l'ennemi à distance.

Lansquenets : fantassin originaire des États de langue allemande, servant dans différentes armées européennes comme mercenaires au 15^e et 16^e siècles.

Machine de siège : tout type d'engin utilisé pour mettre le siège devant une place dont on veut se rendre maître par la force : bélier, tour de siège, trébuchet, catapulte...

Masse d'armes : arme contondante constituée d'une partie lourde (la masse) accrochée au bout d'un manche. Au Moyen âge, ces armes permettent d'enfoncer et de déformer les armures, ce que ne parviennent pas à faire les armes de taille.

Mêlée (combat de mêlée) : combat où on lutte au corps à corps, de manière à ce que les corps des adversaires se touchent ou presque.

Mercenaire : homme d'armes s'engageant volontairement dans une armée étrangère contre rémunération.

Milice : troupe formée par les bourgeois d'une ville, levée pour faire régner l'ordre à l'intérieur de la ville ou pour renforcer l'armée régulière.

Miton : partie du gantelet couvrant le dessus de la main et dont tous les doigts sont dans la même poche.

Monture (d'épée) : partie de l'épée qui permet de le tenir, de le porter en main.

Morion : casque, souvent très décoré, en usage aux 16^e siècle et 17^e siècles, reconnaissable par sa haute crête et sa forme effilée, ce qui permet de faire glisser sur les côtés la lame de l'épée frappant le sommet du crâne. Il a été rendu populaire par les premiers à le porter, les fantassins de l'armée espagnole.

Mousquet : arme à feu portative que l'on appuie sur une petite fourche (fourquine). Plus lourd mais de plus grande portée que l'arquebuse, il remplace progressivement celle-ci dès la seconde moitié du 16^e siècle, malgré les inconvénients liés à l'usage d'une mèche enflammée (dangereux à proximité des charges de poudre et inutilisable sous la pluie). Il précède le fusil.

Officier : militaire détenteur d'un grade lui permettant d'exercer un commandement.

Panache : signe héraldique en cuir bouilli, parchemin ou os de baleine, garnissant le sommet d'un heaume, et dont la forme symbolique ou animale permet d'identifier le porteur.

Pavois : grand bouclier maintenu par un autre soldat ou planté en terre à l'aide de pointes d'acier, derrière lequel se cache l'archer ou l'arbalétrier pour recharger son arme.

Pique : arme d'hast comportant une hampe généralement plus courte que celle de la lance et terminée par un fer plat et aigu. Elle tombe en désuétude avec l'invention de la baïonnette à la fin du 17^e siècle. Elle est manœuvrée par le **piquier**, fantassin présent notamment dans les tercios espagnols et les corps de lansquenets. Les piquiers défendaient leur unité contre la cavalerie ennemie.

Pistolet : arme à feu à canon court, que l'on tient d'une seule main grâce à sa poignée courbe, et avec laquelle on tire à bras tendus. Elle a été créée au 16^e siècle.

Plastron : protection limitée au torse.

Poignard : arme blanche à lame courte, assez large, tranchante et effilée à son extrémité, garnie d'un manche.

Poire à poudre : récipient portatif, généralement de cuir bouilli, parfois aussi bois de cerf ou en corne, dans lequel on mettait la poudre qui servait à l'allumage de l'arme à feu.

Pommeau : partie arrondie, en forme de petite pomme, terminant la monture d'une épée. Son poids contrebalance celui de la lame, et l'équilibre.

Poudre à canon : poudre noire (mélange de soufre, de salpêtre et de charbon de bois) utilisé comme explosif. Connue en Chine depuis au moins le 10^e siècle, elle arrive dans nos régions durant les croisades. Elle marque un tournant

majeur dans l'histoire militaire, permettant le développement de l'artillerie puis des armes à feu portatives.

Pourpoint : vêtement d'homme qui couvrait le torse jusqu'au-dessous de la ceinture, en usage en Europe du 13^e siècle à la Renaissance.

Projectile : corps projeté par une arme.

Quillon : chacune des deux tiges de l'épée qui forment une ligne transversale au-dessous de la monture, donnant à l'épée la forme d'une croix (= cruciforme). Sa fonction est de bloquer une lame adverse filant le long de l'épée.

Rapière : épée apparue au 15^e siècle, plus longue et plus fine que l'épée traditionnelle, flexible, conçue pour transpercer l'adversaire (arme d'estoc). Une dague de la main gauche lui est parfois adjointe. À la fin du 18^e siècle, sur les champs de bataille, la rapière cède le pas au sabre, à la lame recourbée. La rapière devient de plus en plus fine et courte, sa garde est remplacée par une coquille et la lame à double tranchant est remplacée par une lame de section triangulaire ou en losange. Sa fonction devient cérémoniale.

Régiment : unité militaire.

Reître : cavalier équipé d'une arme à feu, originaire des États de langue allemande, mercenaire au service de différentes armées européennes au 16^e siècle. Il est réputé pour sa brutalité.

Remparts : épais mur de pierres ou de briques destiné à protéger la place qu'il entoure en le rendant inaccessible de l'extérieur.

Rondache (nom féminin) : bouclier circulaire utilisé depuis l'Antiquité en Europe et en Orient.

Sabre : épée, apparue à la fin du 18^e siècle, caractérisée par sa longue lame courbe et son extrémité pointue.

Salade : casque presque sphérique à longue partie arrière pointue, protégeant la tête et la nuque, apparu au 15^e siècle. Son nom vient du vieil italien *celata* (« coupole », « ciel »), donné en raison de sa forme arrondie.

Sax ou **scramasaxe** (nom masculin) : épée courte à un seul tranchant couramment utilisée par les combattants ordinaires des peuples germaniques entre le 5^e et le 9^e siècles.

Soleret : pièce de l'armure protégeant le pied, constituée de lamelles de métal emboîtées et articulées. Les solerets peuvent être « à la poulaine », c'est-à-dire en forme de cette chaussure à longues pointes (la poulaine) portées aussi bien par les hommes que par les femmes à la fin du 15^e siècle (pratique pour enfiler des étriers, moins pour marcher), « à pied d'ours » ou « en pattes d'ours », à larges bouts évasés, ou encore « en bec de cane », dont la forme arrondie rappelle celle des bottes d'aujourd'hui.

Siège : lieu où s'établit une armée, devant une ville ou une place forte dans le but d'en prendre possession ; ensemble d'opérations militaires menées devant une place forte pour l'attaquer et s'en emparer (siège offensif) ; ensemble d'opérations militaires visant à résister aux assiégeants et à défendre la place (siège défensif). Les assiégeants ont la possibilité d'affamer et assoiffer les assiégés en bloquant l'approvisionnement et polluant les réserves d'eau par l'envoi de déjections et de cadavres, et d'utiliser des machines de siège pour détruire les remparts. Dès 1425, la puissance de l'artillerie à poudre accélère la destruction des remparts ; l'assiégé perd son avantage.

Sous-officier : militaire dont le grade est inférieur à celui de l'officier et dont la fonction est d'en être l'auxiliaire.

Tactique (militaire) : art d'utiliser les meilleurs moyens et les meilleures formes de combat possibles pour triompher de son adversaire.

Tercio : unité d'infanterie de l'armée espagnole sous le règne des Habsbourg (16^e siècle – début 18^e siècle), constitué d'hommes d'armes professionnels et permanents. Mélangeant des porteurs d'armes d'hast (piques) et d'armes à feu (arquebuses), et se tenant en carré (les piquiers situés à l'extérieur du carré et protégeant les arquebusiers), ils sont redoutables contre la cavalerie lourde sur les champs de bataille. Un régiment comporte 3.000 hommes. Chaque tercio possède son propre matériel et sa propre juridiction.

Tour de siège : haute tour de bois rendue mobile par quatre roues, servant de machine de siège propre à protéger les assaillants pendant les manœuvres d'approche des murs de fortifications.

Tournoi : ensemble de jeux équestres pratiqués comme entraînement militaire dès l'époque carolingienne (8^e – 9^e siècles), sans doute dérivés des tournois rituels de la cavalerie romaine, auxquels sont adjoints des mêlées, véritables simulacres de batailles. Au 12^e siècle émerge la forme « classique » du tournoi en tant que spectacle ritualisé : mêlées entre chevaliers, jeux d'adresse, combats à pied... La joute est un composant mineur du tournoi jusqu'au 14^e siècle. Voir **joute**.

Trébuchet : pièce d'artillerie à contrepoids utilisée pour lancer des pierres contre les murailles des châteaux et des villes.

Trident : arme d'hast connue depuis l'Antiquité, dont le fer, fixé au sommet d'une hampe, est divisé en trois pointes, renforcées à leur extrémité de lames tranchantes ; sorte de fourche à trois dents.

3. APRÈS LA VISITE

Pour prolonger la visite en classe... ou hors de la classe

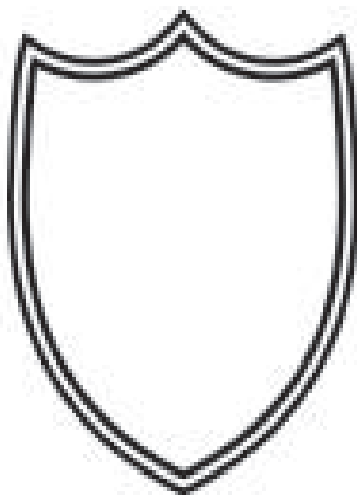
Activités en classe

Crée ton blason *

Dans la salle « Armes et Armures », tu as pu voir, sur des objets ou des panneaux, des **armoiries**. Ces symboles peuvent être par exemple des animaux, des éléments de la nature, des monuments ou des objets du quotidien auxquels on attribue certaines caractéristiques. Ils permettent d'identifier des familles, des villes ou d'autres communautés.

Et toi, comment peux-tu te représenter de manière symbolique ? À ton tour de choisir tes armoiries !

Décore le blason ci-dessous, en collant ou en dessinant des images. Tu peux diviser le blason en deux, trois ou quatre parties. À quel(s) élément(s) veux-tu être associé ? En quoi reflète(nt)-t-il(s) ta personnalité, tes goûts et/ou les activités que tu pratiques ?



Expressions françaises et univers militaire **

Plusieurs expressions de la langue française sont tirées de la guerre et de l'usage des armes.

Voici quelques pistes pour les exploiter :

1. Chercher l'origine, le sens propre, de l'expression.
2. Établir son sens figuré, dans le langage courant.
3. Illustrer l'expression prise dans son sens propre à travers une représentation visuelle : un dessin, une peinture, un collage, un montage... et faire deviner à la classe l'expression qui se cache derrière.
4. Placer l'expression dans un contexte signifiant pour en faire comprendre le sens figuré, par exemple :
 - dans un court texte ;
 - dans une petite saynète
5. Formuler un synonyme ou une expression équivalente, selon les différents registres (niveaux) de langage : soutenu, courant et familier.

Passer l'arme à gauche	Vendre la mèche
Un coup de poignard dans le dos	À couteaux tirés
À un jet de pierre	Monter aux créneaux
À armes égales	Battre la chamade
Passer au fil de l'épée	Un tire-au-flanc
Croiser le fer	(Ne pas) faire long feu
(Se faire) hacher menu	Avoir les cheveux en bataille
(Arriver / partir) comme un boulet de canon	À visage découvert
En chien de fusil	Sans tambour ni trompette
Se tirer une balle dans le pied	Tirer à boulets rouges
Faire le siège de (quelque chose / quelqu'un)	Tomber (pleuvoir) des hallebardes
(Se faire) catapulte	De la chair à canon
De but en blanc	Un rhume carabiné
Tailler des croupières à quelqu'un	Cueillir des lauriers
Prendre du galon	Gagner ses éperons
À brûle-pourpoint	Mettre à pied
En prendre pour son grade	Avoir quelqu'un dans le collimateur
Foncer tête baissée	Avoir la corde au cou
Un vieux de la vieille	Une joute

Le domaine de la **chasse** a lui aussi donné naissance à des expressions courantes.

En voici quelques-unes : faire flèche de tout bois, à cor et à cri, un froid de canard, être aux abois, sonner l'hallali, rompre les chiens...

Un passé fantasmé ?

Critique d'œuvres contemporaines

mettant en scène le Moyen Âge ou les Temps modernes ***

Les films que nous voyons, les livres et bandes dessinées que nous lisons et qui mettent en scène le passé nous en donnent-ils une image correcte ?

Voici une liste d'œuvres qui se peuvent se prêter à une confrontation entre fiction et réalité historique. Une grille d'analyse, fournie juste après, propose des pistes d'exploitation.

Bandes dessinées :

1) Séries :

- *Chevalier Ardent*, série créée par François CRAENHALS (une vingtaine d'albums parus chez Casterman depuis 1970) : la série conte les aventures d'un fougueux chevalier du Moyen Âge, épris de la fille du roi.
- *De cape et de crocs*, série d'Alain AYROLES et de Jean-Luc MASBOU (12 albums parus chez Delcourt de 1995 à 2016) : le périple de deux gentilshommes du 17^e siècle dans la veine des romans de cape et d'épée, truffé de références littéraires, cinématographiques et historiques, faisant la part belle à la fantaisie et la science-fiction.
- *Flamme d'Argent*, par GREG et Paul CUVELIER (3 albums parus aux Éditions du Lombard entre 1965 et 1968) : l'épopée pleine de rebondissements du chevalier Ardan des Sables, surnommé Flamme d'Argent, à l'époque de la première croisade.
- *Jhen*, série créée par Jacques MARTIN (scénario) et Jean PLEYERS (dessin) (plusieurs albums parus aux Éditions du Lombard et chez Casterman depuis 1984) : elle suit les pas de Jhen, maître sculpteur, sur les routes de France dès les dernières années de la guerre de Cent Ans (15^e siècle).
- *Johan et Pirlouit*, série créée par PEYO (plusieurs albums parus chez Dupuis depuis 1954) : les péripéties de l'écuyer Johan et de son compagnon Pirlouit dans un Moyen Âge de fantaisie.
- *Lanfeust de Troy*, par Christophe ARLESTON et Didier TARQUIN (9 albums parus aux Éditions Soleil de 1994 à 2000) : quête initiatique d'un apprenti-forgeron habitant la planète magique de Troy, dont l'univers s'inspire du Moyen Âge.
- *Messire Guillaume*, par Gwen DE BONNEVAL et Matthieu BONHOMME (3 tomes parus chez Dupuis entre 2066

et 2009) : le jeune Guillaume de Saunhac part à la recherche de sa sœur disparue, dans un Moyen Âge où s'invite le fantastique.

- *Tours de Bois-Maury (Les)*, série créée par HERMANN (plusieurs albums parus chez Glénat depuis 1984) : l'intrigue tourne autour du chevalier Aymar de Bois-Maury, dépossédé de ses terres, dans un Moyen Âge brutal où les excès des seigneurs envers le peuple sont monnaie courante.
- *Trône d'argile (Le)*, série signée Nicolas JARRY, France RICHEMOND et Theo CANESCHI (6 albums parus chez Delcourt de 2006 à 2015) : située durant la guerre de Cent Ans, l'histoire début lorsque Paris, en pleine guerre civile, tombe aux mains des Bourguignons et s'achève avec les exploits de Jeanne d'Arc.
- *Vasco*, série créée par Gilles CHAILLET (30 tomes parus aux Éditions du Lombard à partir de 1983) : le jeune italien Vasco Baglioni parcourt l'Europe du 14^e siècle à la requête de son oncle, le riche banquier Tolomeï.

2) Albums :

- *Astrologue de Bruges (L')*, album de la série *Yoko Tsuno*, par Roger Leloup, et édité chez Dupuis en 1994. Yoko se rend dans la Bruges du 16^e siècle pour mettre la main sur une mystérieuse fiole qu'un perfide marquis cherche également à s'approprier.
- *Fantôme espagnol (Le)*, album de la série *Bob et Bobette* créée par Willy VANDERSTEEN et édité aux Éditions Erasme en 1952 : Bob, Bobette et Lambique sont emmenés par un fantôme dans le Brabant de 1565, alors sous occupation espagnole. Ils tentent de mettre un terme au siège de la ville de Kiekebeek par les troupes du duc d'Albe.

3) Romans :

- DIWO Jean, *Les Chevaux de Saint-Marc*, 2000. Guillaume d'Amiens, jeune tournoyeur, quitte tout et rejoint la quatrième croisade, lancée par Venise.
- DRUON Maurice, *Les Rois maudits*, 1955-1977. Saga de 7 romans découlant de la malédiction des Templiers à l'encontre du roi de France Philippe IV le Bel et ses descendants pendant treize générations, dans un contexte de grande rivalité entre la France et l'Angleterre qui débouche sur la guerre de Cent Ans.
- DUMAS Alexandre, *Les Trois Mousquetaires*, 1844. Roman de cape et d'épée retraçant le parcours d'un jeune Gascon, d'Artagnan, monté à Paris à l'époque du roi Louis XIII (début du 17^e siècle) pour faire carrière dans le corps des mousquetaires.
- ECO Umberto, *Le Nom de la rose*, 1982. Traduction française par Jean-Noël Schifano du roman paru en italien sous le titre de *Il nome della rosa*, 1980. Enquête policière se déroulant dans une abbaye bénédictine en 1327, à la suite de la mort suspecte d'un moine. FÉVAL Paul, *Le Bossu*, 1858. Roman de cape et d'épée mettant en scène l'histoire du chevalier Henri de Lagardère dans la France de 1699 et 1717.
- FOLLETT Ken, *Les Piliers de la Terre*, 1990. Traduction française par Jean Rosenthal du roman paru en anglais *The Pillars of the Earth*, 1989. Dans l'Angleterre du 12^e siècle, en plein développement de cathédrales gothiques, s'entremêlent différentes intrigues pour obtenir le pouvoir, la gloire, la sainteté, l'amour ou de quoi survivre.
- HUGO Victor, *Notre-Dame de Paris*, 1831. La célèbre cathédrale sert de théâtre à l'intrigue, qui se passe en 1482.
- SCOTT Walter, *Ivanhoé*, 1819. À la fin du 12^e siècle, avec en toile de fond le conflit entre Saxons et Normands, Wilfrid d'Ivanhoé tente de maintenir sur le trône d'Angleterre le roi Richard Cœur de Lion, qu'il a accompagné en Terre sainte lors de la troisième croisade.
- VAN DER VLUGT Simone, *Neige rouge*, 2019. Traduction française par Guillaume DENEUBOURG du roman paru en néerlandais sous le titre de *Rode Sneeuw in December*, 2012. Histoire d'amour et quête de liberté sur fond de guerre de religions dans les Pays-Bas espagnols.
- TOLKIEN John Ronald Reuel, *Le Seigneur des anneaux*, 3 volumes parus en anglais sous le titre général *The Lord of the Rings* en 1954 et 1955. Dans un monde imaginaire en partie inspiré du Moyen Âge, le hobbit Frodon cherche à détruire l'Anneau unique pour éviter qu'il ne tombe entre les mains de Sauron, le Seigneur des Ténèbres.

À signaler aussi :

- Les nombreux romans de Jeanne BOURIN, qui mettent à l'honneur des rôles de femmes dans un cadre médiéval (*Très sage Héloïse, La Chambre des dames, Agnès Sorel, la dame de Beauté...*)
- Le mythe de *Tristan et Iseut* et leurs amours tragiques qui fleurissent au Moyen Âge, raconté par divers auteurs dont BÉROUL, Thomas D'ANGLETERRE, Joseph BÉDIER... et jusqu'aux versions les plus récentes, comme celle de Catherine HERMARY-VIEILLE, *Le Rivage des adieux*, 1997.
- Les récits et légendes autour du *Roi Arthur* et des chevaliers de la Table ronde, héros du Haut Moyen Âge, narrées par plusieurs auteurs dont Chrétien de TROYES (12^e s.).
- L'histoire de *Robin des Bois*, personnage légendaire du Moyen Âge anglais, mise en scène par différents auteurs.

4) Théâtre :

- ROSTAND Edmond, *Cyrano de Bergerac*, 1897. Mousquetaire au temps de Louis XIII, Cyrano se distingue autant par son courage et son éloquence que par son immense nez, qui le décourage d'avouer son amour à sa cousine Roxane.

5) Films :

- *Capitaine Alatriste (Alatriste)*, de Agustin DIAZ YANES, avec Viggo MORTENSEN, Elena ANAYA, Eduardo NORIEGA, 2006. Adaptation de la série de romans écrite par Arturo PEREZ-REVERTE entre 1996-2012. Les aventures de Diego Alatriste, mercenaire dans l'armée du roi Philippe IV d'Espagne (17^e siècle).
- *Fille de d'Artagnan (La)*, de Bertrand TAVERNIER, avec Sophie MARCEAU et Philippe NOIRET, 1994. En 1654, Eloïse, fille de d'Artagnan, est témoin du meurtre de la mère supérieure du couvent auquel son père l'a confiée. Soupçonnant un complot contre le roi Louis XIV, elle part chercher l'aide de son père.
- *Kingdom of Heaven*, de Ridley SCOTT, avec Orlando BLOOM, Eva GREEN, Ghassan MASSOUD, Jeremy IRONS, Liam NEESON, 2005. Le forgeron Balian rejoint la troisième croisade et défend Jérusalem face à Saladin.
- *L'honneur des guerriers (Last Knights)*, de Kazuaki KIRIYA, avec Clive OWEN et Morgan FREEMAN, 2015. Le commandeur des chevaliers Raiden se révolte envers l'empereur après la mort injuste de son seigneur.
- *Visiteurs (Les)*, de Jean-Marie POIRÉ, avec Christian CLAVIER et Jean RÉNO, 1993. En 1123, le comte de Montmirail et son écuyer Jacquouille le Fripouille sont envoyés par mégarde en 1992.

6) Séries

- *Game of Thrones*, série télévisée américaine de fantasy, créée par David BENIOFF et D.B. WEISS, 2011-2019. Saga inspirée d'événements, personnages et lieux historiques et située dans un univers médiéval.
- *Kamelott*, série télévisée humoristique française créée par Alexandre ASTIER, Alain KAPPAUF et Jean-Yves ROBIN, 2005-2009. Au 5^e siècle, la série illustre la quête du roi Arthur et de ses chevaliers pour trouver le Saint Graal.
- *Merlin*, série télévisée britannique en 65 épisodes créée par Julian JONES, Jake MICHIE, Johnny CAPPS et Julian MURPHY, 2008-2012. Série revisitant la légende de l'enchanteur Merlin chargé de protéger le roi Arthur.

7) Comptines

Enfin, certaines chansons populaires françaises (*Trois jeunes tambours*) renvoient à l'art de la guerre ou à des événements militaires historiques (*Malbrough s'en va-t-en guerre*).

Grille d'analyse d'une œuvre

NB : Pour déterminer dans quelle mesure une œuvre mettant en scène le passé est fidèle ou non à la réalité historique, la consultation d'ouvrages et de sites spécialisés et fiables est nécessaire.

Identification de l'œuvre	<ul style="list-style-type: none"> - Nom de l'auteur / des auteurs - Titre complet de l'œuvre - Lieu d'édition / de production - Date de parution - Nature de l'œuvre : bande dessinée, roman, film... - Genre : historique / fantastique / <i>heroic fantasy</i>... - Public-cible
Époque	<ul style="list-style-type: none"> - À quelle époque se déroule l'intrigue ? - L'époque est-elle définie de façon précise (<i>Ex. : en 1330</i>) ou non (<i>Ex. : durant le Bas Moyen Âge</i>) ?
Lieu(x)	<ul style="list-style-type: none"> - Dans quel(s) lieu(x) se déroule l'intrigue ? - Le(s) lieu(x) est-il (sont-ils) situé(s) de façon précise (<i>Ex. : à Paris</i>) ou non (<i>Ex. : en Europe occidentale</i>) ? - Est-il (sont-ils) réel(s) (<i>Ex. : le Mont Saint-Michel</i>) ou fictif(s) (<i>Ex. : l'île d'Avalon</i>) ?
Personnages	<ul style="list-style-type: none"> - Qui est (sont) le(s) personnage(s) principal (principaux) ? - Est-il (sont-ils) une (des) figure(s) réelle(s) ou imaginaire(s) ? - S'il s'agit d'un (de) personnage(s) réel(s), ce qu'on dit de lui (d'eux) correspond-il à la réalité historique ? - Qui sont les personnages secondaires ? - S'il s'agit de personnages réels ; ce qu'on dit d'eux correspond-il à la réalité historique ?
Évènements et leur contexte	<ul style="list-style-type: none"> - Quelle est l'intrigue générale de l'œuvre ? - Dans quel contexte cette intrigue s'inscrit-elle ? - Certains faits évoqués sont-ils avérés historiquement ? Lesquels ? En quoi leur véracité est-elle ou non respectée ? - Des loisirs, des coutumes, des lois... sont-ils évoqués ? En quoi correspondent-ils à la réalité historique de l'époque mise en scène ? - Des scènes de combat sont-elles évoquées (combat rapproché, siège...) ? En quoi correspondent-ils à la réalité historique de l'époque mise en scène ?
Décor	<ul style="list-style-type: none"> - Quels objets de la vie courante (vêtements, chapeaux, accessoires du quotidien ou de loisir, mobilier, moyens de transport, type d'énergie...) ou du domaine militaire (armes, protections) sont présentés ? En quoi correspondent-ils à la réalité historique de l'époque mise en scène ? - Quels monuments sont présentés ? Sont-ils réels (<i>Ex. : l'hôtel de Ville de Bruxelles</i>) ou fictifs (<i>Ex. : le château de Moulinsart</i>) ? En quoi leur architecture correspond-elle ou non à l'architecture de l'époque mise en scène ?
Objectif de l'œuvre	<ul style="list-style-type: none"> - Quel est l'objectif de l'œuvre ? - Veut-elle faire passer un message ? Lequel ? - Quelle est l'intention de l'auteur / des auteurs ?
Conclusion	<ul style="list-style-type: none"> - Quelle est la part de réalité historique (faits historiques avérés) et la part de la fiction (imagination de l'auteur) ? - Dans quelle mesure l'œuvre donne-t-elle une image fiable de la réalité historique : en donne-t-elle un reflet fidèle ? Ou y a-t-il un mélange équilibré de réalité et de fiction ? Ou y a-t-il prédominance de l'imaginaire ? Sur quels points cela se marque-t-il plus spécialement ?

Visites suggérées autour de l'histoire du Moyen Âge et des Temps modernes

Musée Art et Histoire (Bruxelles) : collections d'objets européens (notamment la section de l'archéologie nationale avec des objets des époques gallo-romaine et mérovingienne, et la section des arts décoratifs européens avec des pièces du Moyen Âge et après) et d'objets non européens...

www.artandhistory.museum

Musée de la Ville de Bruxelles : abrité dans la « Maison du Roi » sur la Grand-Place, il raconte l'histoire de la ville à travers plus de 7000 pièces : peintures, retables, tapisseries, maquettes, sculptures, plans et cartes...

<https://www.brusselsmuseums.be/fr/musees/musee-ville-bruxelles>

Bruxella 1238 (Bruxelles) : vestige du Couvent des Franciscains construit dès 1238, pour en savoir plus sur Bruxelles au 13^e siècle.

<https://www.brusselsmuseums.be/fr/musees/bruxella-1238>

Musée de la Porte de Hal (Bruxelles) : ce musée, dont le bâtiment est le dernier vestige (réaménagé) de la seconde enceinte médiévale de la ville datant de 1381, accueille aujourd'hui une exposition permanente consacrée à la ville de Bruxelles au Moyen Âge. Panorama et longues-vues permettant de voir la ville comme le peintre Pierre Bruegel la voyait au 16^e siècle !

www.hallegatemuseum.be

Coudenberg (Bruxelles) : parcours souterrain à la découverte des vestiges de ce qui fut une résidence de souverains, dont Charles Quint, du 12^e au 18^e siècle. Reconstitution 3D et promenade virtuelle sur le site grâce au projet Archane (via l'audioguide).

<https://coudenberg.brussels/fr>

KBR Museum (Bruxelles) : musée ouvert depuis 2020 dans les bâtiments de la Bibliothèque royale de Belgique, présentant des livres précieux et des manuscrits provenant notamment de la bibliothèque des ducs de Bourgogne, ainsi que d'autres objets illustrant le contexte historique de l'époque en Europe, dans un parcours interactif et sensoriel. Pour des raisons de conservation, les pièces exposées sont modifiées trois fois par an.

<https://www.kbr.be/fr/museum/>

Musées Maison d'Erasmus et Béguinage (Bruxelles) : maison datant du 15^e siècle ayant appartenu à un chanoine attaché à la collégiale Saints-Pierre-et-Guidon. Dédiée à la mémoire d'Erasmus, le « prince des humanistes », qui y a séjourné en 1521, on y parcourt des salles meublées dans le style Renaissance. À proximité se trouve un béguinage construit en 1252.

<https://erasmushouse.museum/>

Abbaye des Dunes et son musée (Coxyde) : vestiges d'un ancien domaine abbatial remontant au 12^e siècle ; son musée propose entre autres un parcours en réalité virtuelle (à partir de 10 ans) qui promène les visiteurs dans l'abbaye en 1490.

<https://www.tenduinen.be/fr>

Grand Curtius (Liège) : ensemble muséal d'art et d'histoire de Liège, regroupant le Musée Curtius (Musée d'archéologie et d'arts décoratifs), le Musée d'Art religieux et d'Art mosan, le Musée d'Armes (ses collections couvrent toutes les périodes de l'histoire de l'armement et compte des milliers d'armes à feu et d'armes blanches en provenance de Liège, grand centre de production, et d'autres régions du monde), le Musée du Verre et l'ancienne collection d'égyptologie de l'Université de Liège.

www.grandcurtius.be

Hôpital Notre-Dame à la rose (Lessines) : couvent-hôpital du Moyen Âge, l'un des plus anciens d'Europe.
<https://www.notredamealarose.be/>

Maison du patrimoine médiéval mosan (Bouvignes) : installée dans une maison du 16^e siècle, une collection permanente met en scène l'histoire et le patrimoine de la vallée de la Meuse au Moyen Âge.
<https://www.mppmm.be/>

Anno 1465 (Domaine Provincial Atlantikwall Raversyde - Ostende) : reconstitution d'un village médiéval, réalisée avec rigueur et sens du détail.
<https://www.raversyde.be/fr/atlantikwall-raversyde/anno-1465>

Historium (Bruges) : parcours interactif dans une Bruges médiévale fidèlement reconstituée.
www.historium.be

Musée Plantin-Moretus (Anvers) : musée consacré à l'imprimerie fondée au 16^e siècle par Christophe Plantin, secondé par son gendre Jean Moretus. Le musée, inscrit au Patrimoine mondial de l'Unesco, est implanté dans la belle demeure et dans l'atelier de son fondateur, meublés comme à son époque.
<https://museumpplantinmoretus.be/fr>

Des dizaines de **châteaux**, de la **forteresse médiévale** à la **demeure de plaisance**, sont visitables en **Wallonie** et en **Flandre**, de même que de nombreux **édifices religieux**, des **béguinages** et des **abbayes**, témoins des époques médiévale et moderne :
<https://walloniebelgiquetourisme.be/fr-be/3/jaime/patrimoine-et-culture/chateaux>, www.365.be et www.visitflanders.com

Ommegang de Bruxelles : cortège folklorique, qui se tient deux soirées par an sur la Grand-Place, fait revivre l'entrée de Charles Quint à Bruxelles en 1549, accompagné de son fils et successeur, le futur roi Philippe II, à qui il présente nos régions. Ce spectacle est inscrit depuis 2019 sur la liste représentative du Patrimoine culturel immatériel de l'humanité de l'Unesco. Il compte aussi parmi les chefs-d'œuvre du Patrimoine oral et immatériel de la Fédération Wallonie-Bruxelles.
www.ommegang.be

Visites suggérées autour de l'art militaire

Musée des Arbalétriers de Bruxelles : musée vivant retraçant l'histoire de cette gilde militaire instaurée en 1381 et proposant des démonstrations de tir.
www.arbaletriers-saintgeorges.be

Musée des Arbalétriers de Visé : musée présentant l'histoire de la corporation à travers des pièces uniques et remarquables. Possibilité de s'initier au tir à l'arbalète. www.arbaletriers.be/wordpress/

Musée d'Armes (Liège) : l'un des quatre musées de l'ensemble « Grand Curtius », ses collections couvrent toutes les périodes de l'histoire de l'armement et compte des milliers d'armes à feu et d'armes blanches en provenance de Liège, grand centre de production, et d'autres régions du monde.
<https://www.grandcurtius.be/fr/les-collections/armes>

Musée d'Histoire militaire de Tournai : musée mettant en scène l'histoire militaire de Tournai et du Tournaisis, de 1100 à 1945.
<https://mhm.tournai.be/>

Mons Memorial Museum : espace muséal exposant l'histoire militaire de la région de Mons depuis le Moyen Âge jusqu'au 20^e siècle.

<http://www.monsmemorialmuseum.mons.be/>

Kortrijk 1302 (Courtrai) : musée pour comprendre et revivre la Bataille des Éperons d'Or (11 juillet 1302), qui opposa l'armée du roi de France aux milices flamandes. Parcours interactif via écrans tactiles, audioguide et réalité virtuelle ; spectacle son et lumière.

<https://www.kortrijk1302.be/>

Musée de l'Armée (Paris) : ses collections d'armes, d'uniformes, de dessins, de peintures et d'objets du quotidien couvrent l'histoire de France de la Préhistoire à la Seconde Guerre mondiale, réparties en six grands espaces chronologiques et thématiques.

www.musee-armee.fr

Pour connaître **l'histoire des grandes batailles, le patrimoine** (musées, sites, organisations...) relatif à deux mille ans de conflits sur le territoire belge, ainsi que les **activités** qui y sont liées :

<https://belgiumbattlefield.be/fr>

Bibliographie

Ouvrages généraux sur l'histoire du Moyen Âge et des Temps modernes

BALARD Michel, GENET Jean-Philippe, ROUCHE Michel, *Le Moyen Âge en Occident*, coll. « Histoire Université », Hachette, Paris, 1990 (nombreuses rééditions). Chaque chapitre de cet ouvrage est suivi de pistes bibliographiques.

BASCHET Jérôme, *La civilisation féodale. De l'an mil à la colonisation de l'Amérique*, Champs histoire, Flammarion, Paris, 2018.

DE HABSBURG Otto, *Charles Quint, Un empereur pour l'Europe*, coll. « Les Racines de l'Histoire », Racine, Bruxelles, 1999.

DUBY Georges, *Guerriers et paysans*, Gallimard, Paris, 1973.

HÉLIE Jérôme, *Petit Atlas historique des Temps modernes*, coll. « U », Armand Colin, Paris, 2021 (4^e édition). Chacune des 39 fiches qui constitue cet atlas historique est suivie de pistes bibliographiques.

MAZEL Florian, *Féodalités 888-1180*, coll. « Histoire de France », Belin, Paris, 2010.

SCHNERB Bertrand, *L'état bourguignon*, coll. « Tempus », Perrin, Paris, 2005.

SOLY Hugo et VAN DE WIELE Johan (sous la dir. de), *Carolus, Charles Quint 1500-1558*, ouvrage publié à l'occasion de l'exposition *Carolus, Charles Quint 1500-1558* tenue en la Kunsthall De Sint-Pietersabdij à Gand du 6 novembre 1999 au 30 janvier 2000, Crédit Communal – Groupe Dexia / Snoeck – Ducaju & Zoon, Gand, 1999.

VAN LOO Bart, *Les Téméraires, Quand la Bourgogne défiait l'Europe*, Flammarion, Paris, 2020, traduction française, par CUNIN Daniel et ROSSELIN Isabelle, de l'ouvrage paru en néerlandais sous le titre *De Bourgondiërs, Aartsvaders van de Lage Landen, De Bezige Bij*, Amsterdam, 2019.

Ouvrages spécialisés sur les armes et l'art militaire

Armes et armures – Wapens en harnassen, Musée royal de l'Armée et d'Histoire militaire, Bruxelles, 1987.

BARTHÉLEMY Dominique, *La chevalerie*, coll. « Tempus », Perrin, Paris, 2012.

BEFFEYTE Renaud, *L'art de la guerre au Moyen Âge*, Ouest France, 2015.

BEFFEYTE Renaud, *Les machines de guerre au Moyen Âge*, coll. « Histoire », Ouest France, Rennes, 2018.

CHÂTELAINE André, *Châteaux forts. Images de pierre des guerres médiévales*, coll. « Patrimoine vivant », Paris, R.E.M.P.A.R.T. – Desclée De Brouwer, 1995 (5^e édition).

CHAUVIRÉ Frédéric et FONCK Bertrand (sous la dir. de), *L'âge d'or de la cavalerie*, Gallimard – Ministère de la Défense, Paris, 2015.

CHAUVIRÉ Frédéric, *Histoire de la cavalerie*, coll. « Synthèses Historiques », Perrin, Paris, 2013.

CONTAMINE Philippe, *La guerre au Moyen Âge*, coll. « Nouvelle Clio », PUF, Paris, 2003 (6^e édition).

CONTAMINE Philippe, *La guerre de Cent Ans*, coll. « Que sais-je », Presses Universitaires de France, Paris, 2010.

CORVISIER André, *Histoire militaire de la France. Tome 1. Des origines à 1715*, sous la dir. de CONTAMINE Philippe, coll. « Quadrige », Presses Universitaires de France, Paris, 1998.

DE CROUY-CHANEL Emmanuel, *Canons médiévaux. Puissance du feu*, Rempart, Paris, 2010.

DE PRELLE DE LA NIEPPE Edgar, *Catalogue des armes et armures du Musée de la Porte de Hal*, Bruylant, Bruxelles, 1902 : catalogue ancien mais très complet de la collection mise en dépôt au Musée de l'Armée.

FUNCKEN Liliane et Fred, *Le costume, l'armure et les armes au temps de la chevalerie*, tome 1, du huitième au quinzième siècle, Casterman, Tournai, 1977.

FUNCKEN Liliane et Fred, *Le costume, l'armure et les armes au temps de la chevalerie*, tome 2, Le siècle de la Renaissance, Casterman, Tournai, 1978.

GAIER Claude, *Armes et combats dans l'univers médiéval*, coll. « Bibliothèque du Moyen Âge », De Boeck-Wesmael, Bruxelles, 1995.

GAIER Claude, *Catalogue des armes du musée Curtius*, Liège, 1963.

HOLEINDRE Jean-Vincent, *La ruse et la force. Une autre histoire de la stratégie*, Perrin, Paris, 2017.

JACQUET Daniel, *Combattre au Moyen Âge*, Arkhê, Paris, 2020.

LOMENEC'H Gérard, *Tournois et jeux d'armes au Moyen Âge*, Ouest France, Rennes, 2015.

MARTIN Paul, *Armes et armures : de Charlemagne à Louis XIV*, Bibliothèque des Arts, Paris, 1967.

RENAUDIN Florent, *L'homme d'armes au Moyen Âge : à la fin du 15^e siècle*, coll. « Histoire vivante », Errance, Paris, 2006.

RORIVE Jean-Pierre, *La guerre de siège sous Louis XIV : Au cœur du champ de bataille de l'Europe*, Jourdan, Waterloo, 2015.

RORIVE Jean-Pierre, *La guerre de siège sous Louis XIV en Europe et à Huy*, Racine, Bruxelles, 1998.

RORIVE Jean-Pierre, *Les affres de la guerre sous Louis XIV. Un demi-siècle d'une vallée de larmes*, Jourdan, Waterloo, 2020.

RORIVE Jean-Pierre, *Les misères de la guerre sous le Roi-Soleil. La population de Huy, de Hesbaye et du Condroz dans la tourmente du siècle de malheur*, Presses Universitaires de Liège, Liège, 2000.

SERDON Valérie, *La guerre au Moyen Âge*, coll. « Histoire Gisserot », Jean-Paul Gisserot, Quintin, 2017.

TAVARD Christian, *Casques et coiffures militaires français. De l'époque gauloise à la seconde guerre mondiale*, Jacques Grancher, Paris, 1981.

VAN EVERBROECK Christine, *Le Moyen Âge, XI^e – XVI^e s., Dossier pédagogique pour le secondaire*, Service éducatif du Musée royal de l'Armée et d'Histoire militaire, Bruxelles, 1996.

VIOLLET-LE-DUC Eugène, *Dictionnaire des armes offensives et défensives, De l'époque carlovingienne à la Renaissance*, Decoopman, Saint-Laurent-Le-Minier, 2014.

Centre de documentation (CEDOC) du War Heritage Institute

Musée royal de l'Armée et d'Histoire militaire

Parc du Cinquantenaire, 3

1000 Bruxelles

Le CEDOC comprend une bibliothèque riche de plus de 300.000 volumes et périodiques spécialisés sur l'histoire militaire, des archives, une cartothèque, une photothèque et un cabinet des estampes. Les 19^e et 20^e siècles (notamment l'ère napoléonienne et les deux guerres mondiales) sont particulièrement documentés. La salle de lecture est accessible au grand public.

<https://klm-mra.be/fr/faire/centre-documentation>