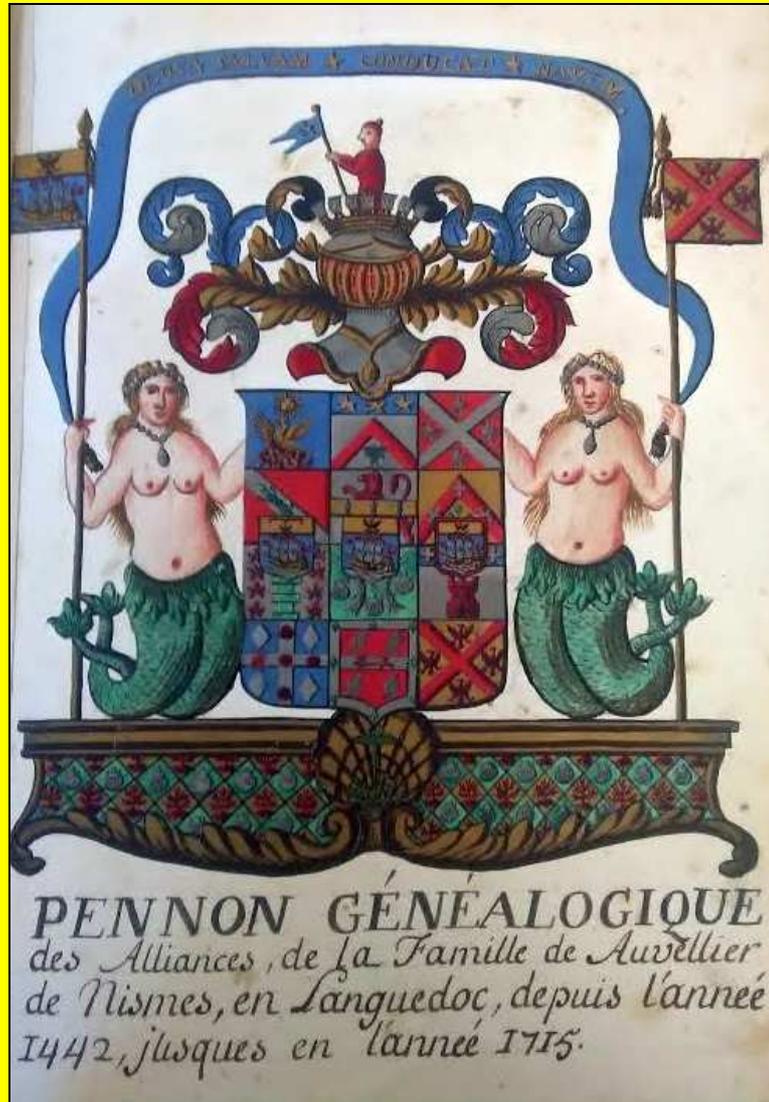


Archives départementales du Gard Les ateliers pédagogiques

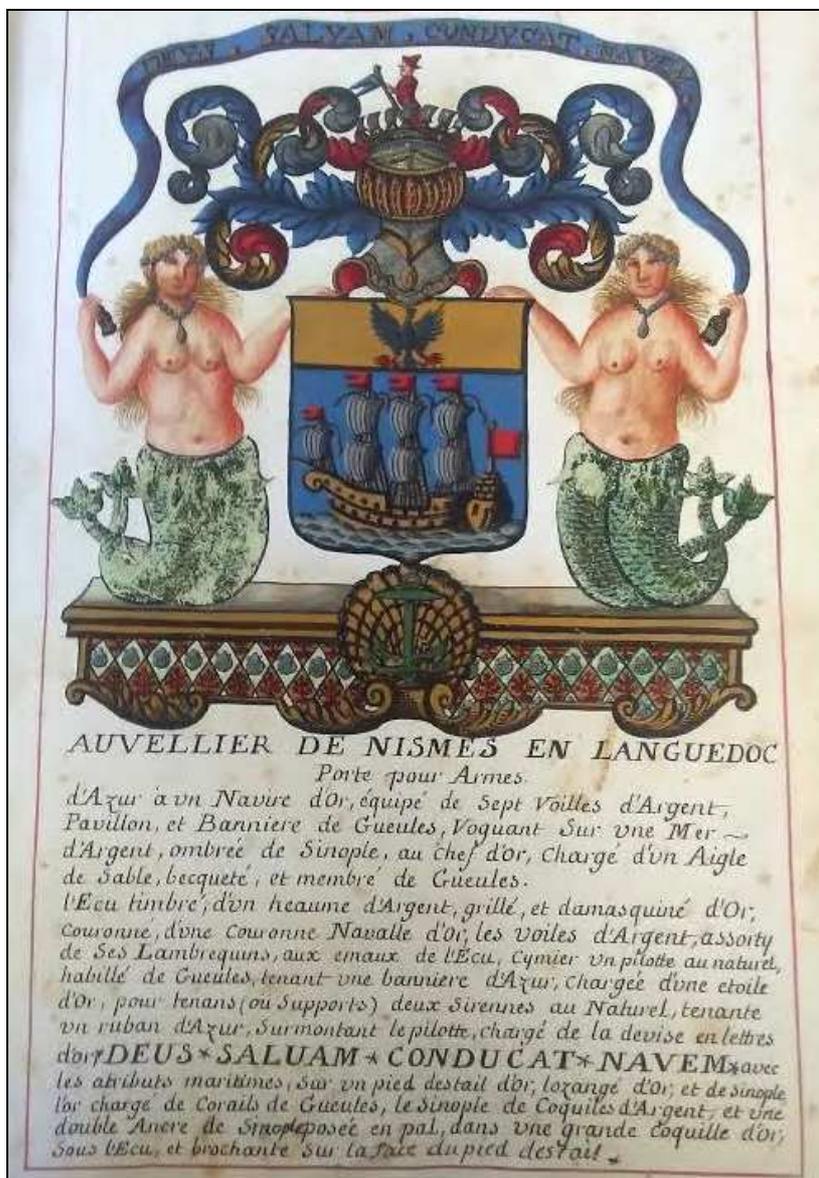


Archives départementales du Gard, article 1 J 1598

L'héraldique



Les Archives départementales du Gard conservent dans la série J (documents d'origine privée) la généalogie de la famille Auvellier, riches bourgeois de Nîmes. Ce document illustré permettait de déterminer les membres de la famille qui avaient le droit d'être enterrés dans la chapelle familiale au couvent des Récollets à Nîmes. Il regroupe les blasons des membres de la famille ayant vécu du XV^e au XVIII^e siècle.



Les Auvellier ont des armes* parlantes : Auvellier = au velié = au voilier. La symbolique maritime se retrouve également dans les tenants (les sirènes) et la devise en latin :

Deus salvam conducat navem

(que Dieu mène le navire à bon port)

(Archives départementales du Gard, article 1 J 1598)

Tous les mots avec * sont expliqués dans le vocabulaire.

L'HÉRALDIQUE

La science des blasons, l'héraldique*, est née au Moyen Âge parmi des nobles guerriers : les chevaliers.

Perdus dans la masse et le fracas des batailles de plus en plus grandes, dotés d'un équipement, destiné à les protéger des coups, qui couvre tout le corps et le visage, les chevaliers ont eu besoin d'un moyen rapide pour se reconnaître entre eux tout en continuant à combattre l'ennemi.

Ainsi a été créé un nouveau langage, utilisant la combinaison de couleurs, de formes et de motifs facilement reconnaissables même à distance, codifiée et consignée par le héraut* d'armes de chaque grand seigneur. Le signe de reconnaissance est comme une carte d'identité. Il se porte sur l'écu, puis sur le caparaçon* du cheval, et enfin sur les biens du chevalier : sa demeure, ses meubles...

Très vite, ce système se diffuse dans toute la société, passant des chevaliers aux simples particuliers, hommes ou femmes, aux villes et aux institutions.

Aujourd'hui encore, certains signes se retrouvent dans nos propres représentations, comme dans les couleurs des panneaux de signalisation routière ou la forme de la croix pour signaler les pharmacies.

Énormément de marques d'entreprises et de logos d'aujourd'hui utilisent ce langage. Les anciennes armoiries* sont réutilisées pour en faire des logos.



Les enseignes des pharmacies en France

Blasonner : décrire, expliquer et interpréter des armoiries* selon les règles de l'art héraldique*.



Par exemple, les armoiries de Nîmes peuvent se blasonner ainsi : « de gueules au palmier terrassé de sinople, au fût duquel est attaché par une chaîne d'or en bande un crocodile passant contourné aussi de sinople, colleté d'or, surmonté des inscriptions COL à dextre et NEM à senestre du même, les branches du palmier soutenant au quartier dextre une couronne de lauriers liée d'or. »



Brisure : on entend par brisure la modification d'armoiries*. Par exemple, c'est ainsi que chaque enfant d'une famille crée ses propres armoiries en modifiant un ou plusieurs éléments du blason* familial.



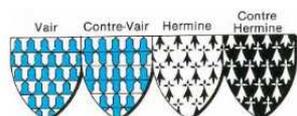
Caparaçon : le caparaçon est une couverture que l'on met au cheval, soit pour les cérémonies, soit pour servir de protection pendant les tournois ou les combats. Le caparaçon porte aussi les couleurs du chevalier. Attention à ne pas dire « carapaçon » : le mot vient de « cape » et non de « carapace ».

Champ : fond de l'écu* sur lequel on pose les pièces honorables et les meubles* d'armoiries. En blasonnant*, l'usage est de nommer d'abord la couleur du champ, ensuite les pièces honorables (c'est-à-dire les figures géométriques) et les meubles* qui s'y trouvent.

Écu : l'« écu », ou « écusson » (le bouclier) est l'élément central et principal des armoiries*, c'est le support privilégié du blason*, sur lequel sont représentées les armes*.

Écuyer : l'écuyer était, au Moyen Âge, un noble qui accompagnait un chevalier et portait son écu*.

Émaux : nom collectif des couleurs azur*, gueules*, sable, et sinople* utilisées dans la science du blason*.



Fourrures : il y a deux fourrures en armoiries* : le vair et l'hermine. Le vair est un champ* d'azur* chargé de petites pièces d'argent en forme de clochettes renversées. L'hermine est un champ d'argent semé de mouchetures de sable. Ces fourrures précieuses, que seuls les puissants pouvaient s'offrir, peuvent symboliser l'autorité.



Gueules : un des émaux* du blason* : c'est le rouge.

Héraldique : ce mot s'applique à tout ce qui a trait à la science et à l'art du blason*.



Héraut : personnage au service d'un seigneur ou d'un prince, il est messager et ambassadeur, chargé de faire les annonces publiques, de ranger l'ost (l'armée) avant la bataille et d'organiser et arbitrer les tournois en temps de paix. Les hérauts, qui doivent pouvoir reconnaître tous les porteurs d'armoiries*, deviennent des spécialistes du blason*. Le mot « héraldique » vient de « héraut ».

Lys : la fleur de lys (ou fleur de lis) est un meuble* héraldique*. C'est un meuble très utilisé et très ancien. C'est sous le règne de Louis VII (1137-1180) que l'expression « fleur de lis » apparaît et que les fleurs de lis d'or sur champ* d'azur* deviennent les armes* de France et l'emblème spécifique des rois de France.



Meubles : nom donné à toutes les pièces secondaires qui se placent sur le champ* de l'écu* : animaux, végétaux, objets...



Pennon : le pennon généalogique est un écu* divisé en plusieurs quartiers qui indiquent les ancêtres ou les alliances de la famille intéressée. Les partitions, c'est-à-dire les divisions de l'écu, se multiplient.



Le mot « pennon » désigne aussi un étendard terminé en pointe que les chevaliers du Moyen Âge partant en guerre plaçaient au bout de leur lance.

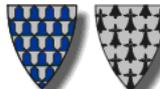


Sinople : le sinople est la couleur verte.



Tabard : manteau court et ample, à manches ouvertes par le dessous, porté au Moyen Âge par dessus l'armure ou la cotte de mailles. Les hérauts* d'armes portent eux aussi un tabard, sur lequel sont brodées les armoiries* de leur seigneur.

Quelques règles de l'héraldique

LES COULEURS		LA REGLE
Les émaux  <p style="text-align: center;">Gueules Sable Azur Sinople</p>		<p>La juxtaposition ou la superposition de deux émaux ou de deux métaux est interdite.</p> <p>On doit construire en alternant au moins un métal avec au moins un émail (ou un métal ou émail avec une fourrure, ou une fourrure avec l'autre).</p>
Les métaux  <p style="text-align: center;">Or Argent</p>	Les fourrures  <p style="text-align: center;">Vair Hermine</p>	

Le symbolisme des couleurs

Ce symbolisme a été imaginé après coup par des spécialistes de l'héraldique : les premiers chevaliers n'y pensaient certainement pas !

Gueules : amour, courage => Rouge

Azur : fidélité, persévérance, beauté => Bleu

Sable : tristesse, humilité => Noir

Sinople : espérance, joie, liberté=> Vert

Or : prestige, grandeur, richesse => Or ou jaune

Argent : vertu, sagesse => Argent ou gris

LA BRISURE	LA REGLE
Les partitions  <p>Coupé Parti Tranché Taillé</p>	<p>Les armoiries pleines (c'est-à-dire intactes) ne se transmettent théoriquement que d'aîné à aîné, tous les autres membres de la famille devant y apporter une légère modification appelée « brisure » afin de montrer qu'ils ne sont pas chef d'armes. Du vivant du père, un aîné doit lui aussi « briser » ses armoiries.</p>
Les pièces honorables  <p>Fausse Pal Bande Barre Chef</p> <p>Croix Sautoir Chevron Franc-quartier Bordure</p>	

LES MEUBLES en quelques exemples					
Monde animal	 lion	 loup	 aigle	 cerf	 cheval
	 colombe	 cygne	 dauphin	 coquillage	
Monde seigneurial	 épée	 tour	 fleur de lys	 couronne	
Nature	 arbre	 feuille	 fleur	 soleil	 lune
	 étoile				
Monde imaginaire	 sirène	 licorne	 dragon	 ange	

Les meubles peuvent s'imaginer et être dessinés par chacun en fonction de sa propre histoire, de son territoire, des groupes auxquels il appartient, mais également de ses centres d'intérêt.

L'art de blasonner

Blasonner, c'est le fait de décrire le plus précisément possible des armoiries en respectant les règles de description de l'héraldique.

Le vocabulaire utilisé date du Moyen Âge, il peut être très complexe de l'utiliser et d'en respecter la grammaire spécifique.

C'est un exercice poétique qui demande de la rigueur et certaines connaissances.

Par exemple :



Famille apparentée aux Auvellier

D'or au chevron de gueules chargé de trois croix d'argent, accompagné en pointe d'un arbre de sinople

Quelques pistes pour blasonner

A - Il s'agit de commencer dans cet ordre, si un élément n'existe pas on passe au suivant

1. **Les partitions** : coupé, tranché, taillé...
2. **les couleurs** du « champ* », c'est-à-dire du fond : de gueules*, de sable, d'argent...
3. **les meubles*** (il faut les situer, les décrire avec un vocabulaire approprié et quantifier les meubles identiques) ou **les pièces honorables** (à la bordure, à la bande...) qui occupent la place principale sur l'écu ;
4. **les meubles** ou **les pièces honorables** secondaires, qui les accompagnent.

B - On lira les armoiries en suivant les règles de découpage : du principal au secondaire, du centre vers les bords. S'il y a plusieurs quartiers, on les lira de gauche à droite et de haut en bas.

C - Si possible il ne faut pas répéter un nom de couleur déjà utilisé

Vous pouvez utiliser les expressions suivantes :

- du même,
- du premier, du second,
- de l'un à l'autre, de l'un en l'autre,
- du champ, du meuble ou de la figure.

Et maintenant à vous de jouer !

Blasonnez !

Observe les blasons ci-dessous et retrouve la description qui respecte les règles de l'héraldique.

Barre les mauvaises propositions. (Réponses en fin de livret)



Famille apparentée aux Auvellier

Question A

1. Croix d'argent et losange de même, portant cinq roses de gueules.
2. Roses de gueules sur croix d'argent et losanges de même placés aux quartiers, sur azur.
3. D'azur à la croix d'argent chargée de cinq roses de gueules, accompagnée de quatre losanges du second.



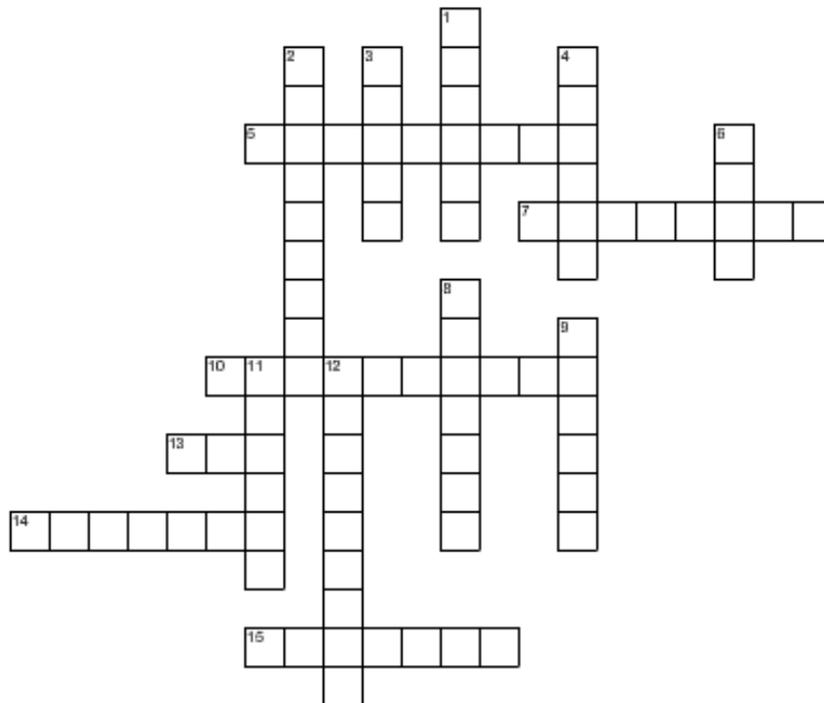
Famille apparentée aux Auvellier

Question B

1. Borduré, fascé et ailé d'argent aux quartiers, sur gueules avec lion de même, et champ de trèfle.
2. De gueules à la fasce d'argent chargée d'un lion passant de gueules, accompagnée de quatre ailes du second, à la bordure du même chargée de huit trèfles de sinople.
3. De gueules aux ailes d'argent de part et d'autre de fasce d'argent de même portant lion de gueules et trèfles posés sur bordure d'argent.

Jouez avec le vocabulaire
Utilisez le livret, tous les mots s'y trouvent !

Mots croisés



HORIZONTAL

- 5**-Protège le cheval
- 7**-Elle peut être de vair, de contre-vair ou d'hermine
- 10**-C'est la science des blasons
- 13**-Bouclier
- 14**-La couleur des prairies aussi
- 15**-Émail de couleur rouge

VERTICAL

- 1**-Celui qui annonce les chevaliers lors d'un tournoi
- 2**-Fabriquer des blasons
- 3**- Ni métal, ni fourrure, c'est un terme pour désigner les couleurs
- 4**-Étendard (drapeau) terminé en pointe
- 6**-Bleu comme un ciel d'été
- 8**-C'est un élément qui modifie un blason
- 9**-Symbole qui se place sur l'écu
- 11**-Noble qui assiste le chevalier
- 12**-Toujours au pluriel, c'est ce qui est représenté sur le blason

Mots mêlés : retrouvez les mots cachés, ils peuvent être présentés de façon horizontale, verticale ou en diagonale.

P	A	Q	P	I	G	U	E	U	L	E	S	U	U	I	Q
E	Z	X	Y	M	E	U	B	L	E	I	A	C	O	A	Q
N	S	B	A	Z	K	G	E	G	I	J	R	E	O	D	E
N	C	H	G	G	A	T	A	E	A	A	M	C	O	A	C
O	R	O	R	C	A	P	A	R	A	Ç	O	N	N	V	P
N	L	U	L	R	I	A	R	M	E	S	I	K	D	J	G
B	L	A	S	O	N	N	E	R	H	K	R	E	E	P	B
F	O	U	R	R	U	R	E	I	É	I	I	M	Q	E	Y
Z	C	T	E	É	M	A	U	X	R	E	E	E	S	P	E
U	Q	A	L	R	K	E	B	B	A	C	S	O	Y	M	E
H	Q	A	B	O	M	L	É	D	U	M	W	U	I	Y	Q
E	O	Y	R	H	M	V	C	E	T	U	K	H	H	B	M
E	S	T	U	T	C	N	U	S	I	N	O	P	L	E	Y
N	W	O	A	Z	U	R	Y	É	K	C	N	Q	M	Y	F
O	B	R	I	S	U	R	E	C	G	E	Z	A	B	V	A
H	O	K	E	F	P	Z	R	U	K	N	E	A	O	W	M

pennon

sinople

brisure

blasonner

écu

fourrure

émaux

armes

héraut

écuyer

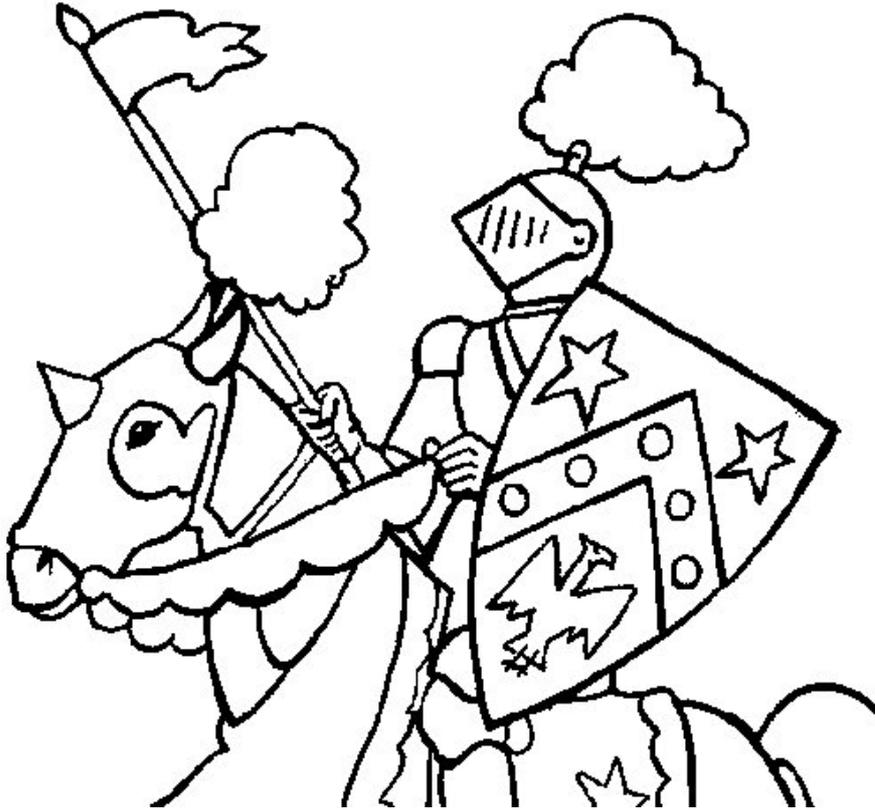
armoiries

gueules

azur

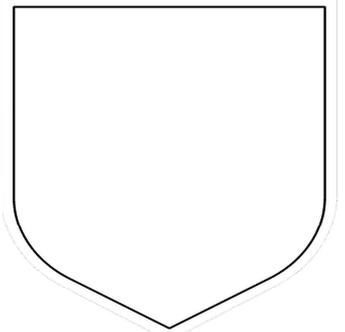
caparaçon

meuble



Coloriez !

De gueules au chevron d'or chargé de cinq besants de sinople, accompagné en chef de deux étoiles d'argent et en pointe d'une aigle de même.



Construisez !

D'or à la bande d'azur chargée d'une fleur de lys du champ.

Réponse des questions de la page 10 :

A3
B2

Solutions des mots croisés :

1. Celui qui annonce les chevaliers lors d'un tournoi
2. Patruage des blasons
3. Né méral, ni fourures, c'est un terme pour désigner les couleurs
4. Endard (drapeau) terminé en pointe
5. Bleu comme un ciel d'été
6. C'est un élément qui modifie un blason
7. C'est la science des blasons
8. Bouclier
9. La couleur des palmes aussi
10. Email de couleur rouge
11. Elle peut être de vair, de contre-vair, d'hermine
12. C'est la science des blasons
13. Méral
14. C'est un terme pour désigner les couleurs
15. Né méral, ni fourures, c'est un terme pour désigner les couleurs
16. Endard (drapeau) terminé en pointe
17. Bleu comme un ciel d'été
18. C'est un élément qui modifie un blason
19. Symbolique qui se place sur l'écu
20. Noble qui assiste le chevalier
21. Toujours au pluriel, c'est ce qui est représenté sur le blason

Horizontal

Vertical