

L'héraldique



Service éducatif du château de Malbrouck
Site Moselle Passion
du Conseil Départemental de la Moselle

Généralités	3
L'écu	4
Les couleurs	6
Les partitions	7
Les meubles	9
Les animaux	9
Les objets	11
Les végétaux	13
Quelques règles	14
Lexique	15

Les Trophées de José-Maria de HEREDIA (1842-1905)

J'ai vu parfois, ayant tout l'azur pour émail,
Les nuages d'argent et de pourpre et de cuivre,
A l'Occident où l'œil s'éblouit à les suivre,
Peindre d'un grand blason le céleste vitrail.

Pour cimier, pour supports, l'héraldique bétail,
Licorne, léopard, alérion ou guivre,
Monstres, géants captifs qu'un coup de vent délivre,
Exhaussent leur stature et cabrent leur poitrail.

Certes, aux champs de l'espace, en ces combats étranges
Que les noirs Séraphins livrèrent aux Archanges,
Cet écu fut gagné par un Baron du ciel ;

Comme ceux qui jadis prirent Constantinople,
Il porte, en bon croisé, qu'il soit George ou Michel
Le soleil, besant d'or, sur la mer de sinople.

L'héraldique



L'**héraldique** est la science du blason, c'est-à-dire l'étude des armoiries (ou *armes*).

L'héraldique s'est développée au Moyen Âge dans toute l'Europe comme un système cohérent d'identification non seulement des personnes (l'équipement militaire à peu à peu rendu impossible de reconnaître le visage du chevalier), mais aussi en partie des lignées (le blason pouvant être transmis par héritage en traduisant le degré de parenté), ce qui en fait malgré tout un système unique en son temps.

Apparue au XII^e siècle et utilisée par les membres de l'aristocratie, elle s'est peu à peu diffusée dans l'ensemble de la société occidentale. Par la suite, on s'en est également servi pour représenter des villes, des régions, des pays, des corporations de métiers.

❑ Création et évolution des blasons



La création des blasons bien que laissée à l'initiative de leurs futurs possesseurs, s'est vue, dès le début, se doter de règles plus ou moins strictes, visant à rendre l'identification efficace : lecture facile par l'emploi de couleurs franches tranchant les unes sur les autres, motifs de grande taille aux contours simplifiés facilement lisibles, et surtout unicité des armoiries (souvent non respectée — plus par ignorance que par volonté de plagiat).

Cette volonté identitaire se traduit aussi par l'utilisation de symboles, rappels de faits marquants ou traductions de traits caractéristiques liés au possesseur (*armes par allusion*), ou même figuration du patronyme, n'hésitant pas devant l'à-peu-près, voire le jeu de mots (*armes parlantes*)



Ci-contre le « rébus » que constituent les armes de La Tour-du-Pin, commune de l'Isère.

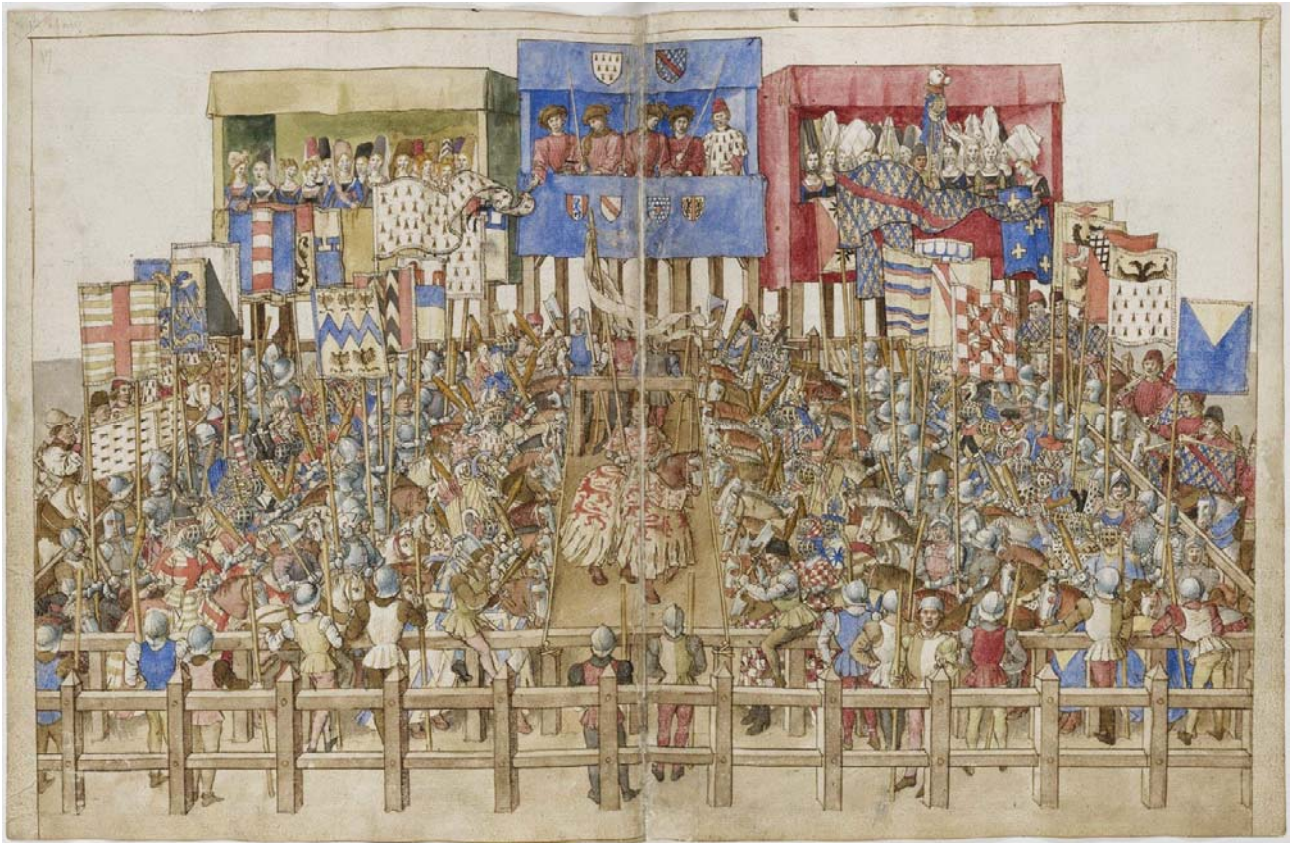
Mais le blason n'est pas figé et il peut évoluer en fonction :

- d'une *alliance*, où les blasons des alliés se réunissent pour n'en former plus qu'un, réunion codifiée par des règles traduisant le type d'union (voir plus bas « partition ») ;
- d'un *héritage*, qui impose parfois à l'héritier une modification (une *brisure*) du blason initial en fonction du degré de parenté ;
- d'une *distinction honorifique* accordée par un suzerain, qui donne à un vassal le droit d'ajouter sur son blason un élément distinctif du sien (une *augmentation*) ;

ou même disparaître et être remplacé par un blason de substitution, quand le blason original a été « déshonoré » pour une action peu reluisante de son possesseur... ou d'un ancêtre du possesseur !

□ Le blasonnement

Si l'écu accompagné de ses ornements est la représentation graphique des armoiries, le blasonnement en est sa représentation verbale.

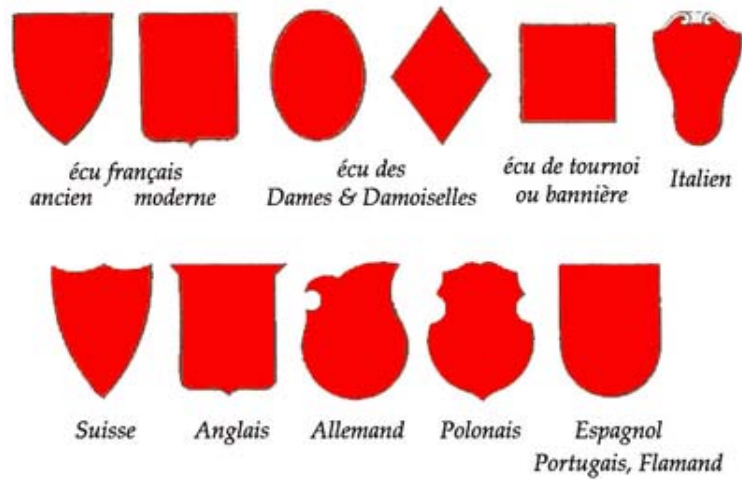


Né de la pratique des tournois, des **hérauts** (qui donneront leur nom à l'héraldique) et de la nécessité de constituer de véritables annuaires (les armoriaux) à double fonction de recueil d'identités et de dépôt d'exclusivité, à une époque où l'illustration, surtout en couleur est une entreprise de longue haleine, le *blasonnement* se développe en véritable langue, avec vocabulaire et syntaxe, étonnant de rigueur et de précision, permettant de décrire rapidement et sans ambiguïté les blasons les plus complexes.

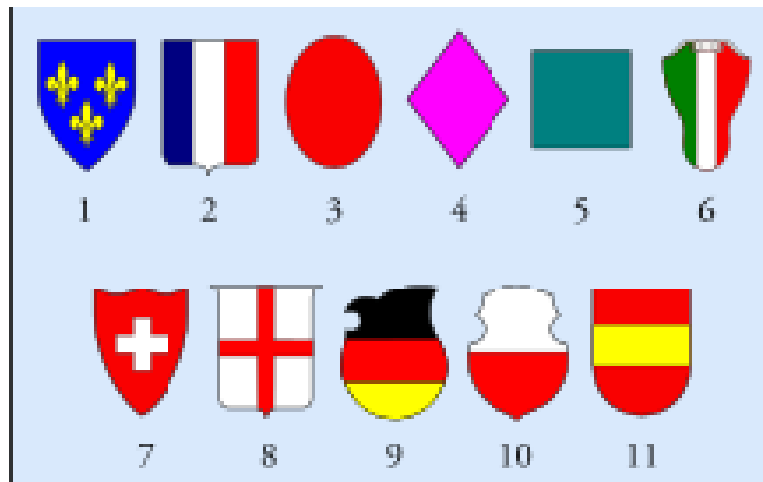
L'identité héraldique, s'étant longtemps limitée aux éléments portés par l'écu, le *blasonnement* se contente souvent de ne décrire que celui-ci. Les ornements n'ont pris de l'importance que tardivement, et le *blasonnement complet* se doit de les intégrer.

L'écu

☐ Principales formes de l'écu



L'écu, support matériel du blason, n'a pas le même dessin selon le lieu ou l'époque, et peut revêtir des formes plus ou moins fantaisistes.



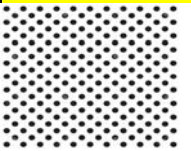


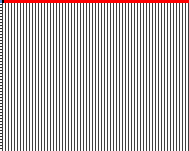
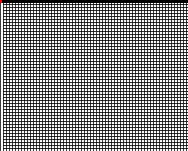
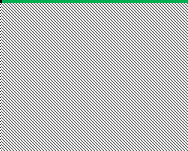
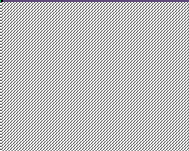
Les couleurs

Tous les composants du blason ont un attribut de *couleur*. Il s'agit de couleurs symboliques : ainsi le gueules se représente par un rouge, qu'il soit vermillon, écarlate, carmin ou autre, et les fourrures sont en fait des compositions bicolores.

Ces couleurs sont réparties en trois groupes :

- les métaux,
- les émaux
- et les fourrures (ou pannes).

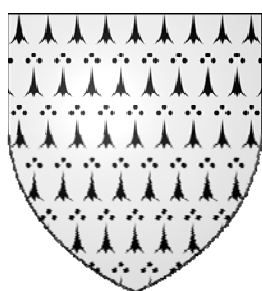
Il faut noter que certains auteurs utilisent d'une façon inverse les termes couleur et émail. Ces couleurs font l'objet d'une règle d'héraldique importante dite « **règle de contrariété des couleurs** ».

Métaux		Emaux				
Or	Argent	Azur (bleu)	Gueules (rouge)	Sable (noir)	Sinople (vert)	Pourpre (violet)
						

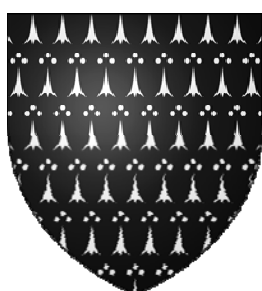
Sur les représentations en noir et blanc, les couleurs d'un blason sont représentées par un système de hachures codifiées.

Les fourrures

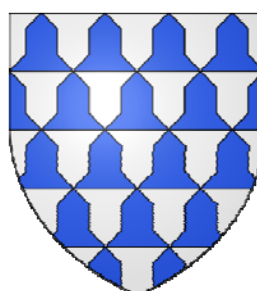
Ce sont des compositions à deux couleurs (non concernées par la règle de superposition des couleurs) reprenant un motif répété. Il s'agit le plus souvent de l'hermine ou du vair.



hermine

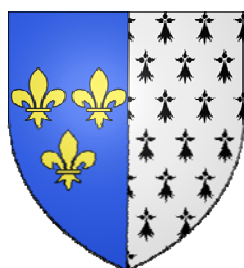


contre hermine



vair

Quelques exemples :



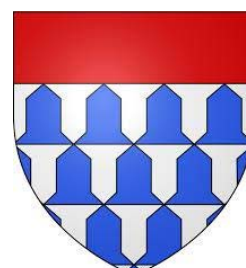
Anne de Bretagne



Nantes



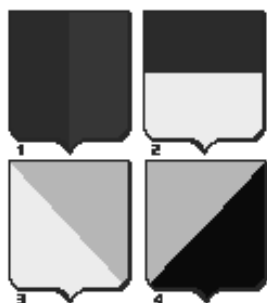
Meisenthal



Famille d'Urfé

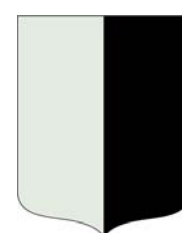
Les partitions

L'écu peut être divisé en plusieurs parties égales, selon des lignes simples. On appelle *partition* les différentes façons de diviser ainsi l'écu. Ces partitions de bases se combinent à l'infini.



En fait chaque élément se comporte comme un écu à part entière (et donc peut être partitionné à son tour), ce qui fait que les partitions se comprennent souvent mieux comme une *réunion* de plusieurs écus en un seul, plutôt que comme *l'éclatement* d'un en plusieurs.

Les éléments créés par une partition sont de tailles égales, mais n'ont pas le même « prestige » : ils sont hiérarchisés selon leur place : le prestige décroît de haut vers bas, et de dextre vers sénestre, et le blasonnement se fait selon cette hiérarchie.



Blason de Metz

Un usage très fréquent des partitions concerne la traduction héraldique des unions de toutes natures: mariages, fiefs annexés, etc.

Ainsi l'union à deux se fera souvent par un *parti* (qui a pour effet d'écraser en largeur les figures et à souligner la préséance du dextre — ce qui peut être recherché) ou encore très souvent par un *écartelé* (qui ne déforme pas l'écu initial, et qui donne une union plus égalitaire : le plus et le moins prestigieux pour l'un, les deux intermédiaires pour l'autre)



Blasonnement : l'un : *d'azur à la croix ansée d'or*, l'autre : *d'or à la chimère de sinople chevelée de gueules* ;
donne : *parti d'azur à la croix... et d'or à la chimère... ; et : écartelé au 1 et au 4 d'azur à la croix... et au 2 et 3, d'or à la chimère...*

Les partitions

Peu d'écus sont de couleurs « pleines » (anciennement « plain »), la plupart sont agrémentés (*chargés*) par des motifs (*meubles* ou *charges*) dont le but technique principal est de singulariser les armes.

LES DIX PRINCIPALES PIÈCES HONORABLES



Aux motifs géométriques élémentaires de départ (qui a constitué le groupe des « **pièces honorables** », à position sur le champ et à taille conventionnelles), sont venu s'ajouter une infinité de figures de toutes sortes : forme géométrique pure, être vivant animal ou végétal, réel ou fantastique, objet technique ou naturel.

Le dessin des meubles est toujours très stylisé, parfois à l'extrême, sans effet de modelé, ni d'éclairage (couleur en aplat, parfois cernée d'un trait).

Les meubles sont d'une seule couleur. Mais il arrive que des éléments d'un meuble complexe soient d'une couleur différente (exemple : un lion rouge avec des griffes noires), il faut alors le préciser avec un vocabulaire approprié (*lion de gueules armé de sable*).

À la différence des partitions (qui délimitent des zones de même niveau) les meubles se posent *sur* le champ ou *sur* un autre meuble (ils *chargent*), constituant une épaisseur.





Les meubles peuvent être partitionnés s'ils sont de grandeur suffisante et peuvent être agrémentés par d'autres meubles.

Parmi les meubles les plus répandus, outre les *pièces honorables*, on trouve le **lion**, l'**aigle**, la **fleur de lys**.




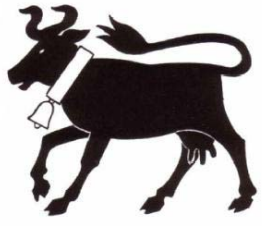


Les meubles

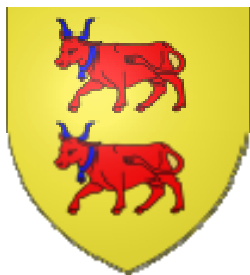
☐ Les animaux

			
le bar	le bélier	le cerf	le chamois
			
le cheval	la chèvre	le dauphin	le dragon
			
l'écureuil	le faucon	le lion	le héron
			
le lévrier	la licorne	le loup	l'ours
			
la panthère	le sanglier	le taureau	la tête d'aigle

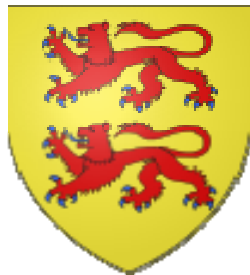
Les meubles

			
la sirène	la tête de lion	la truite	la vache

Quelques exemples :



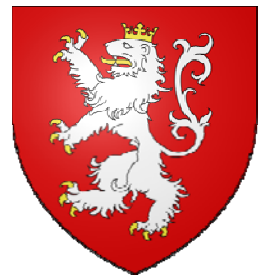
Béarn



Hautes Pyrénées



Rombas



Marly



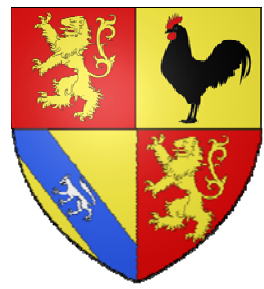
Berne



Amnéville



Rédange



Waldweistroff





















Le blason de la Lorraine :







Son blasonnement est : d'or, à la bande de gueules, chargée de trois alérions d'argent.
Alérion : aiglon ou petit aigle sans bec ni pattes. Il serait le symbole de l'ennemi vaincu.

Les partitions

☐ Les objets

			
l'ancre	l'arc	le château	la clef
			
les coquilles	le cor	la couronne	la crosse
			
l'épée	l'équerre	le fer	la hallebarde
			
l'échelle d'assaut	la hache d'arme	la hache	La lyre
			
le vaisseau	le marteau	la nef	le pont fortifié

Les meubles

			
le pont	le râteau	la roue	la tour

Quelques exemples :



Uckange



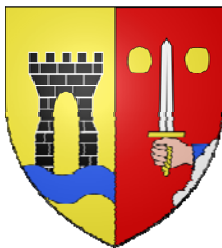
Haute Loire



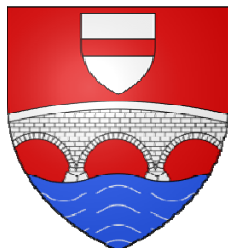
Nantes



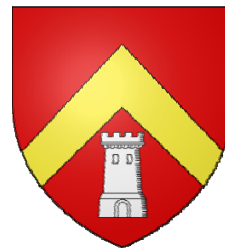
Apach



Ars sur Moselle



Pontpierre



Terville















Thionville

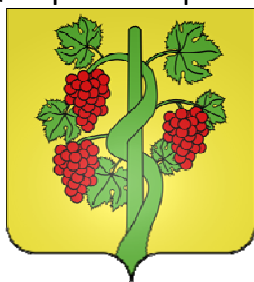


Les partitions

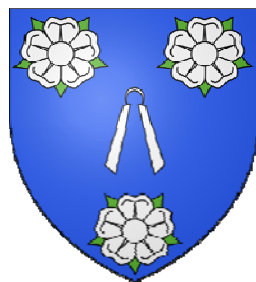
☐ Les végétaux

			
le cépe de vigne	le chardon	le chêne	la palme
			
le créquier	le lys	le gland	l'olivier
			
la pomme de pin	la rose	le tilleul	le trèfle

Quelques exemples :



Betting



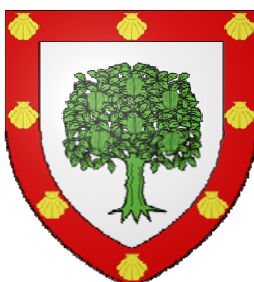
Hettange Grande



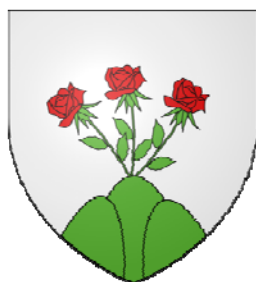
Nelling



Oron



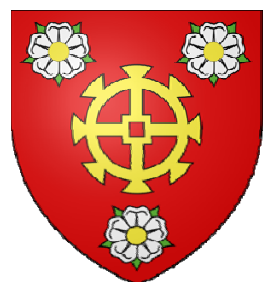
Nousseviller-lès-Bitche



Montdidier



Maizières-lès-Metz



Louigny

Quelques règles

L'héraldique a ses règles, et celles-ci sont strictes. Cependant, comme toutes règles, elles ont quelques exceptions, mais relativement rares.

Les interdictions :

- Interdiction de positionner un métal sur un métal.
- Interdiction de positionner un émail sur un émail.
- Interdiction de positionner une fourrure sur une fourrure.

Un poème de p. MÉNESTRIER reprenant les règles de l'héraldique.

Le blason, composé de différents émaux,
N'a que quatre couleurs, deux pannes, deux métaux.
Et les marques d'honneur qui suivent la naissance
Distinguent la noblesse et font sa récompense.
Or, argent, sable, azur, gueules, sinople — vair,
Hermine, au naturel et la couleur de chair.
Chef, pal, bande, sautoir, fasce, barre, bordure,
Chevron, pairle, orle et croix, de diverse figure
Et plusieurs autres corps nous peignent la valeur,
Sans métal sur métal, ni couleur sur couleur.
Supports, cimier, bourlet, cri de guerre, devise,
Colliers, manteaux, honneurs et marques de l'Église
Sont de l'art du blason les précieux ornements,
Dont les corps sont tirés de tous les éléments.
Les astres, les rochers, fruits, fleurs, arbres et plantes,
Et tous les animaux de formes différentes
Servent à distinguer les fiefs et les maisons,
Et des communautés composent les blasons.
De leurs termes précis énoncez les figures
Selon qu'elles seront de diverses postures.
Le blason plein échoit en partage à l'aîné,
Tout autre doit briser comme il est ordonné.

Lexique

Argent : gris ou blanc.

Armoiries : ensemble des signes, devises et figures qui composent un écu (cimier, lamperin, blason, listel).

Azur : bleu.

Blason : emblème servant à distinguer des personnes, des familles, des villes, des corporations.

Blasonnement : langage spécifique qui permet de décrire un blason.

Champ : surface de l'écu.

Ecu : du latin scutum (bouclier), bouclier des hommes du Moyen Age, par extension corps de tout blason qui est généralement en forme de bouclier.

Email : couleur utilisée dans la composition d'un blason.

Fourrure : motif d'hermine ou de vair.

Gueules : rouge.

Hérauts : les hérauts d'armes étaient chargés dans les tournois de proclamer les armoiries des chevaliers qui se présentaient dans la lice ; ils ont donné leur nom à l'*héraldique*.

Métaux : or et argent

Meubles : figures, symboles, dessins de l'écu.

Or : jaune.

Partitions : divisions, parties de l'écu.

Pourpre : violet.

Sable : noir.

Sinople : vert.

