

Héraldique, blasons, armoiries...

Tournois

▪ Les armoiries

Ce sont des symboles choisis par les chevaliers pour les représenter (un peu comme les enseignes ou les logos des sociétés modernes). Les armoiries sont transmises dans une famille de génération en génération.

▪ Les blasons

Lors des combats, armure et heaume les dissimulant, on ne pourrait pas reconnaître les combattants sans leur blason (ensemble des armoiries) peint sur leur bouclier et cousu sur le vêtement à longues manches qu'ils portaient par dessus l'armure.

▪ L'héraldique

C'est la science des blasons. Elle comporte des règles et un langage que l'on utilise pour décrire ces blasons.

Le fond, peint, est appelé « champ ».

L'emblème, appelé « meuble », transmet un message en couleur représenté par des animaux, des végétaux, des astres ou des objets. Par exemple :

- l'aigle = la force
- le cheval = la noblesse
- le lion = la sagesse
- la licorne = l'innocence
- l'abeille = le travail
- les fleurs = le secret, la pureté ou la beauté
- une étoile = le chemin à suivre
- la roue = la chance
- la tour = la stabilité
- une coquille Saint-Jacques représente un pèlerin

Le blason n'est donc pas créé au hasard. Le seigneur choisit plutôt un animal fort, ou un symbole, correspondant à son idéal ou à ses actions passées.

Les couleurs aussi sont importantes. Elles ne portent pas le nom que nous leur donnons aujourd'hui. On dit : « azur » pour bleu, « gueules » pour rouge, « or » pour jaune, « argent » pour blanc, « sable » pour noir, « sinople » pour vert, « pourpre » pour violet...

On dira « de gueules et d'azur » pour décrire un blason rouge et bleu.

▪ Les tournois

Ce sont des spectacles de combats qui ont lieu au cours d'une grande fête.

Le seigneur, sa dame et leurs invités assistent au tournoi depuis une tribune. Les chevaliers viennent de loin pour participer. Ils ne risquent généralement pas leur vie, les armes étant émoussées, mais tout de même de graves blessures. Chevaux et soldats sont protégés par une armure d'ornement et armoriée c'est-à-dire décorée de leurs armoiries.

Deux chevaliers, lancés au galop, en vis-à-vis mais séparés par une palissade, tentent de se renverser avec leur lance. Le terrain s'appelle la « lice ». Le combat se termine à pied et à l'épée. Les vaincus doivent offrir chevaux, armures ou argent aux vainqueurs.

Les tournois sont pour le chevalier un moyen de gagner sa vie, car il a une haute position sociale à maintenir à grands frais (entretien des chevaux, des armes et des gens à son service).