

Michel Froger

L'héraldique

le blason pour tous

SOMMAIRE

Avant-propos	2
Neuf siècles d'héraldique	2
Forme et proportions de l'écu	5
Les émaux	6
Les fourrures	8
Les figures dans le blason	11
Les partitions	12
Les pièces	16
Les meubles	21
Le blasonnement	29



LE DÉPART POUR LA CROISADE,
XIV^e siècle.

© BNF - Paris

Editions OUEST-FRANCE

Les émaux

La couleur est un élément essentiel du blason

Dérivées des teintes des étoffes cousues pour servir de bannières de ralliement lors des combats, les couleurs utilisées en héraldique, et ce dès l'origine des armoiries, se limitent à sept et sont traitées sous forme d'à-plats. On distingue deux groupes de couleurs : les métaux et les émaux. Cette distinction est primordiale afin de pouvoir respecter les règles de composition d'un blason.

Les métaux

Bien que l'on puisse douter que l'or et l'argent aient été communément employés pour la décoration des boucliers, ces deux métaux sont les seuls représentés dès l'origine sur les écus.

OR (*Or* en anglais, *Golden* en allemand). Cette teinte, pour des raisons pratiques évidentes, est le plus souvent représentée par un JAUNE plus ou moins doré.

ARGENT (*Argent* en anglais, *Silbern* en allemand). Cette teinte, parfois traduite par un gris clair, est le plus souvent représentée par un BLANC pur.

Les émaux

Cinq autres couleurs sont utilisées en héraldique française : le rouge, le bleu, le vert, le noir et le pourpre. Ces teintes portent traditionnellement des noms spécifiques :

GUEULES pour un ROUGE vermillon plus ou moins clair.

(*Gules* en anglais, *Rot* en allemand).

À l'origine, le rouge était dénommé « sinople », référence à la terre rougeâtre extraite des environs de la ville grecque de **Σινωπη**, située en Anatolie sur la rive sud de la mer Noire et devenue ottomane au XIII^e siècle sous le nom de SINOP. Les raisons de l'abandon de ce terme pour celui de « gueules » sont inconnues. Deux explications sont proposées : l'une envisage le terme persan *Gul* (rose), l'autre propose le rouge de la gueule ouverte des animaux. Gueules est toujours au pluriel.

AZUR (de l'arabe *lazaward* - *lapis-lazuli*) pour un BLEU soutenu.

(*Azure* en anglais, *Blau* en allemand).

SINOPLÉ pour un VERT plus ou moins intense. (*Vert* en anglais, *Grün* en allemand).

Cette teinte était à l'origine tout simplement dénommée « vert ». Peut-être compte tenu de l'ambiguïté entre les termes « vert » et « vair » (voir page 9), la teinte fut désignée sous l'appellation de sinople par les seuls héraldistes de langue française.

SABLE pour un NOIR intense dont l'origine pourrait être la fourrure des martes-zibelines (en latin *zabula*). (*Sable* en anglais, *Schwarz* en allemand).

POURPRE pour un ROUGE VIOLACÉ qui est d'un emploi assez rare.

(*Purple* en anglais, *Purpur* en allemand)

Un écu uni, d'un seul émail et sans figures est dit « plain ».



Or



Argent



Gueules



Azur



Sinople



Sable



Pourpre

Ce nombre succinct de couleurs, constaté dès l'origine, est toutefois complété à partir du XVII^e siècle par une teinte dite « **carnation** », sorte de BEIGE rosé utilisé pour mieux rendre la couleur de la peau du corps humain.

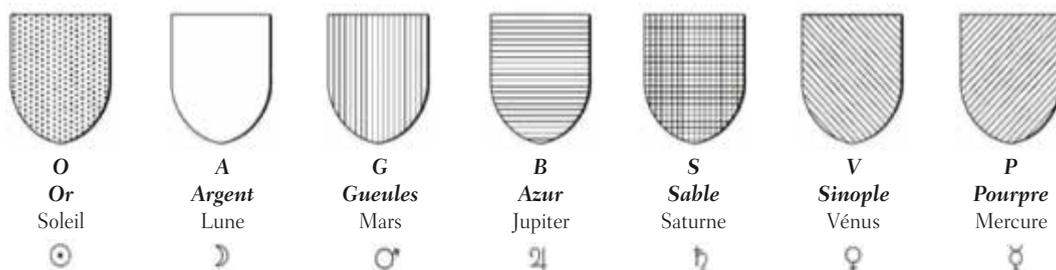
L'héraldique admet également que certaines figures, animales et végétales notamment, puissent être décrites dans leurs teintes originales ; elles sont alors blasonnées « **au naturel** ».

L'héraldique anglaise utilise quelques couleurs additionnelles : un rouge sang profond dit **SANGUINE** ou **MURREY**, un orangé foncé, dit **TENNÉ** ou **ORANGE** et un bleu ciel clair, dit **BLEUE CELESTE**. En pays germaniques, on peut trouver parfois du brun (*Braun*).

La représentation graphique des couleurs

Les armoiries figurent souvent sur des documents, objets ou monuments sur lesquels il était difficile, voire impossible, de « rendre » les sept couleurs héraldiques. Certes, les enlumineurs reproduisaient sans difficulté et souvent avec talent les émaux des armoiries, de même que les graveurs des planches xylographiques pouvaient en reproduire les couleurs en plusieurs passages sur leurs presses. Mais le développement de l'imprimerie ne fit qu'aggraver le problème. Comment signifier les différences de couleurs sur des documents à l'origine reproduits uniquement en noir et blanc ?

La difficulté fut momentanément résolue par les imprimeurs en précisant chaque émail par une lettre ou un signe distinctif. En France, l'initiale du nom de la couleur fut employée, avec une exception pour l'azur qui est figuré par un B pour éviter la confusion avec le A de argent. En pays germaniques, on utilisa plutôt les symboles des planètes. Puis un système basé sur des hachures fut utilisé à partir du XVII^e siècle.



Par souci de lisibilité, tant sur les écus que sur les bannières, l'héraldique a tout naturellement respecté un choix limité de couleurs et ainsi évité les juxtapositions hasardeuses.

Les modalités d'emploi des couleurs étant l'une des caractéristiques originales de l'héraldique européenne, il est nécessaire d'édicter d'ores et déjà une règle impérative, celle de l'alternance des couleurs.

Si l'on doit superposer ou juxtaposer deux couleurs, il faut que l'une soit un métal et l'autre un émail.

La règle d'alternance ne s'applique pas pour les fourrures (voir pages suivantes).



LIVRE DES TOURNOIS
enluminé par B. d'Eyck,
vers 1462-1465. © BNF - Paris

Les partitions

La division de base

Appliquant les passes de base de l'escrime médiévale à la division de l'écu, en traçant des traits rectilignes, les héraldistes ont défini quatre possibilités de division de la surface de l'écu, créant ainsi les quatre partitions de base.

Le mot « écu » étant sous-entendu, les partitions sont toujours désignées par un **adjectif**. Conventionnellement, la première couleur énoncée est celle située en chef à dextre.

Ces quatre partitions de base ne sauraient suffire à répondre à la demande sans cesse croissante de signes distinctifs sur les boucliers... Il devenait indispensable d'explorer toutes les possibilités de combinaisons des traits rectilignes pour créer de nouvelles partitions.



Parti
de gueules
et d'argent



Coupé
d'azur
et d'argent



Taillé
de gueules
et d'argent



Tranché
d'azur
et d'argent

Les rebattements

En répétant (rebatant) le trait de partition de base, en nombre impair, on obtient une division de l'écu en un nombre pair de parties égales, alternant métal et émail. L'écu ainsi divisé en 4, 6, 8 ou 10 parties égales est désigné par un adjectif avec précision du nombre de parties créées.



Palé de 4
pièces



Fascé
de 4 pièces



Bandé
de 4 pièces



Barré
de 4 pièces



Palé de
8 pièces



Fascé
de 8 pièces



Bandé
de 8 pièces



Barré
de 8 pièces

Par convention, il est inutile de préciser le nombre de pièces lorsqu'elles sont au nombre de 6.



Palé



Fascé



Bandé



Barré

D'autre part, pour des raisons de lisibilité, le nombre de divisions est limité à 10 et ces rebattements extrêmes reçoivent un nouveau nom.



Vergeté



Burelé



Coticé



Coticé
en barre

Les « contre »

Les partitions et leurs rebattements, qui ne comportent qu'un métal et un émail, peuvent être « contrés » : l'écu est alors partagé en deux et dans chaque moitié, le métal est opposé à l'émail.



Palé
contre-palé



Fascé
contre-fascé



Bandé
contre-bandé



Barré
contre-barré



Vergeté
contre-vergeté



Burelé
contre-burelé



Coticé
contre-coticé



Coticé
en barre
contre-coticé

La combinaison des partitions de base

En croisant les traits du parti et du coupé, on obtient un écartelé ; ceux du taillé et du tranché, on obtient un sautoir.

La combinaison des quatre traits précédents donne un gironné.



écartelé



Sautoir



Gironné

Les répartitions

Chaque partition peut être redivisée soit par un même trait ou un demi-trait, ce qui permet l'introduction d'une troisième couleur : un métal et deux émaux, ou un émail et deux métaux.



Parti
et reparti



Coupé
et recoupé



Tranché
et retranché



Taillé
et retaillé



Parti mi-coupé
à senestre



Coupé
mi-parti



Parti mi-coupé
à dextre

Les tiercés

L'écu peut être divisé en trois parties par deux droites parallèles pour obtenir des « tiercés ». La division par deux lignes brisées parallèles permet d'obtenir un « tiercé en chevron » et celle en forme de Y crée le « tiercé en pairle ». En chevron ou en pairle, un tiercé peut être « versé ».



Tiercé
en pal



Tiercé
en fasce



Tiercé
en bande



Tiercé
en barre



Tiercé
en pairle



Tiercé
en chevron



Tiercé en
chevron versé

La réduction de la longueur

Si la longueur de la pièce est très légèrement réduite, afin de ne pas toucher les bords de l'écu, on emploie le terme de pièce « **alésée** » ou, si elle ne touche qu'un seul bord, le terme de « **retrait** ».



Fasce alésée



Bâton péri



Chevron raccourci



Pal retrait

Un bâton très fortement diminué est dit « **péri** ». Un chevron est qualifié de « **raccourci** ».

L'interruption

Une pièce peut être « **fendue** » verticalement. Quand son tracé est interrompu en plusieurs parties, elle est dite « **faillie** » ou « **rompue** » ; le chevron peut aussi être « **brisé** » ou « **écimé** » (étêté).



Chevron fendu



Chevron rompu à senestre



Chevron brisé à senestre



Chevron écimé

Le décalage

Certaines pièces sont scindées en deux ou plusieurs parties qui sont décalées. On qualifie alors la pièce de « **disjointe** ».

Le positionnement

Quand certaines pièces n'ont pas leur position normale, il faut le préciser au moyen d'adjectifs appropriés : **haussé**, **abaissé**, **déjeté**, **versé**, **tourné**, **contourné**...



Chevron Disjoint



Fasce Disjointe



Pal disjoint



Fasce Haussée



Pal déjeté à dextre



Bordure Abaissée



Chevron Tourné



Chevron versé



Chevron Contourné

L'association

Quelques pièces (chef, pal, fasce, bande et barre) supportent d'être associées, créant ainsi de nouvelles possibilités qui portent les noms de leurs composantes : **chef-pal**, **chef-bande**, **chapé-chaussé**, etc.



Chapé-chaussé



Chef-pal



Chef-bande

La partition

La plupart des pièces peuvent supporter les divisions appliquées aux partitions : parti, coupé, écartelé, échiqueté, fuselé, etc. (voir page 14). Une pièce divisée en quadrilatères égaux avec alternance des émaux est dite « **componée** ».



Croix parti d'azur et de sable



Bordure componée



Fasce échiquetée

Le rebattement

Lorsque c'est techniquement et esthétiquement possible, les pièces peuvent être répétées (rebattues) à l'identique, jusqu'à quatre fois. En ce cas, leur nombre doit être précisé. Leur épaisseur peut être légèrement réduite pour des raisons pratiques.



Trois pals



Trois barres



Deux fasces



Trois bandes



Quatre chevrons

Le rebattement de la burelle donne la jumelle et la tierce, dont l'orientation doit être évidemment précisée.



Jumelle
(en bande)



Tierce
(en fasce)



Tierce
(en pal)

Le tracé

Apte à recevoir tous les tracés : rectilignes, curvilignes, brisés ou ornementaux (voir page 15), le contour des pièces est parfois modifié.

Une pièce peut se présenter « aiguisée ».

Un pal aiguisé en pied sera décrit « au pied fiché ».

Les pièces peuvent être « vidées », se réduisant à un simple filet, ou bien « bordées » par un filet.



Demi-fasces
aiguisées
contre-appointées



Fasce d'or
bordée
d'azur



Pal
au pied
fiché



Croix d'azur
vidée

Le vêtement héraldique facilite grandement la reconnaissance des personnages :

- 1 - Le roi Charles V
- 2 - Louis II de Bourbon
- 3 - Charles, dauphin
- 4 - Louis (son frère)
- 5 - Louis d'Anjou
- 6 - Jean de Berry
- 7 - Philippe de Bourgogne
- 8 - Jean de Vienne
- 9 - Hugues de Chatillon
- 10 - Mouton de Blainville
- 11 - Louis de Sancerre
- 12 - Bertrand du Guesclin
- 13 - Beaujeu
- 14 - Chaumont

HOMMAGE DU DUC LOUIS DE BOURBON
AU ROI CHARLES V EN 1371,
pour le comté de Clermont-en-Beauvaisis.

© BNF - Paris - Fr 20082, f° 8



Le positionnement des meubles

En dépit de leur mobilité, les meubles ne se positionnent pas n'importe où sur le champ de l'écu.

Une figure principale occupe toujours la position centrale, avec un maximum de surface. Pour les autres éléments, certains positionnements sont définis conventionnellement.

Trois meubles identiques seront systématiquement disposés 2 et 1 (deux en chef, un en pointe). À contrario, trois meubles disposés 1 et 2, seront dits « mal ordonnés ».

Quatre meubles identiques seront posés 2 et 2 ; cinq meubles seront disposés 2, 1 et 2 ; six meubles identiques seront posés 3, 2 et 1. Tout autre positionnement doit être précisé.

À partir de six meubles, on peut utiliser une disposition en orle. Au-delà, on parle de semé, avec deux possibilités : soit le nombre de pièces est précisé et en ce cas elles figurent toutes en entier, soit le nombre n'est pas précisé et en ce cas celles des bords ne sont figurées que partiellement, y compris en chef et en pointe.

Un vocabulaire très particulier est utilisé pour préciser le positionnement des figures ; en voici les termes les plus usités :

Accompagné, e : précise qu'un meuble (ou une pièce) est accompagné de figures plus petites dont il faut préciser la position.

Accostée : indique qu'une figure est accompagnée à dextre et senestre d'autres figures.

Adextré, e : qualifie un meuble (ou une pièce) accompagné à dextre d'un autre élément.

Adossées : figures identiques positionnées verticalement dos à dos.

Affaissé, e : cintré vers la pointe.

Affrontées : figures identiques positionnées verticalement face à face.

Appointées : dont les pointes sont dirigées l'une vers l'autre, sans se toucher.

Brochante : qualifie une figure surchargeant une ou plusieurs autres figures.

Cantoné, e : pour la croix et le sautoir accompagnés de petits meubles dans leurs 4 cantons.

Contre-appointées : figures appointées se touchant par leurs pointes.

Chargée : précise qu'une pièce ou figure est partiellement recouverte par une autre plus petite.

Flanquée : figure accompagnée d'autres figures soit à dextre, soit à senestre (à préciser).

Issant, e : se dit d'un animal sortant à demi des bords de l'écu, d'une partition ou d'une pièce.

Montant, e : précise qu'une pièce (ou un meuble) est orientée vers le chef.

Mouvant, e : position d'une figure qui semble sortir des bords de l'écu ou d'une autre pièce.

Naissant, e : synonyme de « issant ».

Opposée, e : position de deux éléments affrontés en pal.

Posée : indique qu'une figure est disposée de façon non conventionnelle sur l'écu.

Rangée en... : précise le positionnement de figures déjà préalablement « posées ».

Renversé, e : en position inverse de la position normale.

Senestrée : qualifie une pièce (ou un meuble) accompagnée à senestre d'une autre figure.

Sommée : qualifie une figure qui comporte une autre figure placée au-dessus.

Soutenant : précise qu'une figure est surmontée d'une autre figure.

Soutenue : qualifie une figure qui est soulignée par une autre.

Supportant : précise qu'un meuble en soutient un autre situé au-dessus, en le touchant.

Sur le tout : position de l'écusson qui charge en cœur un écartelé.

Surchargée : qualifie une figure qui en charge une autre qui en charge déjà une autre.

Surmontée : qualifie une figure en supportant une autre, sans qu'elles ne se touchent.

Surposée (ou l'un sur l'autre) : toute figure posée sur une autre.

Voûté, e : cintré vers le chef.



Mâcles posées
3, 3 et 3



Quinze besants
en orle



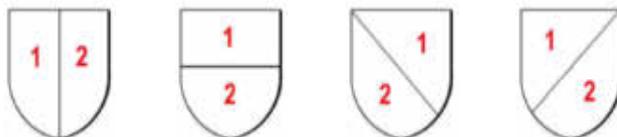
D'azur semé
de fleur de lys d'or
(France ancien)

Le sens de lecture

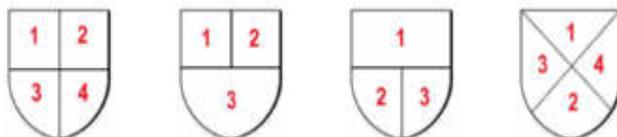
Vu le nombre impressionnant de possibilités de partition, il devint nécessaire de déterminer l'ordre dans lequel se positionnent les divers « quartiers » de l'écu.

Grâce à une numérotation conventionnelle, la lecture ou l'énoncé d'un blasonnement permet de restituer sans risque d'erreur les différentes partitions de la surface de l'écu.

*Division
par un trait*



*Division
par deux traits*



*Division
par trois traits et plus*



Ces divisions en quartiers ont rendu possible la combinaison d'armoiries, en associant sur un même écu plusieurs armes, afin d'y faire figurer toutes les alliances d'une famille, ou ses prétentions. Nombre de maisons souveraines présentaient ainsi leurs possessions.

Première ligne :

Bretagne, Normandie,
Picardie, Ponthieu, Artois,
Vermandois, Valois,
Flandres.

Troisième ligne :

Aunis, Touraine, Berry,
Orléanais, Bourbonnais,
Bourgogne, Bresse,
Franche-Comté.

Cinquième ligne :

Guyenne, Quercy,
Périgord, Limousin,
Auvergne, Forez,
Tarentaise, Maurienne.

Septième ligne :

Navarre, Béarn, Bigorre,
Comté de Foix, Roussillon,
Provence, Comté de Nice,
Corse.



Seconde ligne :

Poitou, Anjou, Maine,
Ile-de-France, Champagne,
Bar, Lorraine, Alsace.

Quatrième ligne :

Saintonge, Angoumois,
Marche, Nivernais,
Charolais, Beaujolais,
Lyonnais, Savoie.

Sixième ligne :

Gascogne, Armagnac,
Comminges,
Gévaudan,
Languedoc, Vivarais,
Comtat-Venaissin,
Dauphiné.

Composition de Pierre Joubert unissant les armes des différentes provinces de France (1977)

Les ornements extérieurs

Il s'agit d'ornements facultatifs qui surmontent, entourent ou soulignent l'écu armorié.

Heaumes, cimiers et couronnes

Cornes et plumets qui ornaient parfois les heaumes des combattants se sont transformés en cimiers, compositions de bois, de carton et de cuir représentant des animaux ou créatures fabuleuses et portées pour la parade dans les tournois. Ces ornements, éphémères, furent rapidement remplacés par de simples casques pour timbrer (*mettre au-dessus*) les écus. Fermés ou ouverts, grillés ou non, les casques sont parfois agrémentés d'une pièce d'étoffe découpée en lambeaux, dite *lambrequin*, attachée au casque par un « *tortil* », rouleau d'étoffes aux couleurs de l'écu.

Par la suite, c'est plutôt la couronne qui fut employée pour timbrer les écus ; des formes de couronnes spécifiques furent créées en fonction des titres nobiliaires.

Durant le premier Empire, les villes, selon leur classement, portaient des couronnes différenciées. De nos jours, les armoiries de nos villes sont généralement surmontées d'une couronne murale.

Supports, soutiens et tenants

Les écus armoriés sont souvent présentés comme tenus par diverses figures ornamentales ; il est d'usage de faire une distinction entre les *tenants* (figures humaines), les *supports* (animaux) et les *soutiens* (végétaux) qui sont ordinairement disposés symétriquement de part et d'autre de l'écu.

Cris d'armes et devises

Un « *cri* », exclamation hurlée au cœur des batailles pour encourager les combattants, figure parfois sur une banderole dite « *listel* » toujours placée au-dessus du casque. Le cri des croisés était « *Diex lo volt !* », celui des rois de France : « *Montjoie Saint Denis !* »

Une « *devise* » s'inscrit sur une banderole placée en dessous de l'écu. Il s'agit d'une courte phrase, citation historique, proverbe, jeu de mots ou allusion à un événement marquant, en grec, latin, français ou langue régionale. De nombreuses villes françaises possèdent une devise.

Dignités, charges et décorations

Les ornements spécifiques indiquant la dignité, la fonction du porteur ou du titulaire d'une charge sont placés sous ou autour de l'écu. Insignes et colliers d'ordres entourent l'écu.

Les villes auxquelles ont été décernées des décorations officielles peuvent, avec l'aval de l'autorité concédante, les placer sous l'écu.

Avec ses conventions ses règles, les innombrables possibilités et son caractère pèreenne, le vieil art héraldique reste le meilleur moyen d'identification, tant des collectivités que des particuliers.



Cimier du duc de Bretagne



Armoiries de Lorient