

Sas 1	LA JOUTE À PIED	Ref scéno
-------	-----------------	-----------

Dispositif

Type de dispositif :	Nb utilisateurs :	Contenu audio :	Langue :	Durée :	Public cible :	Type d'écran :
☐ Graphique ☐ Sonore ☐ AV-MM ☐ Multimédia interactif ☐ Maquette ☒ Manipe ☐ Tactile ☐ Format spécial	☒ Individuel ☒ 2-3 pers. ☐ Collectif	☐ Voix ☐ Ambiance ☒ Non	Traduction : ☐ Oui FR / EN Choix de langue : ☒ Non	☒ 1 mn ☐ 2-3 mn ☐ 4-5 mn ☐ 5-8 mn ☐ Variable (interactif)	☐ Tous publics ☒ Famille ☐ DV	☐ Tactile ☐ Non tactile

Adéquation Programme / Projet

Thématique	Comparaison de deux armures de joute à pied
Description succincte du dispositif	Ce dispositif consiste en deux manipulations type folioscope représentant chacun une armure de joute à pied. Chaque folioscope montre un chevalier en armure. Le chevalier effectue des enchaînements de mouvements avec une arme : une épée à deux mains pour l'armure à tonne, et une hache d'armes pour l'armure pour le combat à pied. Ce dispositif est positionné à une hauteur adaptée aux enfants.
Intentions / scénario d'usage	Il s'agit de montrer que l'armure à tonne laisse un plus de libertés que l'armure pour le combat à pied. Certains mouvements peuvent « forcer le trait » et avoir un côté humoristique : le chevalier dans l'armure pour le combat à pied se retrouvant davantage entravé. Les deux folioscopes sont à disposition l'un à côté de l'autre. Chaque folioscope s'actionne par une manivelle ou équivalent. On souhaite éviter le simple bouton afin d'avoir vraiment une action à faire. Chaque folioscope est suffisamment grand pour permettre à 2 personnes de voir les images mises en mouvement. Le musée a contacté une équipe de chercheurs travaillant sur les gestes historiques et techniques. Ces derniers seront en mesure de réaliser les images nécessaires à la manipe. Le nombre exact reste à préciser par des échanges entre le titulaire, le musée et l'équipe de chercheurs. Il n'est pas envisagé de texte explicatif : la manipe est uniquement visuelle et la compréhension doit être immédiate.

Propos	Le combat à pied en champ clos, exercice sportif et guerrier, se pratique au moyen d'un marteau d'armes ou d'une épée émoussée dans l'enceinte d'une lice. Les armuriers germaniques et milanais du XVI^e siècle réalisent des armures spécialement adaptées à ce type de joute, assurant la protection complète du corps. La saignée des bras, les aisselles et l'arrière des genoux sont recouverts par des lames de fer. Les solerets (protection pour les pieds) sont à patte d'ours L'ornementation est destinée à recréer l'aspect des vêtements d'apparat du XVI^e siècle car l'armure est le reflet des modes civiles masculines du temps. Réalisées sur mesure et particulièrement complexes à ajuster, ces scaphandres étanches sont remplacés, à partir de 1520, par des armures dites « à tonne ». La culotte articulée est remplacée par une jupe évasée constituée de lames métalliques, dont la forge est plus aisée.
Dispositifs associés	- Texte de séquence - Illustration « La joute à pied en champ clos »
Collections associées	- inv.2015.0.424 (armure pour le combat à pied) - inv.2015.0.421 (armure à tonne)
Objectifs de médiation	- Définir la joute à pied et ses équipements - Inviter les visiteurs à comparer les deux armures présentées - inciter les visiteurs à comprendre comment on bouge en portant une armure
Expérience visiteur	L'approche manipulable et ludique, voire humoristique, vise à éveiller la curiosité des plus jeunes, et les inciter à regarder plus attentivement les objets de collection.
Iconographies de référence	 Armure pour le combat à pied



Armure à tonne