

Séquence 3	TESTER DES ÉLÉMENTS D'ARMURE	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

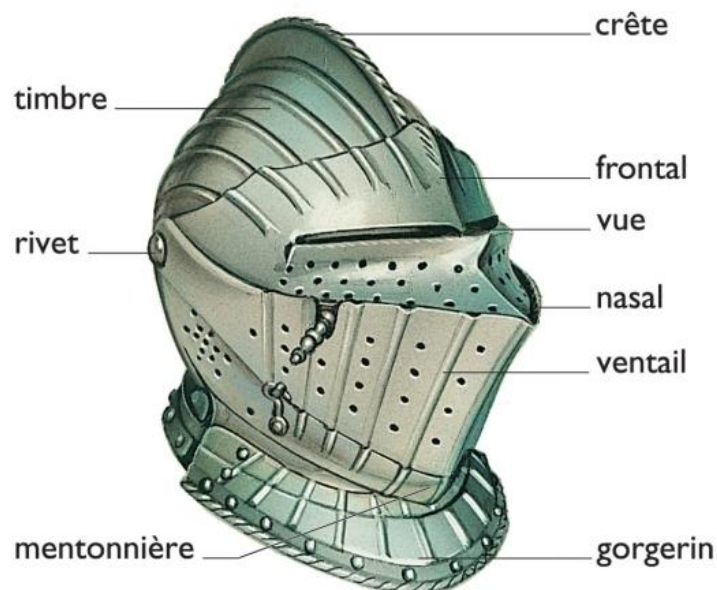
Thématique	Soupeser et essayer des éléments d'armure
Description succincte du dispositif	Le premier dispositif propose de comparer le poids de deux reproductions simplifiées de casques : un heaume-crapaud (environ 10kg) et un armet (environ 3kg). Les reproductions font le même poids que les objets originaux. Elles sont fixées sur des tiges coulissantes de façon à ce qu'elles puissent être soulevées mais non retirées de leur support. Le deuxième dispositif propose d'insérer la main dans un gantelet, et pouvoir tester le fait de plier et déplier la main. Le troisième dispositif propose d'insérer la tête dans différents types de demi-casque, permettant ainsi de tester le champ de vision que chaque casque permet d'avoir. Les types de casques proposés sont les suivants : - Heaume-crapaud - Armet (visière) - Salade de Rennes - Casque de joute à pied (trous) Ces dispositifs sont positionnés à une hauteur adaptée aux enfants. Un adulte doit pouvoir avancer sa tête dans les demi-casques pour tester le champ de vision.
Intentions / scénario d'usage	Ces dispositifs constituent un espace de manipulation proposé à environ mi-parcours de l'exposition. Chaque dispositif dispose de son mobilier propre. Le gantelet est proposé en deux exemplaires, afin de permettre à deux visiteurs de tester en même temps. Les doigts sont articulés.

	Pour des questions de sécurité, il n'est pas envisagé que les visiteurs puissent saisir les différentes pièces, en particulier les casques à soupeser pour les mettre sur leur tête. Les pièces sont fixées afin que le visiteur ne puisse pas les manipuler : il soulève le casque à soupeser sur son axe, il glisse la main dans le gantelet, il amène sa tête dans le demi-casque pour le champ de vision. Le niveau de reproduction permettra de comprendre la volumétrie globale afin d'identifier visuellement chacun des casques. Le niveau de détails et les poids précis seront déterminés en collaboration avec les équipes du musée de l'Armée. Chaque dispositif est accompagné de consignes simples et de légendes pour les différents éléments d'armure reproduits. Il n'est pas demandé explicitement d'utiliser du métal pour réaliser ces différentes pièces. Toutefois, l'aspect et le toucher métal/froid reste un élément important pour le musée. Le musée souhaiterait conserver ces dispositifs à l'issue de l'exposition.
Propos	Une armure est un équipement corporel défensif, utilisé pour protéger le corps d'un combattant dans sa plus grande partie des coups de l'ennemi et autres dégâts. Deux aspects primordiaux et opposés quant à la défense du porteur de l'armure président à sa conception : d'une part la mobilité (ce qui pousse à alléger l'armure) et de l'autre une meilleure protection (ce qui pousse à alourdir l'armure). Les armures ont évolué avec les techniques, notamment celles liées à la métallurgie. Elles sont ainsi devenues de plus en plus complexes au cours de l'histoire, pour recouvrir tout le corps de plaques de métal à la fin du Moyen Âge. Mais les améliorations des armes à feu les rendirent en partie obsolètes. Pour les tournois, les armures utilisées sont faites avec des matériaux similaires à celles revêtues en temps de guerre. Toutefois, elles sont conçues pour les joutes, avec souvent une asymétrie entre le côté droit et gauche, des pièces dans un métal plus épais donc plus lourdes, avec une répartition différente du poids. Cela revient à renforcer les parties de l'armure les plus exposées aux coups de lance. Dans les armures de guerre, les combattants doivent pouvoir se couvrir d'une armure de guerre et bouger facilement pendant de longues heures. Au contraire, lors de tournois, le chevalier peut mettre son armure, faire son épreuve et la retirer. Les armures de tournois sont donc souvent plus lourdes et plus rigides. Ce n'est que dans ce contexte que des combattants ont parfois besoin d'aide pour monter en selle ou pour se relever une fois à terre. La protection de tête peut peser plusieurs kilos. Sous cette protection, le chevalier porte le camail, une sorte de cagoule en maille qui protège la tête jusqu'au cou. Dans son casque, le chevalier a une visibilité assez limitée, il ne peut voir qu'à travers deux fines fentes. Sur le champ de bataille, sans uniforme il est difficile d'identifier et de distinguer son allié ou son adversaire. Pour les joutes, la protection de tête utilisée est une salade : il s'agit d'un casque de forme globulaire prolongé, à l'arrière, par un couvre-nuque. Il peut être ouvert, équipé d'une visière pivotante, ou muni d'une simple fente (la vue) sur l'avant.

	Tourner la tête est compliqué, une fois sa protection de tête en place. Toutefois, le manque de mobilité n'est pas un problème dans ces épreuves de tournois où l'adversaire est uniquement en face. Un gantelet est le nom donné à différents styles de gants. En général, un gantelet couvre le poignet, la main, les doigts et les avant-bras. Au cours du XIV^e siècle, on cherche à accroître la protection de la main avec des plates métalliques en laissant une flexibilité aux doigts et avec des manchettes évasées pour permettre d'insérer la main.
Collections associées	Ensemble des collections présentées dans l'exposition
Objectifs de médiation	- Comprendre qu'il existe différentes formes de casque - Comparer le poids des deux casques proposés - Appréhender la mobilité que permet l'armure (gantelet) - Appréhender le champ de vision très limité des chevaliers
Expérience visiteur	Ludique et expérientielle
Iconographies de référence	 Comparaison du poids du heaume-crapaud (à gauche) et de l'armet (à droite)



Demi-casque – inspiration pour heaume-crapaud



Demi-casque – inspiration pour armet



Demi-casque – inspiration pour armet



inspiration pour Salade de Rennes



Demi-casque – inspiration pour casque de joute à pied



Le musée dispose de deux demi-armets (constitués chacun d'un frontal et d'un ventail articulé) en deux tailles différentes : adulte et enfant. Ces objets peuvent servir de modèles pour les fac-similés.



Inspiration pour dispositif gantelet