

Séquence 6	DANS LA PEAU D'UN JOUEUR DE RENNEN	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	Viser le joueur de Rennes adverse
Description succincte du dispositif	Ce dispositif est constitué de deux éléments : • Une assise évoquant la croupe d'un cheval sur laquelle est fixée une demi-armure simplifiée et une lance orientable • Un écran équipé d'un programme permettant de déclencher le dispositif et représentant le joueur adverse L'objectif pour le visiteur est de désarçonner l'adversaire grâce à la lance. Le dispositif est équipé d'un capteur permettant de déterminer le positionnement précis de la lance. Quand le visiteur a pris place sur le cheval, la joute est lancée. Le joueur adverse, figuré à l'écran, s'élance vers le visiteur. Si la lance du visiteur a été bien orientée et a atteint sa cible, le joueur adverse est désarçonné. Si la lance du visiteur n'a pas été bien orientée, le joueur adverse croise le visiteur et la joute est déclarée nulle. Ce dispositif est positionné à une hauteur adaptée aux enfants.
Intentions / scénario d'usage	L'écran dispose d'un mode veille qui s'active au bout de 2 minutes. Le visiteur déclenche la manipe en touchant l'écran : il est invité à choisir une langue (le dispositif sera proposé en français, anglais et espagnol). Des consignes apparaissent à l'écran et guident le visiteur pour prendre place sur le « cheval », se mettre dans la bonne position et bien orienter sa lance. Lors de la joute, l'adversaire se rapproche de plus en plus du visiteur, lance à la main. Une animation (type manga, « bang ») à l'écran montre que l'impact a lieu, que les 2 joueurs sont arrivés au même niveau.

	Le programme informatique prendra en compte différents scenarii : • l'orientation de la lance du visiteur est correcte : 1. l'adversaire est désarçonné : le visiteur remporte la joute ; 2. l'adversaire n'est pas désarçonné, simplement « bousculé » par la lance : la joute est nulle ; 3. les lances s'entrechoquent et se brisent : la joute est nulle ; 4. l'adversaire et son cheval chutent : le visiteur remporte la joute ; • l'orientation de la lance du visiteur n'est pas bonne : 5. la lance de l'adversaire désarçonne le visiteur : ce dernier perd la joute ; 6. les lances s'entrechoquent et se brisent : la joute est nulle ; • quelque soit l'orientation de la lance : 7. les lances s'entrechoquent et se brisent : la joute est nulle ; 8. un choc frontal a lieu entre les deux chevaux : la joute est nulle 9. le cheval de l'adversaire fait un refus de combattre et s'arrête net, le cheval du visiteur l'évite de justesse : la joute est nulle. Le programme prend en compte le positionnement de la lance du visiteur, mais choisit ensuite de manière aléatoire le scenario qui se déroule à l'écran. Certains scenarii peuvent être violents. Au regard de la cible de l'exposition, on veillera à ne pas représenter le cavalier et le cheval adverses de manière trop réaliste, et à privilégier un traitement humoristique. Le musée a fait le choix de ne pas présenter, dans ce dispositif, les blessures qui pouvaient advenir lors de la pratique du Rennes. Selon l'issue de la joute, des indications apparaissent à l'écran pour féliciter, encourager, voire inciter le visiteur à recommencer.
Propos	La joute est une épreuve au cours de laquelle deux chevaliers, séparés ou non par une barrière appelée la lice, se foncent dessus avec leur lance. L'objectif n'est pas de tuer son adversaire, mais de montrer sa valeur de chevalier. Pratiqué dans les états germaniques, le Rennes consiste à désarçonner l'adversaire, avec une lance à la pointe acérée. Chaque cavalier est équipé d'un grand bouclier qui couvre une large partie du buste. Très épais, le bouclier peut être renforcé de pièces en bois, cornes ou défenses d'animaux pour supporter les chocs particulièrement violents du Rennes. En effet, la plupart du temps, le Rennes est pratiqué sans barrière. Il s'agit donc de la joute la plus brutale car les chevaux ne sont pas guidés par la lice. Ils sont équipés d'un chanfrein aveugle pour éviter qu'ils fassent des écarts et pour protéger les yeux, mais les chocs frontaux entre chevaux peuvent arriver. Chute de cheval, casque arraché, blessures du cavalier et/ou du cheval sont des aléas assez courants en Rennes. L'armure de Rennes est deux fois plus lourde qu'une armure de guerre. Elle est équipée d'un crochet sur le côté droit. Auparavant, les chevaliers tenaient leur lance à la main et la calaient sous le bras. Tout le poids de la lance reposait donc sur le poignet. Avec ce crochet, la main ne sert qu'à diriger la lance. C'est le crochet et donc le plastron sur lequel il est fixé qui supportent le poids. Le chevalier peut ainsi utiliser des lances bien plus lourdes. Certains modèles peuvent faire cinq mètres de long et peser près de dix kilogrammes.

Dispositifs associés	• Texte de séquence « Un spectacle complet au service du pouvoir des Habsbourg » • Cartel développé « Le Rennen »
Collections associées	Collections de la scène de joute de la séquence
Objectifs de médiation	• Expérimenter la joute, un cavalier adverse qui va à vive allure vers soi • Apprendre à viser avec une lance • Faire la différence entre les différents types de Rennen
Expérience visiteur	Ludique et expérientielle, avec une touche d'humour
Iconographies de référence	 



Armure de Rennes – le crochet sert à maintenir la lance

