

MUSEE DE L'ARMEE

EXPOSITION TOURNOIS [titre de travail]

JUIN 2027- MARS 2028

SYNOPSIS

Commissariat : Laëtitia Desserrières, Christine Duvauchelle, Aurore Kalina, Olivier Renaudeau

Remarque liminaire :

Ce document est naturellement une projection, une tentative d'organiser un sujet nouveau pour le musée de l'Armée. Le principe du parcours proposé, comme chacune de ses articulations, devront être validés ou amendés par le conseil scientifique qui épaulera les commissaires de cette manifestation. L'objet du présent synopsis est de constituer un support aux séances de travail de cette instance et de dresser une liste, sommaire, des œuvres et objets qui soutiendront le propos.

Cette exposition propose un voyage à travers l'Europe des XV^e et XVI^e siècles. Elle invite le visiteur à se plonger dans l'univers des tournois de la Renaissance, de l'Empire de Maximilien I^{er} aux cours fastueuses de France, d'Espagne et d'Italie. L'objectif est de faire découvrir la nature et les évolutions de ces tournois, afin de mieux comprendre leur signification historique et culturelle.

L'ambition didactique est double : faire comprendre et faire ressentir.

Chaque espace permet de reconnaître les équipements, les armes et les techniques du combat chevaleresque, de saisir les évolutions des tournois et de montrer leurs usages multiples : entraînement à la guerre, mise en scène de prestige, affirmation d'alliances diplomatiques ou encore célébration festive. Le parcours met également en évidence la violence et les dangers de ces affrontements, sans en négliger la dimension formatrice : les tournois participaient à l'éducation des jeunes princes, préparés dès l'enfance à porter l'armure et à intégrer les valeurs de la chevalerie. Les variantes techniques de ces pratiques seront intégrées tout au long du parcours, illustrées par des exemples concrets d'objets et de leur transformation au XVI^e siècle. Enfin, le visiteur découvre comment, au fil du siècle, la pratique glisse peu à peu du terrain du combat vers celui du spectacle, annonçant l'essor du carrousel.

Les objectifs didactiques se déploient donc à plusieurs niveaux. Il s'agit d'abord de donner des clés pour comprendre les codes du tournoi et les replacer dans leur contexte historique. Mais l'exposition vise aussi à stimuler la curiosité et l'observation par le contact direct avec des objets authentiques : armures imposantes, jouets miniatures, armes, accessoires.

Les dispositifs interactifs et sensoriels (jeux de rôle, manipulations, expériences olfactives) favorisent une approche plus incarnée, adaptée aussi bien aux adultes qu'aux enfants, en rendant les savoirs accessibles par l'expérience sensible.

L'ensemble du parcours est conçu pour donner envie d'apprendre par l'action et par l'immersion, afin que chaque visiteur, quel que soit son âge ou son niveau de connaissance, puisse repartir avec une compréhension vivante de cette pratique des tournois au XVI^e siècle, dans le contexte géopolitique de l'Europe où ces exercices se déployaient. Le rappel de l'environnement diplomatique viendra ponctuer les différentes séquences, chaque fois qu'il permettra de mieux situer ces pratiques dans leur cadre historique.

Ce projet s'inscrit également dans la continuité de la démarche engagée par l'Observatoire des publics du Musée, qui guide la réflexion sur l'accessibilité des contenus, la diversité des approches et la qualité de l'expérience proposée. L'exposition propose ainsi un discours scientifique adapté, mais aussi un espace incarné et accessible à tous les publics.

Les attendus scientifiques

Le sujet fascine les chercheurs depuis longtemps et il continue d'être un objet d'étude. De nombreux ouvrages scientifiques, pour la plupart étrangers, éclairent ces pratiques, leur codification et les contextes politiques, diplomatiques ou artistiques dans lesquels elles s'inscrivent. Des panoramas très complets sur le sujet sont disponibles depuis longtemps : qu'il s'agisse de l'exposition internationale de Stockholm en 1992, encore inégalée, des manifestations dédiées à Henry VIII (Londres, 2017) et à Maximilien I^{er} (New York, 2019), des sections spécialisées des expositions de Fontainebleau (*l'Art de la Fête à la cour des Valois*, 2022) et du musée de l'Armée (*Guerres de Religion*, 2023), sans compter des travaux universitaires nombreux, notre contribution peinerait à apporter des nouveautés sur un domaine bien balayé par l'historiographie.

Les collections du musée de l'Armée figuraient en bonne place dans ces événements ou ces études, mais aucune manifestation ou publication n'a permis jusque-là de rendre compte de leur ampleur et des différents points forts, nombreux, de cet ensemble.

Le public « cible » de cet événement est plus large que celui visé ordinairement pour les expositions du musée, les enjeux scientifiques n'en sont pas moins ambitieux : il s'agira en premier lieu de montrer la multiplicité des pratiques que recouvre ce terme très générique de « tournois » à la Renaissance, les variantes régionales, les codifications précises de ces exercices dans les différents territoires européens et les équipements, variés, complexes et parfois insolites réalisés pour s'y adonner.

Le parcours permettra également de brosser l'évolution de ces divertissements, de la joute allemande d'inspiration médiévale à la naissance des carrousels et des ballets équestres de cour, voire à celle de l'opéra que les « spectacles de tournoi » des cités italiennes, accompagnés de livrets et de partitions spécifiques, préfigurent 30 ans avant Monteverdi.

Au-delà de la découverte de ces « sports » aristocratiques, le souhait des commissaires de cette manifestation serait que le sujet festif, spectaculaire et donc attrayant des tournois permettent de proposer à un public élargi un voyage dans l'Europe du XVI^e siècle : les jeunes visiteurs et leurs parents devront se familiariser avec la géographie politique du continent, rencontreront certains des principaux souverains (Maximilien I^{er}, François I^{er}, Henri VIII, Charles Quint, Maximilien II, Alfonse II d'Este...) et seront confrontés à des contextes diplomatiques complexes.

Ils devront aussi apprendre les différents types de joutes et les équipements qui leur correspondent, découvrir les usages et les étiquettes des cours et croiseront les créateurs qui participent à ces festivités, sur le plan visuel (Arcimboldo...), musical (Luzzasco Luzzaschi, Rolland de Lassus...) et littéraire (Ellis Gruffudd, Le Tasse...).

Aux yeux du grand public, le tournoi est principalement perçu comme un phénomène médiéval, richement documenté par l'iconographie mais qui a laissé infiniment peu de vestiges matériels. Ce projet permettrait de montrer que l'âge d'or des tournois est en fait le XVI^e siècle et que nombre de ces événements accompagnent des séquences politiques majeures, voire cruciales pour les grandes monarchies qui entrent en concurrence en Europe.

Si l'exposition tire plusieurs fils autour de la thématique du tournoi, elle ne prétend pas en épuiser toutes les dimensions : la cohérence du récit, pensée notamment pour les enfants, impose des choix. Le discours pourra toutefois être enrichi à l'occasion d'une programmation culturelle spécifique, par exemple autour de l'imagerie chevaleresque et de la culture populaire. Ce parti-pris permet de conserver un cap scientifique clair, sans caricaturer la réalité complexe des tournois à cette époque.

Disposition des espaces



Espace introductif

Dès le palier, le visiteur est invité à entrer dans l'univers des tournois de la Renaissance.

L'accueil se décline en deux dispositifs possibles.

01) Dans la première option, un immense arbre artificiel en bois et textile, inspiré de « l'arbre-perron » du Camp du Drap d'Or, se déploie dans l'espace : ses branches foisonnantes, ornées de blasons, de framboises et de fleurs d'aubépine, plongent d'emblée le visiteur dans un décor spectaculaire qui évoque la solennité et la mise en scène éphémère des grands tournois.

02) Dans la seconde option, une vidéo introductive entraîne le public dans un véritable voyage dans le temps : images, sons et récits font basculer progressivement de notre présent vers l'Europe des XV^e et XVI^e siècles, préparant ainsi l'immersion. Cet espace, pensé pour accueillir les visiteurs par petits groupes, joue un rôle d'initiation : il marque symboliquement le passage vers une expérience à la fois historique, sensorielle et participative.

Pour accompagner l'exposition et pour celles et ceux qui souhaitent prendre une part plus active à la visite, un livret-jeu est proposé. Il invite le visiteur à mener une mission, une véritable quête à travers l'exposition. Deux parcours narratifs sont disponibles, au choix : incarner un jeune page en apprentissage, promis à devenir chevalier, ou suivre l'aventure d'une fille d'armurier, héritière de l'atelier familial qui doit développer ses activités commerciales. Ces récits parallèles permettent d'explorer les contenus de manière ludique, en croisant les regards sur l'univers des tournois et de la Renaissance. L'exposition est toutefois conçue pour être parcourue en toute autonomie, sans recours à un audioguide, et s'adresse à tous les publics.

Espace 1 – Innsbruck (Autriche), 1506

Dès l'entrée, le visiteur est transporté à Innsbruck, en 1506, dans l'univers des tournois sous l'empereur Maximilien I^{er}. L'objectif est de présenter la richesse et la diversité des équipements et

armements qui sont mis en œuvre pour les joutes lourdes allemandes, souvent spectaculaires : *Gesteck* et le *Rennen*.

L'expérience commence par une évocation grandeur nature de l'arsenal de l'empereur du Saint-Empire Romain Germanique, reprenant les enluminures du « Zeugbuch » (livre de l'arsenal) décrivant précisément l'agencement de ses armes dans les galeries. Arbalètes, hacquebutes, targes... témoignent des activités guerrières de l'Empereur et permettent au visiteur de se « plonger » dans l'univers d'un arsenal au XVI^e siècle.

Le public découvre ensuite au centre de la cour de l'arsenal une scène de joute reconstituée : deux cavaliers, Maximilien et son adversaire privilégié Anton von Yfan, s'entraînant au *Gesteck*.

Pour rendre l'expérience à la fois accessible et captivante, le parcours propose deux dispositifs interactifs : un puzzle permettant de recomposer les différentes pièces d'une armure de *Gesteck* et d'une armure de *Rennen*, pour apprendre à les distinguer et la manipulation en 3D d'une salade de *Rennen*, un exemplaire rare encore muni de sa coiffe textile. Un éclairage sera également apporté sur l'importance des blasons, véritables marqueurs d'identité et de prestige.

Exemples d'œuvres présentées :

Deux cavaliers complets de *Gesteck* (inv. G 163 et G 165)

Salade de *Rennen* (inv. 2024.0.594)

Chanfrein aveugle pour le *Rennen* (inv. 2395 PO)

Plastron à mécanisme (inv. G 528) et sa cible (inv. G 529-1) pour le *Rennen*

Conrad Seusenhofer, Armure pour Julien de Médicis offerte par Maximilien I^{er} (inv. G 179)
affrontée à Niccolo Silva, Armure de joute à pied (inv. G 178)

On quitte cette section idéalement en « traversant le décor » et en empruntant la porte au fond de la cour de l'arsenal, pour aboutir dans un sas où sont présentées deux armures de combat à pied permettant d'évoquer la joute à pied et l'évolution de ces équipements peu avant la rencontre du Camp du Drap d'Or : l'armure à tonne (jupe articulée) prend le pas sur l'armure « anatomique ». Enfin, un rideau à soulever ouvre le passage vers l'espace 2...

Espace 2 – Camp du Drap d'Or (France), 1520,

Le voyage se poursuit en France, en 1520, au cœur des rivalités européennes et des jeux d'alliances, plus particulièrement, entre Charles Quint, Henri VIII et François I^{er}. L'objectif est de continuer l'exploration des tournois et de montrer comment ils s'inscrivent dans une logique de pouvoir et de diplomatie, au moment de la rencontre fastueuse entre François I^{er} et Henri VIII au Camp du Drap d'Or. Dans cet espace, l'accent sera davantage mis sur le contexte autour du tournoi et la démesure de ce camp éphémère, à la frontière des royaumes de France et d'Angleterre.

Le visiteur se trouve dans la « cabane » où le roi de France s'équipe avec ses compagnons avant d'entrer en lice. Par la porte entrebâillée on découvre (projection numérique) la lice, les tribunes, le champ du tournoi où se sont déroulés les combats pendant ces deux semaines de rencontre. L'imposante armure de François I^{er} (en pied et de dos) accompagnée de celles de Galiot de Genouillac et de Florange, deux figures chevaleresques emblématiques de la cour de France, évoquent les préparatifs des combattants.

L'immersion est renforcée par des dispositifs interactifs et le visiteur doit intervenir pour comprendre ce qui se joue, manipuler et s'impliquer. Le contexte historique et diplomatique est donné par un des témoins, que les visiteurs peuvent interroger, le garde gallois Ellis Gruffudd, tandis que la manipulation virtuelle d'une dague perdue et le décryptage de son emblématique peuvent renvoyer à Henri VIII.

Un tableau tactile animé, reprenant le grand tableau d'Hampton Court évoquant cette rencontre infructueuse, permet un va et vient entre cette représentation idéalisée et les vraies installations érigées à cette occasion (le camp du roi de France, le palais démontable d'Henri VIII, les lices avec l'arbre-perron et les tribunes...), le coût et la logistique de ces fastes, tels que les chercheurs du projet *Camp du Drap d'Or numérique* (Université de Lille) les ont reconstituées.

La manipulation d'une carte tactile vient compléter ces dispositifs afin de mettre en lumière les alliances politiques complexes et changeantes de cette période.

Exemples d'œuvres présentées :

Armure de François I^{er} (inv. G 117)

Dague d'Henri VIII (inv. 1125 PO)

Armure de Florange (inv. G 46)

François I^{er} et Henri VIII s'affrontent avec faste au Camp du Drap d'Or et tentent de trouver une alliance contre Charles Quint, roi des Espagnes et nouvellement élu Empereur du Saint-Empire Romain Germanique. Une longue lutte d'influence, qui durera tout le long de leurs règnes, s'engage entre Charles Quint et le roi de France. En 1536, elle mène l'Empereur à provoquer en duel François I^{er}.

Le visiteur traversera ensuite un espace de transition, guidé symboliquement par la figure des hérauts d'armes. Ces officiers étaient à la fois messagers, maîtres du protocole et garants des règles. Ce sont eux qui annonçaient les combats, présentaient les chevaliers et veillaient au bon déroulement des joutes. Ce sas de transition éclairera la différence fondamentale entre le tournoi (rituel codifié, festif) et le duel (affrontement personnel motivé par l'honneur ou le conflit).

Espace 3 – Madrid (Espagne), vers 1539

Changement d'atmosphère : nous sommes transportés dans l'armurerie de Íñigo López de Mendoza, duc de l'Infantado, au palais de Guadalajara. Charles Quint est en deuil après le décès de son épouse Isabelle de Portugal. Par respect, toutes les festivités sont interrompues ; les armures restent dans les arsenaux...

Cet espace représente une zone de manipulation, scénographiée dans l'esprit d'une armurerie princière. En dehors des pièces authentiques qui contribueront au décor, sont aussi présentées des artefacts manipulables évoquant l'entretien et la conservation des armures au XVI^e siècle. Les visiteurs découvrent ainsi les coulisses de ces tournois, leur organisation matérielle, peuvent mettre en mouvement un tonneau à fourbir et essayer des fac-similés d'armure.

Dans une seconde zone, les visiteurs découvrent les équipements d'un des tournois spécifiques organisés en Espagne, témoins de l'influence des jeux équestres mauresques, les *juegos des cañas* (jeu des roseaux), qui préfigurent les exercices que l'on trouvera dans les carrousels de la seconde moitié du XVI^e siècle.

Exemples d'œuvres présentées :

Adargues (n° inv. 188 I ; 188-2I)

Targe espagnole (I 9)

Armures de joute espagnole (PO 560 ; PO 563)

Armure de joute de l'Infantado (PO 564)

Heaume de joute (3659 I)

Espace 4 – Voyager en Europe de tournoi en tournoi

Cet espace de transition permet de revenir vers la seconde partie de l'exposition sans retraverser les trois premières sections. Les visiteurs se retrouvent dans une forme de parcours sensoriel. L'objectif de cet espace est d'expliquer les moyens de voyager à la Renaissance, dimension essentielle pour comprendre la circulation des hommes, des idées et des pratiques chevaleresques.

Ce cheminement ludique propose de vivre l'expérience des voyageurs dans l'Europe du XVI^e siècle, au gré des moyens de transport, des chauffoirs d'auberge, des relais de poste et des mauvais chemins. Une série de capsules sensorielles, sonores, olfactives ou tactiles ajoute une touche de réalisme et d'immersion tout au long du parcours.

Après ce long périple, le visiteur se retrouve treize ans plus tard (1553) en France, à la cour d'Henri II.

Espace 5 – Amboise (France), 1553

Cet espace s'intéresse à l'éducation des jeunes princes, replacée dans la France de l'hiver 1553. Au château d'Amboise, le futur François II et ses compagnons apprennent le métier des armes en s'entraînant à la prise d'un bastion.

Cette séquence permet de mettre en valeur les armures d'enfants conservées par le musée de l'Armée, complétées par un petit modèle d'artillerie. Les contenus associés évoquent l'apprentissage militaire guerrier et chevaleresque et la relation entre les pratiques de combat (à cheval, à pied...) et les formes de joute permettant de s'y préparer. Une reconstitution d'un jouet du XVI^e siècle représentant des joueurs permet d'impliquer directement les enfants dans l'exposition.

Le sas de transition avec l'espace suivant met en lumière les dangers des tournois. Le contexte est celui du tournoi tragique des Tournelles en 1559 à Paris, marqué par l'accident mortel d'Henri II, à l'occasion des mariages de Marguerite, sœur du roi Henri II, avec le duc de Savoie Emmanuel-Philibert, et de celui d'Élisabeth de Valois, fille aînée du roi de France, avec le roi d'Espagne Philippe II, fils et successeur de Charles Quint.

L'objectif est ici d'expliquer les risques et la violence inhérentes à ces affrontements. Contrairement à l'idée souvent véhiculée d'un arrêt brutal des tournois après cet épisode, ceux-ci ont pourtant continué d'être pratiqués. Les contenus associés confrontent le visiteur à la brutalité de l'événement. Les objets exposés (lances, matériel de médecine) permettent également d'aborder les pratiques médicales du temps. Une expérience sensorielle engage le public avec une activité pratique : associer différents ingrédients pour fabriquer un onguent, manière de rappeler l'importance des soins et remèdes.

Exemples d'œuvres présentées :

Ensemble de lances de joute à cheval

Trousse de trépanation, coffret à pharmacie, cautères (musée d'histoire de la médecine)

Armures d'enfant, France, XVI^e siècle (inv. G185 et G 186)

Édouard Detaille, *La Mort de Henri II* (inv. 01156)

Espace 6 – Ferrare (Italie), 1565

Le visiteur poursuit son voyage, à Ferrare, en 1565 où la pratique du tournoi se détache progressivement de ses racines guerrières pour se transformer en une mise en scène fastueuse. Un

exemple emblématique en est le grand tournoi à l'antique du *Tiempo d'Amore*, un spectacle nocturne donné à l'occasion des noces d'Alphonse II d'Este et de Barbara d'Autriche. L'objectif est de montrer comment les tournois évoluent pour devenir de véritables spectacles.

Les visiteurs sont transportés dans les jardins du château de Ferrare pour assister à un véritable opéra en plein air où se conjuguent décors monumentaux, feux d'artifice, créations littéraires et musicales et combats. Cet espace vise à reconstituer ce décor à transformation en proposant un diorama mécanique, animé de sons, devant lequel combattent les protagonistes équipés à l'antique. Le caractère nocturne de la scène, autant que la musique et les vers composés à cette occasion, rehausseront ce tableau, proposant ainsi un spectacle total.

Exemples d'œuvres présentées :

Bourguignotte au griffon (inv. 2020.0.108)

Bourguignotte (inv. 2024.0.2 / H 255)

Rondache (inv. I 79)

Armure à l'antique (inv. G 136)

Malgré la mort tragique d'Henri II, la tradition du tournoi perdure. Les visiteurs sont alors transportés à la cour des Habsbourg.

Pour accompagner la transition de Ferrare à Vienne, le visiteur empruntera un petit espace dédié aux banquets, qui clôturaient systématiquement les tournois et les festivités. Il pourra apprécier la lecture d'un menu de l'époque et découvrir quelques pièces de vaisselles utilisées.

Espace 7 – Vienne (Autriche), 1560-1571

Pour ce dernier espace, il a été décidé de rompre, le schéma une date / un lieu, pour évoquer les grands tournois organisés par les Habsbourg dans la seconde moitié du XVI^e s. De cette manière, il est possible de montrer la persistance de certaines pratiques médiévales, tel que le *Rennen*, et le développement de nouveaux types de tournois.

Cet espace envisage de résumer les tournois organisés par Ferdinand I^{er}, Ferdinand du Tyrol et Maximilien II dans le Saint-Empire romain germanique. Ces derniers évoluent vers de véritables mises en scènes aux arguments complexes faisant appel à la mythologie, aux personnifications, accompagnées de musique, tout en faisant également référence au contexte diplomatique de l'époque (affrontements avec l'Empire ottoman par exemple).

Le cadre de cet espace est inspiré d'une gravure sur bois publiée dans l'ouvrage d'Heinrich Wirrich, à l'occasion du mariage de l'archiduc Charles d'Autriche et de Maria de Bavière en 1571 à Vienne¹.

Au centre d'une cour : une scène de joute traitera de la pratique du *Rennen*, qui se perpétue, avec l'affrontement de deux cavaliers, dont Maximilien II, portant les armures lourdes offertes par l'électeur de Saxe.

La cour est décorée avec des arches végétales, créant des alcôves, où prennent place des mannequins en costumes à la turque, à la hongroise, à l'antique, pour évoquer les tournois à thèmes, le « *Freiturnier* » (mêlée) et les premiers carrousels. Une alcôve présentera également l'armure dite « à la feuille de rose », qui évoque à la fois le raffinement du travail des armuriers et l'adaptation des équipements aux différents types de tournois.

¹ *Ordenliche Beschreibung des Christlichen Hochlöblichen und Fürstlichen Beylags oder Hochzeit so da gehalten ist worden durch ... Herrn Carolen, Ertzhertzog zu Osterreich, Burgund, Steyr ... etc. mit ... Maria, geborne Hertzogin zu Bayrn, den XXVI. Augusti in der Kayserlichen Statt Wienn, Wienn, durch Blasium Eberum, 1571.*

Dans une partie plus expérimentale (une des arches de la cour) le visiteur deviendra lui-même le chevalier : il sera invité à glisser sa tête dans un casque. En inclinant légèrement la tête, il verra se matérialiser sous ses yeux le haut d'un cheval, la lance fermement tenue. Devant lui, l'autre cavalier surgit, s'élance, la tension monte... puis la lance adverse se brise : le combat est remporté. Cette immersion permet de ressentir, le temps d'un instant, l'intensité et la précision de la joute à cheval.

Exemples d'œuvres présentées :

Armures impériales (inv. 2015.0.92.1 ; 2015.0.438 ; 2015.0.93.1 ; G 64.1)

Chanfreins feuille de rose (inv. G 577.2 et G 577.3)

Espace 8 – Transition vers la sortie

Les festivités gagnent toute la ville : un cortège s'élance et nous entraîne progressivement vers les grands carrousels du roi. Cet espace de conclusion représente une rue, qui devient alors un lieu symbolique où se cristallise tout ce qui a été traversé au fil de l'exposition. C'est dans cette artère pavée, que les habitants, à leurs fenêtres, lancent des poignées de pétales de roses. L'ambiance est à la fête.

Cette scène finale, qui ne présentera pas d'objets des collections, ouvre une transition naturelle vers la suite des tournois : les fastueux carrousels royaux. Tandis que le cortège avance, une arborescence narrative se déploie, revenant sur l'ensemble des notions explorées dans l'exposition. Elle offre une synthèse claire des différents types de tournois permettant au visiteur de revoir, comprendre et relier les multiples formes de joutes qui ont été abordés.

Ainsi, la rue festive façonne non seulement la conclusion du parcours, mais prépare également la lente disparition des tournois vers un nouvel univers, celui des grands carrousels du roi, où se prolongent la splendeur, la mise en scène et l'art du spectacle chevaleresque.