

VADE-MECUM pour un blason communal

COMMISSION NATIONALE D'HÉRALDIQUE



Liberté • Égalité • Fraternité

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE



1 – Pourquoi des armoiries communales ?

Les *armes*¹ (ou *armoiries*) sont un élément fortement visuel d'identification d'une commune qui exprime sous forme emblématique un ancrage dans l'histoire et dans le territoire. Ces armes sont l'attribut du nom de la commune qui les arbore et donc de ses habitants, qui peuvent ainsi exprimer un attachement symbolique à leur histoire locale. Les armes d'une commune se définissent dans un *blason* qui nécessite l'emploi d'un langage codifié hérité d'une longue tradition au caractère symbolique très affirmé : le langage *héraldique*, aux formes

¹ les mots en italiques sont expliqués dans le « Petit vocabulaire » à la fin du présent vade-mecum.

anciennes, et dont le mystère participe de l'ancrage historique par-delà le passage des générations.

L'usage des armoiries est multiple encore aujourd'hui : sites internet communaux, papier à en-tête, parc automobile communal, médailles communales ou sportives, vêtements, enseignes commerciales, dépliants touristiques, panneaux routiers et de jumelage, plaques de rues et frontons des monuments communaux, badges et porte-clés...

2 – Armoiries de la commune ou de la municipalité ?

En France, toute personne, physique ou morale, et donc toute collectivité territoriale, peut se doter d'armoiries. Cependant, l'usage héraldique actuel est de donner des armes communales à un territoire et à une communauté d'habitants (la commune), et non seulement à une autorité territoriale (la municipalité). Ainsi, par exemple, le blason d'hermine, autrefois emblème du duc de Bretagne, est-il devenu l'em-

blème historique de la Bretagne et des Bretons et non uniquement celui du conseil régional de Bretagne. De même les armes communales, bien que choisies par le conseil municipal, ne sont pas tant l'emblème de la municipalité que celui partagé par tous les habitants du territoire communal. Elles sont pour eux un élément d'appartenance et de reconnaissance.



3 – Blason ou logo ?

Un *logo* (ou logotype) est une marque propre à celui qui l'utilise et répond, comme le blason, à un besoin d'identification. Mais un logo communal agit comme une signature exclusive : seule la municipalité peut apposer son logo.

La tradition héraldique, au contraire, fait disposer du blason comme du nom dont il est un attribut, et, de même que tout un chacun peut utiliser le nom d'un tiers pour le nommer, il doit être possible, avec la même prudence, d'utiliser le blason d'un tiers pour le désigner. En revanche, nul ne peut s'approprier les armes d'autrui ; cette règle est fondamentale.

Le logo est soumis aux règles de la communication contemporaine, qui imposent un re-

nouvellement périodique de sa forme. Le blason, au contraire, tend à l'intemporel par sa forme emblématique d'une part, ainsi que par son enracinement historique recherché ; il est de toutes les époques, à la fois ancien et moderne. Il n'y a guère que le style du dessin qui évolue dans le blason, pas sa symbolique.

Les armoiries d'une commune peuvent donc cohabiter à côté d'un logo de la municipalité, leur usage étant différent. Il est souhaitable et bien souvent élégant que le logo de la municipalité reprenne un ou plusieurs des éléments héraldiques du blason communal (un *meuble*, une couleur...).

4 – Le processus de création d'armoiries communales aujourd'hui

La première démarche est de rassembler une documentation pour bien caractériser la commune et son histoire, et consulter le directeur des Archives départementales qui pourra compléter cette recherche. Le directeur des Archives départementales a souvent reçu une formation en héraldique et se trouve en mesure de donner les premiers conseils, voire d'élaborer les premiers projets. Pour ce faire il est parfois entouré d'une commission départementale d'héraldique.

Il convient en effet de demander si possible à un spécialiste de composer un projet puis de le soumettre pour avis à la Commission nationale d'héraldique qui siège sous la présidence du directeur chargé des Archives de France (ou bien au moins à la commission départementale d'héraldique lorsqu'elle existe).

La Commission nationale d'héraldique, créée en 1960 et dont les statuts ont été précisés par décision ministérielle du 14 décembre 1999 (Ministère de la Culture), est le seul organisme public à exercer officiellement une mission de conseil héraldique sur le territoire national. Elle examine les dossiers qui lui sont soumis par les collectivités territoriales. Le cas échéant, elle propose des modifications pour tenir compte des règles traditionnelles de l'héraldique, ou pour éviter, dans la mesure du possible, toute confusion avec d'autres blasons existants. Son rôle demeure seulement consultatif. Ses services sont sans frais.

Enfin, il est obligatoire de soumettre le ou les projet(s) abouti(s) au conseil municipal pour adoption finale.



5 – Des conseils de composition graphique

La seule règle de composition absolue est de ne pas mettre *émail* sur *émail* ou *métal* sur *métal*, mais de respecter l'alternance métal sur émail et vice-versa. Les possibilités offertes par l'héraldique en *partitions* géométriques et en meubles sont immenses. Il faut pourtant faire un choix et partir d'une base.

Le choix des armes.

Les armoiries parlantes, là où elles sont possibles, sont vivement recommandées : il s'agit d'évoquer le nom de la commune ou sa signification par un meuble qui le symbolise (ex : un château pour Châteauneuf ou Châteaulin, des cerises pour Margny-aux-Cerises).

Il est conseillé aussi de s'inspirer ou de reprendre un ou plusieurs blasons de seigneurs locaux, mais de préférence ceux qui ont porté comme nom celui du territoire de la commune, ou, au moins ceux qui ont pu avoir droit de haute justice sur le fief. La simple possession d'une terre justifierait peu l'emprunt d'armes familiales. Mais il est toujours aussi recommandé de « briser » ces armoiries pour signifier qu'il s'agit de celles de la commune et non celles d'une famille. Cette brisure peut se faire soit en ajoutant un meuble ou une partition, soit en changeant une couleur ou en les inversant, soit encore par combinaison de plusieurs blasons.

Il est en outre tout à fait possible de choisir des partitions et des meubles héraldiques symbolisant soit la situation géographique, soit les activités économiques principales de la com-

mune, mais, à moins d'armoiries parlantes, un château, un clocher, un arbre ou un épi de blé ne sont guère caractéristiques.

Savoir composer.

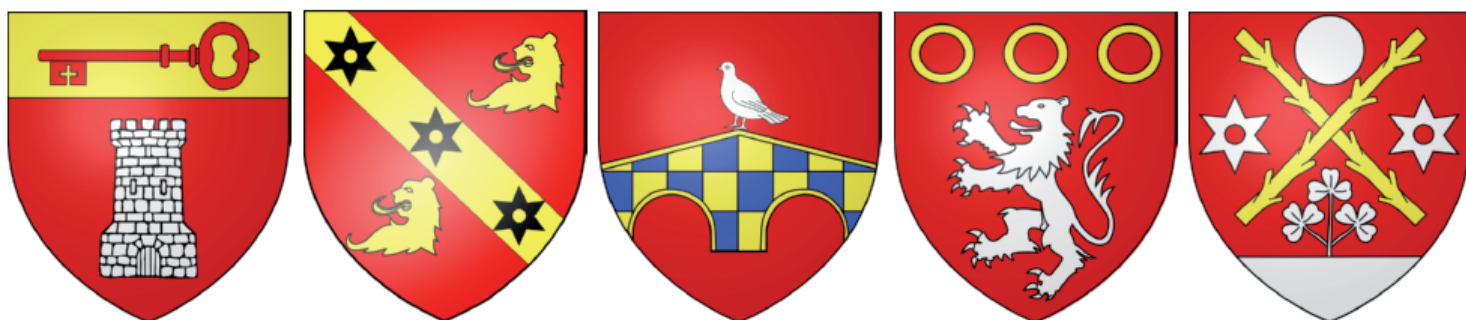
En tout, viser la simplicité. Il est essentiel de se souvenir que le blason doit être visuel et vu de loin.

Les blasons gagnent en force graphique lorsque les meubles sont peu nombreux (trois maximum, mais pouvant être répétés) et disposés de façon symétrique. Il en va de même pour les couleurs.

Les meubles doivent être dessinés de la plus grande taille possible pour bien occuper la surface qu'il leur est impartie, ne pas paraître flottants et perdus. Ils doivent être disposés harmonieusement, et non enfermés dans des cases étanches juxtaposées.

Pour concevoir un blason, et pour le décrire, il convient de l'imaginer en strates superposées et de commencer par le fond, le champ de l'*écu* et ses partitions géométriques avec leurs meubles éventuels, puis de remonter progressivement vers la surface : les *pièces* (comme le *chevron*, le *chef*) et leurs meubles, enfin les éventuels meubles *brochant sur le tout*.

Lorsque les règles héraldiques se trouvent trop transgressées il devient impossible d'énoncer un blasonnement héraldique : il faut alors se résoudre à considérer le blason comme un logo en forme d'écu.



6 – Quelques symboles héraldiques pour les communes : comment signifier...

Autoroute : on constate que beaucoup de communes traversées par une autoroute jugent cet équipement suffisamment « marqueur » de leur territoire pour vouloir l'évoquer dans leurs armes. Un chevron, une *bande* ou une *barre* devraient y suffire.

Bains : une fontaine, une sirène (se regardant dans un miroir) servent souvent pour évoquer des établissements balnéaires.

Céréales : l'agriculture céréalière, très présente en France, a déjà donné beaucoup d'épis et de gerbes de blés sur les blasons. Un moulin, un *fer de moulin*, des pains, des sacs (de farine) peuvent les suppléer.

Château : chaque village a eu son château. Représenter un château précis n'est pas dans la tradition héraldique. Une tour crénelée sert à évoquer aussi bien un château fort qu'une demeure classique, mais se voit trop souvent sur les blasons. Reprendre une partie des armoiries des anciens châtelains est encore la meilleure solution.

Église : plutôt qu'un clocher ou un profil d'église, préférer évoquer le saint patron de la paroisse par des attributs traditionnels (une roue pour sainte Barbe, une fleur de lys ou une rose pour Notre-Dame, une grille pour saint Laurent, des clés pour saint Pierre...).

Élevage : des moutons, des agneaux, des vaches, mais aussi des *rencontres* de bélier ou de vache conviennent.

Forêts et bois : un arbre, *arraché* ou non, ou des feuilles d'arbres souvent mises en rameaux (il est possible de les spécifier : branche de co-

nifère, feuilles de chênes ou de frêne, rameau d'olivier...). Gibiers et animaux peuvent aussi évoquer la forêt : cerfs, chevreuil, biches, passant ou en rencontres, écureuil, buses, perdrix ou bécasse, qu'il est préférable d'idéaliser plutôt que de représenter « au naturel ». C'est l'idée de bécasse qu'il convient de symboliser et non une bécasse précisément reproduite, de manière à pouvoir lui donner une couleur ou une fourrure héraldique, comme une « bécasse d'hermines » !

Montagne : une partition en *coupé émanché* ou bien un chevron, mais aussi un mont héraldique, des sapins, un chamois ou bien sa tête ou sa rencontre.

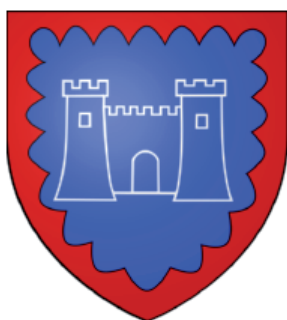
Pêche : une ancre de marine, des poissons (un bar, un saumon, un chabot...), des coquilles Saint-Jacques et autres fruits de la mer.

Port : un bateau (une nef), une ancre de marine, mais aussi tout élément d'un navire : une poulie, un nœud... Voir aussi les symboles de la pêche.

Rivière : des poissons (truite, anguille...), ou toute pièce *ondée*.

Sports d'hiver : les flocons de neige ainsi que les sapins sont peu utilisés jusqu'à présent, alors que leur symbolisation est facile et souvent élégante. Une paire de skis posés en *sautoir* ou un traîneau sont également possibles.

Usine : une roue dentée, une haute cheminée, des marteaux, une enclume peuvent signifier le travail industriel.



7 – Des ornements extérieurs

L'écu peut être accompagné d'ornements extérieurs que sont : la couronne murale, les tenants, la devise, et, le cas échéant, les décorations. Là aussi, la plus grande simplicité est garante d'élégance.

La couronne murale (un mur crénelé et trois tours, quatre tours pour les chefs-lieux de départements), qui repose directement sur le blason et dont les dimensions coïncident avec celles de la partie supérieure de l'écu, est rarement esthétique car elle écrase le plus souvent le blason lui-même. Elle était originellement prescrite par Napoléon 1^{er} aux armoiries

urbaines (décret du 17 mai 1809, aujourd'hui abrogé).

Les supports consistent souvent en rameaux de chêne et d'olivier noués en sautoir sous la pointe de l'écu. Mais d'autres branchages (hêtre, pommier, fleurs) sont possibles, même des êtres humains (tenants) ou des animaux.

Les décorations (Légion d'honneur, croix de guerre) sont présentées mouvant de la pointe de l'écu.

8 – Des armes pour l'intercommunalité ?

De même que le logo est mieux adapté pour signifier la collectivité comme structure juridique, il sera préférable, dans un premier temps, de se contenter de logos pour désigner les structures inter-communales (EPCI, syndicats de communes...). Rien n'empêche cependant ces dernières de vouloir se doter d'armoiries soit pour elles-mêmes, soit pour développer un sentiment d'appartenance des populations de ses territoires.

L'héraldique a une longue expérience des armoiries signifiant l'alliance de familles et de

territoires. Les partitions comme le *coupé* ou le *mi-parti*, l'*écartelé* en particulier, s'y prêtent habituellement : elles permettent de donner à chaque territoire un espace pour ses armes. Ces arrangements d'armoiries, souvent complexes, peuvent être assez réussis à la condition de faire appel à un peintre héraldiste averti.

Il est aussi possible de composer un blason correspondant au nom nouveau de l'EPCI, notamment en reprenant quelques éléments des armoiries de communes concernées par l'intercommunalité.



9 – Quelques aspects juridiques

Quel acte définit le *blasonnement* d'une commune ? – En application de la loi du 5 avril 1884, les communes disposent de la souveraineté totale en matière d'armoiries. La délibération du conseil municipal, qui en aura accepté la composition, est l'acte officiel par lequel le blason communal acquiert son existence légale. Il s'ensuit que la description de ce blason (le blasonnement), qui figure au texte de la délibération, devient la description officielle de ces armoiries.

Quel droit de propriété sur les armoiries communales ? – Sauf exception, le blasonnement d'une commune est d'un usage libre comme celui du nom de la commune dont il est un attri-

but, bien qu'il appartienne à la municipalité de défendre l'honneur et l'image de son territoire et de son nom, donc de ses armoiries. Il est seulement interdit de s'attribuer un blasonnement et des armoiries appartenant à un tiers.

Le dessin du blason, au contraire, est régi par les droits de propriété intellectuelle comme toute composition artistique.

Réclamer la propriété intellectuelle d'un blasonnement serait un contre-sens héraldique ; en revanche, prescrire de manière exclusive un dessin d'armoiries communales aux services communaux est possible et peut être une manière de leur donner un logo visuel avec les droits habituels attachés à ce type de réalisation.

10 – Petite bibliographie indicative

Armoiries des villes : couleurs et symbolique sous le Premier Empire et la Restauration, Paris Archives nationales : Somogy, 2010, 319 p.

Boos (Emmanuel de), *Dictionnaire du blason*, Paris : Le léopard d'or, 2002, 500 p.

Crayencour (Georges de), *Dictionnaire héraldique*, 2^e édition, revue et augmentée, Paris : éditions Christian, 1985, XI-489 p.

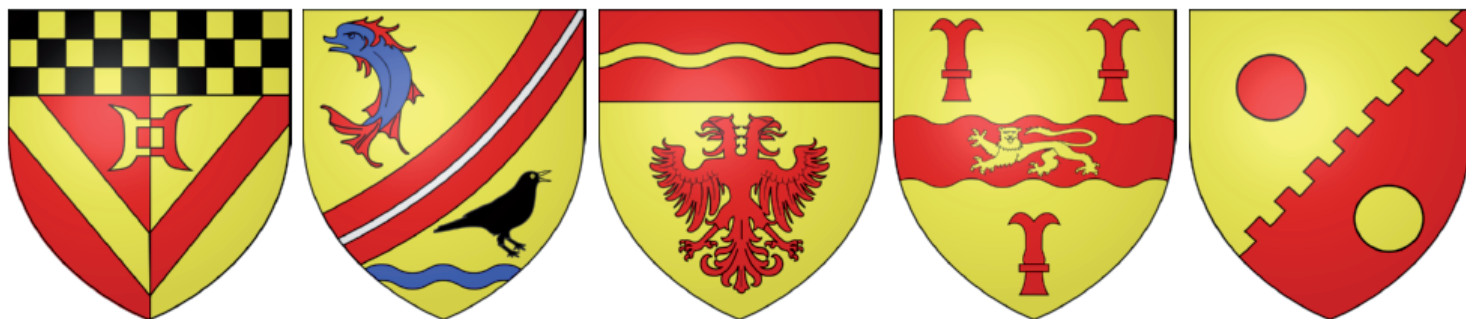
Galbreath (Donald Lindsay), *Manuel du blason*, Nouv. éd., Lausanne, 1977, 344 p.

Neubecker (Ottfried), *Le grand livre de l'héraldique: l'histoire, l'art et la science du blason*, Paris : Bordas, 1993, 288 p.

Pastoureau (Michel), *L'art héraldique au Moyen-Âge*, Paris : Seuil, 2009, 237 p.

Pastoureau (Michel), *Traité d'héraldique*, Paris : Picard (Grands manuels Picard; Bibliothèque de la Sauvegarde de l'art français), 1979, 366 p.

Veyrin-Forrer (Théodore), *Précis d'héraldique*, nouvelle édition revue et mise à jour par Michel Popoff, Paris : Larousse, 2004, 198 p.



Petit vocabulaire

armes : emblème d'une famille ou d'une communauté soumis aux règles de l'héraldique et représenté sur un *écu* ou bien décrit par un *blasonnement*.

armoiries : synonyme d'*armes*.

arraché : se dit d'un arbre dont les racines sont représentées sur l'*écu*.

bande : figure géométrique représentée par un large bandeau posé en diagonale de l'*écu*, de haut à droite (ou *senestre*) au bas à gauche (ou *dextre*).

barre : figure géométrique représentée par un large bandeau posé en diagonale de l'*écu*, de haut à gauche (ou *dextre*) au bas à droite (ou *senestre*).

blason : synonyme de *blasonnement*, mais souvent employé à la place d'*armes* ou d'*armoiries*, ou bien encore d'*écu* portant des *armoiries*.

blasonnement : description des *armoiries* et utilisant le langage *héraldique*. Le blasonnement doit suffire à permettre la représentation graphique (le dessin du *blason*) sans erreur. Pour des raisons juridiques il convient de bien distinguer le blasonnement de son dessin.

brochant sur le tout : se dit d'un *meuble* surajouté sur l'ensemble de la composition *héraldique* et dont la couleur peut enfreindre ainsi par endroit la règle fondamentale de l'alternance émail - métal.

chef : figure géométrique représentée par un large bandeau posé à horizontal de l'*écu* et occupant toute sa partie supérieure.

chevron : figure géométrique représentée par un bandeau en forme de V renversé et dont la pointe ne touche pas tout à fait le sommet de l'*écu*.

coupé émanché : partition horizontale au milieu de l'*écu* dont la ligne fait deux grands zig-zags.

dextre : côté gauche de l'*écu*, comme son nom ne l'indique pas (il faut imaginer le bouclier porté par un chevalier et donc inversé pour qui le regarde en face).

écartelé : *partition* d'un *écu* en quatre quartiers, le plus souvent reproduits deux (le 1^{er} et le 4^e) à deux (le 2^e et le 3^e). Cette *partition* est une manière courante de mêler ensemble deux armoiries réunies.

écu : espace en forme de bouclier sur lequel est représenté le *blason*. Les formes d'*écu* peuvent varier selon l'histoire et la géographie.

émaux : couleurs *héraldiques* qui symbolisent le bleu (on dit alors « azur », représenté aussi par des lignes horizontales), le rouge (on dit alors « gueules », représenté aussi par des lignes verticales), le noir (on dit alors « sable », représenté aussi par de petits carreaux) ou plus rarement le vert (on dit alors



« sinople », représenté aussi par des lignes diagonales tombant de gauche à droite). Il est impossible de mettre deux émaux l'un sur l'autre (règle d'alternance).

fasce : figure géométrique représentée par un large bandeau posé à horizontal de l'*écu*, et en son milieu, de droite (ou *senestrè*) à gauche (ou *dextrè*).

fer de moulin : pièce métallique maintenant l'axe central des meules, devenue un *meuble* courant en *héraldique* et représentée en forme de carré dont deux côtés parallèles légèrement prolongés seraient courbés vers l'extérieur.

fouurrures : les quatre fouurrures *héraldiques* principales que sont le vair et le contre-vair (alternance de petites cloches bleues et blanches, évoquant à l'origine le pelage d'un écureuil) et l'hermine et le contre-hermine (mouchetures rappelant le bout de queue noire du pelage de l'animal) peuvent être utilisées au choix comme *émail* ou comme *métal* dans la règle d'alternance.

héraldique : caractérise tout ce qui se rapporte à l'art du *blason* : les règles, le langage, le dessin, l'usage...

logo : marque d'identification exclusivement graphique et régie par nulle règle de composition. Elle s'oppose sur ces deux points aux *armoiries*.

métaux : couleurs *héraldiques* qui symbolisent le jaune (on dit alors « or », représenté aussi par des points) et le blanc (on dit alors « argent », représenté aussi par un espace vierge). Il est impossible de mettre deux métaux l'un sur l'autre (règle d'alternance).

meubles : figures *héraldiques* qui ne sont ni des *partitions* géométriques de l'*écu*, ni des pièces géométriques ajoutées. Elles peuvent symboliser aussi bien des objets, des végétaux que des animaux ou quelques figures abstraites.

ondé : ligne en forme d'ondulation entre deux *partitions* géométriques.

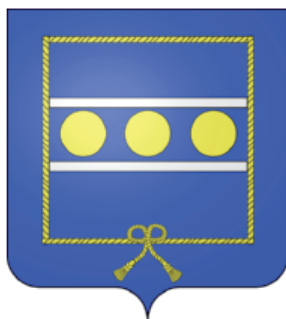
partitions : divisions géométriques de l'*écu*.

pièces : petites *partitions* qui semblent surajoutées à l'*écu*, comme la *bande*, la *barre*, la *fasce*, le *chef*...

rencontre : tête d'animal *héraldique* vue de face.

senestre : côté droit de l'*écu*, comme son nom ne l'indique pas (il faut imaginer le bouclier porté par un chevalier et donc inversé pour qui le regarde en face).

sautoir : figure géométrique représentée par deux bandeaux posés en croix de Saint-André ou forme de X à travers tout l'*écu* ; se dit aussi de deux *meubles* ayant cette position.





Texte : Jean-Baptiste Auzel, Commission nationale d'héraldique (2013). Direction générale des patrimoines, Archives de France.

Illustrations : Blasons de communes ayant demandé conseils ou avis à la Commission nationale d'héraldique : Aigues-Vives (34), La Bretenière (39), Crespières (78), Courcelles-les-Lens (62), Saint-Gaudéric (11), Duran (32), Gumières (42), Bard-les-Pesmes (70), Desmonts (45), Villemurlin (45), Bagnols (63), Lion-en-Sullias (45), Ponchon (60), Hermeray (78), Aroz (70), Montréal (89), Mazangé (41), Châteauvieux (41), Baden (56), Billy (03), Bessay-sur-Allier (03), Saint-Wandrille-Rançon (76), Autrey-le-Vay (70), La Boussac (35), Villeneuve-sur-Allier (03), Pagny-sur-Meuse (55), Chantemerle-les-blés (26), Saint-Cyr-sur-Favières (42), Rocques (14), Mézières-en-Gâtinais (45), Naives-Rosières (55), Beaumont (74), Châtillon-le-Roi (45), Meaulne (03), Rémy (60), Le Croutoy (60), Engenville (45), Saint-Florent (45), Provenchère (70), Connantre (51), tirés de l'Armorial des communes de France sur Wikipédia, sous licences CC (Bluebear2, Celbusro, Chatsam, H. Salomé, Koostia, Jean92 dit le Comte, Jacques63, Jimmy44, Jmh2o, Manassas, Spax89, Spedona, Ssire, TomKr, Tretinville : illustrateurs).

Mise en page : Florence Barreto (direction générale des patrimoines)