

L'architecture militaire en France

Guide gratuit, offert par
le b.a.-ba du patrimoine.

Licence CC BY-NC-SA

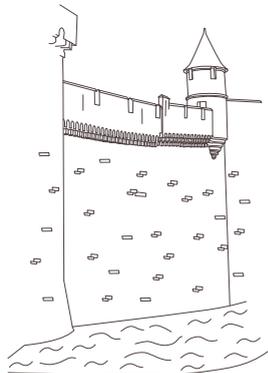
Envie de comprendre le patrimoine qui vous entoure ?
www.baba-patrimoine.fr

Les bases de la fortification

Pour pouvoir comprendre l'utilité des différents éléments d'une fortification, il est important d'avoir à l'esprit quelques principes fondamentaux de défense. Même si bien sûr, toutes les fortifications n'auront pas le même niveau d'élaboration et que l'armement aura évolué au cours de l'histoire.

Se fortifier c'est se protéger d'abord, mais c'est aussi riposter, attaquer depuis une position avantageuse, profiter de l'immobilisation de l'ennemi.

Mais commençons par le commencement : quels sont ces grands principes de la fortification ?



» La protection et l'obstacle

Une fortification est conçue pour empêcher deux éléments d'attaque fondamentaux : les projectiles et l'assaut.

La protection : les défenseurs peuvent tirer tout en bénéficiant d'un abri contre les projectiles ennemis, notamment grâce aux meurtrières.

L'obstacle : les ennemis doivent être gênés, voire stoppés dans leur assaut. C'est le rôle des murailles et fossés.

NOTION IMPORTANTE

Le **défilement**, c'est faire en sorte que le matériel et les hommes ne soient pas directement exposés au feu ennemi.

» La défense en profondeur

Un système défensif élaboré doit se prémunir d'une **progression de l'ennemi**. Pour cela plusieurs lignes de défense sont nécessaires, qui se soutiendront les unes les autres.

Dans notre exemple, la tour défend le rempart en tirant par-dessus grâce à des armes de jet puissantes ; c'est un **échelonnement des défenses**. Si le rempart tombe aux mains des assaillants, elle prendra alors le relais pour poursuivre le combat pendant que les défenseurs s'y replieront.

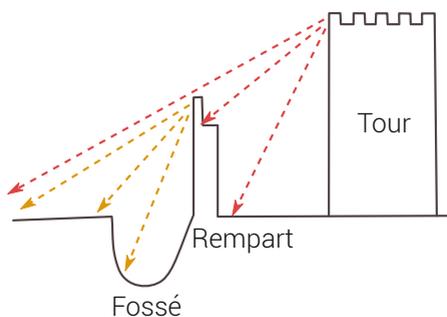
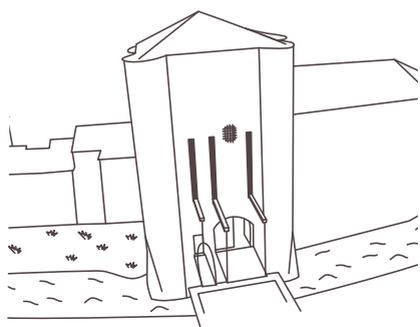


Illustration inspirée de Pierre Sallhan

NOTION IMPORTANTE

Le **commandement** est le fait d'être en hauteur par rapport à un autre élément (dans notre exemple, la tour commande le rempart). Cela permet de le défendre ou de l'attaquer efficacement.



» La sécurité des accès

Le point faible de la forteresse est son entrée. C'est la partie qui concentre habituellement le plus d'organes de défense.

Dans les châteaux forts, on complique l'accès avec un fossé et un pont-levis qui pourra être relevé en cas de besoin, ainsi que des hermes, faciles à descendre en urgence. La porte d'entrée est souvent insérée dans un petit château défensif.

» Voir et offenser

Aucune forteresse ne peut se défendre efficacement si elle n'est pas en capacité de surveiller les mouvements de l'ennemi et de l'attaquer sans angle mort. C'est pourquoi le **flanquement** est primordial ; il est en général assuré par les tours.

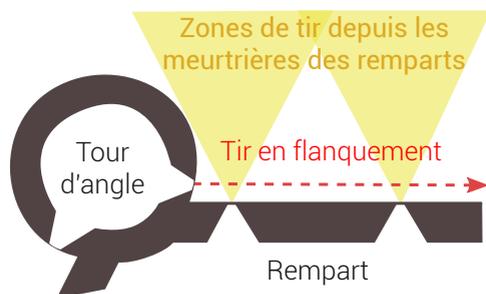


Illustration inspirée de Pierre Sallhan

NOTION IMPORTANTE

Le **flanquement** est le principe de disposer les éléments de défense de façon à pouvoir tirer sur le flanc de l'ennemi (son côté). Cela supprime les angles morts et permet de protéger les bases des remparts des ennemis qui viendraient directement les saboter ou les escalader.

Fortification et terrain

En général, l'emplacement d'une forteresse est décidé pour des raisons politiques, économiques et stratégiques (frontière, voie de communication, protection d'une ville, d'un bâtiment ou autre). Ce n'est qu'ensuite que le maître d'œuvre va réfléchir à la meilleure implantation, au plan architectural et à la disposition de ses moyens de défense. La prise en compte du terrain est la base absolue d'une défense efficace ; les militaires ont l'habitude de dire que le terrain commande... Voici les principaux types de terrain que l'on rencontre dans la fortification, et ce depuis l'apparition des conflits armés.

» Terrain plat

Contraintes du terrain

Sur un terrain plat ou peu escarpé, le maître d'ouvrages n'a quasiment pas de contraintes. S'il existe un obstacle naturel tel qu'un plan d'eau ou un observatoire naturel comme une colline, il sera exploité. Parfois il va falloir choisir entre l'un ou l'autre.

Le plan architectural

Le plan est souvent parfaitement symétrique et on est libre de tester des solutions nouvelles de défense. Dans les châteaux forts, les tours d'observation pourront être très hautes pour compenser le terrain plat.



Citadelle Vauban de Lille (59) - ©Piocrr

» Terrain escarpé

RELIEFS MONTAGNEUX

Contraintes du terrain

La contrainte dans ces zones est très forte car l'emplacement de la fortification est presque imposé : certains sites disposent d'atouts naturels (relief, falaises, cours d'eau) qui ont poussé les hommes à les fortifier depuis des millénaires.

Le plan architectural

Le plan doit se plier au terrain, parfois très exigeant. Pour les fortifications en bord de falaise, il n'est souvent pas possible de flanquer (c'est-à-dire de construire une tour, par exemple, qui permette de tirer sur le flanc de l'ennemi) ni de doubler les enceintes. Par contre elles présentent un avantage indéniable en rendant la muraille inaccessible aux assaillants. Les organes de défense seront concentrés aux parties exposées de la fortification.



Château du Sailhant (15) - ©VKAeru

LA VALLÉE MONTAGNEUSE

Contraintes du terrain

La vallée est souvent une importante voie de communication, ce qui crée un enjeu économique et militaire. Cela nécessite donc de s'installer au plus près de la route et du fleuve, pour les contrôler, tout en occupant les hauteurs, pour profiter de la position surélevée et empêcher que l'ennemi n'en dispose.

Le plan architectural

On peut donc avoir un niveau de défense au niveau de la route, au fond de la vallée, tandis qu'une forteresse sera placée plus haut. Elle protégera les installations plus basses et sera en capacité de surveiller les accès. Elle ne sera pas forcément reliée par un aménagement fortifié aux défenses basses.



Cité d'Entrevaux (04) - ©joopwiki

Le château fort

Apparu vers le X^e siècle, le château fort est le symbole même de la **féodalité** puisque chaque seigneur va affirmer sa puissance symbolique et assurer la protection de ses sujets. Il faut "**voir et être vu**" : être en position de voir l'ennemi et de s'en défendre, mais aussi de montrer ostensiblement sa puissance à ses sujets, de leur imposer son pouvoir. Il deviendra défensivement obsolète au XV^e siècle, avec l'invention du canon, et servira alors de résidence. L'illustration est inspirée du château de Termes (dans l'Aude). C'est l'exemple d'un château de montagne qui a évolué au fil du temps d'un donjon carré ceint d'une première enceinte, jusqu'à un château à double enceintes au XIII^e siècle.

LE DONJON

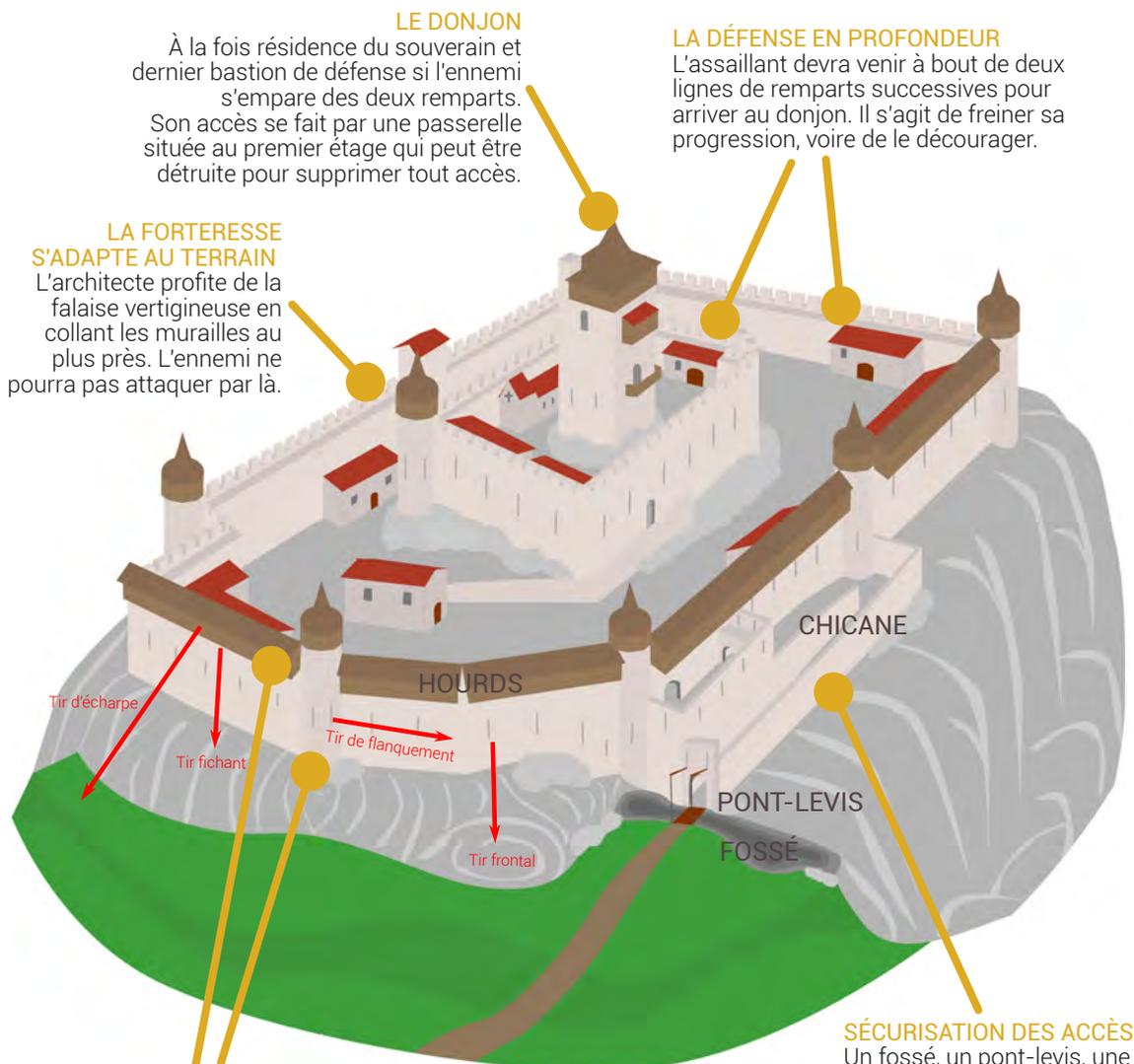
À la fois résidence du souverain et dernier bastion de défense si l'ennemi s'empare des deux remparts. Son accès se fait par une passerelle située au premier étage qui peut être détruite pour supprimer tout accès.

LA DÉFENSE EN PROFONDEUR

L'assaillant devra venir à bout de deux lignes de remparts successives pour arriver au donjon. Il s'agit de freiner sa progression, voire de le décourager.

LA FORTERESSE S'ADAPTE AU TERRAIN

L'architecte profite de la falaise vertigineuse en collant les murailles au plus près. L'ennemi ne pourra pas attaquer par là.



VOIR, SURPLOMBER ET OFFENSER L'ENNEMI

Les hourds permettent de surplomber le mur et d'attaquer l'ennemi qui viendrait pour le miner (déposer un explosif). Les tours permettent le tir de flanquement le long des murailles.

SÉCURISATION DES ACCÈS

Un fossé, un pont-levis, une chicane et un sas à double porte protègent l'entrée, en compliquant la progression de l'ennemi et en le soumettant au tir des défenseurs.

Focus sur les hourds

Les hourds sont des constructions en bois qui s'ajoutaient sur les remparts pour améliorer la protection des défenseurs et procurer une position en surplomb au-dessus des murs. On pouvait en ajouter ou les enlever si besoin mais la plupart restaient en place à l'année. Ils ont ensuite été remplacés par les mâchicoulis, qui ont la même fonction mais sont fabriqués en pierre. Illustration avec les remparts de Carcassonne :



INTÉRIEUR

Des fentes permettent les tirs d'arc et d'arbalète et les ouvertures au sol peuvent servir aussi à jeter des projectiles (comme des pierres).

TROUS DE FIXATION

Remarquez ces trous qui permettaient de fixer les hourds.

