

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

LE GRAND CONCOURS DE DEVISES

Roger de Rabutin te lance un défi !

CRÉE TA DEVISE

Imagine une devise sur le thème de la LIBERTÉ en respectant les grands principes de ce jeu littéraire (cf [règlement](#) et/ou [dossier pédagogique](#))

- CYCLE 2 : « LES ANIMAUX QUI REPRÉSENTENT LA LIBERTÉ... »
- CYCLE 3 : « ÊTRE LIBRE, C'EST FAIRE CE QUE L'ON VEUT ? »
- CYCLE 4 : « LA LIBERTÉ D'EXPRESSION »
- LYCÉE : « LA LIBERTÉ EST-ELLE UNE ILLUSION ? »



À ENVOYER AVANT LE
15 MAI 2022

À
[LEGRANDCONCOURSDEDEVISES@
MONUMENTS-NATIONAUX.FR](mailto:LEGRANDCONCOURSDEDEVISES@MONUMENTS-NATIONAUX.FR)

POUR ALLER PLUS LOIN

Vous pouvez demander par mail ou télécharger l'outil d'exploitation L'art des devises.

Les animateurs du Pays d'art et d'histoire Auxois-Morvan et le service éducatif du château peuvent également [intervenir gratuitement dans vos classes pour des ateliers d'1h30](#).

Les plus belles réalisations seront exposées au Château de Bussy-Rabutin, dans la salle des devises lors du vernissage prévu le 22 juin 2022 et les artistes se verront attribuer de nombreux lots pour récompenser leurs talents.

« *Si ma manière d'écrire vous plaît, sachez que la vôtre me charme.* »

Roger de Bussy-Rabutin ; *Mémoires* (1693)

SOMMAIRE

1 Les liens avec les disciplines (page 3)

2 Roger de Rabutin, qui es-tu ? (page 5)

3 Vous avez dit « devise » ? (page 6)

4 Les devises de Roger (page 7)

5 Comment créer une devise ? (page 8)

- Règle n°1 : une phrase et une image
- Règle n°2 : concision et simplicité
- Règle n°3 : la figure humaine est interdite
- Règle n°4 : le sujet principal au premier plan
- Règle n°5 : un côté énigmatique
- Règle n°6 : une langue étrangère pour corser le tout

6 Un peu de pratique (page 17)

7 À vous de jouer ! (page 19)

Pour participer au grand concours des Devises, vous pouvez tirer parti de ce dossier pédagogique pour aider vos élèves à s'approprier les grands principes de cet art singulier et les accompagner dans leurs créations et interprétations des thématiques choisies. Vous pouvez consulter le règlement sur le site internet du Pays d'art et d'histoire de l'Auxois Morvan, www.pah-auxois.fr, et sur celui du Monument, dans l'espace Enseignant, www.chateau-bussy-rabutin.fr/Espace-enseignant ou demander des renseignements complémentaires en écrivant à l'adresse suivante : legrandconcoursdedevises@monuments-nationaux.fr

LES LIENS AVEC LES DISCIPLINES

FRANÇAIS

En lien avec les programmes dans cette matière, vous pouvez travailler l'analyse d'image, le vocabulaire technique de l'image ainsi que l'étude stylistique des sentences métaphoriques, pourquoi pas des chiasmes, des antithèses, des oxymores, des euphémismes ou autres figures de rhétorique. Ouverture possible sur les jeux d'esprit, les joutes verbales, les romans à clefs ou sur l'oeuvre littéraire de Bussy (l'ouvrage qui a provoqué sa disgrâce, sa correspondance avec Madame de Sévigné...). Pour les plus jeunes élèves, un travail intéressant peut être développé autour de la syntaxe mais aussi de l'art de la synthèse : comment être efficace en peu de mots ?

HISTOIRE

Le sujet des devises exige une certaine contextualisation historique, qui peut être plus ou moins détaillée en fonction des attentes et des objectifs de chacun : le règne de Louis XIV ; la monarchie absolue ; Versailles et les courtisans ; l'exil ; la vie du Comte de Rabutin ; son éducation jésuite.

ARTS PLASTIQUES

La partie image impose créativité et technicité mais aussi de savoir respecter des contraintes, de pouvoir représenter une idée et de réfléchir à la meilleure façon d'accompagner un texte, sans pour autant le répéter.

LANGUES

Le recours à une langue étrangère est fréquent dans la réalisation d'une devise. C'est l'occasion de travailler vocabulaire et syntaxe, en lien justement avec les thématiques imposées.

LCA

La langue latine a tout en autant sa place dans la création d'une devise. En plus du travail purement linguistique qu'elle exige, la devise peut être l'occasion de réinvestir ou adapter des épisodes mythologiques.

PHILOSOPHIE

La thématique imposée pour le lycée suggère un questionnement philosophique et permet de lier deux des grandes notions au programme : le LANGAGE et la LIBERTÉ.



Roger de Rabutin **Qui es-tu ?**

Noble à l'époque du Roi Louis XIV, je suis né en 1618. Bourguignon d'origine, ma famille possédait sept demeures entre la Saône-et-Loire et l'Auxois-Morvan.

Je suis avant tout militaire de cœur et de carrière : je suis entré à l'armée à 16 ans et j'ai atteint à 35 ans le grade de Maréchal de camp.

Ma famille était très cultivée et j'ai reçu, contrairement à bon nombre de mes contemporains, une éducation poussée, délivrée par les Jésuites.

Je suis devenu écrivain un peu par hasard : il s'agissait avant tout d'un passe-temps, j'avais une correspondance épistolaire très importante avec ma cousine, Madame de Sévigné, et bien d'autres. J'écrivais également des petits ouvrages pour le plaisir et un de mes livres a eu un grand succès : les *Maximes d'Amour*, petit recueil de questions-réponses autour de l'Amour. Le frère du roi l'a tellement aimé qu'il l'a prêté à ce dernier et pour me récompenser, le Roi-Soleil m'a nommé à l'Académie Française.

Le souci, c'est que j'aimais bien me moquer, notamment grâce à des pamphlets ou des romans satiriques et un de mes ouvrages, *l'Histoire Amoureuse des Gaules* (sorte de journal people où je critique les mœurs de la Cour de France) a échappé à mon contrôle et a fini par me conduire à un emprisonnement d'un an à la Bastille puis à une condamnation à l'exil sur mes terres de Bourgogne et plus spécifiquement dans mon château de Bussy.

En attendant que Sa Majesté me rappelle à Versailles, je trompe mon ennui en créant un décor intérieur original dans ma demeure : plus de 300 peintures ornent les murs, retraçant ma vie et ma nostalgie de la Cour de France.

On peut dire que mon château est une bande-dessinée grandeur nature de mon histoire : au rez-de-chaussée, j'évoque mon passé de courtisan, mes sentiments et les émotions qui m'animent face à cet exil grâce à des images mystérieuses, les devises ; à l'étage, je présente mon réseau social, les personnes que j'admire ou que j'ai pu fréquenter.

Vous avez dit devises ?

Une devise est une idée représentée par une image et accompagnée d'une phrase. Plus exactement, c'est une image simple mais percutante, accompagnée d'un court texte (5/6 mots maximum) qui a pour but de commémorer une occasion, un sentiment, une personne par une composition énigmatique.

Aux XVIe et XVIIe siècles, les savants, les écrivains et les artistes utilisaient ces images énigmatiques pour représenter des idées et les accompagnaient d'un petit mot qui délivrait un message.

Ce jeu a un succès européen considérable pour deux raisons :

- il incarne l'une des représentations de la langue parfaite capable de pallier les défauts de toutes les langues humaines.
- il offre très vite un terrain d'invention et d'expérimentation illimité.

Cet art permet ainsi de mettre en avant cet idéal de l'esprit aristocratique pétri de finesse et d'esprit.



Les devises de Roger

La Salle des devises est certainement l'une des pièces les plus énigmatiques de la demeure, révélant la complexité, la sensibilité et la grande culture de Roger de Rabutin.

Elle témoigne également de son éducation Jésuite puisqu'il y recrée les exercices de fin d'année auxquels ses professeurs l'avaient habitué. En outre, cet art énigmatique lui permet de mettre en avant sa grande érudition et ses dons intellectuels (peu de personnes sont capables de les comprendre, encore moins d'en réaliser).

Il corse le jeu en choisissant de rédiger les sentences dans quatre langues : français, latin mais aussi espagnol et italien.

Traditionnellement, ces images étaient soit en français, soit en latin. Cette volonté d'en rédiger également en espagnol et italien (langues peu usitées à son époque, plutôt réservées à l'éducation féminine) est une entorse aux règles de l'art des devises (il aime les contourner, comme nous pourrons le voir plus loin avec celles concernant sa maîtresse) lui permettant certainement de rendre plus ardues leurs déchiffrements et aussi de mettre en avant, comme nous l'avons dit, son érudition (nous savons qu'il a appris spécialement l'espagnol lors de son exil afin de concevoir des images parlantes dans cette langue).

Roger de Rabutin pousse ce jeu à son apogée dans sa demeure : trente-huit devises y prennent place, majoritairement dans la salle mentionnée.

Quatre thématiques s'y dessinent :

- _le caractère du comte.
- _la difficulté d'être courtisan à l'ombre du Roi-Soleil.
- _son ressentiment contre sa maîtresse Madame de Montglas.
- _sa vision d'homme galant.

*NB : pour approfondir, vous pouvez télécharger l'outil d'exploitation **L'art des devises** sur l'espace enseignant du site internet www.chateau-bussy-rabutin.fr ou le*

demander par mail à lucie.orth@monuments-nationaux.fr

Comment créer une devise ?

Par définition, c'est un art très subjectif aux multiples interprétations. Chacun est libre de concevoir une devise presque comme il le souhaite mais en respectant cinq grands principes :

- I. La devise est obligatoirement constituée d'une phrase, faisant office de titre, et d'une image.
- II. Le texte doit être concis et l'image simple.
- III. Il est interdit d'utiliser la figure humaine mais les monstres mythologiques et autres chimères sont acceptés.
- IV. Le sujet principal est toujours au premier plan.
- V. La devise a toujours un côté énigmatique.
- VI. L'usage d'une langue étrangère est conseillée.



Règle 1 : une phrase et une image

La devise est obligatoirement constituée d'une phrase, faisant office de titre, et d'une image : en effet, les théoriciens de cette nouvelle pratique y voyaient « une métaphore-peinte », une image-idée.

Une image et une phrase : devise complète et dans les règles.



On reconnaît au premier plan la Lune et la phrase nous dit : « Sa clarté m'apaise ».

Sachant que Louis XIV a pour symbole le Soleil et que tous les courtisans recherchent son rayonnement, Roger de Rabutin (qui lui est en exil et ne bénéficie plus de la lumière émise par le Roi) choisit d'adresser une pique au Roi-Soleil en se mettant sous la protection de l'astre opposé, sous-entendu, je suis bien plus tranquille à Bussy qu'à la Cour.

Une image mais pas de phrases ni de mots : pas d'appellation devise.



On voit une épée à double tranchant où s'enroule un serpent. Le serpent est un symbole de sagesse (sagesse acquise pendant son exil ? par son âge ? par sa carrière militaire ?) mais aussi de perfidie et de tentation (sa maîtresse ? les courtisans ?).

L'épée peut symboliser sa carrière militaire mais pourquoi pas aussi sa carrière littéraire (la plume peut être une arme, on peut faire mal avec les mots).

Sans phrase pour l'accompagner, cette image est soumise à un plus large éventail d'interprétations possibles.

Règle 2 : concision et simplicité

On doit pouvoir saisir le sujet principal de la représentation, le fond est donc relativement épuré et sobre.

La phrase n'excède pas plus de 5/6 mots, elle doit être percutante car elle fait office de facteur de jonction et permet d'orienter la signification de l'image dans la direction souhaitée par son concepteur.



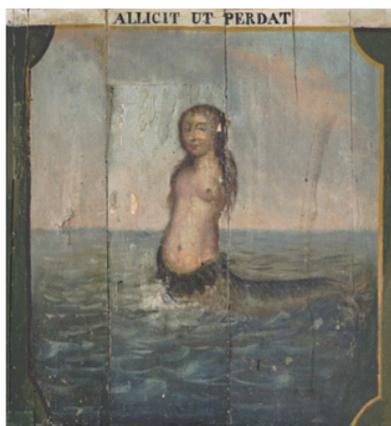
« *Que les apparences soient belles car on ne juge que par elles.* »

Roger de Bussy-Rabutin ; *Maximes d'amour* (1666)

Règle 3 : la figure humaine est interdite

La devise est constituée d'allégories, de symboles, d'objets métaphoriques se référant à une personne (ou éventuellement une occasion), elle est par nature énigmatique, réservée aux initiés et ne peut se permettre de représenter directement la personne en question dans l'image.

Roger de Rabutin contourne néanmoins cette règle en intégrant le visage de son ancienne maîtresse, Madame de Montglas, dans les six devises qui la concernent. Il expliquera que, certes, ces devises ne sont pas dans la règle mais puisqu'il est admis d'y faire figurer des monstres, alors regardez-la comme telle !



Outre ce contournement, il accentue encore plus cette association puisqu'il la compare au monstre mythologique de la sirène. Dans la mythologie gréco-romaine, c'est une créature maléfique qui attire les hommes au fin fond de la mer pour les noyer grâce à son chant mélodieux et irrésistible.

Elle attrape ses victimes lorsqu'ils sont suffisamment proches d'elle ; dans certaines légendes, elle peut être cannibale et d'une apparence quelconque, voire monstrueuse.

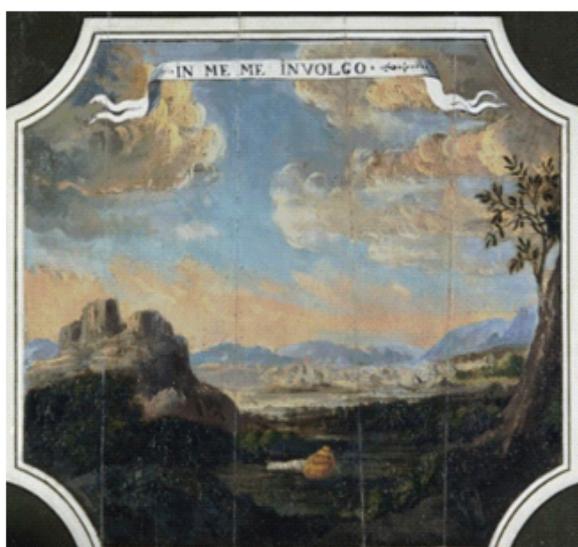
Dans la devise du château, Roger de Rabutin fait référence à la sirène de l'*Odyssée* d'Homère : il se compare au rusé Ulysse qui se laisse attirer par le chant des Sirènes tout en prenant toutes les précautions afin de ne pas laisser son attirance pour Mme de Montglas le perdre.

Si Ulysse, lui, s'est attaché au mât du navire, le comte a choisi de représenter la sirène sans bras : oui, elle attire, oui, elle apporte des ennuis mais elle n'est pas mortelle et ne peut pas nous blesser irrémédiablement.

Règle 4 : le sujet principal au premier plan

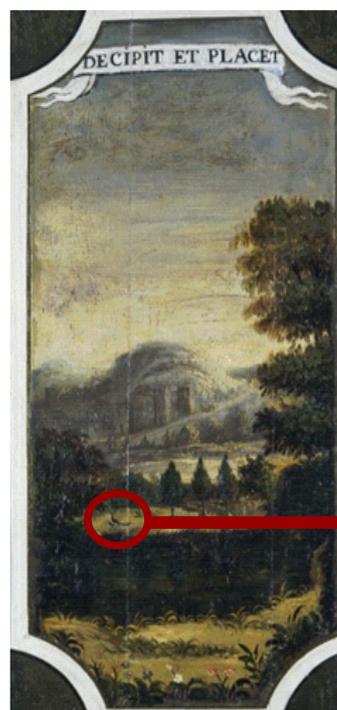
Le sujet principal est toujours au premier plan et souvent d'une taille plus importante que l'échelle de l'image.

On doit comprendre au premier regard quel est l'objet de la représentation, celui qu'il nous faudra décoder, pour cela on n'hésite pas à exagérer son échelle.



Dans cet arrière-plan paysager, **l'escargot** se remarque immédiatement. Ses proportions sont exagérées par rapport à celles observées dans la Nature.

On comprend de suite que ce mollusque est le sujet principal de l'image.



Dans cette devise, nous identifions difficilement l'objet principal. Ce qui se remarque c'est l'arrière-plan, avec cette colline qui se détache de l'image.

Or, le sujet de cette image est la pie (*Elle déçoit et elle plaît*) : en effet, la pie est à la fois un oiseau de mauvais présage (symbole de malheurs, de mort, de sorcellerie) mais aussi un oiseau capable de former un pont à travers la Voie lactée et ainsi permettre aux amants séparés de se rencontrer.

Règle 5 : un côté énigmatique

La devise doit être suffisamment énigmatique pour ne pas être comprise de tous. La haute société de l'époque était encore imbuë d'idéaux héroïques et chevaleresques et manifestait par ailleurs un goût prononcé pour les énigmes et les allégories, tant par jeu et dilettantisme raffiné que pour dissimuler au commun des mortels ce qu'elle tenait à se réserver comme un privilège de classe. Ammirato écrivit ainsi en 1562 : « *De même que le philosophe, à travers les fables, commença à dévoiler ses merveilleux et divins secrets pour se faire entendre de certains et non de tous, de même le chevalier, pour dévoiler à certains et non à tous ses intentions, recourut à la fiction des devises* ».



La fleur épanouie/fanée peut aussi bien faire référence au Roi (il me voit, je suis en vie/ il ne regarde plus, je meurs) qu'à sa maîtresse, surtout qu'au château de Cheverny, fief de sa dulcinée, des devises reprenant ce même motif peuvent s'observer.

Sans plus d'informations de la part du comte, nous ne pouvons pas aller plus loin dans le déchiffrement.



La devise « *Je plie mais ne rompt pas* » fait référence à la fable **Le chêne et le Roseau** de Jean de la Fontaine.

Si aujourd'hui, c'est un classique de la Littérature, à l'époque du comte, le fabuliste perce seulement et n'est connu que des Salons et des intellectuels.

Encore plus significatif, son premier recueil de fables est publié en 1668, deux ans après le début de l'exil de Roger de Rabutin : comprendre une devise portant sur une fable qui vient de paraître n'est possible qu'à quelques initiés.

Règle 6 : une langue étrangère pour corser le tout

Il est conseillé de forcer l'attention en utilisant une langue étrangère pour l'inscription (le *motto*). Cet emploi d'une langue étrangère permet en plus de montrer son érudition, sa culture humaniste et de se démarquer davantage. Au XVIIe siècle, l'exercice de la devise devient un jeu pour les esprits cultivés. Elle doit être suffisamment obscure pour ne pas être comprise de tout le monde et le recours à des langues étrangères devient presque une règle.

Le comte, par contre, choisit non pas une mais trois langues étrangères en plus du français (espagnol, italien, latin) rendant encore plus ardu le déchiffrement de ses devises.



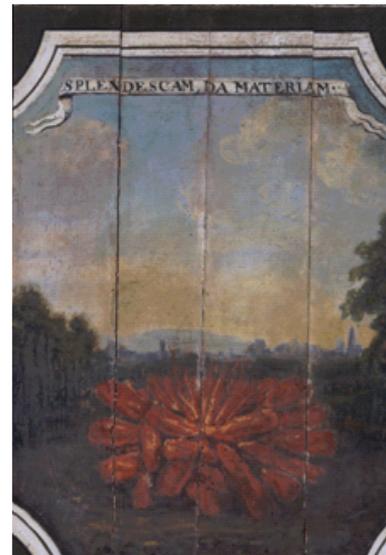
A) *Motto* en français



Cette image d'un volcan en éruption présente une des rares sentences en français au château « *La cause en est cachée* ». Il peut sembler paradoxal que dans la demeure d'un écrivain, qui plus est d'un académicien, peu d'inscriptions soient rédigées dans cette langue mais le jeu des devises n'admet que peu ou prou son usage. De plus, la règle est d'employer une langue étrangère pour le *motto* afin que le décryptage ne soit pas trop facile.

Enfin, le français écrit est encore peu utilisé par l'aristocratie : auparavant grossière et sans éducation, cette dernière doit désormais faire preuve de goût, de tact, de jugement. Durant la jeunesse du comte, la langue française est fixée en tant que telle ; on la codifie grâce à l'Académie qui a pour but principal l'établissement d'un dictionnaire présentant une langue claire, précise, épurée de ses archaïsmes.

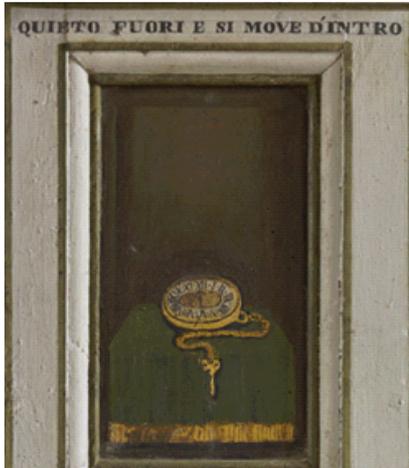
B) *Motto* en latin



Dans cette devise représentant un brasier en train de s'éteindre, la sentence est en latin « *Splendescam, Da Materiam* » qu'on pourrait traduire par « *Il ne manque plus que de la matière pour briller* ».

Le latin est bien entendu une des langues traditionnellement employées dans l'art des devises, la seconde étant l'italien. En effet, cette discipline apparaît en même temps que le courant humaniste où l'on redécouvre notamment la civilisation gréco-romaine et son art de la symbolique et de l'allégorie. Il est donc plus que logique d'utiliser, dans ce jeu, la langue latine ; ce qui permet de montrer à la fois sa culture (seuls les intellectuels la maîtrisent) et de rendre le décryptage de l'image plus ardu.

C) *Motto* en italien



Cette image d'une montre a pour inscription « *Quietofuori e si move d'intro* » qu'on peut traduire par « *Calme à l'extérieur, mouvementé à l'intérieur* ».

Le *motto* est ici en italien, la deuxième langue traditionnellement employée par les concepteurs de devises. En effet, cet art prend naissance en Italie au XVe siècle, la plupart de ses premiers théoriciens sont Italiens.

De plus, à part les intellectuels et les humanistes, peu de personnes maîtrisent cette langue.

Une fois encore, Roger de Rabutin prouve son appartenance au courant humaniste en témoignant de sa maîtrise d'une langue peu étudiée par ses contemporains.

D) *Motto* en espagnol



Dans cette devise présentant un soleil assez imposant mais peu lumineux, le motto « *Mas virtud que luz* », que l'on peut traduire par « *Plus de force que de lumière* », est en espagnol.

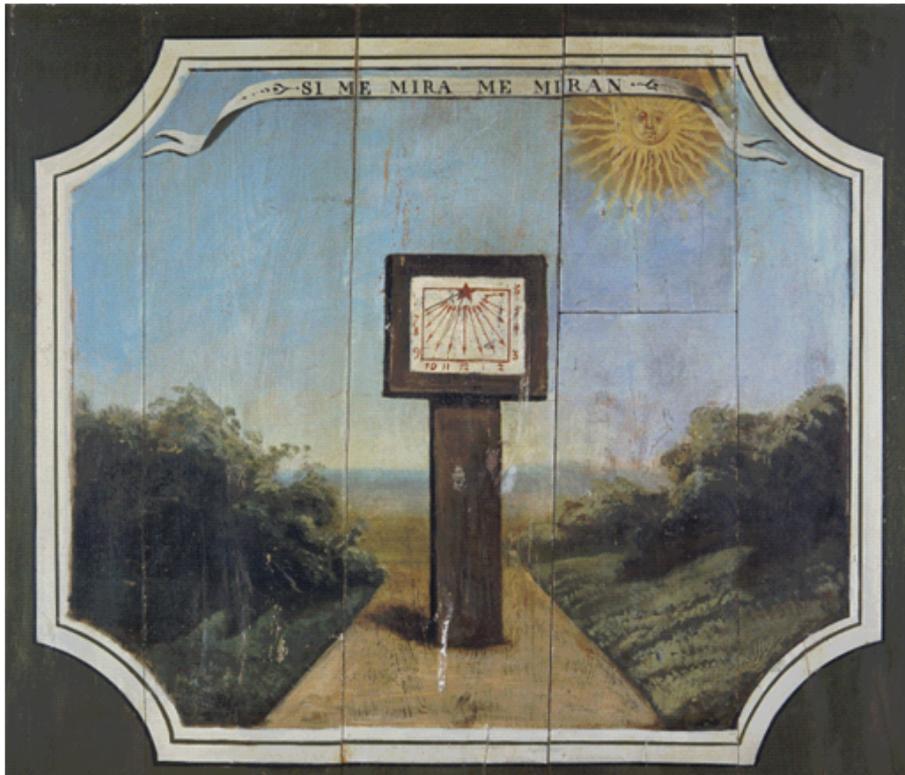
Il est peu fréquent de trouver des devises en espagnol, surtout que peu de personnes le maîtrisent à l'époque.

Le père du comte, Léonor de Rabutin, le parlait et nous savons qu'il a enseigné cette langue à son fils, qu'il réapprend au moment de la conception de sa salle des Devises afin de pouvoir l'incorporer à quelques devises qui, étrangement, font toujours référence au roi.

Est-ce un clin d'œil aux origines maternelles de Louis XIV ou – en extrapolant encore davantage – une allusion au récent mariage du jeune roi avec Marie-Thérèse, infante d'Espagne ?

Un peu de pratique

Déchiffrez cette devise avec vos élèves, en reconvoyant les règles énumérées auparavant.



_Que représente cette image ? (Un cadran solaire et un soleil dans un arrière-plan paysager plutôt sobre)

_Quelle est l'inscription ? Reconnaissez-vous la langue ? (De l'espagnol, Si me mira, me miran = S'il me regarde, Ils me regardent).

_Quel est le sujet principal ? Qui pourrait-il évoquer ? (Le cadran solaire, il symbolise Roger de Rabutin)

_Qui est symbolisé par le Soleil ? (Louis XIV)

_Certains éléments de la composition interpellent, lesquels ? (L'ombre, elle est derrière le cadran alors qu'elle devrait être plus en avant ; le cadran tourne le dos au soleil et est éclairé par une autre source lumineuse)

_Pouvez-vous désormais interpréter cette image en vous aidant de vos réponses et de l'inscription ? Que cherche à dire Roger de Rabutin ? (Cette image est intéressante, elle montre la complexité des devises puisqu'elle possède une double lecture. La première, plutôt anodine, est un rappel de ce qu'est un courtisan : si le roi vous regarde, alors tout le monde vous connaît, tout le monde vous recherche ; par contre, si le roi ne vous regarde pas, alors on vous ignore. Roger de Rabutin, en se comparant au cadran qui ne peut fonctionner qu'avec le Soleil, montre la fragilité du courtisan qui a besoin du regard du Roi pour exister. On pourrait y voir ainsi une preuve d'allégeance. Cependant, en regardant plus attentivement, on s'aperçoit que le courtisan règle ici ses comptes avec son Roi : l'ombre, qui par sa position, implique que le cadran est éclairé par une autre source lumineuse, la position du cadran qui tourne le dos au soleil : or, c'est un crime de lèse-majesté que de tourner le dos au Roi. Tous ces éléments montrent que le comte n'hésite pas à dire à Louis XIV qu'il n'a pas besoin de Lui pour exister, et que même dans son exil, il réussira à faire parler de lui afin que la Cour ne l'oublie pas !)



À vous de jouer !

Dans le cadre du **Grand concours de devises** organisé par le château de Bussy-Rabutin et le Pays d'art et d'histoire Auxois-Morvan, nous vous proposons de créer une devise sur le thème de la LIBERTÉ en respectant les grands principes de ce jeu littéraire.

Pour chaque cycle, il y a un sous-thème :

_cycle 2 (de 6 à 9 ans) : « **Les animaux qui représentent la liberté...** »

_cycle 3 (de 9 à 12 ans) : « **Être libre c'est faire ce que l'on veut ?** »

_cycle 4 (de 12 à 15 ans) : « **La liberté d'expression** »

_Lycée : « **La liberté est-elle une illusion ?** »

Pour approfondir ou pour vous aider, vous pouvez demander par mail ou télécharger l'outil d'exploitation *L'art des devises*.

Les animateurs du Pays d'art et d'histoire Auxois-Morvan et le service éducatif du château peuvent également intervenir gratuitement dans vos classes pour des ateliers d'1h30.

Le concours se déroulera du 1^{er} mars 2022 au 15 mai 2022 : les créations sont à envoyer à cette adresse : **legrandconcoursdedevises@monuments-nationaux.fr**

La remise des prix aura lieu le **22 juin à 15h**, au Château de Bussy-Rabutin.

Contacts :

Lucie Orth, référente actions éducatives, Château de Bussy-Rabutin, lucie.orth@monuments-nationaux.fr

Sophie Soto Gutierrez, Animatrice adjointe au PAH Auxois Morvan, pah.adjointe@auxois-morvan.fr

Hugo Hénin, enseignant missionné, hugo.henin@ac-dijon.fr