

# DOSSIER PÉDAGOGIQUE



**FANTASTIQUE! ARMES ET ARMURES**

**DANS LES MONDES IMAGINAIRES**

Exposition temporaire (avril-décembre 2018)



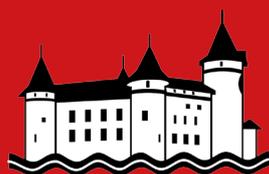
## Table des matières

Introduction	4
Trois univers entre réalité et imaginaire	1
Organiser une visite sur place	8
Les ateliers « chevaliers, pirates et jedi en herbe »	10
Annexe 1 : Bibliographie, index et crédits	12
Annexe 2 : Filmographie et univers de l'exposition	13
Annexe 3 : Livret du parcours enfant et plan	14
Annexe 4 : Extraits de films avec scènes de combat (préparation aux ateliers)	15

### Les dossiers pédagogiques du Château de Morges & ses Musées (02/2018)

Rédaction: Service de médiation culturelle

Téléchargeable sur <http://www.chateau-morges.ch>



[www.chateau-morges.ch](http://www.chateau-morges.ch)

publié le 26.04.2018

## Introduction

Les frontières entre réel et imaginaire sont au cœur du propos de l'exposition. Les élèves exploreront les thématiques liées aux armes des univers fantastiques, que ce soit dans leurs origines historiques, les symboliques qu'elles véhiculent ou la fascination que provoque l'expérience de leur maniement. La visite et les ateliers leur permettront d'aborder les dimensions matérielles (conception d'armes de cinéma à partir des modèles authentiques) et immatérielle (leur maniement à l'écran, opposé au pragmatisme du maniement « en vrai ») de ces objets.



## Public-cible et lien avec le plan d'études romand

Ce dossier pédagogique s'adresse aux enseignants du primaire et secondaire (3-8P et 9-11S), soit pour les élèves de 6 à 15ans (cycles 1 à 3). Les activités présentées peuvent être adaptées aux degrés précédents (1-2P) ou suivants (post-obligatoire). Le service de médiation culturelle se tient à disposition des enseignants concernés pour une adaptation au besoin.

Les notions suivantes peuvent constituer des axes d'apprentissage à explorer en sciences humaines et sociales :

« Se situer dans son contexte temporel et social » ([SHS12](#)), en particulier « en s'imprégnant des récits, des mythes et des légendes ».

« Identifier la manière dont les Hommes ont organisé leur vie collective à travers le temps, ici et ailleurs » ([SHS22](#)), en particulier « en dégagant la relativité des représentations du passé (et de l'avenir) construites à un moment donné ».

« Analyser l'organisation collective des sociétés humaines d'ici et d'ailleurs à travers le temps » ([SHS32](#)), en particulier « en distinguant les faits historiques de leurs représentations dans les œuvres et les médias ».

La visite de l'exposition pour les élèves du cycle 3 s'aligne particulièrement bien avec les notions disciplinaires suivantes (Français et Arts visuels) :

« Apprécier et analyser des productions littéraires diverses en situant une œuvre dans son contexte historique et culturel » ([L135](#)).

« Comparer et analyser différentes œuvres artistiques en identifiant les caractéristiques d'œuvres de différentes périodes et provenances ou en visitant des musées et des espaces artistiques et en en rendant compte » ([A 34 AV](#)).

## Objectifs et emploi du dossier

- Préparer en classe la visite de l'exposition
- Accompagner la visite sur place
- Offrir de la documentation pour poursuivre les réflexions en classe après la visite.

Le dossier est prévu pour un usage digital, les hyperliens actifs favorisent la navigation dans le document et permettent de consulter les ressources externes.

## Trois univers entre réalité et imaginaire

Les chevaliers, pirates ou jedis sont placés sous la loupe, à travers des personnages historiques, confrontés à des personnages imaginaires. Chacun d'entre eux symbolise plusieurs univers et fait référence à plusieurs films.

## Le chevalier...

La chevalerie désigne un ensemble aussi vaste que flou de pratiques, valeurs et conceptions sociales, qui se développe et évolue entre le XII<sup>e</sup> siècle et la fin du Moyen Âge. Le terme de « chevalier » est devenu le cliché du combattant médiéval, ce qui ne recouvre pas forcément la réalité historique. [Chrétien de Troyes](#) (env. 1130-1180) est un des premiers auteurs de romans de chevalerie, ainsi que le père de la littérature arthurienne. Il raconte les exploits du légendaire roi Arthur, des chevaliers de la table ronde, et du magicien Merlin. La littérature romantique du XIX<sup>e</sup> siècle s'en inspire et contribue à forger l'imaginaire actuel autour de la figure du chevalier, avec par exemple [Ivanohé](#) de Walter Scott (1819).

Au XX<sup>e</sup> siècle se développe un nouveau genre littéraire, qui mêle éléments historiques – souvent médiévaux – et merveilleux (magie, créatures fantastiques) : c'est la *fantasy*, catégorie large qui recouvre plusieurs sous-groupes non-exclusifs. Les récits mettent en scène des aventures épiques et héroïques dans des univers souvent très développés et possédant une histoire et une géographie propre. Abondamment adapté à l'écran, ce genre connaît une très forte popularité depuis le début des années 2000, avec notamment [Le Seigneur des Anneaux](#) (3 films 2001-2003), [Game of Thrones](#) (série 2011-2019), [Eragon](#) (2006), [Narnia](#) (3 films 2005-2010).



Galaad (Paris, BNF, ms Fr 116)



### Arthur

Arthur Pendragon est le roi mythique de l'ancienne Bretagne, aujourd'hui l'Angleterre. On le connaît grâce aux récits des chevaliers de la Table Ronde et de Merlin. Son arme la plus connue est la légendaire Excalibur, donnée par la Dame du Lac.

**Type** Chevalier

**Arme** Excalibur

**Pouvoir** Le fourreau de son épée le rend invincible

**Force**



**FIGHT!**

**Force**



**Type** Barbare

**Arme** Epée hyborienne

**Pouvoir** Il possède une force surhumaine

### Conan le Barbare

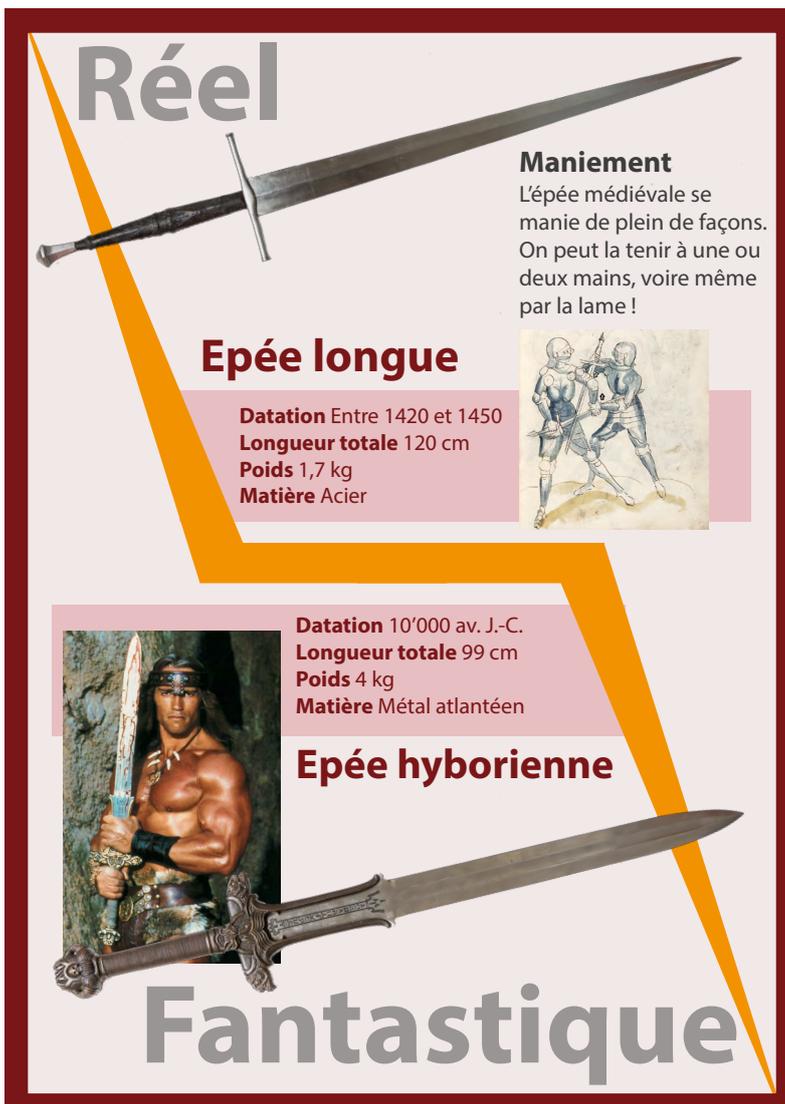
Le célèbre barbare vit à l'âge hyborien, époque qui suit la destruction de l'Atlantide par un cataclysme. La chute des grandes civilisations a produit une longue ère de barbarie, durant laquelle seuls les guerriers les plus puissants peuvent survivre.



... et son épée

Qu'elle se nomme Excalibur, Joyeuse, Durandal, Andúril ou Brisingr, l'épée est sans conteste l'arme la plus allégorique de la période médiévale et de son pendant médiéval-fantastique. En tant qu'objet de prestige, l'épée est souvent décorée, une tendance que l'on observe sur l'iconographie et les pièces archéologiques. Cette dimension est reprise, voire exagérée, pour certaines épées imaginaires.

L'arme peut se manier à une main, parfois de concert avec un bouclier, ou à deux mains – c'est l'épée longue de la fin du Moyen Âge. Dès le XIV<sup>e</sup> siècle, des techniques de combat sont codifiées dans ce que l'on appelle les livres de combat. En ce qui concerne l'épée longue, on peut notamment citer la tradition germanique se réclamant du maître d'armes [Johannes Liechtenauer](#), ainsi que les manuscrits, en italien ou latin, du maître frioulan [Fiore dei Liberi](#). Sur la base de cette littérature technique, historiens et artistes martiaux mènent aujourd'hui des recherches pour tenter de reconstituer, dans la mesure du possible, certains aspects de ces pratiques martiales, souvent très éloignés de ce que l'on peut voir à l'écran.



**Réel**



**Maniement**  
L'épée médiévale se manie de plein de façons. On peut la tenir à une ou deux mains, voire même par la lame !



**Epée longue**

**Datation** Entre 1420 et 1450  
**Longueur totale** 120 cm  
**Poids** 1,7 kg  
**Matière** Acier



**Datation** 10'000 av. J.-C.  
**Longueur totale** 99 cm  
**Poids** 4 kg  
**Matière** Métal atlantéen

**Epée hyborienne**

**Fantastique**



## Le Pirate...

La piraterie, forme de banditisme sur mer, existe à toutes les époques et dans toutes les régions du monde où se pratique la navigation – Jules César lui-même aurait été capturé par des pirates dans l'Antiquité. Cependant, l'âge d'or, emblématique, de cette pratique est le XVIII<sup>e</sup> siècle. Elle s'inscrit en particulier dans les Antilles et l'océan Indien, zones d'activités des grandes entreprises commerciales anglaises et néerlandaises (Compagnie des Indes Orientales), qui transportent des marchandises de valeur – épices, métaux précieux, etc. – entre l'Europe et le Nouveau Monde. Les clichés autour du pirate, corsaire ou flibustier à la jambe de bois et avec un bandeau sur l'œil, buvant du rhum et brandissant un sabre, remontent eux à la littérature du XIX<sup>e</sup> siècle.

Bien que la vie de pirate soit hors-la-loi et dangereuse, elle est aussi synonyme d'aventure, de liberté, et d'exotisme, et de ce fait propice à éveiller l'imaginaire individuel et collectif. Dès lors, de nombreux livres et films reprennent cette thématique riche, de l'œuvre fondatrice [L'île au trésor](#) (roman de 1883 de Robert Louis Stevenson qui a fait l'objet de nombreuses adaptations au cinéma et à la télévision) au blockbuster [Pirates des Caraïbes](#) (5 films à l'heure actuelle, 2003-2017), en passant par [Peter Pan](#) et le capitaine Crochet.



Barbe Noire (Johnson, General History, 1736)



### Barbe-Noire

Avant de devenir pirate, Edward Teach était corsaire au service de l'Angleterre, ce qui lui permettait d'attaquer les bateaux ennemis en toute liberté. Plus tard, il prend le nom de « Barbe Noire » et attaque les bateaux de tous les pays.

Type Pirate

Arme Sabre d'abordage

Pouvoir Il inflige la terreur à ses ennemis

Force



Force



Type Pirate

Arme Sabre de pirate

Pouvoir Il utilise la ruse pour s'en sortir

### Jack Sparrow

Même s'il fait partie des seigneurs pirates, qui règnent sur les 7 mers, Jack Sparrow utilise sa roublardise pour arriver à ses fins. Il possède un compas qui indique la direction de ce qu'il désire le plus, le plus souvent une bouteille de rhum.



## ... et son sabre

Le terme de sabre (du hongrois *szablya*, d'après l'origine géographique de ce type d'arme) désigne une arme blanche à un seul tranchant, généralement courbe, qui peut s'utiliser de taille (avec le tranchant) comme d'estoc (avec la pointe). Il est souvent associé aux pirates, mais ne constitue qu'une des nombreuses armes que ces derniers utilisent, et est parfois confondu avec le coutelas, sorte de grand couteau également affectionné par les hors-la-loi des mers. En effet, sur un bateau, la polyvalence (couper des cordages et se défendre par exemple) et l'aspect pratique (d'où une lame relativement courte) sont cruciaux, et chaque homme compose à sa guise son propre arsenal. De manière assez évidente, il n'existe pas de livre de combat spécifiquement dédié au sabre d'abordage utilisé par les flibustiers, mais il est possible de se baser sur d'autres sources techniques des XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles pour appréhender son maniement. En effet, le sabre est utile dans la salle d'arme comme sur le champ de bataille, et de nombreux traités civils ou militaires ont vu le jour à cette période. C'est le cas par exemple du *Traité sur la contre-pointe* (1817) de l'auteur franco-russe [Alexandre Valville](#), ou du [Manuel du marin fusilier](#), anonyme (1827-1857).

**Réel**



**Maniement**  
Les sabres et couteaux se manient à une main et n'ont qu'un seul tranchant. Ils n'en sont pas moins mortels !

**Couteau-pistolet**

**Datation** Vers 1820  
**Longueur totale** 70 cm  
**Calibre** 11 mm  
**Matière** Acier et pistolet



**Sabre de Jack Sparrow**

**Datation** Vers 1850  
**Longueur totale** 69 cm  
**Poids** 1,1 kg  
**Matière** Acier brut de forge



**Fantastique**



## Le Jedi...

L'univers culte de *Star Wars*, créé par le cinéaste américain George Lucas, est au croisement de la science-fiction et de la *fantasy*. Outre les emblématiques chevaliers Jedi (voir plus bas), on y retrouve des races humaines et extra-terrestres, en conflit permanent pour le contrôle de la galaxie, ainsi que de nombreux éléments technologiques futuristes, comme des vaisseaux spatiaux, des robots dotés d'intelligence ou des pistolets-laser. En parallèle des trois trilogies cinématographiques (1977-1983, 1999-2005 ; 2015-2019) et de quelques films supplémentaires, il existe également des romans, des bandes dessinées, des séries ou longs-métrages d'animation qui s'y rattachent, constituant un « univers étendu » aux versions parfois contradictoires.

L'intrigue des principaux films est située « il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine... », les encrant dans un monde éloigné du nôtre à la fois temporellement et géographiquement, sans l'en détacher tout à fait. En effet, les inspirations culturelles, historiques et mythologiques – terriennes – de George Lucas sont nombreuses et très variées, tant au niveau de l'esthétique (les samouraïs japonais pour l'armure du méchant Dark Vador ou les pilotes de l'armée américaine pour les rebelles de la première trilogie par exemple) que du scénario (l'histoire antique pour la chute de la république face à l'empire ; le héros Han Solo comme référence au Lancelot des légendes arthuriennes, etc.).



Luke Skywalker (portrait, prod.)

### Galaad

Galaad est le fils de Lancelot du Lac. C'est sa pureté qui lui permettra de trouver le Saint Graal, une coupe sacrée. Galaad est le seul à pouvoir trouver le Graal, car les autres chevaliers de la Table Ronde ont tous commis une faute grave.



**Type** Chevalier  
**Arme** Epée à une main  
**Pouvoir** Il se protège à l'aide de son bouclier sacré

**Force** ★★

**FIGHT!**

**Force** ★★

**Type** Jedi  
**Arme** Sabre laser  
**Pouvoir** Il utilise la Force

### Luke Skywalker

Luke Skywalker a grandi sur la planète Tatooine. Il sauve la princesse Leia et rejoint la rébellion contre l'Empire, mais il doit également apprendre à maîtriser la Force et le combat au sabre laser. La véritable mission de Luke est de sauver la Galaxie des projets sombres de l'Empire.



... et son sabre-laser

Dans l'univers fictionnel de Star Wars, le sabre laser est l'arme spécifique et symbolique des chevaliers Jedi, caste de guerriers-philosophes qui s'engagent pour le maintien de la paix (de l'équilibre) dans la galaxie. Il est également utilisé par leurs antagonistes, les Sith, ce qui donne lieu à des duels souvent spectaculaires entre les deux factions. Évidemment, le concept même de sabre laser (ou sabre de lumière, *lightsaber*, en version originale) n'est pas réaliste, car la lumière est de consistance immatérielle : il s'agirait en fait d'une lame en plasma (un gaz excité par la chaleur).

Quoiqu'imaginaire, cette arme possède ses propres principes de maniement, selon sept formes différentes qui correspondent à autant de styles de combat et d'étapes de progression dans l'entraînement d'un futur Jedi. Depuis le début des années 2000, les progrès technologiques ont rendu possible la création de sabres laser factices à la fois résistants et sécurisés, développant l'intérêt pour ce nouvel art martial « hyper-réel ». De nombreuses écoles, parfois rassemblées en ligues ou fédérations, enseignent aujourd'hui le maniement du sabre laser, en s'appuyant à la fois sur les arts martiaux européens (épée longue médiévale) et asiatiques (kendo japonais). Si certaines favorisent une approche basée sur le spectacle et la chorégraphie, d'autre revendiquent l'aspect plus sportif de la discipline, en organisant par exemple des compétitions.

Réel



Des armes comme le sabre laser n'existent pas encore!



**Datation** 22 BBY  
**Longueur (poignée)** 28 cm  
**Poids (poignée)** 0,8 kg  
**Matière** Alliage et crystal Adegan

**Sabre laser**

Fantastique



## Organiser une visite sur place

L'exposition dispose d'un parcours enfant, où différentes activités interactives sont proposées.

Le service de médiation culturelle anime des [ateliers](#) et propose ci-dessous une série de suggestions pour préparer la visite et introduire les ateliers, qui permettront d'ajouter au parcours enfant l'expérience du maniement des armes. Pour faciliter le travail des enseignants, chaque atelier est centré autour de deux figures emblématiques, l'une tirée d'une fiction historique, l'autre tirée d'une fiction contemporaine, pour les trois univers (chevalier, pirate et jedi). Cette division correspond aussi aux trois espaces de l'exposition.



### Avant la visite (en classe)

Introduire les différents univers imaginaires et leurs origines historiques, les différents types d'armes (épée, sabre et sabre laser) et leur représentation dans les médias (cinéma et littérature).

Ressources : dossier pédagogique et [filmographie](#)

puis

Visionner les 3 extraits choisis pour une analyse des scènes de combat. Demander aux élèves de relever ce qui est « possible » et « impossible », puis faire un tri par catégorie en récoltant des questions pour la visite et les ateliers.

Ressources : extraits de films avec scène de combat ([Annexe 4](#)) et fiches

ou

Préparer l'examen d'une arme de l'exposition et de la symbolique qu'elle véhicule autour des valeurs du héros et comme emblème de l'univers.

Ressources : [filmographie](#) et exposition

## Pendant la visite (au musée)

### Ateliers, puis visite libre ou guidée

Inscrivez votre classe aux ateliers le matin (09h30-11h00), picniquiez, puis encadrez une visite libre ou demandez une visite guidée l'après-midi (13h00-15h00).

### Visite libre (suite aux ateliers ou hors des dates des journées enfant)

Sur la base du dossier pédagogique et du livret du parcours enfant, l'enseignant encadre la visite (entrée gratuite pour les classes annoncées).

### Visite guidée (suite aux ateliers ou hors des dates des journées enfants)

Sur demande, une visite est organisée pour votre classe. Cette prestation est payante (Fr. 90.-). Le cas échéant, prévoir 1h30 de temps pour la visite. Informations sur notre [site Internet](#).

Lors d'une visite libre, il est suggéré, en fonction du type de préparation en classe, de :

- Encadrer les élèves (travail sur l'examen d'une arme préparé en classe) ou animer une discussion autour de plusieurs objets montrés dans l'exposition.
- Donner des consignes pour une visite individuelle ou par groupes, avec des tâches spécifiques (reconnaître ou repérer les différences entre armes imaginaires et réelles, associer ou reconnaître les objets liés à différents univers, etc.)

## Après la visite (en classe/au musée)

Organiser un retour sur expérience suite à l'atelier (format libre).

Organiser un retour sur expérience suite à la visite (en fonction de l'encadrement ou de l'activité choisie pendant la visite).

Proposer un travail de recherche personnel sur un héros de film. Les recherches peuvent s'orienter vers le lien entre le personnage, son univers et les origines ou inspirations historiques de la fiction ; ou vers son arme de prédilection et son lien avec les modèles d'inspiration.

Proposer une activité créatrice (manuelle ou visuelle) autour de la création d'une arme idéale en rapport avec un personnage de fiction, où l'élève est amené à réfléchir aux dimensions pragmatiques du fonctionnement.

## Les ateliers « chevaliers, pirates et jedi en herbe »

### Concept

Les ateliers ont pour objectif de confronter les participants et leur imaginaire au pragmatisme du maniement de simulateurs d'armes dans les trois univers. Les élèves sont amenés à différencier les types d'objets (arme originale, simulateur pour le cinéma, simulateur pour la pratique sportive ou ludique) et les types de pratiques (combat, chorégraphie, sport de combat, jeux martiaux).



### Déroulement

L'atelier s'ouvre sur un **moment de médiation** sur les traits constitutifs du personnage de l'univers cinématographique, confrontés à ceux d'un personnage de fiction historique (voir fiches explicatives).

Une **discussion** suivie d'une **démonstration** amène les participants à identifier des éléments caractéristiques du maniement d'armes à l'écran lié au personnage.

Un **échauffement** ludique leur donne les éléments moteurs et techniques nécessaires pour expérimenter une séquence de maniement de simulateurs d'armes en lien avec la démonstration.

Un **retour sur expérience** leur permet finalement d'éprouver les éléments esquissés en début d'atelier.

## JOURNÉES ENFANT (ATELIERS)

Les ateliers sont proposés le matin pour les écoles, sur inscription (gratuit). Les mêmes ateliers sont ouverts pour le public l'après-midi pour le public (payant).

Dates : mercredi 9 mai, 6 juin, 5 septembre, 3 octobre et 7 novembre

Durée : 1h30 (3x30min)

Horaires : 10h-11h30

Capacité : 4-20 élèves

Inscription obligatoire par email

Coût : gratuit (scolaire)

### INSCRIPTIONS

[email](#) / 021/316.09.90

Les ateliers sont organisés en partenariat avec

[Saber Force Academy](#) et [Graine de Chevalier](#)



## Annexe 1 : Bibliographie, index et crédits

Alain Corbellari, « Star Wars et la littérature médiévale », *Décadrages* [En ligne], 8-9 | 2006, mis en ligne le 03 février 2014, consulté le 10 janvier 2018. URL : <http://decadrages.revues.org/276>.

Anne Berthelot, *Arthur et la Table ronde : La force d'une légende*, coll. « Découvertes Gallimard / Littératures » (no 298), Paris, 1996.

Benjamin N. Judkins, “The seven forms of lightsaber combat: hyper-reality and the invention of the martial arts”, *Martial Arts Studies* [En ligne], 2, | 2016, mis en ligne le 16 juin 2016. URL : <http://doi.org/10.18573/j.2016.10067> [7 formes de combat au sabre laser]

George Lucas, Donald F. Glut, James Kahn, *Star Wars : La Guerre des étoiles*, Omnibus, Paris, 1995.

Gilbert Buti et Philippe Hrodej (dir.), *Histoire des pirates et corsaires, de l'Antiquité à nos jours*, Paris, CNRS éditions, 2016.

William Blanc, *Le roi Arthur, un mythe contemporain : De Chrétien de Troyes à Kaamelott en passant par les Monty Python*, Paris, Libertalia, coll. « Ceux d'en bas », 2016.

## Oeuvres, films et personnages cités

### Filmographie

[Eragon](#), 2006.

[Game of Thrones](#), 2011-2019.

[Le Seigneur des Anneaux](#), 2001-2003.

[Narnia](#), 2005-2010.

[Peter Pan](#), 1953.

[Pirates des Caraïbes](#), 2003-2017.

[Star Wars](#), 1977-2019.

### Index des œuvres

[Ivanhoé](#), Walter Scott, 1819.

[L'île au Trésor](#), Robert Louis Stevenson, 1883.

[Manuel du marin fusilier](#), 1827-1857.

### Index des personnages

[Alexandre Valville](#)

[Chrétien de Troyes](#)

[Fiore dei Liberi](#)

[Johannes Liechtenauer](#)

Crédits des illustrations: Marcos Vinuesa (2017), Kamin Nassar (2015)

## Annexe 2 : Filmographie et univers de l'exposition

La filmographie complète de l'exposition (près de 200 films) est consultable sur notre [site Internet](#), selon la répartition suivante:

### Univers du fer (salle Champoud)

Mondes antiques, mondes barbares

Mondes médiévaux, mondes de la Renaissance

Excalibur et les mondes arthuriens

Mondes orientaux

Héros modernes armés de fer

Le Katana

L'arbalète



### Univers du fer et de la flamme (tour de justice)

Mondes pirates – 17e siècle

Mondes baroques – 18e siècle



### Univers de la flamme (salle de Mestral)

Mondes mécatopiques

Mondes contemporains

Mondes futuristes : infosphère, société virtuelle et répliquants

Mondes futuristes : machines et robots

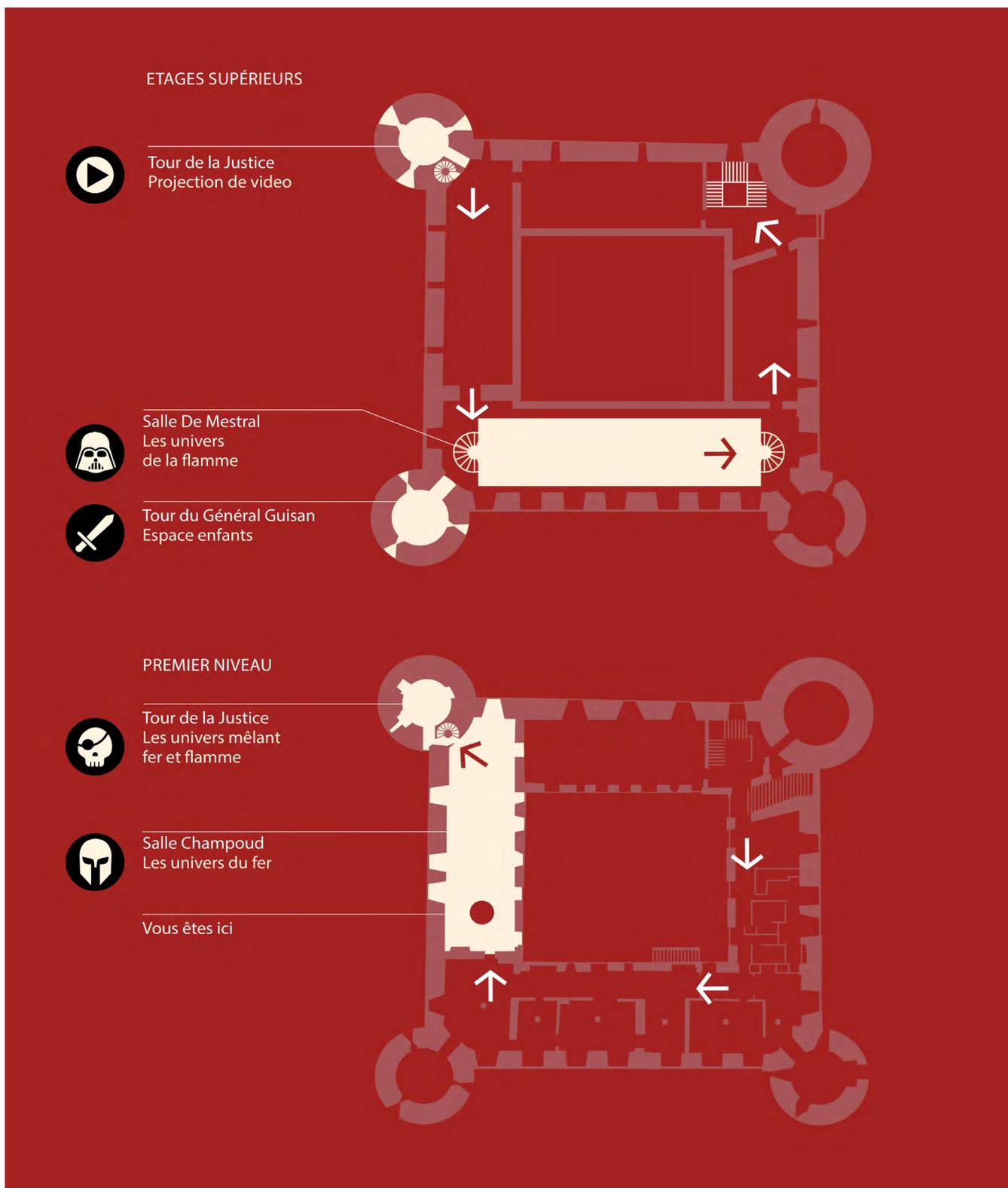
Mondes galactiques proches de la Terre

Mondes galactiques immenses – Space Opera



## Annexe 3 : Livret du parcours enfant et plan

Le livret du parcours enfant est téléchargeable sur notre [site Internet](#). Il propose 7 activités interactives et un espace enfant. Il comprend également le plan de l'exposition (ci-dessous).



## Annexe 4 : Extraits de films avec scènes de combat (préparation aux ateliers)

### Univers du chevalier

*Le Seigneur des anneaux* : « Combat entre la Communauté de l'Anneau et des Orcs » ([séquence](#) entre 0:43 et 1:21).

Dans cette séquence, il faut observer la distance que maintiennent les différents combattants entre eux - pour garder une lisibilité du combat -, ainsi que la vulnérabilité des orcs malgré leurs armures, qui ne les protègent pas. Le metteur en scène joue sur la rapidité des séquences et sur le hors-champ, ainsi que sur le son, pour amener plus d'effet à des frappes qui n'auraient pas nécessairement assez de force pour infliger des dégâts. Il convient ainsi de relever les éléments exagérés par rapport à la réalité, voire d'analyser les stratégies de mise en scène pour améliorer la lisibilité d'une mêlée.

### Univers du pirate

*Pirates des Caraïbes 2. Le Secret du coffre maudit* : « Combat à trois » ([séquence](#) entre 0:27 et 1:34) et [séquence](#) entre 3:28 et 4:10).

Ces séquences montrent le côté spectaculaire de l'escrime au cinéma, en particulier dans les films dits « de capes et d'épées ». L'interaction avec le décor est ici au centre du combat, qui se traduit par des cascades périlleuses et dont le but est d'apporter de l'intensité à la scène. D'autres éléments, comme l'humour, ajoutent une dimension narrative supplémentaire. Ces éléments peu communs dans la réalité prennent sens dans le récit et il peut être intéressant de se questionner sur l'adaptation du geste martial dans le film en comparaison du contexte historique.

### Univers du Jedi

*Star Wars. Épisode 6* : « Luke contre Dark Vador » ([séquence](#) entre 5:26 et 5:55)

*Star Wars. Épisode 3* : « Anakin contre Obi-Wan » ([séquence](#) entre 0:27 et 0:44 et [séquence](#) entre 2:11 et 2:30).

Si les combats dans les premiers temps de *Star Wars* ressemblaient aux films de capes et d'épées, les épisodes les plus récents dépassent les limites du réel grâce aux effets spéciaux. En effet, une des différences majeures entre les séquences de l'épisode 6 et de l'épisode 3 tient dans l'ampleur du décor, dans lequel prend place le duel. Toutefois, elles partagent une particularité commune, le sabre laser, beaucoup plus menaçant qu'une arme conventionnelle. Il convient ici non pas seulement de s'interroger sur la faisabilité des actions, mais également d'analyser l'apport de nouvelles dimensions – la Force et la puissance du sabre laser – dans le combat.