

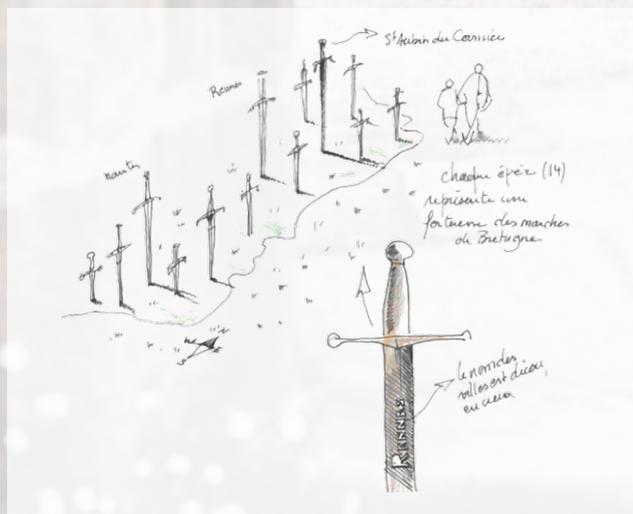
#STATION 5

Les épées de Merlin

A la fin du 13^e siècle, la légendaire épée du magicien Merlin indique que celui qui parviendrait à le retirer de son rocher deviendrait le roi de toute la Bretagne.

Il s'agit donc ici de croiser les légendes arthuriennes et la réalité historique du Duché de Bretagne.

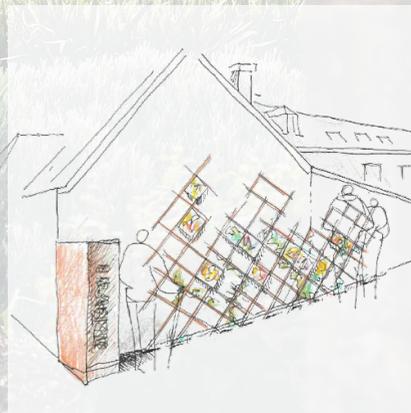
Ces épées fichées au sol matérialisent la frontière Bretonne. Chaque épée de taille différente représente une forteresse des marches de Bretagne.



#STATION 6

Une fleur Royale

Les Grandes Heures d'Anne de Bretagne, ouvrage commandé par la Duchesse au début du 16^e siècle, présente sur chaque page de magnifiques miniatures. On y trouve des fleurs, des arbustes et une grande diversité d'insectes et de petits animaux.



Ces planches sont remarquables par le réalisme et le traitement coloré apportés aux plantes et aux insectes. Elles répertorient les plantes connues au Moyen-âge.

Ces références historiques sont reprises dans cette installation autour du jardin médiéval. Un treillage reprend le principe de la trame dessinée par le bois entrelacé qui clôturait les jardins du Moyen âge. Ce treillage est complété par des plaques de lave émaillées reprenant des détails des enluminures.

Disposée à l'entrée du jardin médiéval, cette installation incite le visiteur à déambuler vers le jardin d'inspiration médiévale créé par l'association Ragoles et Beruchets.

CONTACT

Liffre = Cormier
COMMUNAUTÉ

SERVICE TOURISME

www.liffre-cormier.fr

Tél : 02 99 68 31 31



Partagez votre expérience sur les réseaux sociaux #saintaubinducormier

Crédit photo : @alamoureux_MG

Edition avril 2022 - service communication - service tourisme

Liffre-Cormier Communauté

Liffre = Cormier
COMMUNAUTÉ

Plongez
DANS
L'HISTOIRE

CHEMINEZ ENTRE

Légende

ET HISTOIRE

Parcours artistique et de découverte du patrimoine de Saint-Aubin-du-Cormier



WWW.LIFFRE-CORMIER.FR

SUIVEZ LES HERMINES !

Partez à la découverte du riche patrimoine de Saint-Aubin-du-Cormier en vous laissant guider par les hermines « bretonnes ».

Le parcours débute devant la salle des Halles (*place de la mairie*).

Ce parcours, composé de **6 STATIONS** fait appel à l'imaginaire et aux personnages mythiques.

Les points d'intérêts valorisés dans ce circuit portent principalement sur une période allant du 12^e au 15^e siècles.

Les dispositifs s'inspirent de formes et de codes qui se réfèrent à la période médiévale comme le sceau de Pierre de Dreux, première station de ce parcours.

Flasher sur le patrimoine

Pour toutes les stations de ce parcours, nous vous proposons, si vous possédez un smartphone, de **flasher les QRcodes** pour accéder à des informations complémentaires.

 Suivez les Hermines, elles indiquent l'itinéraire conseillé



#STATION 1 Pierre de Dreux

Personnage emblématique de la cité de Saint-Aubin-du-Cormier, **Pierre 1^{er} de Bretagne, est le noble qui fonda au 13^e siècle la dynastie qui règnera sur la Bretagne jusqu'en 1514.**

Ce dispositif s'inspire du sceau médiéval de Pierre de Dreux ou Pierre 1^{er} de Bretagne.

L'inscription latine

«*PETRI DVCIS BRITANIE ET COMMITIS RICHMONTIS*»

signifie : **Pierre duc de Bretagne et comte de Richmond**. Le duc de Bretagne, armé de toutes pièces, porte au bras gauche un écu à ses armes : échiqueté d'or et d'azur qui est Dreux, au franc canton d'hermines qui est Bretagne.

#STATION 2 Le commerce des âmes

Ce dispositif représente une balance d'époque médiévale, emblématique du riche passé commerçant de la place Alexandre Veillard.



En effet, chacun peut ici identifier une référence à **la grande histoire commerciale et artisanale des lieux (représentée à droite de la balance)**. On y retrouve également **la pesée des âmes ou psychostasie, thème artistique très en vogue au Moyen-Age, représenté sur la partie gauche de la balance**, et faisant référence à la chapelle seigneuriale dont il ne reste aujourd'hui plus que le beffroi.

Enfin, ce dispositif dans son ensemble fait aussi référence à la justice rendue sur cette place. En effet, elle a abrité les plaintes des détenus de la prison construite ici au XV^e siècle, au cœur des halles. Elle n'a été détruite qu'au XIX^e siècle !

#STATION 3 La chevauchée

Tournée en direction du château, **cette cavalcade du seigneur et de ses vassaux invite le promeneur à continuer sa visite**. Ils longent les vestiges des remparts de la ville et se dirigent vers l'enceinte castrale dominée par le donjon. Le dessin de Pierre de Dreux, à la tête du groupe, est repris du sceau placé sur la Halle au Beurre. Dans son escorte l'écuier porte la bannière au couleur de Mauclerc.

De cette station vous pourrez découvrir un point de vue panoramique magnifique sur la campagne environnante.

#STATION 4 La bataille des pouvoirs

Le château, ordonné par Pierre 1^{er} de Bretagne, représente le pouvoir féodal. Il évoque la puissance militaire de son seigneur. Ce lieu est donc propice pour aborder la bataille de Saint-Aubin-du-Cormier et plus largement les marches de Bretagne. Ces deux thèmes font écho aujourd'hui aux stigmates des remparts et du donjon encore visibles.



En effet, **Saint-Aubin-du-Cormier est célèbre pour sa bataille, qui en 1488 se solda par la défaite des Bretons, entraînant le rattachement de la Bretagne au royaume de France.**

Ce dispositif est la traduction de cette scène où **les armes bretonnes et françaises se croisent et s'entrechoquent, pour évoquer le conflit**. Les lances en première ligne se baissent, à l'arrière elles sont encore dressées.

