



ARTHURIAN IMAGINATION CENTER

Comper Park und Schloss - Reiseführer

Domaine de Comper-en-Brocéliande, 56430 Concoret
+33 2 97 22 79 96 - broceliande-centre-arthurien.com



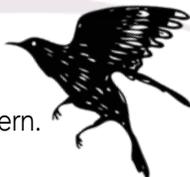
VIVIANE SEE

EIBENALLEE

Informations pratiques

1. Zugang zur Buchhandlung und Ausstellung, Treffpunkt für Unterhaltung.
9. Gastronomiestelle La Délicieuse Garde (Sommer). / 3. Toiletten
7. Lager der Erben der Tafelrunde (Sommer).

Das Arthurian Center, Gesetz 1901, dankt seinen Partnern.



Eine kleine Geschichte zum Anfang

Erste menschliche Spuren in Comper: Menhire im Wald. Im 13. Jahrhundert: eine erste Burg. Im 14. Jahrhundert: eine Festung, die im Erbfolgekrieg der Bretagne zerstört und dann von der Familie Gaël-Montfort wieder aufgebaut wurde. Die Burg ging in die Hände der Familie de Laval über und war Ende des 16. Jahrhunderts Gegenstand einer langen Belagerung. Die Befestigungsanlagen wurden während der Religionskriege unter Heinrich IV. Abgebaut. Das Schloss wurde 1790 von den Revolutionären teilweise niedergebrannt und um 1860 von der Familie de Charrette wieder aufgebaut. In den sechziger Jahren erwarben Hélène und Patrick Ferrand das Anwesen und beherbergten ab 1990 das Arthurian Imagination Center, dessen kulturelle und touristische Aktivitäten sich seitdem ständig weiterentwickeln.



GAILLARDE-TURM

Einer der letzten mittelalterlichen Überreste von Comper, die befestigte Anlage, stammt aus dem 14. Jahrhundert. Ursprünglich umrahmt vier runde Ecktürme, die durch starke Mauern verbunden waren, die Burg. Der Gailarde-Turm war der imposanteste.



2

KAPELLE

Im Mittelalter befanden sich in der befestigten Anlage das Hauptgebäude, verschiedene Gebäude und eine Kapelle für die Bewohner der Burg. Hier sehen Sie die letzte der 12 Spalten.



3

WÄLLE UND WASSERGRÄBEN

Comper, das die Nord-Süd- und Ost-West-Achse der Bretagne bewachte, galt als eine der wichtigsten Festungen der Oberbretagne. Hier können Sie die Befestigungsanlagen, Wassergräben und Mauern sowie den Eingang zu einem unterirdischen Gang sehen.



5

DER VERROTTEnde ZAUBERER

Diese aus dem symbolträchtigen roten Stein von Brocéliande geschnitzte Skulptur von David Vertex ist von dem gleichnamigen Gedicht von Guillaume Apollinaire aus dem Jahr 1909 inspiriert. Sie erinnert an die Figur von Merlin, der von der Fee Viviane lebendig in seinem Grab eingeschlossen wurde.



4

Fauna und flora des parks

Ein Teil des Parks ist als Natura-2000-Gebiet klassifiziert. Der See beherbergt viele Fischarten und es ist nicht ungewöhnlich, Eisvögel, Enten und Reiher in der Nähe des Wassers zu sehen. An seinen Ufern wächst eine weltweit bedrohte Pflanze, die empfindliche Coleanthe. Heide und Wald koexistieren im Park: die Heide mit ihren symbolträchtigen Arten Stechginster, Ginster und Heide, der Wald mit Laubbäumen, Eichen, Eschen, Stechpalmen und Kastanienbäumen oder Nadelbäumen, Eiben, Wacholder, Kiefern und sogar zwei Mammutbäumen ! Manchmal trifft man im Waldgebiet auf Wildschweine und Hirsche, und in den letzten Jahren feiert ein angesehener Gast sein Comeback: der Otter. Das Schloss beherbergt schließlich zwei geschützte Fledermausarten: die Zwergfledermaus und die Kleine Hufeisennase.

MERLIN EICHE

Diese Eiche mit dem Namen „Merlins Eiche“ gilt als „bemerkenswerter Baum der Bretagne“ und ist etwa fünfhundert Jahre alt. Wenn wir seine Silhouette sehen, müssen wir an den berühmten Stich von Gustave Doré denken, der in der Buchhandlung zu sehen ist.



8



MEHR WISSEN

Einführung in die Artussage



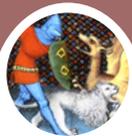
Die Artuslegende besteht aus einer Reihe mittelalterlicher Geschichten, die an den Gral, König Artus, die Tafelrunde und ihre Ritter erinnern. Diese Geschichten, die Abenteuer, Liebe und das Streben nach ritterlicher Perfektion vermischen, inspirierten die europäische Kultur in ihrer Kunst und Literatur. Man findet sie in keltischen Epen, mittelalterlichen Romanen, romantischen Träumen und sogar in den Schöpfungen von heute. Die Ausweitung der Legende erfolgte vor allem im 12. und 13. Jahrhundert dank der Werke französischer Schriftsteller wie Chrétien de Troyes und setzte sich später dank der Adaptionen verschiedener europäischer Autoren fort.

Ständige Präsenz einer anderen Welt, die unsere verdoppelt. Übernatürliche Helden, Feen, verzauberte Wälder und magische Gewässer sind allesamt Spuren der keltischen Wurzeln der Artuslegende, die von Bardens und Troubadours getragen wurde und sich über Jahrhunderte erstreckte.



**KELTISCHER
URSPRUNG**

Im Mittelalter gab ein neuer Erzähltypus, der Roman, diesen Erzählungen ihre endgültige Form und eine neue Erweiterung. Dem alten keltischen Hintergrund wird christliche Kultur hinzugefügt und die Werke bewegen sich zwischen Abenteuer, Wunder und Mystik.



**MITTELALTERLICHE
LITERATUR**

Nach dem großen Erfolg im Mittelalter erstarrte die Artussage bis ins 19. Jahrhundert vor allem in Großbritannien. Das Mittelalter kam in Mode, der Wunsch, ritterliche Tugenden wiederzuentdecken, und die Leidenschaft für die Magie kehrten zurück.



**ROMANTISCHE
WIEDERBELEBUNG**

Heute wird die Legende der Welt und neuen Ausdrucksformen angeboten, zunächst im Kino, dann in virtuellen Welten. Es nähert sich den Ufern der Fantasie, der Geschichte und des Humors und behält dabei seine Artus-Struktur bei.



**MODERNE
KULTUR**



Auf Arthurs Spuren

Im Inneren des Schlosses, Erdgeschoss



Die Geburt von König Artus

Ygraine, Herzogin von Cornwall, begrüßt ihren Ehemann Gorlois in ihrem Zimmer im Tintagel Castle. Sie weiß nicht, dass er in Wirklichkeit König Uther Pendragon ist, der sie leidenschaftlich liebt und den Merlin verwandelt hat, um ihm zu erlauben, zu ihr zu kommen. Merlin wartet darauf, dass der zukünftige König Artus in dieser Nacht ihrer Vereinigung geboren wird. Nur Morgana, die kleine Tochter der Herzogin, sieht die Wahrheit.



Das Schwert im Stein

Arthur, ein junger Knappe, der sich seiner Herkunft nicht bewusst ist, entdeckt ein Schwert, das in einem Steinblock steckt. Vor ihm weiß Merlin, dass dieses Schwert den zukünftigen König bezeichnen soll. Er bereitet sich darauf vor, dem jungen Mann sein Schicksal zu offenbaren und ihn anschließend zu beraten.



Die Dame vom See

Die Dame vom See wacht über das Schwert Excalibur, ganz in Weiß gekleidet, der Märchentradition entsprechend. Die Waffe der Macht, das Schwert der Anderswelt, ist mit Eichenblättern verziert, dem keltischen Symbol der Weisheit. Die magische Waffe wurde von Arthur, dem Bärenkönig, dem Kriegerkönig, getragen, den die spirituelle Welt nennt.



Der Schlaf des Königs

Obwohl er schwer verletzt war, kam der König in der Schlacht von Salesbières im Kampf gegen Mordred, seinen Sohn, nicht ums Leben. Die Fee Morgana, seine Schwester, hieß ihn auf der Insel Avalon willkommen, wo er in den Ruhezustand überging, einen unbeweglichen Zustand zwischen Leben und Tod. Sie hält ihn fest, während sie darauf wartet, dass er aufwacht, denn Arthur bleibt der König, der war und sein wird, auch wenn wir nicht wissen, wann er wieder zur Besinnung kommen wird.



Legenden der Tafelrunde

Im Inneren des Schlosses, Steinkorridor und Treppe



Die Gralsjungfrau

Der Gral erscheint zum ersten Mal dem jungen Ritter Perceval, getragen von einem sehr schönen jungen Mädchen, in einer Prozession, die das Schloss des geheimnisvollen Fischerkönigs durchquert. Seine Herkunft und Verwendung sind ihm unbekannt. Gral, dann Heiliger Gral, seine Suche wird zur Obsession der Ritter der Tafelrunde.



Die beiden Drachen

Der Kampf zwischen einem roten und einem weißen Drachen in einer Höhle unter der Burg des bösen Königs Vortigern führt Merlin in die Rolle des Wahrsagers ein. Der Sieg des roten Drachen läutet die Herrschaft von Uther Pendragon und, noch ruhmreicher, die seines Sohnes Arthur ein.



Der Drachenritter

Im Inneren des Schlosses, Erste Stock.



Merlins Prophezeiungen

Mehrere prophetische Texte, die Merlin zugeschrieben werden, basieren auf der Legende, die Merlin, dem Sohn eines Teufels, die Macht zuschreibt, die Vergangenheit und die Zukunft zu kennen. Ihr Erfolg im mittelalterlichen Europa war so groß, dass sie letztendlich die Kirche in Verlegenheit brachten. Einer von ihnen erwähnt einen mysteriösen Ritter namens Ségurant.



Das Winchester-Turnier

Während des prestigeträchtigen Winchester-Turniers siegte Ségurant über die besten Ritter von König Artus. Die Fee Morgane greift ein und beschwört einen Teufel, der die Gestalt eines Drachen annimmt und Panik sät. Ségurant macht sich auf die Suche, weil ihn ein Zauber für immer an diese Suche bindet, von der ihn nur der Heilige Gral befreien kann.

Die Waffenkammer der Tafelrunde

Auf der Steintreppe befindet sich die Heldengalerie des Ordens der Ritter der Tafelrunde. Hier sind ihre Wappen :



Bédivère



Bohort



Galaad



Gauvain



Galehaut



Kay



Lancelot



Mordred



Perceval



Yvain



Ségurant und Emanuele Arioli

Während wir dachten, wir wüssten alles über die Legende von König Artus, erschüttert die Entdeckung eines verschollenen Romans aus der Tafelrunde unsere Gewissheit: die Geschichte von Ségurant, dem Ritter des Drachen. Dieser im mittelalterlichen Europa sehr beliebte Text ist völlig verschwunden.

Die Arsenal-Bibliothek bewahrt ein Manuskript auf, das die Prophezeiungen von Merlin, aber auch den Beginn der Abenteuer von Ségurant nachzeichnet. Emanuel Arioli hat es 2010 konsultiert und da der Text mitten im Satz stoppt, beginnt er mit Recherchen in ganz Europa, um die Abenteuer des Drachenritters zu rekonstruieren. Sie werden 10 Jahre halten.



Die legende von Kristallpalast *der im Lake Comper versteckt ist*

Viviane ist die Tochter von König Dymas von Brocéliande. Sie studiert die verborgenen Wissenschaften. Es ist ihr verboten, den Wald zu verlassen, doch mit fünfzehn trifft sie in der Nähe eines Brunnens auf einen Fremden, der ihr gesteht, dass er Merlin ist. Fasziniert von seinem Wissen und verliebt in sein Geheimnis wurde sie seine Schülerin.

Merlin baut für sie einen Kristallpalast auf den Wiesen von Comper, umgeben von Gärten und Bächen. Um die Domäne vor neugierigen Blicken zu schützen, erschafft der Zauberer die Illusion eines Sees, so perfekt, dass niemand ohne Vivianes Erlaubnis jemals den leuchtenden Palast sehen konnte.



Die Arthurian Center Association *und die Erben des Runden Tisches*

Seit 1988 hat sich der Verein Artuszentrum zum Ziel gesetzt, das immaterielle Erbe des Brocéliande-Waldes zu vermitteln und die Menschen mit der Artussage vertraut zu machen. Der in Comper Castle ansässige Verein hat viele Mitglieder und sechs Mitarbeiter. Umgeben von einem Netzwerk aus Künstlern und Wissenschaftlern bietet es jedes Jahr eine Kultursaison mit drei Festivals, Live-Shows, Konferenzen, Tagungen und Ausstellungen.

„Die Erben der Tafelrunde“ ist ein Drehbuchuniversum, in dem Sie kostümierte Charaktere treffen können, um Ihre Abenteuer in Brocéliande, drei Generationen nach dem Ende der Legende, zu erleben. Entdecken Sie das ganze Jahr über Workshops, Erzähl Touren und Shows mit unseren Helden in der Destination Brocéliande