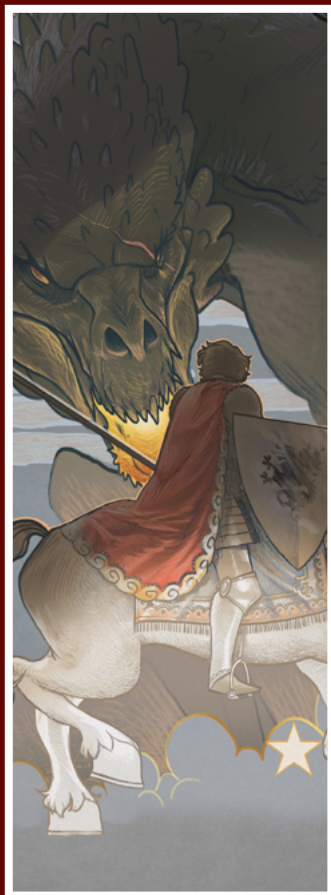




CENTRO DE LO IMAGINARIO ARTÚRICO

Parque y Castillo de Comper - Guía de visita

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



Un poco de historia para comenzar



Primeras huellas humanas en Comper: varios menhires en los bosques. En el siglo XIII, un primer castillo; en el siglo XIV, una fortificación fue destruida y luego reconstruida por la familia Gaël Montfort al final de ese mismo siglo, durante la guerra de Sucesión de Bretaña. Pasando a manos de la familia de Laval, el castillo fue asediado durante mucho tiempo a finales del siglo XVI, luego sus fortificaciones fueron desmanteladas bajo Enrique IV de Francia. Parcialmente quemado por los revolucionarios en 1790, el castillo fue reconstruido hacia 1860 por la familia de Charrette. En los años 1960, Hélène y Patrick Ferrand adquirieron el dominio. En 1990, acogieron el Centro de lo Imaginario Artúrico y sus actividades culturales y turísticas que nunca han dejado de desarrollarse.

TORRE GAILLARDE



La muralla data del siglo XIV. Es uno de los últimos restos medievales de Comper. Originalmente, había cuatro torres de esquina circulares, conectadas por fuertes murallas, que enmarcaban el castillo. La Torre Gaillarde era la más imponente.

CAPILLA ANTIGUA



En la época medieval, la fortificación albergaba la residencia principal y varios edificios, incluida una capilla privada, destinada a los residentes del castillo. La última de las 12 columnas de esta capilla, aún visible, data del siglo XIV.

BASTIONES Y FOSOS



Comper controlaba los ejes Norte-Sur y Este-Oeste de Bretaña y era considerada una de las fortalezas más importantes de la Alta Bretaña. Aquí se puede observar el sistema de fortificación: fosos y murallas y la entrada a un subterráneo...

EL ENCANTADOR PUTREFACTO



Esculpida en la piedra roja emblemática de Brocelianda, esta obra de David Vertex está inspirada en el poema del mismo título de Guillaume Apollinaire, publicado en 1909. El poema trata sobre Merlín, encerrado vivo en su tumba por el hada Viviana.

Fauna y flora del parque

Una parte del parque de Comper está clasificada como Zona Natura 2000. Las orillas del lago albergan una planta amenazada a nivel mundial: el coleanthus subtilis. En el parque coexisten la landa y el bosque. La landa con sus especies emblemáticas, como brezos y genistas. El bosque con numerosas frondosas — robles, fresnos, acebos y castaños — y coníferas: tejos y enebros, pinos y... dos secuoyas! El lago también alberga numerosas especies de peces y no es raro avistar cerca del agua martines pescadores, patos, garzas y garcetas. Jabalíes y ciervos también se encuentran en el parque forestal. En los últimos años, un invitado de honor ha hecho su gran regreso: la nutria. El castillo alberga también dos especies protegidas de murciélagos: el murciélago enano y el rinolórido pequeño.



EL ROBLE DE MERLÍN

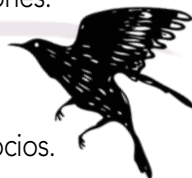
Reconocido como "árbol notable de Bretaña", este roble, llamado el Roble de Merlín, tiene probablemente unos quinientos años. Es imposible no pensar en el famoso grabado de Gustave Doré, visible en la librería.



PARA SABER
MÁS

Información práctica

1. Acceso a la librería y exposiciones, punto de encuentro para animaciones.
9. La Délicieuse Garde, punto de restauración (verano). / 3. Baños
7. Campamento de los Herederos de la Mesa Redonda (verano).



El Centro Artúrico, asociación "ley 1901", agradece a sus socios.



Introducción a la leyenda artúrica



La leyenda artúrica es un conjunto de relatos medievales centrados en el rey Arturo, los caballeros de la Mesa Redonda y el Grial. Estas historias, que mezclan aventura, amor y búsqueda de la perfección caballeresca, han inspirado la literatura, el arte y la cultura europea. Incluyen las epopeyas celtas, las novelas medievales, las obras del Romanticismo hasta las creaciones contemporáneas. Su expansión significativa ocurrió en los siglos XII y XIII, gracias a las obras de novelistas franceses como Chrétien de Troyes y las adaptaciones posteriores de varios autores europeos.

Creencias en Otro Mundo estrechamente vinculado al nuestro, héroes sobrenaturales, hadas y bosques encantados, aguas mágicas, huellas de las raíces celtas de la leyenda artúrica que han cruzado los siglos, transmitidas oralmente por los bardos.



ORÍGENES
CELTAS

En el siglo XII, un nuevo tipo de relato, la novela, dio forma escrita y una nueva expansión a estas historias. La cultura cristiana se añadió al fondo celta antiguo en obras que narran aventuras maravillosas y místicas.



LITERATURA
MEDIEVAL

Después de su enorme auge medieval, la leyenda artúrica se extinguió y renació solamente en el siglo XIX, especialmente en Gran Bretaña, con el gusto por la Edad Media, el deseo de recuperar las virtudes caballerescas y la pasión por lo sobrenatural.



ROMANTICISMO

Hoy en día, la leyenda artúrica tiene una audiencia mundial y se expresa en nuevas formas: primero el cine, luego los mundos virtuales, con fantasía, ucronía y humor. Pero la inspiración artúrica siempre persiste.



CULTURA
CONTEMPORÁNEA



Tras las huellas de Arturo

interior del castillo, planta baja



El nacimiento del rey Arturo

En el castillo de Tintagel, Igraine, duquesa de Cornualles, recibe en su cuarto a su esposo Gorlois. No sabe que en realidad es el rey Uther Pendragon, que Merlin ha transformado con su magia para que pueda visitar a Igraine, a quien ama apasionadamente. Solo la joven Morgana, hija de la duquesa, ve la verdad. Merlin sabe que de esta unión nacerá el futuro rey Arturo, hijo de Uther y de Igraine.



La espada en la piedra

Arturo, joven escudero desconocedor de sus orígenes, descubre una espada incrustada en un bloque de piedra. Merlin sabe que esta espada está destinada al futuro rey y se prepara para revelar esta verdad al mundo y asesorar al joven héroe.



La Dama del Lago

Toda vestida de blanco, la Dama del Lago custodia la espada Excalibur. Esta espada del Otro Mundo fue portada por Arturo, rey guerrero considerado digno de ella. Está adornada con hojas de roble que simbolizan la sabiduría celta.



La dormición del rey

Se dice que el rey Arturo no murió combatiendo a su hijo Mordred en la batalla de Salisbury. Su hermana Morgana lo recogió, gravemente herido, en la isla de Avalon donde entró en dormición, en un limbo entre la vida y la muerte. Se cuenta que el hada vigila esperando su despertar. Aunque no se sabe cuándo regresará, Arturo sigue siendo el rey que fue y será.



Leyendas de la Mesa Redonda

interior del castillo, pasillo y escalera de piedra



La doncella del Grial

El grial se revela por primera vez al joven caballero Perceval, en un cortejo que atraviesa el castillo del enigmático rey Pescador. El grial es llevado por una bellísima joven, y tanto su origen como su propósito son desconocidos. El grial se convierte luego en el Santo Grial: el cáliz que recoge la sangre de Cristo, buscado por los caballeros de la Mesa Redonda.



Los dos dragones

El combate entre un dragón rojo y un dragón blanco, en una cueva bajo el castillo del malvado rey Vortigern, revela a Merlín como profeta. La victoria del dragón rojo anuncia el reinado de Uther Pendragon y el, aún más glorioso, de su hijo Arturo.



El Caballero del Dragón

interior del castillo, primer piso



Las profecías de Merlín

Hijo de un demonio, Merlín tiene el poder de conocer el pasado y el futuro. Basándose en esto, se creó un conjunto de textos proféticos atribuidos a Merlín que tuvieron un enorme éxito en la Europa medieval y que acabaron por molestar a la Iglesia. Uno de ellos menciona a un misterioso caballero llamado Segurant.



El torneo de Winchester

Durante el prestigioso torneo de Winchester, Segurant logra la victoria sobre los mejores caballeros del rey Arturo, pero el hada Morgana interviene: ella invoca a un diablo que toma la apariencia de un dragón y siembra el pánico. Segurant se lanza en su persecución: un hechizo lo ata para siempre a esta búsqueda. Solo el Santo Grial podrá liberarlo.

El Armorial de la Mesa Redonda

En la escalinata de piedra, se encuentra la gran galería de los héroes de la orden de la Mesa Redonda. Aquí están sus escudos:



Bedivere



Bors



Galahad



Gawain



Galeotto



Kay



Lancelot



Mordred



Perceval



Owein



Segurant y Emanuele Arioli

Se creía conocer todo acerca de la leyenda del rey Arturo, pero se ha descubierto recientemente una novela medieval perdida. Se trata de la historia de Segurant, el Caballero del Dragón, reconstruida por el historiador Emanuele Arioli: un best-seller que circuló por Europa antes de desaparecer misteriosamente.

En 2010, en la Biblioteca del Arsenal de París, Emanuele Arioli consulta un manuscrito que conserva las Profecías de Merlín y el inicio de las aventuras de Ségurant. Pero el texto se interrumpe a mitad de una frase. Así comienza una búsqueda de diez años a través de Europa para reconstruir el rompecabezas de las aventuras del Caballero del Dragón.



La leyenda del palacio de cristal *oculto bajo el lago de Comper*

Hija del rey Dymas de Brocelianda, el hada Viviana estudia las ciencias ocultas. Se le prohíbe abandonar el bosque. A los quince años, cerca de una fuente, se encuentra con un desconocido que le revela ser Merlín. Fascinada por su saber y su misterio, se convierte en su alumna.

Hija del rey Dymas de Brocelianda, el hada Viviana estudia las ciencias ocultas. Se le prohíbe abandonar el bosque. A los quince años, cerca de una fuente, se encuentra con un desconocido que le revela ser Merlín. Fascinada por su saber y su misterio, se convierte en su alumna.



La Asociación del Centro Artúrico *y los Herederos de la Mesa Redonda*

Desde 1988, la asociación del Centro Artúrico tiene como objetivo transmitir el patrimonio inmaterial del bosque de Brocelianda y hacer descubrir la leyenda artúrica. Establecida en el corazón del bosque, en el castillo de Comper, la asociación cuenta con numerosos miembros, seis empleados y una red de artistas y académicos. Ofrece cada año una temporada cultural con tres festivales, espectáculos en vivo, conferencias, encuentros y exposiciones.

"Los Herederos de la Mesa Redonda" es un universo narrativo en el que puedes encontrarte con personajes ataviados para vivir tus aventuras en Brocelianda, tres generaciones después del fin de la leyenda: descubre talleres, visitas narradas y espectáculos con nuestros héroes a lo largo del año con "Destination Brocéliande".