



PROGRAMME

BINIC - RANDO



Mardi 23 janvier 2018

Date Heure Animateur	COMMUNE	PARCOURS	LIEU DE DEPART	Difficulté
23 janvier -14 H FRANCOIS AGNES	LANLEFF	AUTOUR DE LANLEFF RANDO DOUCE	PARKING DU TEMPLE LANLEFF	2

Durée : 30 mn Distance aller-retour : 52 km

<http://fr.mappy.com/itineraire#/2/M2/Ls/Ttinerary/IFRPlace%20Le%20Pommelec%2C%20222520%20Binic|TOLanleff%2022290|GP1.62|R10/R/N151.12061,6.11309,-2.71113,48.27551/Z10/>



Nous sommes en présence d'une curieuse construction circulaire. Douze piliers supportent par leurs arcades un mur délimitant un espace central. Autour de cette construction, un deuxième mur, concentrique au premier, délimite un déambulatoire. Ce deuxième mur, dont il ne subsiste que les trois quarts, était à l'origine constituée de seize arcades. Une partie des voûtes recouvrant le déambulatoire est toujours présente, mais la partie centrale est dépourvue de couverture. Le plan de l'édifice établi, en 1735, par le Marquis de Robien montre déjà l'édifice dépourvu de couverture. On peut d'ailleurs s'interroger sur l'existence d'un toit ou s'agit-il d'un espace à ciel ouvert ?

Le déambulatoire est complété par une chapelle absidiale. Les documents anciens montrent la présence de trois chapelles de ce type, ainsi qu'un narthex carré disposé à l'opposé de la chapelle survivante. Au cours du XIXe siècle, le bâtiment servit de vestibule à l'église de Lanleff. L'entrée de l'église se trouvait au niveau de la chapelle absidiale existante. En 1855, cette église a été détruite.

Les chapiteaux des colonnes étaient sculptés de motif géométrique, de personnages et d'animaux. Ces sculptures ne sont que très difficilement reconnaissables. D'étranges personnages nus avec des mains à quatre doigts ont été reconnus et interprétés comme étant Adam et Eve au paradis terrestre.

L'origine de ce monument se perd dans la nuit des temps. Le temple de Lanleff possède également sa légende:

Une sorcière cupide y fit commerce avec le Diable. Elle lui vendit son nouveau-né pour douze pièces d'or. Après s'être emparé de l'enfant, le Diable jeta à la sorcière, les douze pièces d'or. En voulant les attraper au vol, la sorcière s'y brûla les mains, car les pièces sortaient tout juste du feu de l'enfer. Elle les laissa tomber et les pièces s'incrustèrent dans la margelle de la fontaine. En aspergeant cette margelle avec l'eau de la fontaine, vous pourrez les apercevoir. Mais avant de les ramasser, réfléchissez bien. L'or du Diable n'a apporté que le malheur aux pauvres mortels que nous sommes.

<http://www.lieux-insolites.fr/cotedarmor/lanleff/lanleff.htm>