

Il y a deux choses dans un édifice : son usage et sa beauté. Son usage appartient au propriétaire, sa beauté à tout le monde ; c'est donc dépasser son droit que le détruire.

VICTOR HUGO / « Halte aux démolitions », La Revue des Deux Mondes, 1832



laissez-vous **conter**
L'église
Saint-Vigor
de Neau

L'église Saint-Vigor de Neau

Cette église romane aux origines très anciennes abrite de superbes peintures murales médiévales redécouvertes dans les années 1970.

La chapelle d'un prieuré

Un monument très ancien

La commune de Neau se situe entre la ville d'Évron et le village de Brée. L'église est implantée au sud du village. Un premier bâtiment aurait été construit entre le VIII^e et le IX^e siècle. Cette première église a été érigée sur une nécropole découverte lors de fouilles archéologiques pratiquées dans le chœur entre 1988 et 1989. Elles ont permis de redécouvrir les vestiges de l'abside. Ce bâtiment a été détruit par les Normands. Un autre édifice a donc été construit au XII^e siècle sur son emplacement.

Le rôle des moines

On a retrouvé des traces d'une restitution de l'église aux religieux de l'abbaye d'Évron datant de 989 ce qui prouve qu'elle appartenait à cette puissante abbaye érigée à quelques kilomètres de là. L'église de Neau servait de chapelle pour les moines du prieuré situé à côté du bâtiment. Ils faisaient profiter les habitants de leurs célébrations. La communication entre le monastère et l'église se faisait par une porte ouvrant dans le chœur ❶.

Une église modeste, agrandie au fil des ans

L'église romane est construite selon un plan rectangulaire à chevet plat.

En 1548, une seconde nef ❸ est accolée nord de la nef ❷ et du chœur ❶ romans. Elle en est séparée par trois arcs en plein cintre et deux piliers. On construit également un beffroi qui adoptera la forme d'un pinacle en 1617 puis deviendra une véritable tour en 1857 ❹.

Un retable remarquable ❺

Un retable du XVII^e siècle (1660) est installé dans la seconde nef. Il se trouvait à l'origine dans le chœur, cachant ainsi une partie des fresques du XIII^e siècle. Il a été déplacé lors de la restauration des peintures. Œuvre de Michel Langlois, il comporte des colonnes en marbre et en tuffeau. Un tableau figurant la Visitation est placé au-dessus du tabernacle*. Il est encadré par une statue de saint Sébastien à droite et une statue de sainte Anne avec la Vierge à l'Enfant à gauche. Une statue de saint Vigor, patron de la paroisse, est visible au-dessus du tableau entre des écussons sur fond d'azur couronnés par des heaumes de chevaliers. Il s'agit des armes de Jacques Marest, donateur de l'autel.

Les peintures

Les fresques* datent du XIII^e siècle et se trouvent dans le chœur. Les fragments conservés représentent la vie de saint



Vigor et la Résurrection des Morts. Ces peintures sont mentionnées dans les annales de l'abbé Quinton à l'occasion de travaux en 1838. Des sondages ont été entrepris en 1977 et en 1983. Ces fresques sont parmi les dernières à représenter un récit.

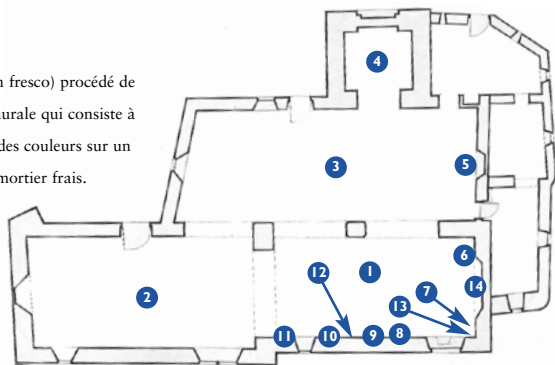
À partir du XIV^e siècle, en Mayenne, on voit surtout se développer des images isolées (représentations saintes, images de martyres). Geoffrey de Bais, prieur de Neau et commanditaire de ces peintures avait envisagé un discours fort, bâti sur la vie de saint Vigor.



Cavalier

*: **Fresque**

(de l'italien fresco) procédé de peinture murale qui consiste à appliquer des couleurs sur un enduit de mortier frais.



Le cycle de la vie de saint Vigor

La jeunesse de saint Vigor

La première scène sur les murs est et sud correspond à des épisodes de la jeunesse de Vigor et à ses premiers miracles. Il prêche devant une foule ⑥ et opère des guérisons miraculeuses : il guérit un enfant malade ⑦, un paralytique ⑧ et une femme sourde ⑨. Sur le mur oriental, Vigor se tient au chevet d'un enfant recouvert de bandages et fait un geste d'injonction. Sur le mur sud, une femme porte sa main droite à l'oreille et tient dans l'autre main une bande qui se déroule devant elle. À côté d'elle se trouve l'infirmes, agenouillé avec les pieds retournés.

La chasse au dragon ⑩

La deuxième histoire concerne saint Vigor, son disciple Théodomer et Volusien, un noble demandant de l'aide. Il demande à Vigor de le débarrasser d'un dragon géant qui se trouve dans sa forêt. Le seigneur est barbu, porte un long manteau, un béret et des gants. Le saint apaise le monstre, lui passe une étole autour du coup et demande à son disciple d'aller le noyer. Il ne subsiste de cette scène que l'image de la tête du monstre avec un fragment d'étole. Plus loin, on voit Volusien, les mains jointes et la population derrière lui regardant le monstre qui s'effondre.

En remerciement, le seigneur donne au saint son gant qui symbolise le don du domaine de Cerisy ; le saint y aurait fondé un monastère et une église en l'honneur de saint Pierre.

Cet épisode illustre l'image d'une Église forte face au paganisme maléfisant.

Le miracle des oies ⑪

Le registre inférieur de la fresque comporte une scène représentant le miracle des oies. Une bande d'oies sauvages ravageait les récoltes. Le saint leur demande de quitter les lieux mais elles refusent. Alors l'un de ses disciples en mange une, que Vigor ressuscite aussitôt. Voyant cela les oies acceptent de partir. Il ne subsiste de cet épisode que les oies rassemblées sous un arbre.

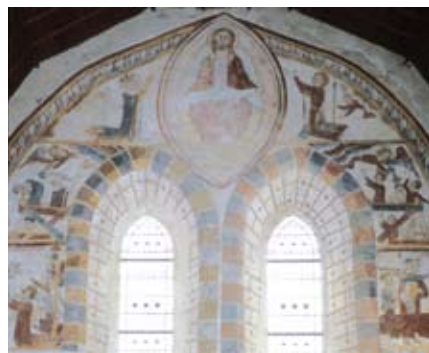
Bertulf ⑫

Dans ce registre figure aussi l'invasion des terres de saint Vigor par Bertulf. Deux soldats chassent la population mais le saint entre en prière et Bertulf tombe mortellement de cheval. On ne voit plus aujourd'hui que les soldats, plus loin le jarret du cheval et un pied glissant de l'étrier. Cette allusion à Bertulf est certes une évocation de difficultés entre l'Église et un seigneur local mais aussi un avertissement. Durant le haut moyen-âge, certains seigneurs se sont emparés par la force des terres de l'Église. Si les tensions se sont généralement apaisées au XIII^e siècle, la mort du comte Bertulf reste un message

désignant clairement le sort réservé aux ennemis de l'Église.

Le miracle du mont Phanus ⑬

Sur le mur oriental du chœur, le baptême et la procession évoquent la christianisation d'un lieu de culte païen, le mont Phanus, qui se nommera désormais mont Christmat. Ce dernier grand chapitre résume la mission pastorale de Vigor.



La Résurrection des Morts (ci-dessus) ⑭

Dans le Nouveau Testament, cette scène précède le Jugement Dernier. Le Christ ressuscite les âmes pour les juger. Cette scène est située à l'ancien emplacement du retable. Elle représente saint Vigor accompagnant le Christ qui préside la résurrection. Le Christ porte une tunique ouverte sur la poitrine, dans une volonté d'afficher ses plaies. Le commanditaire des peintures, Geoffrey de Bais est nommé et représenté ressuscitant sous la protection de la Vierge.

*: **Tabernacle**

Petite armoire qui contient le ciboire dans lequel sont conservées les hosties consacrées pour la communion.



Renseignements

Pays d'art et d'histoire Château de Sainte-Suzanne

1, rue du Château
53270 Ste-Suzanne
tél. 02 43 68 83 90
Courriel :
coevrons-mayenne@cg53.fr

service départemental du patrimoine

25, rue de la Maillarderie
53000 LAVAL
tél. 02 43 59 96 13
fax 02 43 59 96 12



Laissez-vous conter **Coëvrons-Mayenne**, Pays d'art et d'histoire...

... en compagnie d'un guide-conférencier agréé par le ministère de la Culture
Le guide vous accueille. Il connaît toutes les facettes de Coëvrons-Mayenne et vous donne des clefs de lecture pour comprendre l'échelle d'un paysage, l'histoire du pays au fil de ses villages.
Le guide est à votre écoute. N'hésitez pas à lui poser vos questions.

Le service animation du patrimoine

coordonne les initiatives de Coëvrons-Mayenne, Pays d'art et d'histoire. Il propose toute l'année des animations pour les habitants et pour les scolaires. Il se tient à votre disposition pour tout projet.

Si vous êtes en groupe

Coëvrons-Mayenne vous propose des visites toute l'année sur réservation.

Coëvrons-Mayenne appartient au réseau national des Villes et Pays d'art et d'histoire

Le ministère de la Culture et de la Communication, direction de l'Architecture et du Patrimoine, attribue l'appellation Villes et Pays d'art et d'histoire aux collectivités locales qui animent leur patrimoine. Il garantit la compétence des guides-conférenciers et des animateurs du patrimoine et la qualité de leurs actions.
Des vestiges antiques à l'architecture du XX^e siècle, les villes et pays mettent en scène le patrimoine dans sa diversité.
Aujourd'hui, un réseau de plus de 120 villes et pays vous offre son savoir-faire sur toute la France.

À proximité,

Laval, Le Mans, Angers, Rennes, Vitré, Fougères, Nantes, Guérande, Fontenay-le-Comte bénéficient de l'appellation Villes d'art et d'histoire ; le Perche Sarthois et la Vallée du Loir bénéficient de l'appellation Pays d'art et d'histoire.