



BLASON :

Créé par Jean-Claude MOLINIER, héraldiste amateur et adopté en 2002.

« De sinople, à un mouton d'argent, accompagné en chef de deux coquilles saint Jacques de même ; au chef bastillé de trois pièces d'or chargé de trois pals d'azur. »

TOPONYMIE :

Nom d'origine germanique "Arsino", nom de personne. Arzenc est le lieu où demeurait Arsino. Le déterminant de Randon fait référence à l'ancienne baronnie de Randon qui englobait Arzenc-de-Randon.

ARZENC-DE-RANDON

EXPLICATIONS :

Le fond sinople signale l'omniprésence d'une végétation partagée entre espaces naturels avec les forêts et espaces cultivés essentiellement des pâtures.

Le mouton image le fait qu'Arzenc-de-Randon est un haut lieu de la transhumance depuis de nombreux siècles.

Les coquilles saint Jacques indiquent qu'il est le saint patron de la paroisse.

Le chef reprend la légende du plateau du Palais-du-Roi qui veut que le roi d'Aragon ai bâti un château pour sa fille lépreuse, d'où les bastilles ou créneaux vers le bas.

L'or avec les trois pals d'azur proviennent des armes de la famille de Châteauneuf-Randon qui avait Arzenc comme fief entre autres villages. Le blason exact est "d'or à trois pals d'azur et un chef de gueules". La reprise intégrale du blason de famille étant interdite pour les municipalités il suffit d'en emprunter un ou plusieurs éléments.

Les ornements sont deux branches de sapin de sinople, fruitées d'or, mises en sautoir par la pointe et liées d'or, pour rappeler la présence de bois sur le territoire communal.

Le listel d'argent porte le nom de la commune en lettres majuscules de sable.

La couronne de tours dit que l'écu est celui d'une commune ; elle n'a rien à voir avec des fortifications.

PRÉCISIONS HÉRALDIQUES :

Les effets d'ombre sont obligatoires pour visualiser les reliefs des différents composants constituant le blason. Ils sont toujours dirigés de l'angle du chef dextre à la pointe senestre.

L'écu est le premier affecté par cet effet d'ombre puisqu'il correspond au bouclier que porte le récipiendaire, représenté notamment par la couronne et les ornements qui sont le premier plan.

Le sinople est le premier niveau de l'écu, appelé champ, un peu comme un plateau sur lequel vont se disposer les éléments qui doivent apparaître en relief ; c'est la raison de l'ombre sur le mouton, les coquilles saint Jacques, le chef bastillé et les pals qui le charge (Créant une troisième épaisseur).

Le mouton est toujours représenté passant la tête haute ; baissée c'est une brebis ; avec des cornes c'est un bœlier ; avec une banderole c'est un agneau.

La coquille saint Jacques se distingue de la coquille normale (Dite de saint Michel) par les lignes arrondies concentriques vers les oreilles.

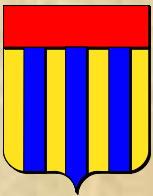
Le chef est une pièce honorable qui fait deux épaisseurs de large sur les huit que compte l'écu, pointe exclue. S'il n'avait pas l'ombre de relief il fallait employer le terme cousu qui signifie qu'il est un morceau ajouté contre le champ, sur le même plan.

Le pal est également une pièce honorable qui fait deux colonnes de large sur les sept que compte l'écu. S'il n'avait pas l'ombre de relief il faudrait employer le terme cousu qui signifie qu'il est un morceau ajouté contre le champ sur le même plan. En multipliant les pals, il faut alors donner la même taille à ces derniers ainsi qu'aux espaces entre.

Le bastillé est le terme utilisé pour décrire le crénelé de la partie basse des pièces honorables ; en partie haute c'est le terme crénelé qui est utilisé.

ARMES UTILISÉES :

Le blason d'Arzenc-de-Randon reprend une partie des armes de la famille Châteauneuf-de-Randon qui sont les suivantes :



HISTORIQUE HÉRALDIQUE :

La commune d'Arzenc-de-Randon n'a jamais fait réaliser d'autres armoiries, respectant ainsi les règles héraldiques.