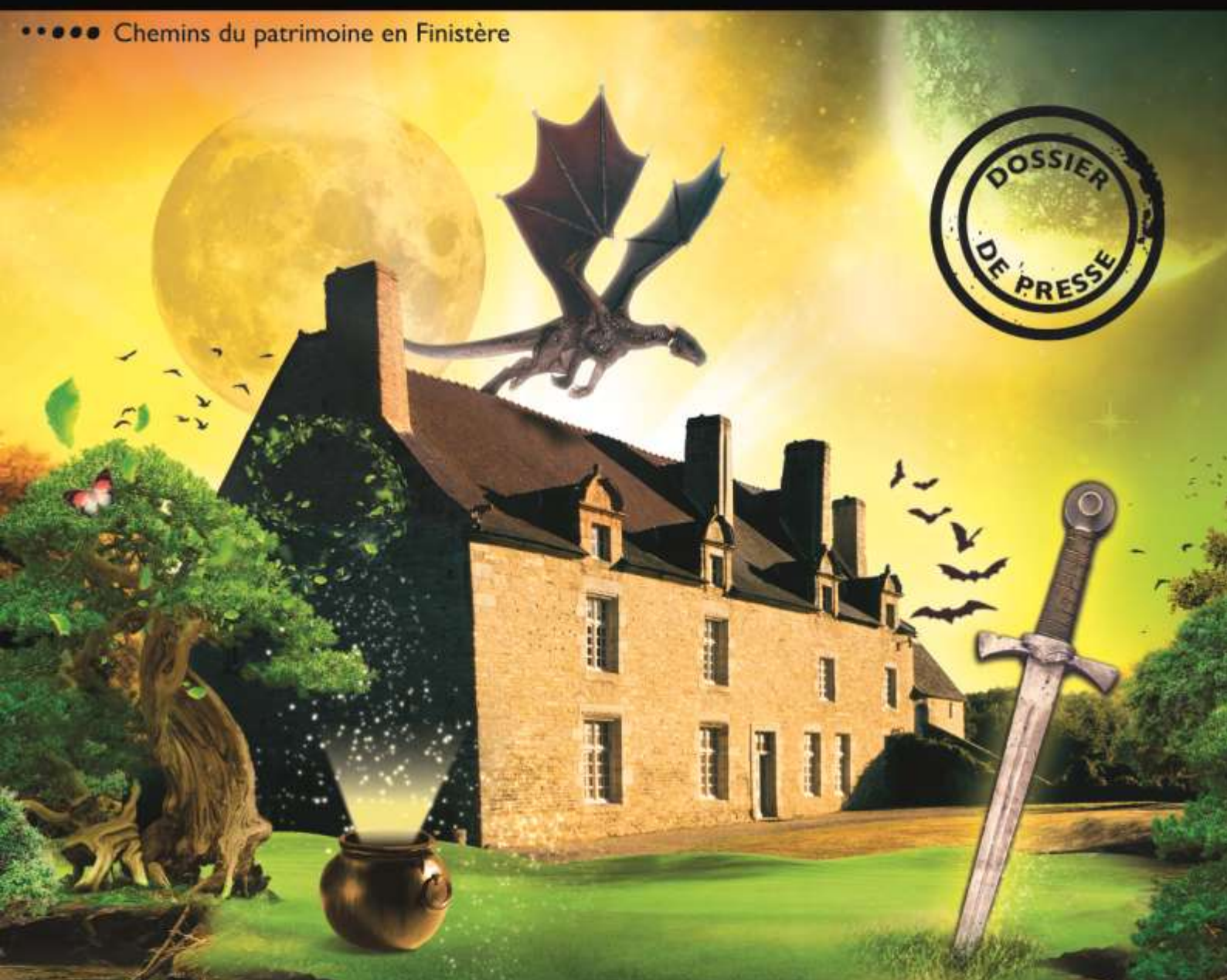


Manoir de Kernault

TOUT
commence
en FINISTÈRE

..... Chemins du patrimoine en Finistère



EXPO-EXPÉRIENCE

MÊME PAS PEUR



VOYAGE DANS
D'AUTRES MONDES

À PARTIR DU 28 MAI 2016

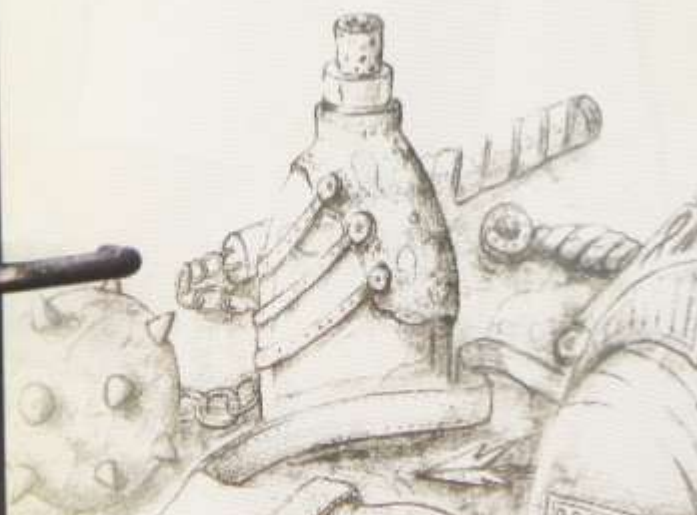


CONSEIL
GÉNÉRAL
Finistère
Finistère



LE VESTIAIRE DES HÉROS

HEROES' DRESSING-ROOM
GWISKVA AN HAROZED



Sommaire

① Même pas peur – Voyage dans d'autres mondes	P 4
Communiqué de presse	
② L'expo-expérience : le parcours	P 5
L'Autre monde gaulois	P 7
La chasse merveilleuse	P 7
La source enchantée	P 9
La clairière aux fées	P 9
De l'autre côté du miroir	P 11
La crypte de l'effroi	P 13
A travers le multivers	P 13
Conan et dragons.....	P 15
La récompense de la quête	P 15
Retour vers le futur	P 15
③ Réalisation de l'expo-expérience	P 16
④ Photos et conditions d'utilisation	P 19
⑤ Informations pratiques et contact presse	P 20

1. MEME PAS PEUR – VOYAGE DANS D'AUTRES MONDES

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

A PARTIR DU 28 MAI 2016

En 2016, l'expo-expérience proposée au Manoir de Kernault invite à voyager à travers les mondes imaginaires : de la mythologie celtique à la fantasy et de la légende arthurienne aux mondes virtuels... sons, lumières et dispositifs scénographiques immersifs donnent vie à des univers extraordinaires à découvrir au fil des salles du manoir.

La relation avec l'au-delà et plus largement aux autres mondes est une préoccupation qui traverse le temps et se retrouve dans de nombreuses œuvres populaires. Dans une approche immersive, l'expo-expérience puise aussi bien dans la mythologie celtique, la Matière de Bretagne, la littérature orale de Bretagne, les littératures de l'imaginaire et en particulier la *fantasy*, ainsi que dans le cinéma ou les séries télévisées, la musique ou le domaine du jeu.

Les visiteurs traversent six univers différents, en empruntant différentes sortes de passages... ils rejoignent l'autre monde gaulois par le biais d'une œuvre contemporaine de *fantasy*, remontent aux sources de ce genre littéraire dans l'Angleterre victorienne, et découvrent un monde imaginé par un certain J.R.R. Tolkien... explorateurs de mondes parallèles, voyageurs dans l'espace et dans le temps, petits et grands plongent dans d'autres réalités ; et grâce à la « Clef des Mondes »,

entrent dans la peau d'un elfe, d'une tueuse de vampire, d'une fée ou d'un barbare pour résoudre les énigmes et tenter de rejoindre la réalité ! Un fantastique parcours d'aventures qui donne à voir, à ressentir et à découvrir de grandes notions comme la création d'autres mondes, l'héroïsme, ou nos rapports avec l'au-delà ...

MANOIR DE KERNAULT



En écho à la tradition de collectage du pays de Quimperlé, la programmation du manoir est dédiée à la parole. Avec le Manoir de Kernault, ouvrez grand les yeux mais aussi les oreilles et découvrez des expos-expériences qui puisent leur source dans la tradition du territoire.

► Le Manoir de Kernault fait partie de *Chemins du patrimoine en Finistère* qui réunit l'Abbaye de Daoulas, le Château de Kerjean, le Manoir de Kernault, l'Abbaye du Relec et le Domaine de Trévarez autour d'un projet culturel interrogeant la diversité culturelle.

Infos sur www.cdp29.fr

2. L'EXPO-EXPÉRIENCE :

La visite commence dès l'extérieur avec l'intervention du merveilleux dans notre réalité, grâce à des objets-indices installés par le Collège de Pont-Aven, dans le cadre d'un jumelage avec l'établissement. Deux classes de cinquième ont réalisé les clefs d'autres mondes...

Le parcours intérieur commence dans la longère, bâtiment situé juste à côté de l'accueil. Dans cette salle intitulée « le vestiaire des héros », les visiteurs prennent connaissance de la mission proposée dans le cadre de « la clef des mondes ». La mission commence par la découverte de la quête en regardant un petit film, suivie du choix de leur avatar parmi quatre et enfin de la récupération de leur feuille de route.

Le parcours continue dans le logis seigneurial, composé de 6 mondes et de 2 passages entre les mondes.

Chaque salle du manoir représente un monde fantastique à parcourir. Pour sortir d'un monde, le visiteur doit aussi surmonter une « épreuve » en résolvant une énigme de la « clef des mondes ». Dans chaque salle, c'est un *pepper's ghost* qui annonce au visiteur via son avatar l'énigme à résoudre, pourquoi et comment. Le visiteur déclenche lui-même le texte de son personnage. Le visiteur qui ne trouve pas la solution peut bien sûr continuer son périple...

► Zoom sur La « clef des mondes »

La « clé des mondes » est une aventure qui fera voyager les visiteurs à travers 6 autres mondes... avec le danger de ne jamais pouvoir retourner à la réalité ! Le point de départ de la quête se situe dans « Le vestiaire des héros » où l'on va prendre connaissance des grands principes de la quête grâce un film introductif. Dans chaque salle, c'est ensuite un personnage-hologramme (*pepper's ghost*) qui annonce à chacun l'énigme à résoudre via son avatar, lui-même choisi par le biais d'une application. Quatre avatars peuvent être sélectionnés : un elfe, une tueuse de vampire, un barbare ou une fée. Pour retourner dans le monde réel, les visiteurs doivent rassembler les clefs des mondes dans lesquels ils passent en élucidant des énigmes, chaque énigme réussie leur révélant l'endroit où est dissimulée la clef...



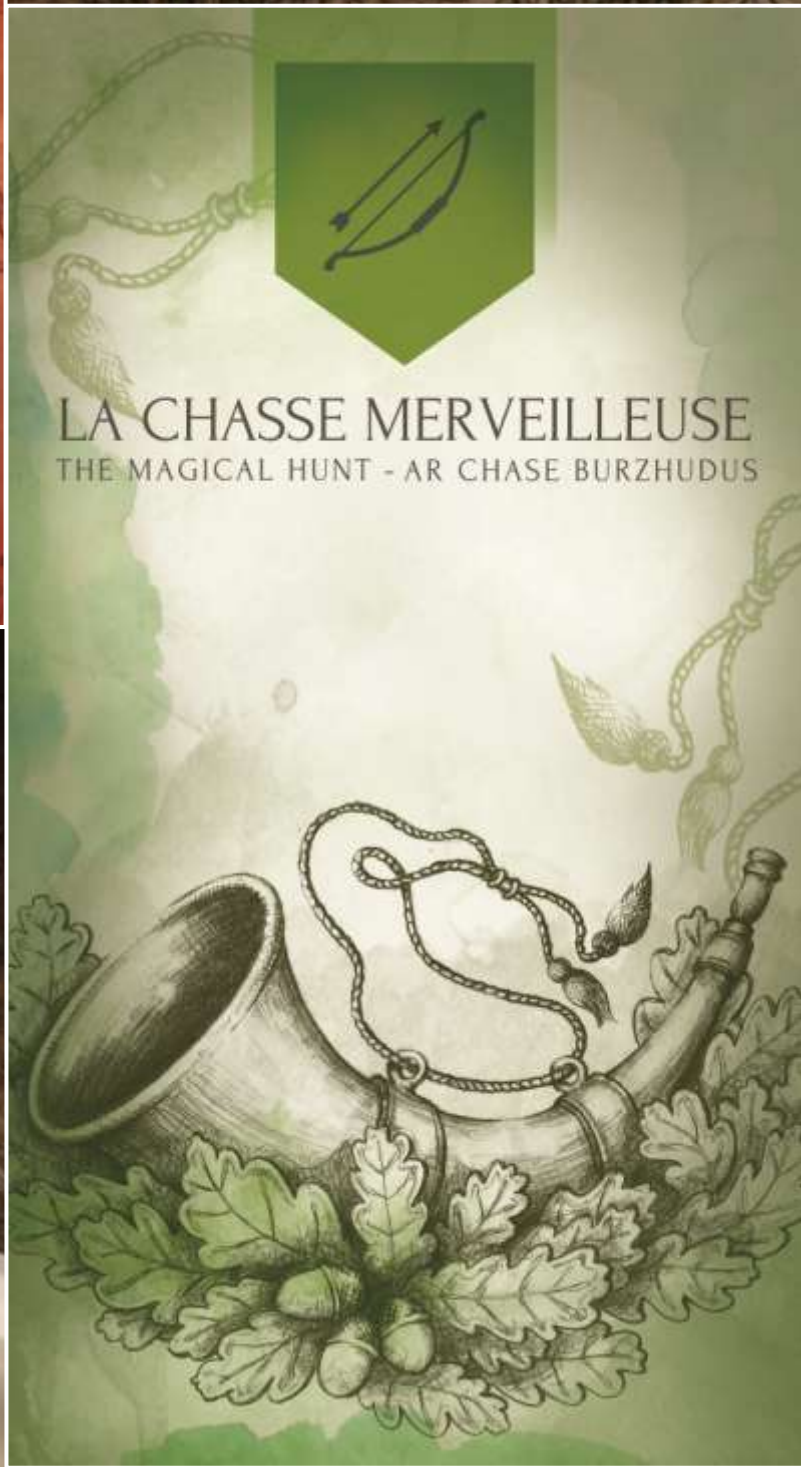
L'AUTRE MONDE GAULOIS

THE OTHER WORLD OF THE GAULS
BED ALL AR C'HALIANED



LA CHASSE MERVEILLEUSE

THE MAGICAL HUNT - AR CHASE BURZHUDUS



❖ L'AUTRE MONDE GAULOIS

Dans le grand salon qui est l'un des points de départ du parcours, les visiteurs se retrouvent plongés dans l'autre monde des Celtes tel que le présente l'auteur de fantasy français JeanPhilippe Jaworski dans son roman *Même pas mort* (2013). L'ancienne religion celtique est en effet très importante dans la constitution d'un certain nombre d'éléments qui deviendront essentiels dans la fantasy, en particulier via la littérature médiévale galloise et irlandaise et surtout via la Matière de Bretagne et le cycle arthurien.

❖ LA CHASSE MERVEILLEUSE

Ce passage est la continuité de la salle gauloise. Cette fois les visiteurs sont au cœur de la forêt. Le passage vers l'autre monde, le monde des fées, se fait involontairement en suivant un animal blanc, guide et messenger de l'autre monde. Deux notions importantes structurent cette salle : la place de la chasse comme moment privilégié entre le monde des hommes et l'autre monde, le passage nécessite de quitter la civilisation pour rejoindre le sauvage ; les métamorphoses animales, le gibier ou le guide de l'autre monde n'étant pas forcément ce qu'il paraît être.



LA SOURCE ENCHANTÉE

WATERY ENCHANTMENT - AR STIVELL STROBINELLET



LA CLAIRIÈRE AUX FÉES
THE FAIRIES' GLADE - FRANKIZENN AR VOUDIGED



LA CLAIRIÈRE AUX FÉES

THE FAIRIES' GLADE - FRANKIZENN AR VOUDIGED



❖ LA SOURCE ENCHANTÉE

Dans cette pièce, les visiteurs sont amenés à traverser un nouveau passage : celui de l'eau.

❖ LA CLAIRIÈRE AUX FÉES

Les visiteurs abordent ici le monde des fées, de la magie et des amours médiévaux. Si la Matière de Bretagne rattachée à la légende arthurienne met souvent en scène des couples mortel/fée, le couple formé par Merlin et Viviane présentent d'autres aspects que la simple liaison amoureuse courtoise sublimée par la nature féérique d'un des amants. Amour courtois, enseignement magique, pouvoir de l'écrit, transformations animales et monde des fées, mais aussi immense longévité du mythe arthurien qui lui-même est l'héritier des mythes celtes, autant de notions abordées dans cette salle.



DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR

THROUGH THE LOOKING-GLASS
EN TU ALL D'AR MELEZOUR



LA CRYPTÉ DE L'EFFROI

THE CRYPT OF TERROR
KLEUZENN AR SPONT



❖ DE L'AUTRE COTE

Dans une salle seigneuriale... réinterprétée, les visiteurs découvrent l'imaginaire d'une partie des productions artistiques de l'Angleterre victorienne (19^e siècle), terreau de la fantasy. Cette salle traite de la transition entre la littérature féérique médiévale héritée de la tradition celtique et la fantasy contemporaine via la première fantasy britannique (fin 19^e -début 20^e).

Ce mouvement est marqué par plusieurs facteurs concomitants : la permanence de thèmes féériques dans la littérature britannique bien après le Moyen-âge ; l'influence romantique et médiévalisante des peintres préraphaélites ; l'influence des débats théologiques ; le choix, pour certains auteurs, de placer la fantasy dans le domaine de la littérature pour enfants (Lewis Carroll, James M. Barrie) même si le lectorat adulte est en fait celui visé.

L'aboutissement de cette littérature de fantasy victorienne et edwardienne sera l'œuvre de CS Lewis d'un côté, et bien sûr celle de JRR Tolkien. Tolkien est préraphaélite dans son esthétique et a d'abord destinée son œuvre (dans sa version publiée) aux jeunes lecteurs (Le Hobbit) avant les adultes (Le Seigneur des anneaux). Dès ses premières esquisses de ce qui allait devenir la Terre du Milieu, Tolkien a développé des lexiques, inventé des écritures et dessiné des cartes. C'est cet aspect de l'œuvre de Tolkien que cette salle cherche à faire ressortir

❖ LA CRYPTTE DE L'EFFROI

Dans les caves, les visiteurs se retrouvent dans un univers vampirique. Il s'agit de notre monde dans lequel surgit le fantastique, un non-autre monde paradoxal. Les caves offrent trois espaces successifs. On y croise d'abord l'Ankou, personnalisation de la mort en Basse-Bretagne, un avatar du personnage de la mort tel qu'on le retrouve dans de nombreuses représentations occidentales. La seconde salle est habitée par la figure horripilante du vampire et la dernière par son avatar civilisé, plus ou moins bien « intégré » à la société d'aujourd'hui...



A TRAVERS LE MULTIVERS

THROUGH THE MULTIVERSE
DRE AL LIES-BED



CONAN & DRAGONS

CONAN & DRAGONS
KONAN & EREVENT



❖ À TRAVERS LE MULTIVERS

Dans l'entresol, c'est l'univers ou plutôt le multivers créé par l'auteur de fantasy Michael Moorcock. On y rencontre Elric le Nécromancien et d'autres avatars du « champion éternel » qui se retrouvent-là pour sauver la cité de Tanelorn, seul point fixe du multivers, symbole de l'équilibre des mondes.

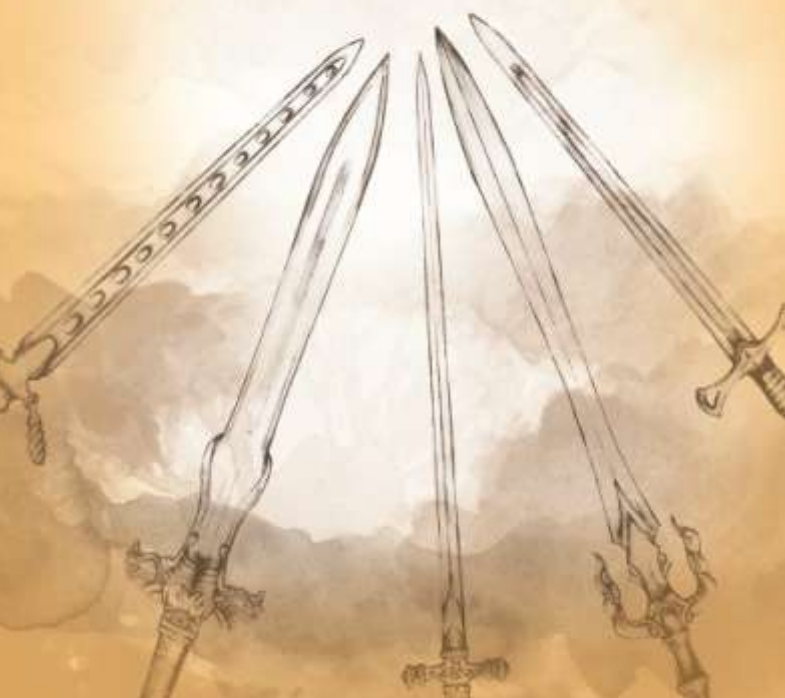
❖ CONAN & DRAGONS

Dans la salle haute, les visiteurs découvrent un univers ludique, en référence au jeu de rôle. On y croise la figure héroïque de Conan et on évoque l'aspect guerrier de la fantasy à travers la présentation d'épées légendaires.



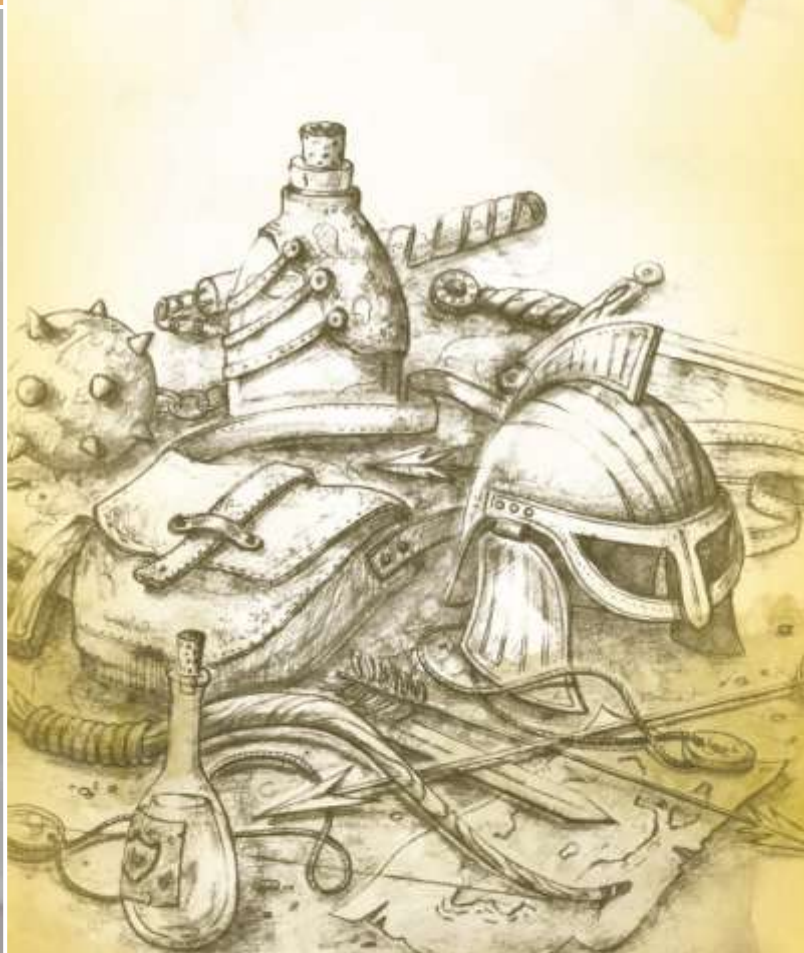
LE QUARTIER GÉNÉRAL DES HÉROS

HEROES' HEADQUARTERS
PENNGARTER AN HAROZED



LE VESTIAIRE DES HÉROS

HEROES' DRESSING-ROOM
GWISKVA AN HAROZED



❖ LA RECOMPENSE DE LA QUÊTE

Pour ceux qui sont arrivés au bout de leur quête est offerte, dans un espace dissimulé, la découverte d'un monde virtuel... en 3D.

❖ RETOUR VERS LE FUTUR

Le parcours se termine dans la longère, située juste à côté de l'accueil. Les visiteurs y entrent par un dernier type de passage : un portail tridimensionnel, comme dans Stargate, en référence au décalage temporel provoqué par les voyages dans des mondes parallèles : c'est le retour à la réalité... mais un retour vers le futur !

3. RÉALISATION DE L'EXPO-EXPÉRIENCE

Commissariat général

Commissariat général

Philippe Ifri, directeur général de Chemins du patrimoine en Finistère & Marianne Dilasser, responsable des expositions de Chemins du patrimoine en Finistère

Direction de site

Danièle Brochu, directrice du Manoir de Kernault

Chef de projet

Aurélie Le Déroff, chargée d'exposition au Manoir de Kernault

Conseil scientifique

Jean-Philippe Gury, docteur en littérature française, spécialiste des littératures de genre, chercheur associé au Centre de recherche bretonne et celtique (Université de Bretagne occidentale, Brest) & Fañch Postic, ethnologue spécialisé dans la littérature orale, ingénieur au CNRS, travaillant au Centre de recherche et de documentation sur la littérature orale, antenne du Centre de recherche bretonne et celtique (Université de Bretagne occidentale, Brest) basée au Manoir de Kernault

Scénographie

La scénographie de l'expo-expérience est réalisée en partenariat avec l'École nationale supérieure d'architecture de Nantes, dont le laboratoire de recherche a proposé une "table interactive" : c'est un outil numérique qui a la particularité de permettre des interactions entre des objets physiques et une interface numérique. La table propose plusieurs niveaux de jeu au travers desquels les personnes naviguent, testent des hypothèses en direct tandis que le groupe échange, se prend au jeu de la manipulation des objets et de l'interaction avec la table. Il s'agira ici de se déplacer le long d'une frise chronologique pour découvrir l'histoire des principaux auteurs des mondes imaginaires, d'explorer la géographie des peuples de la Terre du Milieu de Tolkien grâce à une grande carte. D'autres jeux permettront d'approfondir de manière ludique les thématiques développées au cours de l'expo-expérience.

Scénographie imaginée par Eliot Marin-Cudraz et Sophie de Casanove, étudiants accompagnés par leurs professeurs Laurent Lescop et Philippe Lacroix. Illustration Matthieu Bouland, Sfumato Studio et Collectif Mille Plateaux, Lorient Graphisme Régine Gaucher Loaëc, 47nord et Collectif Mille Plateaux, Plouharnel Productions sonores Blabla Prod, Brest

Médiation

Alice Piquet, chargée de médiation au Manoir de Kernault & Danièle Brochu, responsable du service des publics de Chemins du patrimoine en Finistère

Productions sonores

Blabla Prod, Brest 6

Interprétations

Les comédiens Muriel Riou et Thomas Hayward Les conteurs Achille Grimaud et Andrev Sezneg

Prêt de la copie du chaudron de Gundestrup

Le Musée de Bibracte, centre archéologique européen

Multimédia

Artefacto, Rennes

Dispositifs interactifs

Studio Lemunier & Meyer, Nantes

Univers virtuel : Map 3D immersive « Roue Breizh »

Société E-Mage-In 3D, Camaret-sur-Mer

Table interactive

Aurèle Phélieau, École nationale supérieure d'architecture de Nantes

Installation à l'extérieur du manoir

Élèves de deux classes de cinquième du Collège de Pont-Aven et leur professeur d'arts plastiques Laurent Pierson, ainsi que l'artiste Cathy Hirchenhahn

4. PHOTOS ET CONDITIONS D'UTILISATION

MISE A DISPOSITION

Les visuels sont libres de droit avant et jusqu'à la fin de l'exposition. Ils peuvent être utilisés uniquement dans le cadre de la promotion de l'exposition. Merci de mentionner le crédit photographique et de nous envoyer une copie de l'article : *Chemins du patrimoine en Finistère*, Service communication, 21 rue de l'église – BP34, 29460 Daoulas



Exposition même pas peur, Manoir de Kernault
Salle *Conan et dragons*
© cdp29



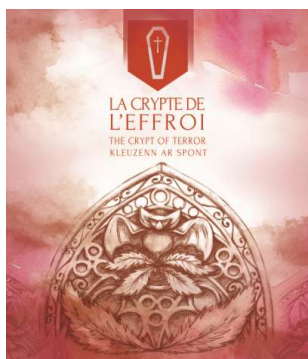
Exposition même pas peur, Manoir de Kernault
Salle *De l'autre côté*
© cdp29



Exposition même pas peur, Manoir de Kernault
Salle *La clairière aux fées*
© cdp29



Exposition même pas peur, Manoir de Kernault
Salle *A travers le multivers*
© cdp29



Exposition même pas peur, Manoir de Kernault

Illustration *La crypte de l'effroi*

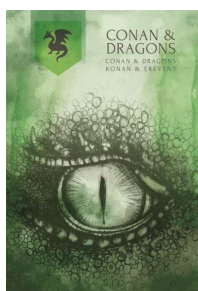
© Matthieu Bouland



Exposition même pas peur, Manoir de Kernault

Illustration *Les avatars*

© Matthieu Bouland



Exposition même pas peur, Manoir de Kernault

Illustration *La crypte de l'effroi*

© Matthieu Bouland



Exposition même pas peur, Manoir de Kernault

© CDP29



Manoir de Kernault

© CDP29



Exposition même pas peur, Manoir de Kernault

© Elodie Hénaff, CDP29

INFOS PRATIQUES

Horaires

- Du 28 mai au 26 juin, du 5 septembre au 14 octobre, du 7 novembre au 27 novembre : du mercredi au dimanche et les jours fériés de 14h00 à 18h00
- Du 27 juin au 4 septembre : tous les jours de 11h00 à 18h30
- Du 15 octobre au 6 novembre : tous les jours de 14h00 à 18h00

Parc en accès libre toute l'année

La billetterie ferme 1/2 heure avant le manoir

Tarifs

- Moins de 7 ans : gratuit
- 7-17 ans, demandeurs d'emploi, titulaires des minimas sociaux, personnes en situation de handicap et un accompagnant : 1 €
- 18-25 ans, Passeport culturel en Finistère, carte Cézam : 2,50 €
- Plein tarif : 5 €
- Carte d'abonnement : 5€/15€/20€/35€
- Visites accompagnées et ateliers individuels : 1 € supplémentaire par personne
- Groupes reçus sur rendez-vous. Diverses prestations sont proposées, renseignez-vous ! Tarifs réduits pour les groupes -

Renseignements au 02 98 71 90 60
ou sur cdp29.fr

Accès

Accès voie express Brest-Nantes
Sortie Quimperlé / Kervidanou



CONTACT PRESSE

Eléonore Jandin
Jean-Philippe Rivier
06 38 38 90 70 - 06 78 59 94 87
presse@cdp29.fr



Licence entreprise de spectacles n° 2-1-1062/96, 3-1-1062/95, 1-1062/91 - Couverture : Élodie Henaff / Chemins du patrimoine en Finistère

L'établissement public de coopération culturelle (EPCC) Chemins du patrimoine en Finistère a été créé à l'initiative du Conseil départemental du Finistère, qui est son principal financeur.