



MANOIR DE
KERNAULT

TOUT
commence
en FINISTÈRE

Chemins du patrimoine en Finistère



MÊME PAS PEUR

EXPO-EXPÉRIENCE

VOYAGE DANS D'AUTRES MONDES



SUCCÈS !

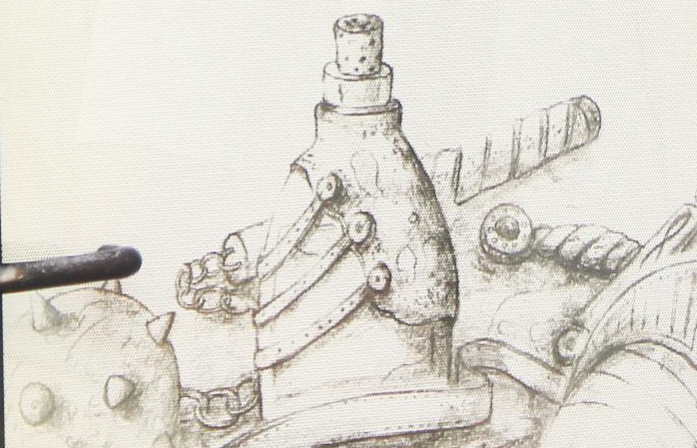
PROLONGATION
EN 2017

1^{er} AVRIL ► 5 NOV.



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 11
À travers le multivers	P 13
Conan & dragons.....	P 13
La récompense de la quête	P 13
③ Événements et animations.....	P 15
④ Conception de l'expo-expérience	P 16
⑤ Photos et conditions d'utilisation	P 18
⑥ Informations pratiques et contact presse	P 20

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

COMMUNIQUÉ DE PRESSE

DU 1^{ER} AVRIL AU 5 NOVEMBRE 2017

Avec 19 000 visiteurs accueillis en 2016, le Manoir de Kernault prolonge son expo-expérience « Même pas peur » sur les mondes imaginaires. Cette année encore, grands et petits découvriront au fil des salles du manoir un parcours unique où sons, lumière et dispositifs scénographiques immersifs donnent vie à des univers extraordinaires. Avec un tout nouveau programme d'activités et d'animations, qui rythmera cette version 2017.

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

univers. 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 :

Le parcours 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 par le jeu de « la clef des mondes ». La mission commence par la découverte de la quête en regardant un film, suivie du choix de leur avatar parmi quatre et enfin de la récupération de leur feuille de route.

L'aventure 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 univers, le maître du jeu annonce à chaque visiteur l'énigme à résoudre ou l'épreuve à réussir. Le visiteur déclenche lui-même le texte de son personnage. Le visiteur qui ne trouve pas la solution peut bien sûr continuer son périple...



En 2017, le Manoir de Kernault est partenaire des villes du Faouët et de Quimperlé pour offrir le PASS' expos.



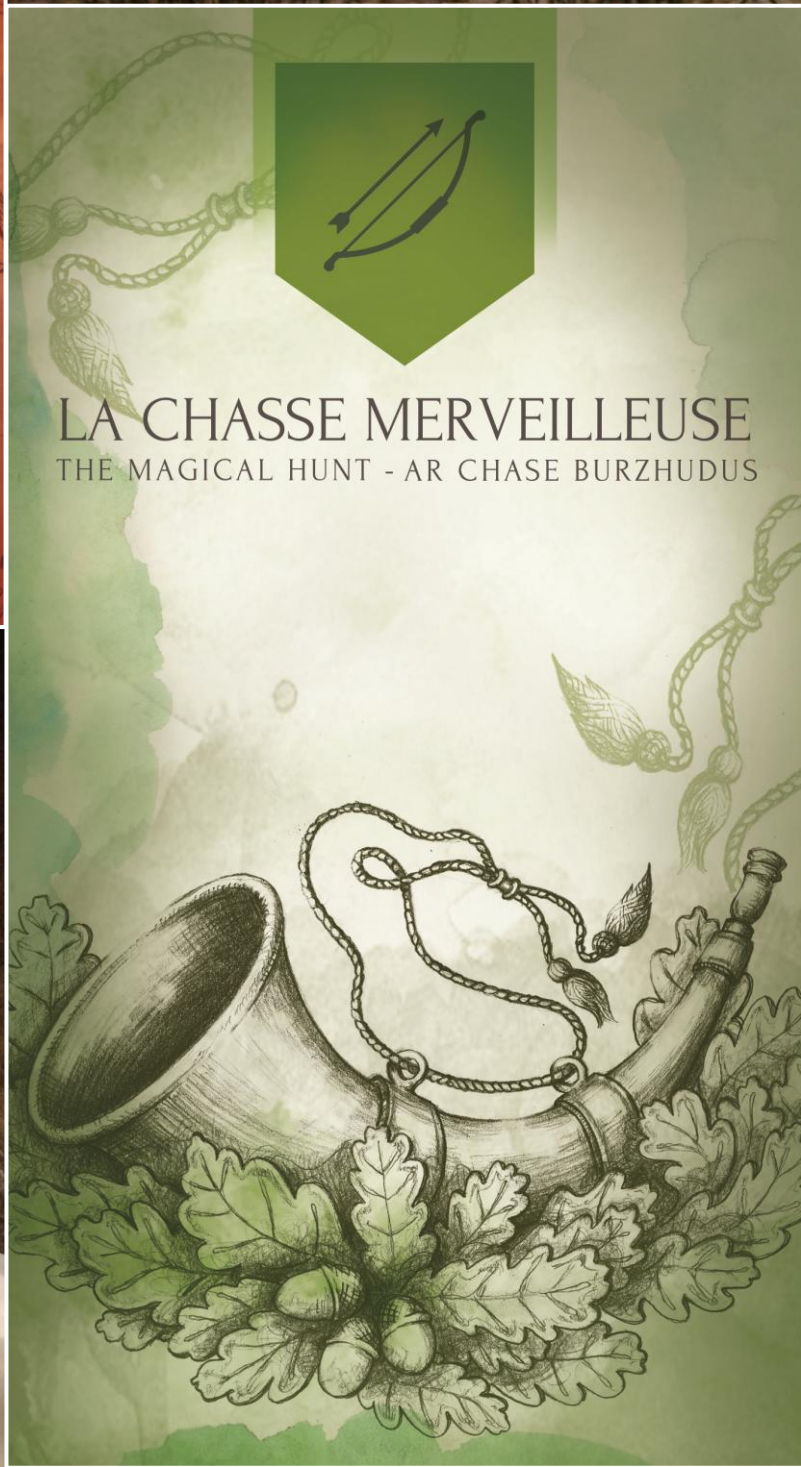
L'AUTRE MONDE GAULOIS

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 Jean-Philippe 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.

Dans cette salle est présentée la copie à l'identique du chaudron de Gundestrup, prêt du Centre archéologique européen de Bibracte. Elle est constituée de l'assemblage de 13 plaques d'étain et mesure 42 cm de haut pour un diamètre de 69 cm. Le chaudron de Gundestrup, daté du 2^e siècle av. J.-C. est parcouru de nombreux motifs mythologiques. Il fut trouvé en 1891 dans une tourbière au Danemark. Le chaudron est un moyen de passage entre les mondes, depuis la civilisation celtique jusqu'aux jeux vidéo les plus récents.

❖ LA CHASSE MERVEILLEUSE

Ce passage est la continuité de la salle l'autre monde gaulois. 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.

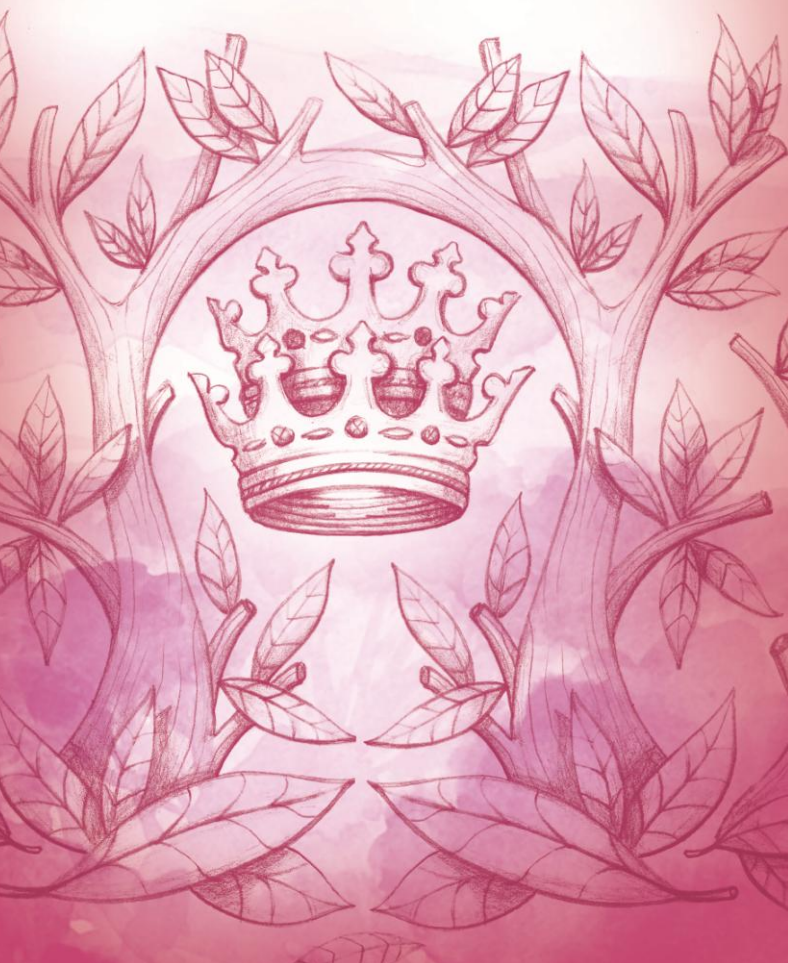
❖ LA CLAIRIÈRE AUX FÉES

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 présente 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 CÔTÉ DU MIROIR

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, et 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 cet univers cherche à mettre en lumière.

❖ LA CRYPTÉ 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...



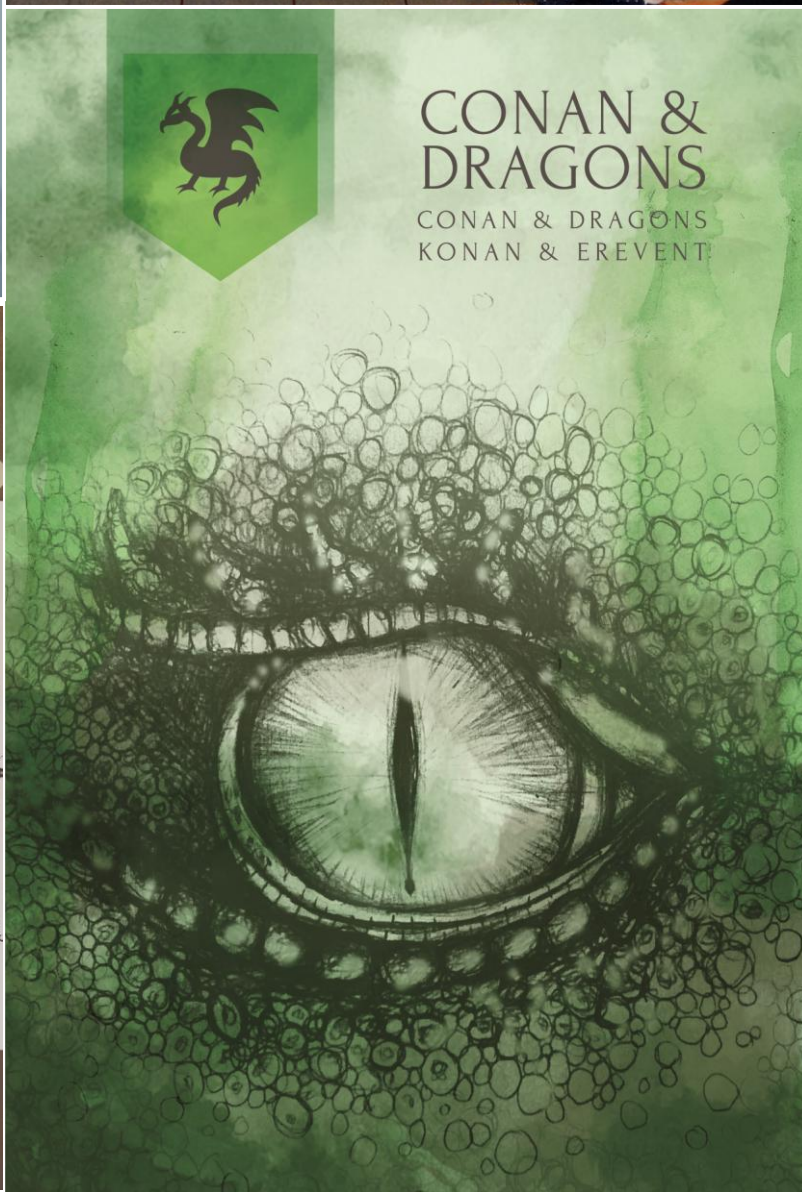
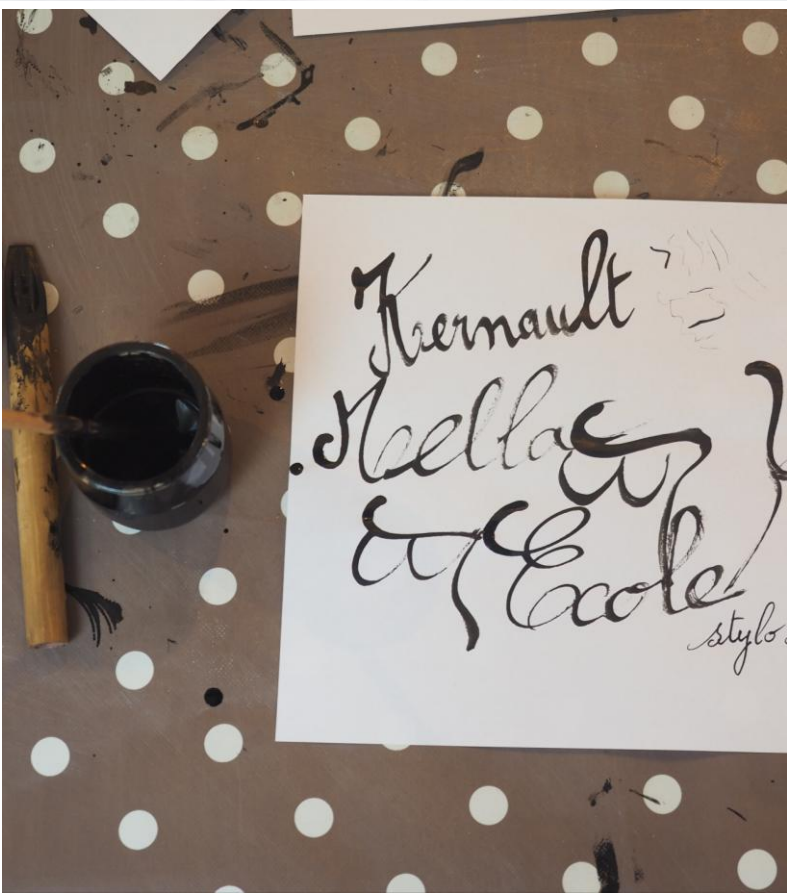
A TRAVERS LE MULTIVERS

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. L'aspect guerrier de la *fantasy* y est aussi mis en lumière à travers la présentation d'épées légendaires, d'Excalibur à l'Atlante en passant par Vorpal. Les visiteurs peuvent y croiser la figure héroïque de Conan, personnage créé par Robert E. Howard en 1932, et qui est devenu l'archétype du héros de *fantasy*. Tout cela, à l'ombre d'une créature incontournable des mondes fantastiques : le dragon... qui les attend pour un affrontement final !

❖ LA RÉCOMPENSE DE LA QUÊTE

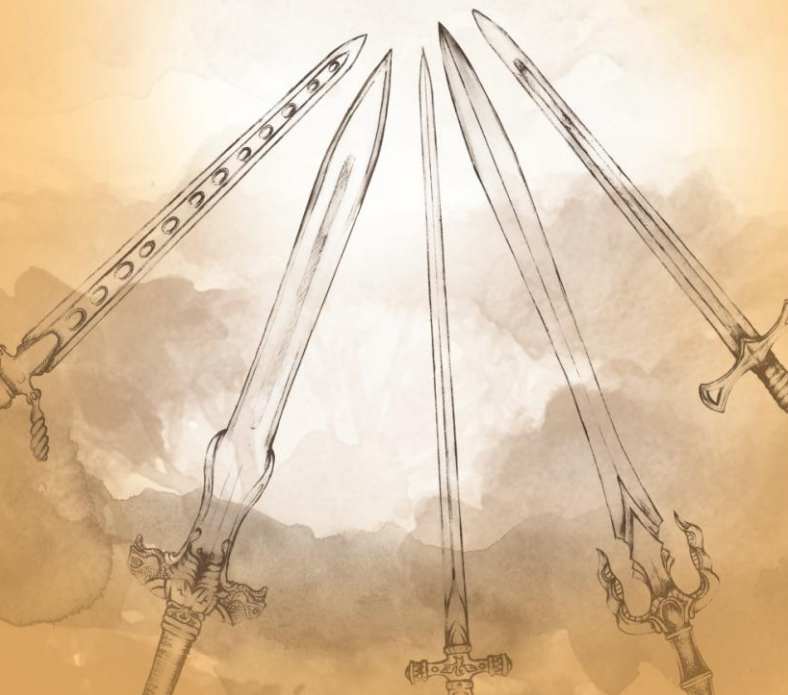
Pour les aventuriers arrivés au bout de leur quête, ils font l'expérience virtuelle d'un nouveau monde et peuvent ensuite revenir à la réalité. La récompense a été complètement repensée pour l'édition 2017.

Cette année, les visiteurs pourront consulter les textes au cœur même de l'exposition en français, breton et anglais.



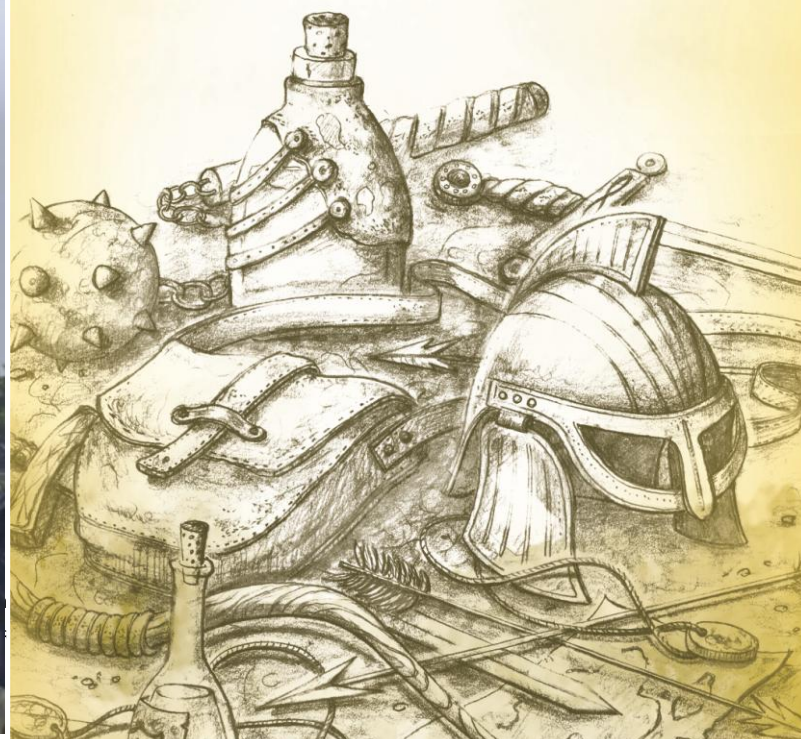
LE QUARTIER GÉNÉRAL DES HÉROS

HEROES' HEADQUARTERS
PENNGARTER AN HAROZED



LE VESTIAIRE DES HÉROS

HEROES' DRESSING-ROOM
GWISKVA AN HAROZED



3. ÉVÉNEMENTS ET ANIMATIONS

« JOURNÉE EN POP-UP » - ATELIER • EN FAMILLE

Les premiers livres animés datent du Moyen Âge. Ils ont connu depuis le 19^e siècle une grande vogue dans la littérature pour enfants. Venez apprendre les mystères de ces images en trois dimensions et fabriquer vos pop-up !

Atelier animé par l'artiste Louisiane Crouzet - 1h30 - Le mercredi 19 avril à 10h45, 14h00 et 16h00

Sur réservation seulement

« DE L'ÉPÉE À LA PLUME » - VISITE-ATELIER • EN FAMILLE

Vivez en famille l'aventure de « La clef des mondes » puis, en atelier, faites vos débuts en langue elfique et en calligraphie : découverte de l'alphabet, traduction et écriture à la plume.

1h45 - Les mercredis 12 et 26 juillet - Les mercredis 9 et 23 août à 15h00 - Réservation conseillée

« FANTASY EN POP-UP » - VISITE-ATELIER • EN FAMILLE

Après la visite de l'expo, réalisez une carte postale animée (pop-up) en réutilisant les motifs, les décors ou les créatures fantastiques rencontrés pendant votre expérience.

1h45 - Le mercredi 19 juillet - Les mercredis 2, 16 et 30 août - Les mercredis 25 octobre et 1er novembre à

15h00 Réservation conseillée

« TH ÉÂTRE SENSORIEL » - ATELIER • ADULTES ET JEUNES

Chloé et Raphaël vous emmènent découvrir le théâtre sensoriel, une forme interactive et immersive dans laquelle les parfums, les goûts et les sons en disent aussi long qu'une histoire. Soyez des créateurs dans ce laboratoire d'idées et d'expériences et préparez-vous à voyager dans d'autres univers !

Atelier d'initiation par Your Melocoton Band - 2h30 - Lundi 8 mai à 10h30 pour les adultes et 14h30 pour les jeunes de 14-18 ans - Sur réservation seulement

« PAN » - PROJECTION DE FILM EN EXTÉRIEUR

Projection du film du réalisateur Joe Wright, 2015

À la tombée de la nuit - « Cinéma dans la prairie » en partenariat avec la Ville de Quimperlé - Expo « Même pas peur ! » ouverte en nocturne

4. CONCEPTION DE L'EXPO-EXPÉRIENCE

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

Médiation

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

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, en charge du 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. Elle a été imaginée par Eliot Marin-Cudraz et Sophie de Casanove, étudiants, accompagnés par leurs enseignants 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.



5. 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 & dragons*

© cdp29



Exposition même pas peur, Manoir de Kernault
Salle *De l'autre côté du miroir*

© cdp29



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

© cdp29

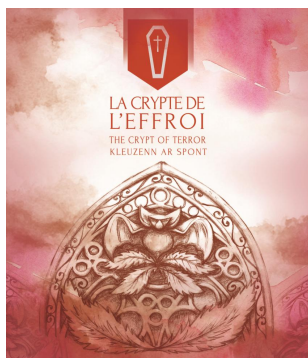


Exposition même pas peur, Manoir de Kernault
Illustration *Les avatars*

© MB / Collectif Mille Plateaux

Manoir de Kernault

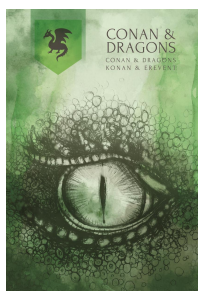
••••• Chemins du patrimoine en Finistère



Exposition même pas peur, Manoir de Kernault
Illustration *La crypte de l'effroi*
© MB / Collectif Mille Plateaux



Exposition même pas peur, Manoir de Kernault
© Elodie Hénaff, CDP29



Exposition même pas peur, Manoir de Kernault
Illustration *La crypte de l'effroi*
© MB / Collectif Mille Plateaux



Exposition même pas peur, Manoir de Kernault
© CDP29



Manoir de Kernault
© CDP29

INFOS PRATIQUES

HORAIRES

- Du 1^{er} avril au 1^{er} mai et du 23 octobre au 5 novembre : tous les jours de 14h00 à 18h00
- Du 2 mai au 30 juin et du 4 septembre au 22 octobre : du mercredi au dimanche et jours fériés de 14h00 à 18h00
- Du 1^{er} juillet au 3 septembre : tous les jours de 11h00 à 18h30

Parc en accès libre toute l'année

La billetterie ferme 1/2 heure avant le manoir

TARIFS

- Enfants de moins de 7 ans : gratuit
- 7-17 ans, demandeurs d'emploi, minima sociaux,
- personne handicapée et 1 accompagnant : 1€
- 18-25 ans, Passeport culturel, 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

Voie express Brest-Nantes, sortie Quimperlé-Kervidanou puis suivre fléchage

CONTACT PRESSE

Eléonore Jandin

Jean-Philippe Rivier

06 38 38 90 70 - 06 78 59 94 87

presse@cdp29.fr



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

Licence entrepreneur de spectacles n° 2-1-1061796, 3-1-1061795, 1-1061791 - Graphisme couverture : Elodie Henaff / CDP29

EPCC *Chemins du patrimoine en Finistère*
Manoir de Kernault - 29300 Mellac
Tél. 02 98 71 90 60 - manoir.kernault@cdp29.fr

www.cdp29.fr

Suivez *Chemins du patrimoine en Finistère* sur    