



Kermesse III

*POURQUOI?
& D'OÙ ÇA VIENT?*

SOMMAIRE

✦	Kerminy	4
✦	Kermesse I	10
✦	Skilf & inspirations	18
✦	Kermesse II	24



Insta @merovee_dubois

KERMINY

<https://open.kerminy.org>

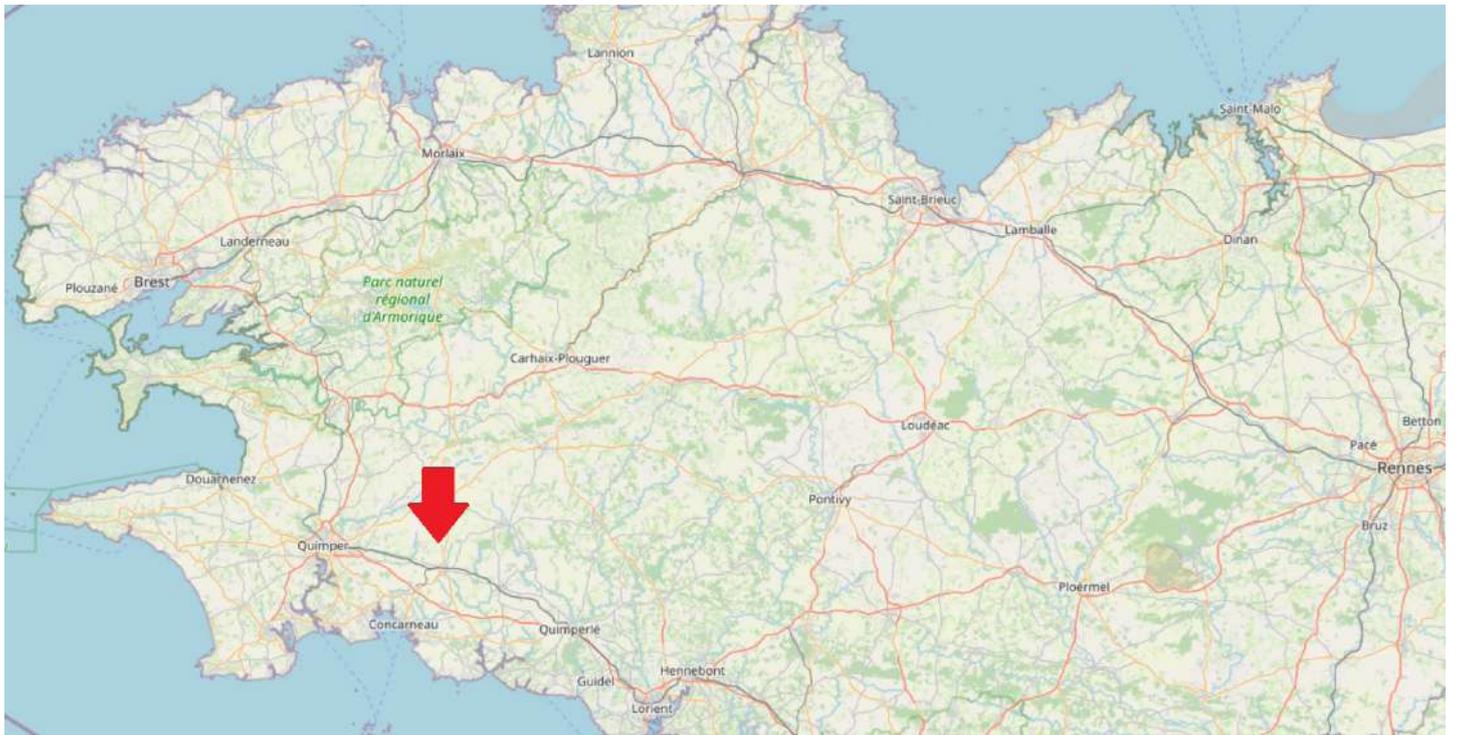
<https://n.kerminy.org/site/open-kerminy>

<https://kerminy.org/PORTAIL/>

"Kerminy, lieu d'expérimentations, de recherche et de créations autogéré situé sur la commune de Rosporden en Cornouaille, accueille les professionnel·le·s de l'art et les citoyen·ne·s à des temps de découverte, de rencontre et de travail. Une résidence autonome d'artistes côtoie une micro-ferme maraîchère expérimentale dans un ancien parc botanique de 12,5 ha. Un parcours artistique PARK dans le paysage se renouvelle chaque saison, en libre accès les samedis."



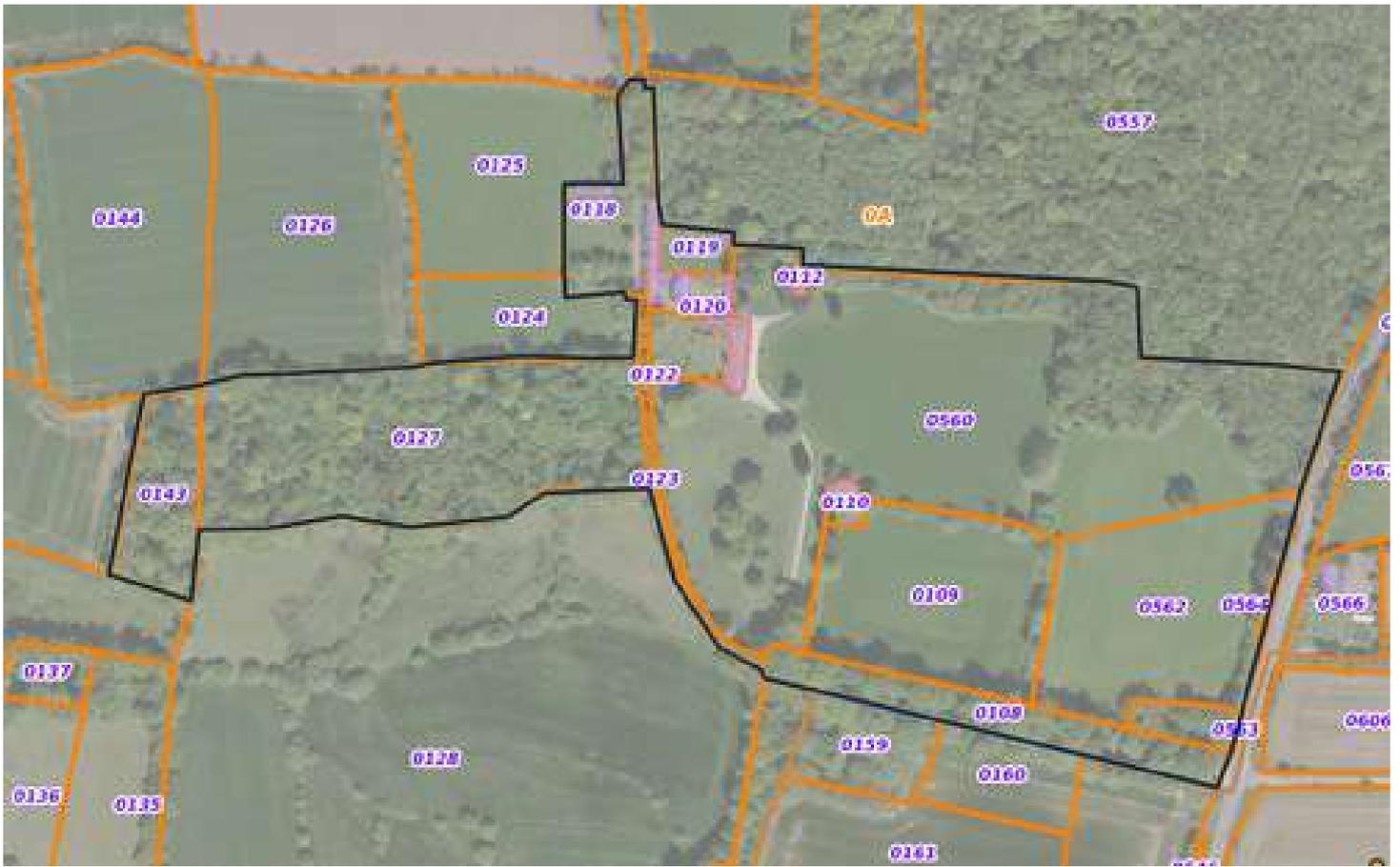




Le domaine de Kerminy se situe aux abords de la D36, à 10 minutes en voiture en nord de Rosporden (desservie par le TER Rennes - Quimper).

C'est un lieu qui rassemble de nombreuses préoccupations :

- accueil de public et de personnes de passage
- entretien du bâti et du terrain en autogestion
- maraîchage et foresterie
- traditions artisanales et paysanes locales
- résidences artistiques
- réflexions autour de l'autonomie, l'aspect micro-sociétal du lieu



<https://cyclo-farm.kerminy.org/start>







KERMESSE 1

<http://kermess.enchevetres.org/>

L'événement *Kermesse* a été organisé à Kerminy en **janvier 2023**. L'idée principale derrière *Kermesse* était de proposer un événement mêlant **Jeu de Rôle Grandeur Nature** et **performances, happenings artistiques**.



CONCRÈTEMENT, COMMENT ÇA A MARCHÉ ?

La Préparation

Nous étions 3-4 Orgas dont 1 MJ (Jeff). Le déroulé du week-end était préparé en amont et tenu secret des participant·e·s. Les personnes invitées (les joueurs) avaient reçu en amont une Fiche Personnage créée avec Jeff.

Le tarif d'accès était 20 €, incluant les frais d'adhésion à l'asso de Kerminy, l'accueil du site, et les repas du week-end.

La Logistique

Pendant tout le week-end, Kerminy était fermé au public, en dehors des 20-25 joueurs venu·e·s pour Kermesse. Les joueurs étaient logé·e·s dans le château. Kermesse durait 1 journée + 1 nuit + 1 matinée (soit du samedi 9H au dimanche 12H). Les joueurs étaient accueilli·e·s la veille au soir pour que la logistique du lieu empiète le moins possible sur la journée de jeu.

Le Jeu

Parmi toutes les personnes présentes à *Kermesse*, seuls les Orgas avaient déjà une expérience de JDR.

Dans *Kermesse*, il n'y a pas besoin de s'y connaître en JDR.

L'envie principale qui dirige cet événement est l'expérimentation.

Il n'y a aucune attente sur la justesse du jeu ou l'originalité des incarnations. L'objectif est, on pourrait dire, de **voir de ce que ça produit** de mettre un groupe de personnes costumées, rassemblées autour d'un imaginaire (contexte posé par les Orgas, « scénario ») dans un lieu comme le château de Kerminy, imprégné d'une histoire et de préoccupations bien réelles.





La journée: rythmée par des intrigues collectives & interpersos, des temps de performances et/ou contemplations en groupe, et des temps off (préparations des repas, zones semi-RP et hors-jeu)



Le soir : Banquet convivial, concerts et jam musicale
La nuit : Poursuite libre des intrigues & happenings nocturnes





Lendemain matin : Dénouement des intrigues du jeu & débrief de l'événement



SKILF & INSPITATIONS

Précédemment et à la suite de *Kermesse* fut actif le collectif *Skilf* (« griffe » en gaulois). Les actions de *Skilf* se voulaient, dans la même veine que *Kermesse*, à l'intersection entre l'imaginaire fantastique et le happening artistique ou historique. *Skilf* cherchait à inventer autant les récits que les espaces-temps de création de ces récits. Dans les performances s'entremêlent réalité et fiction. La question du costume et du *in-situ* sont au centre des préoccupations.





Avant la waaagh
Performance DNSEP
Axel Moreau
Insta @aariel136





(À gauche)

Performance(s) de la charrette

La charrette est un élément récurrent dans les happenings *Skilf*. Une performance de la charrette était un des happenings dans *Kermesse 1*.

(À droite)

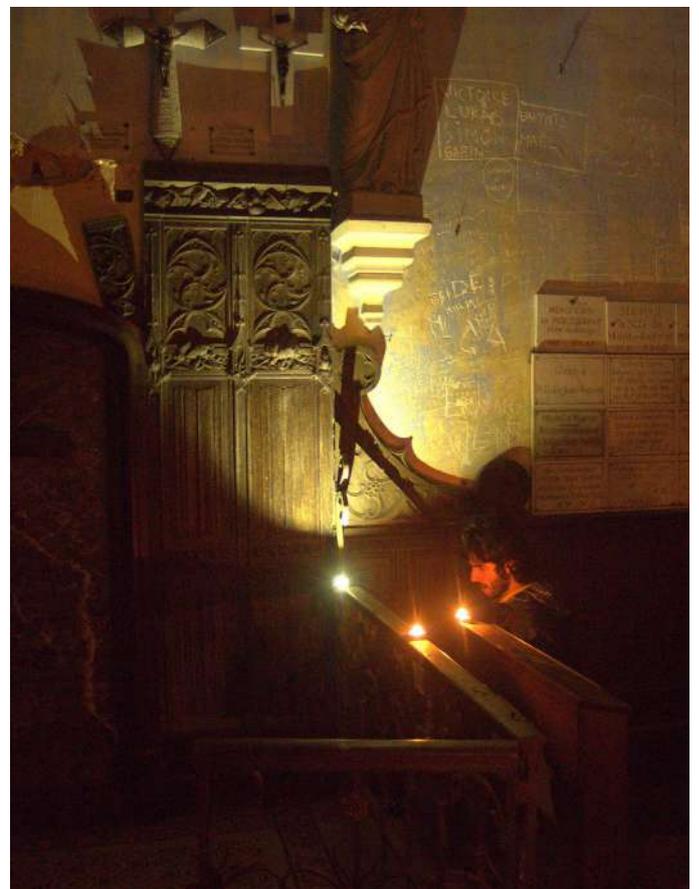
Skilf à la Chapelle de Montserrat

Happening *in-situ* à la Chapelle de Montserrat (Saint-Malo-de-Phily).

(Page suivante)

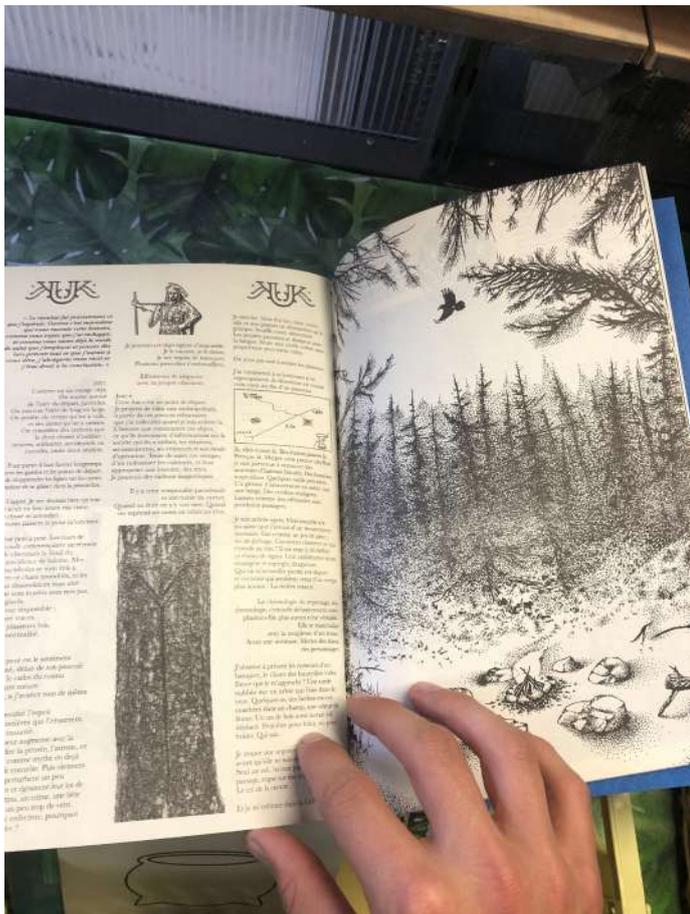
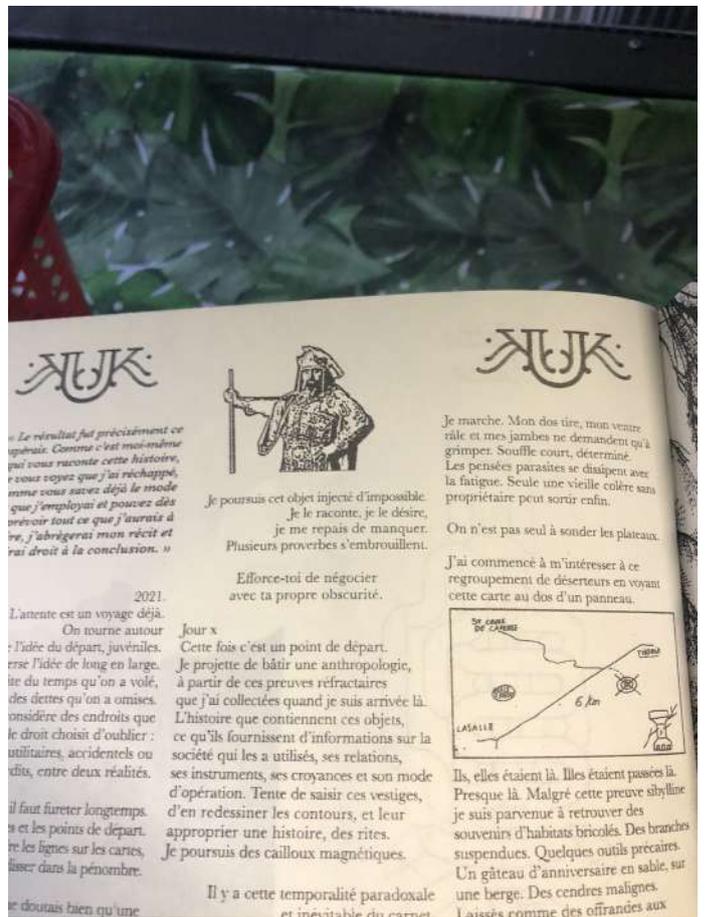
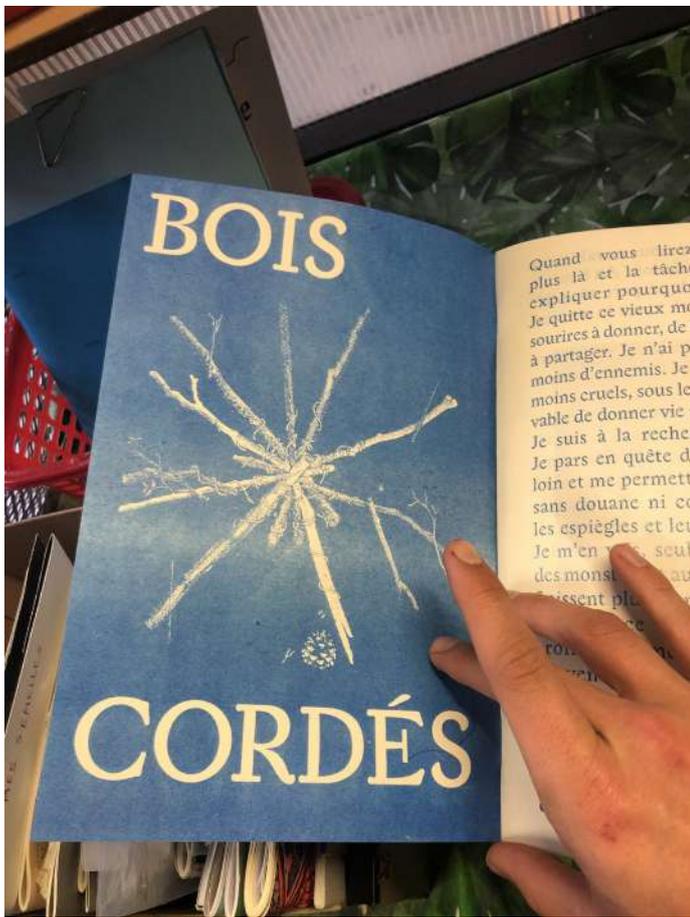
Carnyx en PVC

Le carnyx est une trompe de guerre celtique. Revisité en PVC, le carnyx est un élément essentiel de convocation du public lors des happenings *Skilf*.









Extraits de l'édition ATLAS
Expérimentations du collectif Black Bivouac



Happening Skilf en festival

Le but étant de chercher la rupture entre fiction et réel, le monde de la fête offre des possibilités d'incarnation plus libres que d'autres espaces-temps.

QUELQUES ARTISTES INSPIRANT·E·S



Johanna Rocard
Insta @johanna_rocard



Hildegarde

Insta @_.h.i.l.d.e.g.a.r.d.e._

KERMESSE 2

Kermesse 2 est le nom provisoire (ou définitif) de l'événement qui donne suite à *Kermesse*. Cet événement se déroulera à Kerminy et reprendra les concepts de *Kermesse*, à savoir : la volonté de mêler JDR Grandeur Nature et happenings, performances artistiques.

« PAREIL EN PLUS GRAND »

Pour *Kermesse 2*, nous aimerions accueillir plus de public et sur une plus grande amplitude temporelle. Le château ayant une large capacité d'accueil, nous aimerions que le groupe joueurs soit composé de **35 à 40 personnes** (orgas inclus). De plus, nous souhaitons que l'événement se tienne sur **2 jours complets**.

UNE FORMULE QUI MARCHE

Nous souhaitons conserver et composer avec ce qui a marché à *Kermesse* : le travail préparatoire en amont entre orgas et joueurs pour détendre l'aspect « jeu » et incarnation de personnages, la logistique prise en charge au préalable et gérée en connivence avec le public dans le déroulé de l'événement, le temps d'accueil précédent l'événement et le temps de débrief à la fin de l'événement.

ORGA ET TARIFICATION

À définir

Idéalement

Événement porté par Sonic Faeries, avec participation aux frais d'accueil de Kerminy

Défraiement et paiement des artistes souhaité

Prix des repas tjr inclus dans le tarif d'entrée

Prix max. 50€

CONCEPT DE KERMESSE 2

Pour l'instant, nous visons le week-end du **20-21 JUIN 2026** pour *Kermesse 2*. Ce week-end a été choisi pour proposer une sorte de **festival du solstice d'été**.

En terme de jeu et d'imaginaire, nous souhaitons partir de Kermesse tout en l'amenant ailleurs.

« Kerminy est toujours un lieu de passage pour les fantômes et les morts-vivants. Mais le sorcier Aroz a disparu sans laisser de traces, le lieu est laissé sans gouvernance. Les créatures magiques autrefois interdites peuvent maintenant aller et venir dans le château.

Une société est à imaginer... »

ATELIER PRÉPARATOIRE

Nous souhaitons proposer un atelier préparatoire in-situ d'**une journée à Kerminy**. Cet atelier aura pour but de travailler les costumes et le jeu en amont. La participation est facultative et l'atelier sera gratuit.

L'atelier se tiendra à l'**automne-hiver 2025 ou début 2026**.

DÉROULÉ PRÉVISIONNEL

JUN 2026			
19 VENDREDI	20 SAMEDI	21 DIMANCHE	22 LUNDI
	9H : Petit-dèj	9H : Petit-dèj	9H : Petit-dèj
	10H : Brief démarrage	10H : Brief démarrage	10H : Brief fin du jeu
	10H30 : Visite du site	10H30 : ?	+ Débrief de l'événement
	12H-13H30 : Repas	12H-13H30 : Repas	12H30 : Repas
	13H30-14H : Rangement repas	13H30-14H : Rangement repas	14H : Rangement repas
	14H : Brief début jeu APM	14H : Brief début jeu APM	À partir de
À partir de 14H-15H-16H-17H	14H-17H : JEU	14H-17H : JEU	14H-15H-16H-17H
Accueil des personnes	17H-18H : Temps libre / Jeu libre	17H-18H : Temps libre / Jeu libre	Départ des personnes
	18H-19H30 : Préparation repas	18H-19H30 : Préparation repas + soirée	
20H : Repas	20H : Repas	20H : Repas	
22H : Brief préparatoire	21H30 : Danse trad (initiation)	21H30 : Spectacle ?	
	22H30 : Happening Chapelle	22H30 : Concert ?	
	23H : Jam musicale / Jeu nocturne	0H : DJ set ?	

