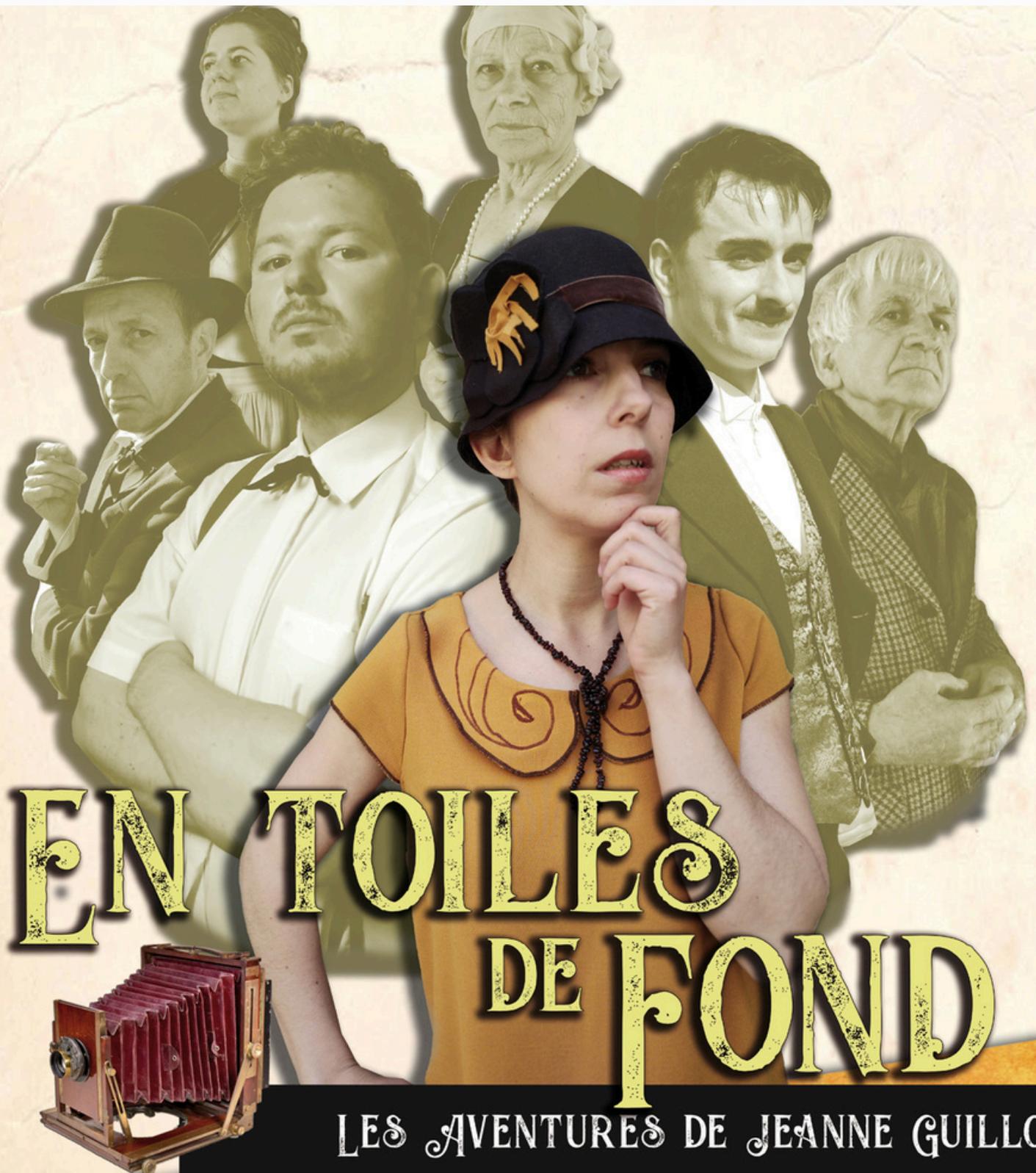


DOSSIER DE PRESSE

JEU D'ENQUÊTE GRANDEUR NATURE EN GALLO



EN TOILES DE FOND

LES AVENTURES DE JEANNE GUILLON

LE CAC SUD 22, C'EST QUOI ?

Depuis près de 40 ans, le Comité d'Action Culturelle Sud 22 (CAC Sud 22) accompagne la vie culturelle et associative du territoire Loudéac Communauté Bretagne Centre.

Théâtre, patrimoine, vie associative, Arts et Culture ... plus d'une cinquantaine de projets naissent chaque année pour accompagner les partenaires du territoire (individuels, mairies, associations, entreprises...) ou animer la vie locale !



POURQUOI CE PROJET ?

Alors que la transmission de la langue galloise se faisait jusque là essentiellement dans les familles (cf enquête socio-linguistique de 2018), on observe, désormais un relais qui se met en place progressivement, par l'enseignement, les cours et les formations personnelles et/ou professionnelles en gallo. De nouvelles générations s'emparent ainsi de la langue ! De ce facteur naissent de nouveaux supports de transmission télévisuelle, cinématographique, numérique et éditoriale. Plus que jamais, le gallo apparaît comme une langue vivante du quotidien.

Ainsi, en 2023, le CAC Sud 22 apporte une nouvelle réponse à cette demande en proposant la réalisation du premier jeu d'enquête grandeur nature. Avec l'aide de professionnels et grâce au soutien de la Région Bretagne, le projet prend forme au cours des mois.

Notre volonté : mettre à disposition un nouvel espace d'échange ludique, moderne et attractif où le gallo est utilisé comme langue vivante de communication et sorti du domaine patrimonial.

QUEL LIEN AVEC LE TERRITOIRE ?

Une priorité domine dans la création de ce jeu : la valorisation du territoire par sa langue, par son patrimoine architectural, par sa force du collectif. Si de nombreux partenariats ont été mis en place, c'est aussi le bénévolat qui s'est mis en action tant sur le plan du gallo, de l'écriture à la réalisation de scènes, que pour le jeu d'acteurs ou la confection des costumes.

LE SYNOPSIS

Le parcours d'enquête plonge le visiteur dans les années 1920, au cœur d'un complot artistique en centre Bretagne. Le personnage central est Jeanne, une jeune photographe loudéacienne à qui on a volé le travail. Au fur et à mesure de l'enquête, on rencontre son enseignant des beaux-arts, le patron du journal Le Petit Libéral, une amie fileuse...

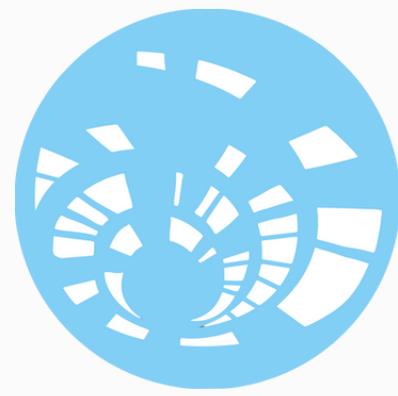


LE PRINCIPE DU JEU

Les enquêteurs trouvent des indices dans les visuels du parcours mais aussi dans des vidéos. Sur ces dernières, les personnages du jeu s'expriment sur leur rapport avec Jeanne et sur sa mésaventure. Les indices sont répertoriés dans des fascicules et permettent de découvrir la personne responsable du vol du travail de la jeune femme !

L'ITINÉRANCE DU JEU

Le jeu est conçu pour pouvoir s'adapter à un site en intérieur ou en extérieur. La fabrication des panneaux et des roll-up permet de faciliter son itinérance et son transport. Dès son inauguration le 22 juin 2024, il sera proposé à la location. Les renseignements sont à prendre auprès de : patrimoine@cacsud22.com .



LES COORDINATEURS DU PROJET

Le parcours de création du projet a été soutenu par une équipe de volontaires et professionnels investis :

- **André LE COQ, réalisateur - directeur langue gallèse**
- **Martine JOUIN, couturière - costumière**
- **GNome Prod, entreprise ludique de loisirs immersifs et interactifs**
- **Anita ROUAULT et Julien PARAISO, coordinateur de projet au CAC Sud 22**



ANDRÉ LE COQ

RÉALISATEUR -
DIRECTEUR LANGUE
GALLÈSE

André est né à Plerneuf. Professeur à la retraite, il a aussi été enseignant de gallo en lycée, donne des cours de gallo, participe à de nombreuses traductions. Le gallo a toujours été présent dans sa famille. C'est la langue de toute sa jeunesse qu'il entendait notamment dans le commerce des parents et aussi quand il allait avec son père dans les fermes acheter des bêtes.

**"MON FONDS GALLO C'EST CE
QUE J'AI ENTENDU EN FAMILLE.
C'EST MA LANGUE MATERNELLE."**

Ce jeu permet de diffuser le gallo. Au delà du plaisir du jeu, les joueurs voient de l'écrit, ce qui n'est pas souvent le cas finalement. Comme c'est un jeu d'équipe, il y a les échanges en gallo pour résoudre l'enquête. En plus, ça fait écho à un mouvement artistique des années 20 qui a réellement existé.



63 TEXTES -DIALOGUES POUR PARLER DE L'ACTUALITÉ. TOUS LES TEXTES
ONT ÉTÉ ENREGISTRÉS PAR LES PRÉCHOUS. ÉDITION CAC SUD 22



MARTINE JOUIN

COUTURIÈRE -
COSTUMIÈRE

Martine vient de la région parisienne où elle a exercé en temps que costumière et tapissière dans de grandes maisons. Installée à Uzel depuis plusieurs années, elle participe avec beaucoup de plaisir aux activités du CAC Sud 22. Pour le jeu, elle a fait de nombreuses recherches historiques afin de s'adapter au mieux à l'univers demandé : *"Il faut voir ce qui correspond le mieux aux personnages : couleur des yeux, des cheveux ; mais surtout on doit pouvoir lire le caractère du personnage dans son costume, ce qu'il ressent, ce qu'il est."*

**"LE MAINTIEN D'UNE LANGUE,
C'EST LE MAINTIEN D'UNE
UNITÉ, ÇA MAINTIEN LES GENS
ENSEMBLE !"**

Le jeu est ainsi essentiel pour permettre de parler le gallo tout en participant à un moment convivial et ludique !



L'ATELIER DE COUTURE DE MARTINE SE SITUE AU 2 RUE DU PARC MAIL À
UZEL. CONTACT : MARTMCOUTURE@GMAIL.COM
02 96 25 27 72 - 07 80 09 97 50



GNOME PROD

ENTREPRISE LUDIQUE
DE LOISIRS IMMERSIFS
ET INTERACTIFS



Arnaud DEROUBAIX et Marie JEGOUSSE de l'entreprise GNOME Prod sont les créateurs du jeu "L'enferluzée des taites de lin, l'éqerouée a Jane Ghillon".

Concepteur de balades enquêtes, d'escape-game, de rallyes, de parcours ludiques grandeur nature... le duo a écrit le scénario, créé les supports, a réalisé et mis en scène les parties filmées. Une grande aventure pour eux aussi car il a fallu ajouter à tout ce travail la dimension de la langue galloise.

**"ENTENDRE LES JOUEURS
ÉCHANGER EN GALLO, C'EST
VRAIMENT TROP BIEN !"**

Pour ce les films, ils ont été accompagnés par Alexandra LE GAVRE, vidéaste - réalisatrice.



LE DUO CAC SUD 22

UN BINÔME AU
SERVICE DU JEU

Anita ROUAULT est Présidente du CAC Sud 22. A titre personnel et professionnel, elle s'investit passionnément dans la volonté de développer et de :

**"FAIRE VIVRE LE GALLO
D'UNE MANIÈRE
MODERNE, ANCRÉE SUR
LA VIE ACTUELLE D'UN
TERRITOIRE ET DE SES
HABITANTS"**

Elle est accompagnée dans la gestion des projets en langue galloise par Julien PARAISSO, coordinateur patrimoine.

Créativité, efficacité et professionnalisme sont au cœur de ce duo de choc ! L'équipe prépare déjà de nouveaux projets...



INCRIVEZ-VOUS À NOTRE
LETTRE MENSUELLE



POUR NE RIEN MANQUER DES ACTUALITÉS, SUIVEZ-NOUS !





LES ACTEURS

De nombreux acteurs bénévoles ont donné de leur temps et de leur talent au service de ce projet ! Réunions de préparation, apprentissage du texte, essais scéniques et costumes, tournage ... Un grand merci à eux pour leur investissement tout au long de ces derniers mois :

**Touène AGHESSE
Paul COLLET
Franq DOUAGLIN
Ereno FASQUELLE-SORRE
Amandine GRAVIER
Kévin LE PETIT
Huguette ROCABOY**



TOUÈNE

AGHESSE

CHARGÉ DU DÉVELOPPEMENT
ENSEIGNEMENT DU GALLO

INCARNE JAN DUPRÈ

Touène est originaire de Blain. Le gallo, il l'a appris dans sa famille.

"On parlait gallo chez moi et aussi chez les voisins, les gens dans les assemblées. Pour moi, c'est mon parlement de qheur !" Pour lui,

"LE GALLO FAIT LE LIEN ENTRE LES RANGS D'ÂGE. IL NOUS PERMET DE COMPRENDRE LA VIE DE CHACUN ET C'EST UN LIEN ENTRE LES PAYS."

Dans le jeu, il incarne Jan DUPRÈ : *"Mon personnage, c'est une "maovaeze bête", un gars bien de son temps qui ne pourrait pas évoluer aujourd'hui. Il n'est pas sympathique."*

Pour Touène, ce projet est très important car, il donne des occasions de parler la langue en dehors des sphères de formations ou d'écoles.



PAUL COLLET

AGRICULTEUR

INCARNE LE CONTE EMILE DE LA ERNAODIÈRE

Paul est originaire de Trévé. Le gallo est la langue qu'il a entendu depuis l'enfance.

"Mon père était meunier alors pendant ses tournées de pouchées dans les fermes, j'en ai connu qui ne parlaient que le gallo."

"ACTEUR DANS LA TROUPE DES PRÉCHOUS, JE VOULAIS JOUER UN RÔLE ET ME SURPASSER UNE FOIS DE PLUS EN GALLO"

Dans le jeu, il incarne le Conte Emile de la ERNAODIERE : *"Mon personnage est hautain malgré sa défortune. C'est la caricature du gars de la haote-penâ."*

Pour Paul, faire ce projet c'est apporter de la nouveauté aux gens et leur faire découvrir tout un nouveau monde intéressant !



FRANQ DOUAGLIN

COMÉDIEN

INCARNE UJÈNE BLLANC

Franq est né à Rennes et sa famille est originaire de Saint-Etienne-en-Coglès. Son père contait en gallo, sa tante parlait aussi beaucoup la langue.

Franq lit beaucoup de livres en gallo. *"Pour moi, le gallo est un espace de vérité. Quand je conte en gallo, je suis vraiment moi. Je peux mettre le dynamisme qu'avait ma tante. Quand mon père contait en français, il se restreignait et quand il contait en gallo, c'était comme une fusée volante."*

"QUAND JE CROCHE DANS LE GALLO, ÇA ME NOURRIT, ÇA ME RECONTITUE !"

Dans le jeu, il incarne Ujène BLLANC : *"Mon personnage n'a pas l'air benéze. Il est aigri, renfermé sur lui. Il n'a pas un regard positif sur le monde et les gens."*

Pour Franq, ce projet est ancré dans la culture de Bretagne par sa langue et par son histoire.



ERENO FASQUELLE -SORRE

ÉTUDIANT EN MUSICOLOGIE

INCARNE ANJÈLE GHILLARD

Ereno est né à Fougères et a vécu à Pont-Péan et à Hirel.

"Le gallo je le connais de ma mère. J'ai toujours su que mes grands-parents parlaient gallo et j'étais embêté d'en savoir si peu. J'incite ma mère à me parler en gallo."

**"JE VEUX MONTRER AUX GENS
QUE LE GALLO EST UNE
LANGUE INTÉRESSANTE ET
VIVANTE !"**

Dans le jeu, il incarne Anjèle GHILLARD :
"Mon personnage est l'amie d'enfance de Jane. C'est une tisserande très créative. Elle est courageuse et a réussi à s'en sortir !"

Pour Ereno, ce projet lui permet de participer à rendre le gallo plus visible et y participer fut une très bonne surprise !



AMANDINE GRAVIER

ANIMATRICE THÉÂTRE ET
COMÉDIENNE

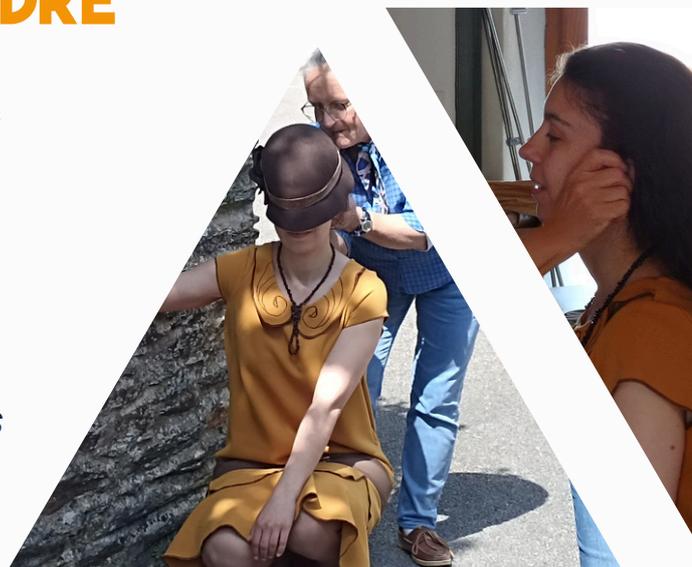
INCARNE JANE GHILLON

Amandine est née à Paris. *“Je ne parle pas gallo, j’ai commencé à le pratiquer au CAC Sud 22 directement en faisant des petites capsules radio. Pour moi, cette langue a été une véritable découverte quand je suis arrivée en Centre-Bretagne.”*

"LE GALLO, IL FAUT LE RENDRE ATTRACTIF. ÇA VA AVEC LA MODERNITÉ !"

Dans le jeu, elle incarne Jane GHILLON : *“Mon personnage est une jeune femme moderne. Imaginez : photojournaliste dans les années 20 ! Elle est énergique et en ça on se ressemble. Et J’ADORE sa robe !”*

Pour Amandine, ce projet est une idée merveilleuse, ça casse l’idée du gallo dit ancien pour l’amener dans un contexte très actuel.



KEVIN

LE PETIT

PROFESSEUR DES ÉCOLES

INCARNE COLÂS MORÈ

Kevin est né dans le Léhon. Il est du côté de Dinan désormais. Il est enseignant en école Diwan. *“J’ai le gallo de mon grand-père, puis je l’ai appris au lycée et je continue de prendre des cours dans un atelier.”*

"LE GALLO C'EST UNE LANGUE DE COEUR. JE L'AI TOUJOURS ENTENDU ET IL Y A ENCORE BIEN DU MONDE À LE PARLER !"

Dans le jeu, il incarne Colâs MORE : *“Mon personnage est assez peureux, il hésite beaucoup mais il est audacieux voire un peu progressiste tout de même”*

Pour Kevin, le projet est moderne et permet de montrer que le gallo est une langue de communication.



HUGUETTE ROCABOY

FACTRICE RETRAITÉE

INCARNE MADO FERRON

Huguette est née à Gomené et vit maintenant à Plessala. Le gallo est sa première langue. Elle l'a aussi partagée dans ses tournées de factrice.
"Pour moi, c'est vraiment un plaisir de parler gallo, même avec les copines qui ne le parlent plus."

**"LE GALLO ? JE SUIS NÉE
DEDANS MA PETITE FILLE ! IL
FAUT ÉVITER QU'IL SE PERDE."**

Dans le jeu, elle incarne Mado FERRON : *"Mon personnage, ce n'est pas moi du tout. C'est une femme très à poigne, avec un sacré caractère"*

Pour Huguette, c'est un bonheur de faire ce projet ! Il va valoriser le gallo et attirer les gens ne serait-ce que par la curiosité !





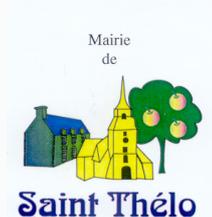
PARTENAIRES

De nombreux partenaires institutionnels ont rendu ce projet possible : Le Ministère de la Culture, la Région Bretagne, le Département, Loudéac Communauté Bretagne Centre, la Mairie de Le Quillio, de Saint-Thélo, de Laurenan et de Loudéac.

Des partenaires du territoire ont aussi été indispensables : La route du Lin, l'Institut du gallo, l'atelier de tissage de Claire Aubert, le Courrier Indépendant et l'ODCM !



Bretagne Centre





ANNEXES

FICHE DE LOCATION

ARTICLES DE PRESSE



**LE TOUT PREMIER
JEU D'ENQUÊTE
ENTIÈREMENT
EN GALLO !**



**Mais qui a bien pu voler
les plaques photos de Jeanne ?**

**A vous de le découvrir dans cette enquête
aux multiples rebondissements ! Soyez attentifs
aux indices dissimulés sur les panneaux et
écoutez les témoignages des différents
protagonistes grâce à vos tablettes ou smartphones !
Prêts à remonter le temps à la découverte de notre
belle langue de centre Bretagne ?**

**Mairies, médiathèques, lieux de formation...
En intérieur ou en extérieur ! Demandez la location de ce
jeu unique en Bretagne !**

**patrimoine@cacsud22.com
02 96 28 93 53**



**Côtes d'Armor
le Département**



MATÉRIEL NÉCESSAIRE

7 GRILLES

14 CROCHETS

1 TABLE (2,40X1,20M)

MATÉRIEL PRÊTÉ

2 ROLL-UP

7 PANNEAUX

1 NAPPE

1 COFFRE ET SON CONTENU

4 TABLETTES



LOCATION

Weekend..... 150€

Semaine..... 300€

Caution..... 500€

Maître du jeu spécial
en costume..... Sur devis

Le tarif comprend un tutoriel, une démonstration
et une formation d'un maître du jeu par un membre du CAC Sud 22.

L'ensemble du matériel loué est à prendre et à retourner
au CAC Sud 22, 27 rue de Cadézac, 22600, Loudéac.

LE TEASER



OUEST FRANCE
-07/06/2024

Accueil > Bretagne > Culture bretonne



VIDÉO. Un jeu d'enquête grandeur nature en gallo à découvrir dans les Côtes-d'Armor

Un jeu d'enquête grandeur nature en gallo a été créé par le comité d'action culturelle du sud des Côtes-d'Armor (Cac Sud 22). Au terme d'un an de travail, plusieurs vidéos ont été tournées dans le village de Saint-Thélo et seront dévoilées le samedi 22 juin 2024.

<https://www.ouest-france.fr/bretagne/culture-bretonne/video-un-jeu-denquete-grandeur-nature-en-gallo-a-decouvrir-dans-les-cotes-d-armor-0f5d7a04-0a4e-3b4b-8d91-e19de9f38ffe>

Plongez dans l'ambiance des Côtes-d'Armor des années 1920 pour mener une enquête en gallo

Un jeu d'enquête grandeur nature en gallo a été créé par le comité d'action culturelle du sud des Côtes-d'Armor (Cac Sud 22). Au terme d'un an de travail, plusieurs vidéos ont été tournées dans le village de Saint-Thélo et seront dévoilées samedi 22 juin 2024.

Ouest-France
Pauline BOURDET

Publié le 09/06/2024 à 10h02



Les bénévoles du Cac Sud 22 ont tourné plusieurs vidéos dans le bourg de Saint-Thélo (Côtes-d'Armor), vendredi 10 mai 2024. | OUEST-FRANCE

OUEST FRANCE
-09/06/2024

<https://www.ouest-france.fr/bretagne/culture-bretonne/plongez-dans-l-ambiance-des-cotes-darmor-des-annees-1920-pour-mener-une-enquete-en-gallo-42b2eb18-2325-11ef-950f-122928859832>



**COURRIER
INDEPENDANT –
10/06/2024**

VIDEO. Centre Bretagne : un jeu de piste grandeur nature tout en gallo

Le CAC Sud 22 va sortir, en juin 2024, un jeu d'enquête en gallo au cœur de la Bretagne et du pays de Loudéac des années 1920.

 actu.fr

https://actu.fr/bretagne/saint-thelo_22330/video-centre-bretagne-un-jeu-de-piste-grandeur-nature-tout-en-gallo_61052027.html

**LE TÉLÉGRAMME
– 12/06/2024**



Le tournage du premier jeu de piste en gallo est en boîte

Vendredi 10 mai, dans le Centre-Bretagne, le tournage du tout premier jeu de piste en langue gallo a été réalisé. Grâce à cet outil, le Cac Sud 22 et GNome Prod ont pour ambition de valoriser le...

 Le Télégramme / May 12

<https://www.letelegramme.fr/cotes-d-armor/loudeac-22600/avec-le-tournage-du-premier-jeu-de-piste-en-gallo-le-patois-est-mis-a-lhonneur-dans-le-kreiz-breizh-6582650.php>