

## PAULINE RIP ET JONAS HEJDUK

s'appliquent à répandre des éléments fictionnels dans les espaces domestiques afin de contribuer à ce qu'ils nomment la "préservation d'un patrimoine imaginaire". Ils se sont suivis tout au long de leur formation académique (Design Academy Eindhoven, Gerrit Rietveld Academie Amsterdam, EESAB Rennes), avant de fonder Dungeon & Design à Rotterdam. Au sein de ce studio, ils explorent des récits alternatifs — émergents ou oubliés — mêlant artisanat et données irrationnelles, dans des projets auto-initiés ou commandés, à la croisée du design industriel et de la scénographie.

Ils codirigent une classe de Master en Design & Architecture Intérieure à LISAA Paris 13, et sont régulièrement invités à enseigner ou animer des workshops dans des institutions européennes telles que la Gerrit Rietveld Academie (Amsterdam), la Listaháskóli Íslands (Reykjavik) ou l'EESAB (Rennes/Lorient).

Leur travail a été reconnu dans plusieurs concours, notamment en tant que finalistes de Design Parade 2022 (Hyères, Villa Noailles), et publié dans des médias tels que Étapes, Dezeen, DAMN, Dazed, Cœval...

Ils ont été accueillis en résidence à la Mediamatic Foundation (Amsterdam, 2022), à la Villa Rohannec'h à Saint-Brieuc (2024) et leurs projets ont été exposés dans des lieux tels que le Taiwan Design Museum, la Watermark Gallery (Séoul), la Dutch Design Week (Eindhoven), le Salone del Mobile (Milan), la Venice Design Biennale ou le Center for Book Arts (New-York).

Un très grand merci aux fantastiques stagiaires de l'EESAB qui ont activement participé à la production de l'installation : Charline Lennon (Brest), Lila Collet (Lorient), Maël Zidane (Lorient), Romane Togni (Lorient) et Titouan Lecomte (Lorient)

# AUTOUR DE L'EXPOSITION

## À LA CHAPELLE DU SAINT-ESPRIT

**VERNISSAGE LE SAMEDI 14 JUIN À 18H30**

- + **Concert Cheval de Trait** : une musique celtique électronique conciliant culture rave contemporaine et tradition de légendes bretonnes chantées.
- + **Buffet design culinaire** aux couleurs de la Tannerie Fantastique pensé par Dungeon & Design en collaboration avec Romane Togni.
- + **Performance** du Collectif Klam avec des élèves de l'école Diwan d'Auray.

**VISITES COMMENTÉES**

Tous les samedis à 11h

**DÉCOUVERTE  
DE L'EXPOSITION  
DANS LE NOIR**

Tous les samedis à 17h

**VISITES EN BRETON**

Sur demande auprès des médiatrices du 5 juillet au 13 août

**JEUX ET MANIPULATION  
DE MATIÈRES**

À découvrir sur place

**EXPOSITION  
EN NOCTURNE**

Samedi 21 juin jusqu'à 22h  
à l'occasion de la Fête  
de la musique

**RENDEZ-VOUS CONTES**

Jeudi 17 juillet à 18h30

Sur inscription :  
[athena-auray.mapado.com](http://athena-auray.mapado.com)

**ATELIER  
« FAITES LA PEAU  
À VOTRE CRÉATURE  
IMAGINAIRE »**

**CRÉATION DE TAPIS**  
Samedi 19 juillet à 10h et 14h  
Sur inscription :  
[athena-auray.mapado.com](http://athena-auray.mapado.com)

**VISITES EN PRÉSENCE  
DES ARTISTES**

Dimanche 20  
et lundi 21 juillet

TOUTES LES ANIMATIONS  
SONT GRATUITES

# LA TANNERIE FANTASTIQUE

## EXPOSITION MONUMENTALE

### DESIGN + FICTION + FRISONS



**DUNGEON & DESIGN :  
PAULINE RIP & JONAS HEJDUK**

## 14.06.25 • 21.09.25

**CHAPELLE DU SAINT-ESPRIT**

DU LUNDI AU SAMEDI 10H30-12H / 14H-18H  
DIMANCHE 14H-18H / FERMÉ LE MARDI  
ET À SAINT-GOUSTAN EN CONTINU

ACCÈS LIBRE & GRATUIT



## AURAY

[WWW.AURAY.FR](http://WWW.AURAY.FR)  
RUBRIQUE CULTURE-LOISIRS

**CONTACT**

CENTRE CULTUREL ATHÉNA / AURAY

02 97 56 18 00

[ESPACE.ATHENA@VILLE-AURAY.FR](mailto:ESPACE.ATHENA@VILLE-AURAY.FR)



## LA TANNERIE FANTASTIQUE

### EXPOSITION MONUMENTALE

## 14.06.25 • 21.09.25

**CHAPELLE DU SAINT-ESPRIT**  
DU LUNDI AU SAMEDI 10H30-12H / 14H-18H  
DIMANCHE 14H-18H / FERMÉ LE MARDI  
ET À SAINT-GOUSTAN EN CONTINU

ACCÈS LIBRE & GRATUIT

**AURAY**  
[WWW.AURAY.FR](http://WWW.AURAY.FR)



Cultures et Droits culturels  
Centre Culturel Athéna  
Place du Gohérez 55400 AURAY  
02 97 56 18 00  
[espace.athena@ville-auray.fr](mailto:espace.athena@ville-auray.fr)  
[athenaauray.com](http://athenaauray.com) - [www.auray.fr](http://www.auray.fr)

Visuel : Dungeon & Design - Conception : CDC / Ville d'Auray

## PAULINE RIP ET JONAS HEJDUK

ont toujours aimé raconter des histoires, puisant leur inspiration autant dans les récits transmis par les mots que dans ceux soufflés par certains lieux. Comment mieux croire au mythe de Merlin qu'en se tenant face à son tombeau, en forêt de Brocéliande ? Selon eux, c'est en tuant le mythe qu'on le fait vivre — une idée fondatrice pour

### La Tannerie Fantastique.

**« On a toutes les raisons de s'inquiéter de la disparition des espèces qui existent aujourd'hui. Mais qui s'inquiète de la disparition des êtres qui n'existent pas ? Car eux aussi sont très menacés ! »**

BILL FRANÇOIS, L'ÉLOQUENCE DE LA SARDINE, ÉD. FAYARD, 2019.

## MÊLANT DESIGN ET FOLKLORE, ONIRISME ET CONTE MACABRE, HUMOUR ET TENSION NARRATIVE,

cette installation monumentale plonge le visiteur dans l'univers d'une tannerie bretonne où l'on travaille les peaux de créatures imaginaires. Elle fait écho à une réalité locale : à Auray, deux tanneries auraient jadis pollué les eaux jusqu'à provoquer un décès par tétanos. Ce fait divers sert de point de départ pour aborder des enjeux contemporains : l'exploitation du géant Hok-Bras devient une métaphore du contrôle humain sur la nature et de l'appauvrissement des sols ; s'ensuit l'émergence d'une nouvelle divinité protectrice de la mythologie celtique, Kolos Glas le colosse d'algues vertes né de la pollution, transformant ainsi un symbole décrié en figure écologique.

## L'ESPACE REGORGE DE CLINS D'ŒIL À LA CULTURE BRETONNE :

motifs inspirés des costumes traditionnels, palette chromatique, hommage à l'artiste Jeanne Malivel, inspiration culinaire, chant vannetais... Jusqu'à ne plus savoir si c'est la réalité qui inspire la fiction ou l'inverse. Les objets scénographiques — bancs, miroirs, lampes, vases, couvertures — restent fonctionnels en milieu domestique, en écho à la démarche de Dungeon & Design, qui vise à faire entrer la fiction dans nos intérieurs. Aucun cuir animal n'a été utilisé : les deux designers croient au pouvoir de la fiction pour repenser nos modes de vie et nos cultures matérielles, en accord avec la sobriété et le respect du vivant.

Car la fiction, par essence, libère les imaginaires.

## Dans un recoin mystérieux

de Bretagne, une tannerie aussi prospère que sinistre retenait en captivité le géant métamorphe Hok-Bras, afin de lui prélever ses somptueuses peaux. Capable de se muer en créature d'eau, de feu ou de forêt, ce dernier laissait derrière lui, à chaque transformation, une enveloppe précieuse que les tanneurs exploitaient sans scrupules. Mais cette richesse avait un coût : la tannerie, d'une arrogance crasse, rejetait ses déchets dans les eaux alentours, souillant les rivières et les terres chéries des villageois, dont le destin demeurerait étroitement lié à celui du géant asservi. Jusqu'au jour où, lors d'une grande marée orageuse, un colosse d'algues vertes surgit des eaux corrompues d'une rivière voisine. Il avançait, terrible et majestueux, en direction de la tannerie. C'était Kolos Glas, divinité bretonne nouvellement née du chaos putride, hâtée de rétablir un ordre naturel bafoué...

**Rendez-vous  
à la Chapelle du Saint-Esprit  
pour la suite de l'histoire.**

...