

# LES RiB!N' DE L'IMAGINAIRE

BRETAGNE <sup>83</sup>

TOUT  
commence  
en FINISTÈRE

## TROPELL | L'ARBRE CREUX

DE CHAPE&MACHE  
À L'ÎLE AUX VACHES /  
KERLOUAN

DE L'ARTISTE NUSH  
À LA BASILIQUE NOTRE-DAME /  
LE FOLGOËT



2

sites  
d'exception  
en Côte des  
Légendes

œuvres  
grandeur nature

collectifs  
d'artistes

saison #02

ART  
NATURE  
LÉGENDES

DANS LE CADRE DE LA

FABRIQUE  
D'IMAGINAIRE  
CÔTE DES LÉGENDES

BLEUVEON

CÔTE DES  
LÉGENDES  
NORD BRETAGNE



Communauté Lesneven  
Côte des Légendes  
Kumuniezh Lesneven Aod ar Mojennoù



# FABRIQUE D'IMAGINAIRE

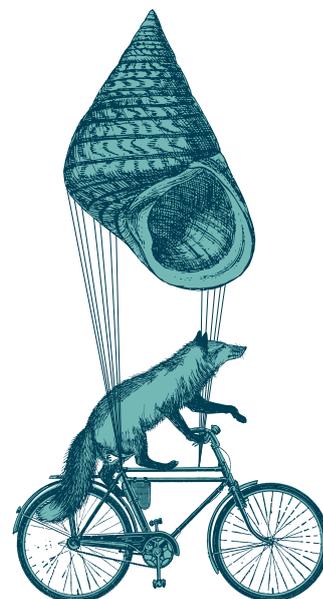
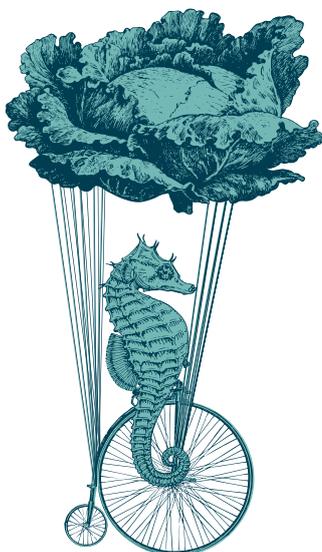
## CÔTE DES LÉGENDES

**La Côte des Légendes** est riche en patrimoines et en récits transmis de génération en génération ; chaque pierre, chaque source est habitée par une histoire !

**Tourisme Côte des Légendes**, émanation créative de la Communauté de Communes, est chargé de valoriser et de faire vivre le patrimoine de ce territoire riche mais encore méconnu.

Face à ce constat, la Communauté de Communes a ancré **l'art et les légendes** au cœur de son projet de territoire. De cette volonté politique forte, associée à une véritable dynamique participative, est née la **Fabrique d'Imaginaire**. Conduite par **Tourisme Côte des Légendes**, ce projet *made in Côte des Légendes*, a pour ambition de faire vivre le territoire à tout moment de l'année grâce à l'art et aux artistes.

Ouverture, convivialité et fantaisie sont les mots d'ordre de la **Fabrique d'Imaginaire** ; son objectif n'est autre que de faire de la Côte des Légendes une vraie usine à rêves en faisant tourner à plein régime les mécaniques de l'imagination. Vaste programme qui est conçu pour durer et ça, ça n'a rien d'une légende !



# FABRIQUE D'IMAGINAIRE

## CÔTE DES LÉGENDES

Ce travail de fond aux frontières de la culture, du tourisme et du citoyen a des objectifs à la fois divers et complémentaires :

- positionner : faire de la Fabrique d'imaginaire un véritable marqueur territorial et donner une image dynamique de la Côte des Légendes,
- fédérer : faire de ce projet de territoire un outil pour tisser des liens entre les générations, les associations du territoire, les communes,
- développer tout au long de l'année une offre culturelle à même de générer des retombées économiques directes et indirectes,
- valoriser via un moyen ingénieux les richesses du territoire (patrimoine, nature, scène artistique locale...),
- sensibiliser les habitants aux légendes pour en faire un aspect partagé par tous et ainsi renforcer le sentiment d'appartenance de la population locale à son territoire.

Une importance particulière a été apportée à irriguer toutes les communes de la Côte des Légendes et à animer le territoire tout au long de l'année.

La Fabrique d'Imaginaire : 3 actions différentes pour 1 projet de territoire global

Réfléchir c'est bien, agir, c'est bien aussi ! Ainsi a émergé des cerveaux *made in* Côte des Légendes, le triptyque d'actions suivantes :

- **Les P'tites Fabriques** : spectacles conviviaux en basse saison (d'octobre à mai) au cours desquels les arts se mélangent autour de spectacles dans des lieux de patrimoine intimistes et habituellement fermés aux visiteurs.
- **Les Ribin' de l'Imaginaire** : 2 installations artistiques inaugurées chaque année grâce aux résidences de création d'artistes plasticiens dans deux communes du territoire.
- **La Grand' Fabrique** : grand rendez-vous autour de l'Imaginaire les 29, 30 et 31 mai 2020.

# LES RIBIN' DE L'IMAGINAIRE

ART CONTEMPORAIN,  
RANDONNÉE ET  
LÉGENDES

Les habitants et les visiteurs de la Côte des Légendes vont devoir s'habituer à découvrir chaque année deux nouvelles œuvres d'art aux abords des chemins de randonnée du territoire. Et oui, les Ribin' de l'Imaginaire sont lancés, et ça n'est pas prêt de s'arrêter ! ! Mais qu'est ce donc que cette histoire ?

## RIBIN' DE L'IMAGINAIRE

**Chemin de traverse,  
petite route en breton**

**ADN de notre territoire :  
légendes et histoires en tous genre**

L'objectif in fine est de créer un véritable chemin artistique et original pour vous faire découvrir notre patrimoine de pierre et de mots. Amateurs d'art et de nature, vous serez ravi de découvrir le regard moderne et ludique porté par chaque artiste des Ribin' de l'Imaginaire sur une légende bien de chez nous. N'hésitez plus, empruntez avec nous les chemins de traverse de l'art : les Ribin' de l'Imaginaire !

**Découvrez l'esprit des Ribin' de l'Imaginaire grâce à nos vidéos :**  
**LIENS YOUTUBE**

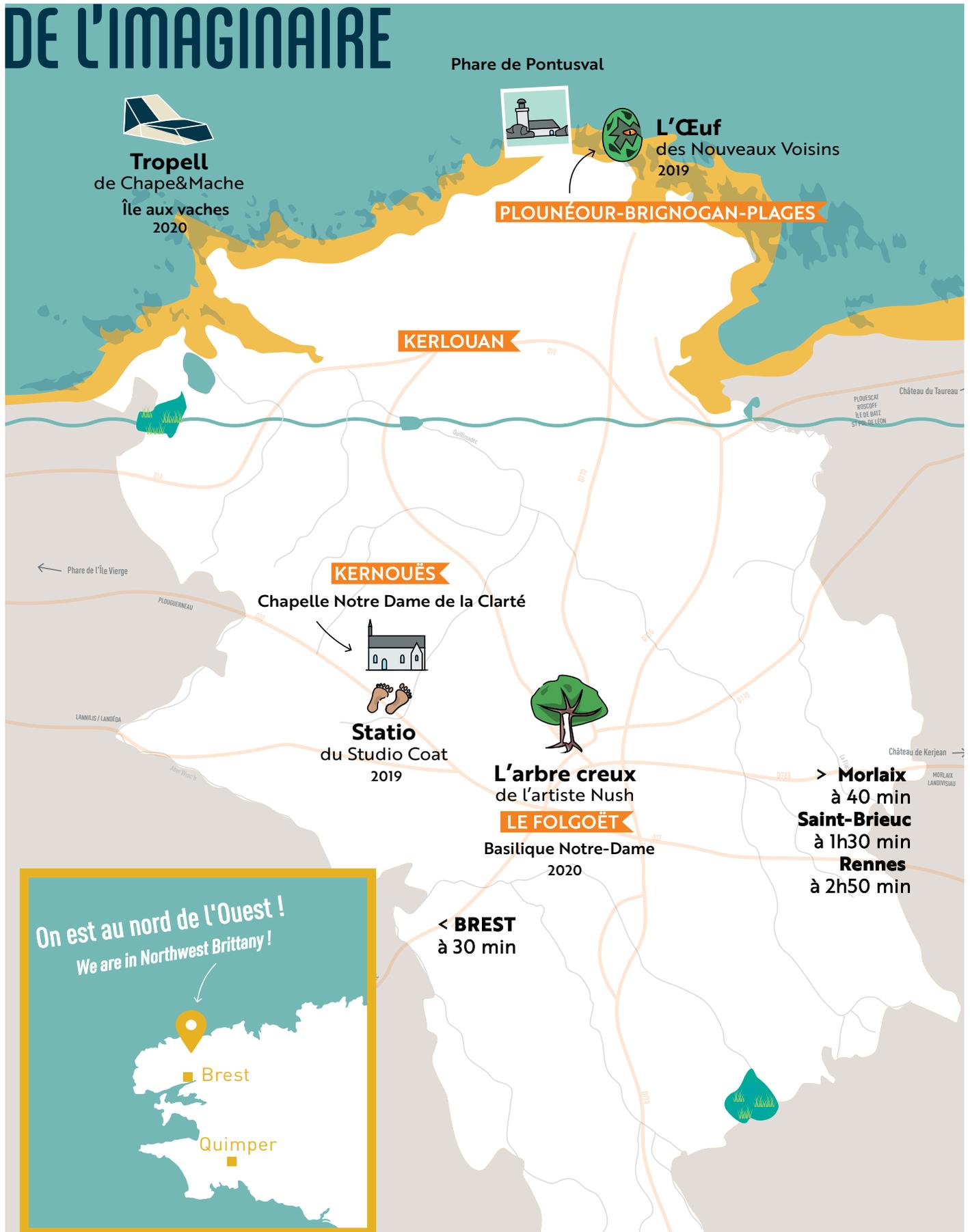
**«LES RIBIN' DE L'IMAGINAIRE - STATIO DU STUDIO COAT À KERNOUËS »**

et

**«LES RIBIN' DE L'IMAGINAIRE - L'ŒUF DES NOUVEAUX VOISINS  
À PLOUNÉOUR-BRIGNOGAN-PLAGES»**

# LES RiB!N' DE L'IMAGINAIRE

LES ŒUVRES SUR LE TERRITOIRE



# STATIO

STUDIO COAT (Coat-Méal, 29)  
**CHAPELLE NOTRE DAME DE LA  
 CLARTÉ / KERNOUËS**

Coordonnées GPS : 48.590749, -4.351113



**On raconte que la fontaine de cette charmante chapelle serait miraculeuse. Qu'à cela ne tienne, venez tester ces ouï-dire et ce drôle de tapis articulé.**

## **Le lieu : Chapelle Notre-Dame de la Clarté à Kernouës**

Reconstruite en 1837, cette humble chapelle a pour cadre un joli jardin planté d'hortensias dans une campagne verdoyante. À côté de la porte, une fontaine probablement préchrétienne prend sa source sous l'édifice. Un lavoir complète cet ensemble paisible.

## **La légende : La fontaine qui fait marcher**

La tradition veut qu'elle ait le pouvoir de guérir les enfants qui tardent à marcher. L'histoire raconte qu'on les roulait sur l'autel de la chapelle, sous laquelle se trouve la source miraculeuse, afin qu'ils apprennent au plus vite à se tenir debout !

## **Les artistes : Studio Coat**

Equipe créative basée à Coat-Méal, Studio Coat réunit l'énergie d'artistes, d'ingénieurs et d'artisans. Leur travail part d'un constat : l'espace public manque d'espace de détente et de rencontres. Les ingénieux artistes du Studio Coat, représentés par Amine Benattabou, Edgar Flauw et Leah Geay, nous invitent ainsi à prendre le temps, partager un moment convivial et confortable grâce à l'œuvre *Statio*.

## **La randonnée : « le circuit de Pont Glaz »**

Accordez-vous une pause bien méritée sur *Statio* pendant cette randonnée de 10,5 km (2h45), balisage bleu. Fiche rando disponible aux bureaux d'informations touristiques de Tourisme Côte des Légendes ou sur [www.cotedeslegendes.bzh](http://www.cotedeslegendes.bzh).

**Plus d'informations :** <https://www.fabriquedimaginaire.bzh/evenements/statio>



# VOIR LA VIDÉO

**Découvrez l'esprit des Ribin' de l'Imaginaire grâce à notre vidéo :**

**LIEN YOUTUBE : «LES RIBIN' DE L'IMAGINAIRE - STATIO DU STUDIO COAT À KERNOUËS »**



# L'ŒUF

LES NOUVEAUX VOISINS  
(Strasbourg, 67)  
**PONTUSVAL / PLOUNÉOUR-  
BRIGNOGAN-PLAGES**

Coordonnées GPS : 48.677100, -4.341141



**Un œuf de dragon a été découvert à proximité de la pointe de Pontusval. Vous n'en croyez pas vos oreilles ? Venez découvrir cette œuvre d'art grandeur nature et la légende qui y est associée.**

## **Le lieu : Phare de Pontusval à Plounéour-Brignogan-Plages**

Construit en 1869, il fête donc en 2019 ses 150 ans. Classé monument historique, il est aujourd'hui habité par l'ancienne gardienne. Avec ses 14,5 mètres de haut, il se la joue modeste, mais il est le phare breton le plus photographié en Europe.

## **La légende : Le dragon de l'Elorn**

On raconte que deux chevaliers secoururent le seigneur Elorn, alors sur le point de sauter de son château à La Roche-Maurice, près de Landerneau. Une fois sauvé, le désespéré Elorn raconta qu'un dragon affamé terrorisait son fief et sa famille. Ce dragon mangeait un sujet du seigneur Elorn tous les samedis et le sort venait de désigner son fils. Face à ce terrible récit, les chevaliers décidèrent de l'aider à se débarrasser du dragon : ils le capturèrent et vinrent le jeter à Pontusval. Pontusval signifierait d'ailleurs, en ancien breton, « le gouffre où la bête fut noyée ».

## **Les artistes : Les Nouveaux Voisins**

L'atelier a été fondé en 2011 à Strasbourg, par Nicolas Grun et Pierre Laurent. Tous deux architectes, ils mettent un point d'honneur à mettre du sens et du rêve dans leur création plastique. Avec L'Œuf, ils nous font redécouvrir la légende du Dragon de l'Elorn, s'adaptent au paysage exceptionnel de Pontusval tout en offrant aux visiteurs un abri opportun sur le GR®34

## **La randonnée : «Circuit du phare»**

Partez à la découverte de *L'Œuf* de Pontusval en parcourant cette randonnée de 8 km (2h30), balisage vert. Fiche rando disponible aux bureaux d'informations touristiques de Tourisme Côte des Légendes ou sur [www.cotedeslegendes.bzh](http://www.cotedeslegendes.bzh).

**Plus d'informations :** <https://www.fabriquedimaginaire.bzh/evenements/loeuf>



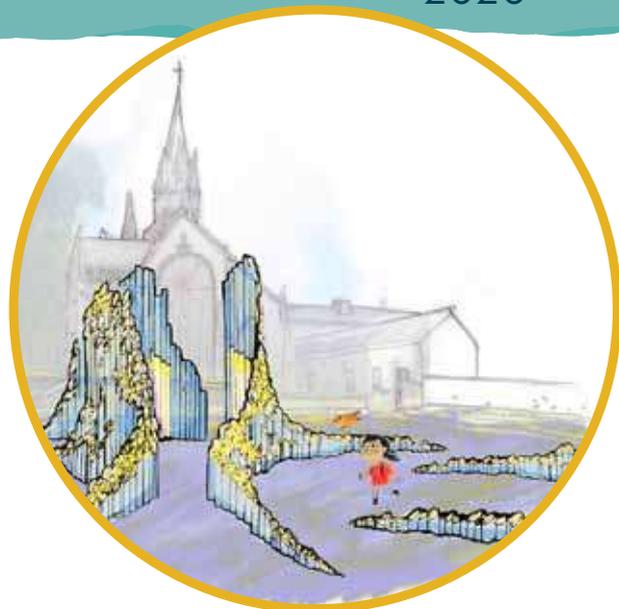
# VOIR LA VIDÉO

Découvrez l'esprit des Ribin' de l'Imaginaire grâce à notre vidéo :

**LIEN YOUTUBE : «LES RIBIN' DE L'IMAGINAIRE - L'ŒUF DES NOUVEAUX VOISINS À PLOUNÉOUR-BRIGNOGAN-PLAGES»**



# L'ARBRE CREUX



ANNA HACHANI alias NUSH (Meymac, 19)  
**VERGER DE LA BASILIQUE NOTRE-DAME /  
LE FOLGOËT**

Coordonnées GPS : 48.560908, -4.334474

**Allons nous perdre dans le bois de L'arbre creux, territoire imaginaire créé en lisière de la Basilique Notre-Dame du Folgoët afin d'aiguiser nos sens et de les soustraire à l'attendu !**

## **Le lieu : la basilique Notre-Dame du Folgoët.**

La basilique Notre-Dame du Folgoët est un joyau de l'architecture gothique de style flamboyant. Lieu de pèlerinage important depuis Anne de Bretagne, sa renommée est en grande partie due à la légende à l'origine du lieu.

## **La légende : Salaün ar Foll, le fou du bois**

Salaün ar Foll était considéré par ses contemporains comme simple d'esprit, répétant inlassablement « Ave Maria, itroun guerhès Maria (Oh! Madame Vierge Marie!) ». Il vivait dans le creux d'un arbre dans une clairière de la forêt près de Lesneven et on l'appelait « le fou du bois ». Peu après sa mort en 1358, on découvre sur sa tombe un lys sur lequel est écrit en lettres d'or : « Ave Maria ». En ouvrant sa tombe, on constate que le lys prend racine dans sa bouche. Le « miracle » attire rapidement les foules. La basilique Notre-Dame du Folgoët est ainsi construite sur le lieu où vécut et fut enterré Salaün ar Foll, le fou du bois (Fol ar c'hoad en Breton) qui a ainsi laissé son nom à la commune.

## **L'ARBRE CREUX, de l'artiste Anna Hachani alias Nush**

Jeune artiste originaire de Corrèze, Nush projette ses imaginaires dans la matière et les territoires, traçant des perspectives poétiques et créant des espaces partagés. Fascinée par la poésie des oiseaux et leur pouvoir allégorique, elle explore différentes narrations pour raconter des histoires. Avec **L'arbre creux**, elle propose ainsi aux visiteurs de la Côte des Légendes de faire un pas de côté, de quitter le chemin balisé un instant. Appelé par le chant du vent, il pourra alors se laisser guider à l'oreille entre de longues racines rampantes jusqu'au creux d'un arbre.

## **La randonnée : « Circuit sur le chemin de Quiquelleau »**

Prenez le temps de déambuler dans **L'arbre creux** du Folgoët, le long de votre randonnée de 13 km (3h15), balisage vert. Fiche rando disponible aux bureaux d'informations touristiques de **Tourisme Côte des Légendes** ou sur [www.cotedeslegendes.bzh](http://www.cotedeslegendes.bzh).

**Plus d'informations :** <https://www.fabriquedimaginaire.bzh/evenements/larbre-creux/>

# TROPELL

CHAPE&MACHE (Pantin, 93)  
**ENEZ AMANN AR ROUZ /  
 L'ÎLE AUX VACHES /  
 KERLOUAN**



**Au loin, sept silhouettes blanches et noires ont été aperçues le long du GR®34. Un troupeau se dirigeant vers l'île aux vaches ? Les vestiges d'un naufrage ? Venez découvrir cette œuvre d'art surprenante et la légende qui y est associée.**

## **Le lieu : l'île aux vaches**

Située au cœur du Pays Pagan – frange littorale de la Côte des Légendes caractérisée par la dangerosité de ses côtes – l'île aux vaches offre un paysage naturel fascinant. Pas véritablement une île, elle est accessible à pied par la plage. Si par temps clair l'île aux vaches nous offre une magnifique vue sur le phare de l'Île Vierge, c'est le lieu privilégié pour observer les écueils rocheux et la mer déchaînée.

## **La légende de l'île aux vaches**

Ce n'est pas une seule légende, mais plusieurs histoires mystérieuses qu'abritent l'île aux vaches. On raconte tout d'abord qu'il y a longtemps, les vaches venaient sur l'île pour paître. Ensuite, de l'île aux vaches, en passant par l'île d'Hamon Le Roux (Enez amann ar Rouz) ou encore l'île Poulmic, ses différentes dénominations ne sont pas toutes expliquées, ce qui participe au mystère du lieu. Enfin, n'oublions pas la légende des Naufrageurs, légende majeure du territoire dans laquelle les vaches ont une place centrale. L'île aux vaches soulève ainsi de nombreuses questions bien propices à l'imagination.

## **TROPELL de CHAPE&MACHE**

Aurélie Chapelle et David Machado sont designers. Avec CHAPE&MACHE, ils créent des installations, transforment les espaces. Avec **Tropell**, ils jouent sur notre perception : certains y verront un troupeau de vaches, d'autres de gros rochers ou encore des transats ! Les promeneurs pourront s'y installer pour se reposer, se rejoindre, discuter... À la manière d'un "Razzle Dazzle" (technique de camouflage maritime), ce cheptel de volumes est habillé d'un motif géométrique de couleur noir et blanc, faisant référence à la robe des vaches bretonnes pie noir et aux couleurs du "Gwenn ha Du". L'installation **Tropell** interpelle et contraste avec son environnement tout en étant étroitement lié à celui-ci par l'imaginaire.

## **Le sentier des Douaniers**

Partez à la découverte de **Tropell** en découvrant cette portion du GR® 34. Arpenter le fameux « sentier des Douaniers » est le meilleur moyen de capter l'esprit de la Côte des Légendes. Balisage blanc et rouge. Plus d'informations aux bureaux d'informations touristiques de **Tourisme Côte des Légendes** ou sur [www.cotedeslegendes.bzh](http://www.cotedeslegendes.bzh).

**Plus d'informations :** <https://www.fabriquedimaginaire.bzh/evenements/tropell>

# LES RiB!N' DE L'IMAGINAIRE

LE CALENDRIER 2020

## RÉSIDENCES

Les artistes seront accueillis en résidence de création afin de modifier, par leur talent, la physionomie de nos sentiers de randonnée. Ils seront sur site et ravis d'échanger avec le public sur leur travail et leur présence en Côte des Légendes :

Du 18 au 26 juin 2020

Rendez-vous possible avec l'artiste NUSH sur site dans le verger de la basilique du Folgoët (coordonnées GPS : 48.560908, -4.334474), du lundi au vendredi, de 9h à 17h.

Du 22 au 26 juin 2020

Rendez-vous possible avec les artistes de CHAPE&MACHE sur site à l'île aux vaches à Kerlouan (Coordonnées GPS : 48.657117, -4.436929), du lundi au vendredi, de 9h à 17h.

## INAUGURATIONS

### ANNULÉES

**En raison de la crise sanitaire, les inaugurations, festives et ouvertes à tous, ont été reportées à une date ultérieure.**

**Afin de faire découvrir les 2 nouveaux projets aux élus de la Côte des Légendes, une rencontre avec les artistes est organisée le vendredi 26 juin dès 14h :**

14h : rendez-vous à Enez Amann ar Rouz / l'île aux vaches à Kerlouan avec les artistes de CHAPE&MACHE ;

15h30 : rendez-vous au verger de la Basilique du Folgoët avec l'artiste NUSH.

Plus d'informations sur  
**les Ribin' de l'Imaginaire :**  
sur le site [www.fabriquedimaginaire.bzh](http://www.fabriquedimaginaire.bzh)  
la page Facebook [@Fabriquedimaginaire](https://www.facebook.com/Fabriquedimaginaire)  
et la page Instagram [@Fabriquedimaginaire](https://www.instagram.com/Fabriquedimaginaire)



FABRIQUE

DIFFÉRENTE

ARTS

IMAGINAIRE

**FABRIQUE  
D'IMAGINAIRE**  
CÔTE DES LÉGENDES

OUVERTE

ÉMOTION

MARQUANTE

PARTICIPATIVE

DÉCALÉE