

LES RiB!N' DE L'IMAGINAIRE

BRETAGNE^{BE}

TOUT
commence
en FINISTÈRE

TROPELL

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

L'ŒUF

LES NOUVEAUX VOISINS
PONTUSVAL
PLOUNÉOUR-BRIGNOGAN-PLAGES

STATIO

DE STUDIO COAT
CHAPELLE NOTRE-DAME
DE LA CLARTÉ
KERNOUËS

L'ARBRE CREUX

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

APPEL À PROJET

NOVEMBRE 2020

INSTALLATIONS
ARTISTIQUES ET
IMAGINAIRE
EN CÔTE DES
LÉGENDES



ART
NATURE
LÉGENDES

DANS LE CADRE DE LA

FABRiQUE
D'IMAGiNAIRE
CÔTE DES LÉGENDES

BLEU NEON

CÔTE DES
LÉGENDES
NORD BRETAGNE

CÔTE
DES
LÉGENDES

Communauté Lesneven
Côte des Légendes
Kumuniezh Lesneven Aod ar Mojennoù

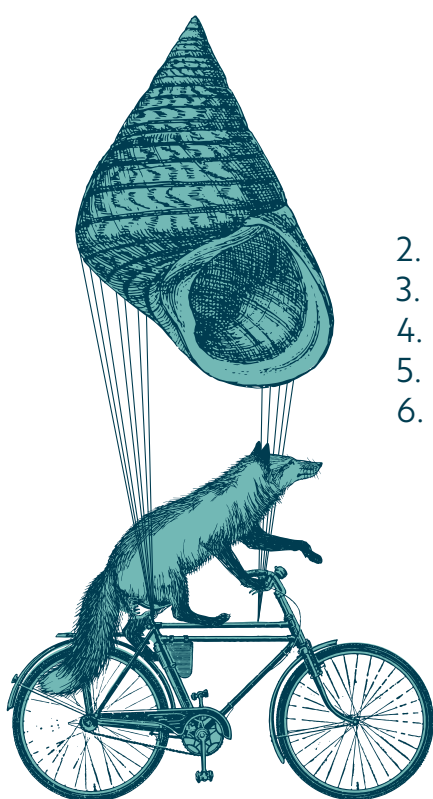
OBJET DU PRÉSENT APPEL À PROJET

Tourisme Côte des Légendes, structure communautaire en charge du développement touristique et artistique du territoire de la **Côte des Légendes** (Nord-Bretagne), développe un projet d'installations artistiques en plein air, à raison de 2 œuvres sur 2 communes distinctes chaque année ; chaque lieu étant associé à une légende.

Le présent appel à projet correspond à la troisième saison de ce projet des **Ribin' de l'Imaginaire**. Dans ce cadre, **Tourisme Côte des Légendes** souhaite faire appel aux artistes plasticiens, architectes ou collectifs d'artistes-auteurs pour la création et la réalisation d'une installation artistique en lien avec une légende du territoire.

SOMMAIRE

Contexte	p. 3
La Fabrique d'Imaginaire	p. 3
Un projet de territoire, 3 volets artistiques	p. 3
1. Les P'tites Fabriques	p. 3
2. Les Ribin' de l'Imaginaire	p. 3
3. La Grand' Fabrique	p. 3
Les Ribin' de l'Imaginaire 2020 / saison 3	p. 4
1. Description des sites d'implantation	p. 4
a. La légende de la fontaine Saint-Guérolé, commune de Saint-Frégant	p. 5
LE LIEU	p. 5
LA LÉGENDE	p. 6
b. La légende du rocher du chat, commune de Plounéour-Brignogan-Plages	p. 7
LE LIEU	p. 7
LA LÉGENDE	p. 8
2. Œuvres	p. 9
3. Calendrier	p. 9
4. Communication	p. 10
5. Budget	p. 11
6. Dossier de candidature	p. 11
a. Artiste	p. 11
b. Projet	p. 12



La Fabrique d'Imaginaire

Tout est parti d'un constat simple : un nom de territoire évocateur auquel il faut donner un sens et un contenu solide. Le territoire du Pays de Lesneven a d'ailleurs marqué sa volonté d'associer son nom à celui de **Côte des Légendes** dès sa création le 26 décembre 1994. Aussi, ce n'est pas un hasard si la **Communauté Lesneven-Côte des Légendes** a pris la décision d'inscrire la valorisation de l'univers lié au légendaire dans son projet de territoire 2015-2020. Le pilotage du projet a été confié à **Tourisme Côte des Légendes**, cheville ouvrière de la Communauté de Communes en matière de développement touristique et d'attractivité du territoire.



Le travail a été entamé en 2017 avec la constitution d'un groupe de travail aux profils variés à même de représenter la diversité du territoire. La méthodologie de travail était participative et la bonne humeur a été l'ingrédient mystère indispensable à la créativité et l'efficacité du groupe. Cette réflexion a donné lieu à 1 diagnostic, 5 comités de pilotage, 4 visites d'initiatives inspirantes en Bretagne et la définition d'un programme d'actions sur plusieurs années, avec pour accroche : « **Côte des Légendes, Fabrique d'Imaginaire** ».

Un projet de territoire, 3 volets artistiques

La Fabrique d'Imaginaire se compose de 3 volets : **Les P'tites Fabriques** (spectacle vivant), **Les Ribin' de l'Imaginaire** (arts visuels) et **La Grand' Fabrique** (festival de territoire).

1. LES P'TITES FABRIQUES (DEPUIS 2018)

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.

Découvrez **Les P'tites Fabriques** sur notre site www.fabriquedimaginaire.bzh

2. LES RIBIN' DE L'IMAGINAIRE (DEPUIS 2019)

Deux installations artistiques inaugurées chaque année grâce aux résidences de création d'artistes plasticiens dans deux communes du territoire.

Découvrez les quatre œuvres existantes [ici](#) (sélections 2019 et 2020).

3. LA GRAND' FABRIQUE (2021)

Grand rendez-vous autour de l'Imaginaire, festival de territoire, dont la première édition se déroulera les 28, 29 et 30 mai 2021.

Plus d'informations [ici](#).

Le projet artistique consiste dans la conception et la réalisation de deux œuvres d'art pérennes (3 ans) aux abords des chemins de randonnées. Chaque année, deux nouvelles œuvres, dans deux nouvelles communes du territoire, compléteront ce cheminement pour faire de **la Côte des Légendes** un puissant terrain d'expérimentation et de jeux autour de l'imaginaire. L'idée est de permettre de transformer l'espace rural et les paysages grâce à la création artistique. L'ambition est d'en faire un motif de visite pour les amateurs d'art et de nature et de porter un regard singulier, moderne voire ludique sur notre territoire via la thématique forte et ancrée de **l'imaginaire**.

Objectifs spécifiques à ce volet :

- booster notre offre randonnée, point fort du territoire ;
- inciter les visiteurs à aller dans l'arrière-pays pour homogénéiser les flux touristiques ;
- Proposer une nouvelle offre touristique attractive ;
- mettre en valeur notre patrimoine et ses légendes.

Jury :

Chaque jury sera composé à minima :

- de deux élus : un élu pilote du projet et le maire de la commune concernée ;
- de deux personnes de **Tourisme Côte des Légendes** ;
- de deux membres du comité de pilotage de la **Fabrique d'Imaginaire**.
- d'un expert en aspects techniques.

Sont admis à concourir :

Cet appel à projet s'adresse aux artistes ou collectifs d'artistes professionnels possédant un numéro SIRET (entreprise, association, Maison des Artistes ou AGESEA) pouvant facturer des prestations, des honoraires ou des droits d'auteurs.

1. DESCRIPTION DES SITES D'IMPLANTATION

Les deux légendes et sites choisis pour la saison #03 en 2021 sont :

- a. La légende de la fontaine Saint-Guérolé sur la commune de Saint-Frégant ;
- b. La légende du rocher du chat (Mean ar C'haz) sur la commune de Plounéour-Brignogan-Plages

a. La légende de la fontaine Saint-Guérolé sur la commune de Saint-Frégant

LE LIEU / FONTAINE DE SAINT-GUÉROLÉ (SAINT-FRÉGANT)

COORDONNÉES GPS : 48.600792, -4.368277



Saint-Frégant, commune d'environ 800 habitants située dans les terres, en Côte des Légendes, est riche en patrimoines, en histoires et légendes. **Saint-Frégant** vient de Fragan, le père de Guérolé devenu Saint-Guérolé par la suite, qui était comte du Léon.

La fontaine de Saint-Guérolé est située en bord de route, au lieu-dit Keravézan. La statue qui représente Saint-Guérolé date du XVI^{ème} siècle. Elle fait 70 cm de hauteur et est construite en kersantite. Saint Guérolé y est représenté en chape, avec une crosse mutilée : il tient une oie avec le gésier ouvert de la main gauche, et un œil dans la main droite. Une petite fille est représentée à ses pieds.



À NOTER :

- Le bourg de Saint-Frégant est en pleine mutation. Les abords de la fontaine vont être réaménagés : création de voies douces, destruction de la maison proche de la fontaine (à droite sur la photographie ci-dessus). Le projet d'installation d'une œuvre artistique intègre ainsi un projet plus large de valorisation de la commune.
- la fontaine se trouve sur un circuit de randonnée : « Le circuit des saveurs ». Voir la fiche randonnée [ici](#).

LA LÉGENDE DE LA FONTAINE DE SAINT-GUÉNOLÉ



Selon la légende, **Guénolé** est l'un des fils de Fragan venu du pays de Galles vers l'an 460. Fragan débarqua dans la Baie de Saint-Brieuc, s'installa dans les terres et fonda Ploufragan où naquit son troisième fils Guénolé.

Un jour, Clervie, la jeune sœur de Guénolé, s'amusait à chasser des oies sauvages autour du château paternel de Lesguern, quand une jeune oie se jeta sur elle, lui arracha un œil et l'aval.

Au même moment un ange apparut à son frère Guénolé lui ordonnant de se rendre dans sa famille, d'ouvrir le ventre de l'oie et d'en extraire l'œil de Clervie afin de le remettre à sa place.

Guénolé arriva donc, attrapa le volatile, lui fendit le ventre, récupéra l'œil et le replaça dans l'orbite de sa sœur. D'une simple mais efficace bénédiction Saint-Guénolé rendit à sa sœur l'usage de sa vue ! Le miracle eu lieu, même l'oie retrouva la vie !

La fontaine met ainsi en scène l'accident survenue à Clervie. Guénolé devint un saint moine renommé pour ses miracles, dont celui évoqué par cette fontaine.



LE LIEU / LE ROCHER DU CHAT (PLOUNÉOUR-BRIGNOGAN-PLAGES)



Plounéour-Trez est une ancienne commune située, sur la **Côte des Légendes**, au nord du département du Finistère. Le 1^{er} janvier 2017, elle fusionne avec Brignogan-Plages pour former la commune nouvelle de **Plounéour-Brignogan-Plages**, comptant près de 2000 habitants.

Entre les communes de Plounéour-Brignogan-Plages et de Goulven, il y a une grande grève de sable que l'on appelle **la Baie de Goulven**. La Baie de Goulven est une réserve ornithologique importante ; le site est protégé au titre de site Natura 2000. Dans la baie se trouve **Mean ar C'haz, le rocher du Chat**.

« À un bon kilomètre de la dune de Plounéour, et du hameau de Kerurus, se trouve Mean ar C'haz. Il s'agit d'un groupe de trois rochers, très proches les uns des autres. De loin, on a facilement l'impression qu'il n'y en a qu'un seul. Mean ar C'haz découvre à chaque marée. C'est une roche solitaire au milieu du sable, presque plat à cet endroit. »

Mikael Madeg, *Légendes du Pays Pagan*, 2008



À NOTER :

Ce lieu se trouve sur le GR© 34 (le fameux « sentier des douaniers » borde l'ensemble des côtes bretonnes sur plus de 2000 kilomètres et est emprunté chaque année par près de 9 millions d'utilisateurs).

Il est aussi sur un circuit de vélo (**le Tro vélo n°1**), très fréquentés par les cyclistes ainsi que sur une boucle de randonnée, le Circuit du Phare, visible [ici](#).

L'œuvre sera installée sur la côte, au bord du GR© 34, entre la route de Menhir et la route de Noblessa, avec vue sur la Baie de Goulven et le rocher du Chat.

LA LÉGENDE DU ROCHER DU CHAT

D'après **Légendes du Pays Pagan** de Mikaël Madeg :

Un soir, à marée basse, un chaton venant de Plounéour-Trez descendit dans la grève de sable. Il avait l'esprit d'aventure, mais peu d'expérience, surtout sur un terrain aussi immense que la Baie de Goulven. Ainsi, ne prenant pas en compte les dangers de la marée, il se retrouva bientôt très loin dans la grève.

La nuit commença à tomber. La marée, à monter ! Bien sûr, les chats voient clair la nuit, mais notre chaton n'avait aucun point de repères, il ne connaissait pas les lieux. Le temps passa et il eut faim. Il vit une grosse forme noire et s'en approcha. C'était **Mean ar C'haz**, le rocher du Chat (qui ne portait pas encore ce nom évidemment !).

Mean ar C'haz est sec dès la mi-marée. Lorsque l'eau monte, il y a du goémon et des breniques y sont cachées. La nuit, quand la marée est montée, les breniques bougent pour se nourrir. Le chaton fut donc naturellement attiré par l'odeur des coquillages. Il essaya d'en manger, sans succès : les breniques se raccrochaient vite à leur rocher, bien cachées sous leur petit bouclier pointu. Le chaton décida qu'il fallait les empêcher de se recoller au rocher.

Mais la brenique que le chaton décida de chasser ne se laissa pas faire : patte de chaton ou pas, elle se recolla au rocher dès qu'elle fut attaquée. Voilà donc notre chaton coincé entre le coquillage et le rocher !

Et dans la nuit qui venait de tomber, on entendit retentir dans la baie les miaulements du chaton essayant de convaincre la brenique de le laisser partir :

en breton

*Leh ahanon, me da leho
Pe ar mor bras va beuho*

en français

Laisse-moi et je te laisserai
Sinon l'océan va me noyer

Mais la brenique ne le laissa pas, et le chaton se noya. Désormais, en souvenir de ce moment tragique pour le chaton (mais pas pour la brenique), on appelle ce rocher **Mean ar C'haz, le Rocher du Chat**.



2. ŒUVRES

Les œuvres devront répondre aux critères suivants :

- Critère 1 : Être une œuvre originale créée in situ durant une résidence de 10 jours sur le territoire (sans compter l'inauguration). Elle pourra néanmoins être partiellement réalisée en amont en atelier ;
- Critère n° 2 : Relation harmonieuse des œuvres avec leur environnement immédiat pour minimiser les nuisances environnementale et paysagère ;
- Critère n°3 : Usage privilégié des matériaux locaux et de modes de fabrication en accord avec le territoire (savoir-faire locaux, filières courte ...). L'achat de matériaux reste à la charge de l'artiste et sera sous sa responsabilité. ;
- Critère n° 4 : Caractère innovant et contemporain de la proposition artistique. Attention, à ne pas tomber dans le piège de traiter les légendes dans leur aspect folklorique ;
- Critère n°5 : Durer de vie d'au moins 3 ans de l'œuvre et maintenance à la charge de l'artiste en cas d'anomalie technique constatée ;
- Critère n° 6 : Entretien du site minimal – favoriser la durabilité et la solidité des matériaux qui devront supporter les intempéries. Ne pas nécessiter de raccordement électrique ni de surveillance (l'usure/l'évolution dans le temps des matériaux est à bien prendre en compte) ;
- Critère n° 7 : Respecter les règles de sécurité et ne présenter aucun danger pour les visiteurs (risque de chûtes, blessures, coupures...) ;
- Critère n° 8 : le coût de la création ne devra pas excéder 6 500 € TTC tous frais compris.

La forme artistique choisie par l'artiste n'est pas un critère et aucune typologie d'art ne sera privilégiée, l'important étant de traiter l'imaginaire et les légendes sous toutes les formes.

Le seul impératif/fil rouge imposé à l'artiste est que le propos artistique de l'installation entre en résonance avec la thématique des légendes et de l'imaginaire attachée au lieu d'implantation et précisée dans cet appel à projet. Nous sommes ouverts à toutes les propositions, n'hésitez pas à nous surprendre, nous faire pleurer ou nous faire rire !

La création de l'œuvre devra être achevée à la date convenue à savoir le 23 avril 2021 soit 1 jour avant l'inauguration prévue le week-end des 24 et/ou 25 avril 2021).



3. CALENDRIER

a. Novembre 2020-décembre 2020 : phase d'appel à candidatures

Les candidatures devront être envoyées avant le 26/12/2020 à minuit. Elles seront soumises à un jury qui appréciera la qualité et l'originalité des œuvres présentées, la cohérence de l'ensemble du projet et son adéquation avec cet appel à projet. Le jury pourra demander des informations complémentaires aux candidats. Les décisions du jury sont sans appel. Aucune indemnité n'est prévue pour les candidats non-sélectionnés. Chaque candidat se verra signifier par courriel la décision le concernant avant le 10 janvier 2021.

b. Janvier 2021 : prise de contact - signature du contrat

Cette rencontre, qui pourra se faire à distance, aura lieu au plus tôt après la sélection. Sa date sera choisie en concertation avec chaque artiste. Ce sera l'occasion pour les artistes sélectionnés de solliciter toutes les précisions nécessaires à la réalisation du projet. A l'issue de cette rencontre, l'artiste et l'organisateur procéderont à la signature du contrat. Ce contrat reprendra les conditions définies dans ce présent appel à projet et la proposition faite par l'artiste, éventuellement amendée par l'organisateur en ce qui concerne les conditions de solidité, de sécurité vis-à-vis du public et de la protection de l'environnement.

c. Début février 2021 : journées découverte du territoire et définition détaillée du projet

L'artiste sera présent 3 jours et 2 nuits sur la période qu'il aura préalablement définie dans sa réponse à l'appel à projet. L'objectif de cette venue sur le territoire est de le découvrir et de l'appréhender via des visites, des mises en relation avec les acteurs locaux, des conseils... L'artiste pourra ainsi finaliser son projet et réaliser des plans plus précis de son travail. Le lieu d'implantation précis de l'œuvre et la méthodologie de fabrication seront arrêtés. Ces résultats seront présentés aux acteurs locaux, aux élus et aux techniciens municipaux à l'occasion d'« une réunion de chantier » organisée à la fin de ce séjour. Afin de bien préparer cette étape, il est important que l'artiste ait déjà des devis prévisionnels concernant le coût des matériaux envisagés et ait déjà envisagé les techniques précises nécessaires à l'installation de son œuvre afin de transmettre ses besoins spécifiques aux services techniques. Dans la mesure du possible, l'artiste sera logé durant cette période chez l'habitant afin de l'imprégner au mieux du territoire et de son esprit.

d. Avril 2021 : période de résidence - production de l'œuvre

L'artiste sera présent entre 6 et 10 jours sur la période qu'il aura préalablement définie dans sa réponse à l'appel à projet (à déterminer entre le 1^{er} avril et le 23 avril 2021). Avant cette période de résidence, l'artiste aura remis à l'organisation, le dossier de présentation définitif de l'œuvre. L'objectif de cette venue sur le territoire est de réaliser et de livrer l'œuvre à l'organisateur. Si le délai de production dépasse le temps imparti, les frais supplémentaires engendrés ne seront pas pris en charge par l'organisateur. L'impératif est que l'œuvre soit prête avant l'inauguration programmée le 24 ou le 25 avril 2021 (dates à confirmer). L'artiste sera autonome sur la construction de son œuvre en matière de main d'œuvre, d'outillage, de déplacements et de transports de matériaux. Cependant une aide ponctuelle ainsi que l'accès à un atelier sont prévues. Une personne ressource sera à l'écoute des besoins ponctuels des artistes et sera chargée de la mise en relation avec les acteurs locaux. L'artiste doit pouvoir justifier d'une assurance en responsabilité civile pour la période de création de l'œuvre. Dans la mesure du possible, l'artiste sera logé durant cette période chez l'habitant afin de l'imprégner au mieux du territoire et de son esprit.

e. Inauguration

Elle est programmée le 24 et/ou le 25 avril 2021. Les artistes sont tenus d'être présents afin de présenter au public et à la presse leur réalisation. L'artiste pourra être logé une nuit en hôtel, gîte ou autre logement de type locatif. L'inauguration est un temps festif où l'artiste échange avec le public. Si la situation sanitaire le permet, l'inauguration sera ouverte à toutes et tous et une animation théâtrale viendra mettre l'œuvre en valeur à cette occasion. Un pot convivial (de produits locaux) sera ensuite offert à toutes et tous.



4. COMMUNICATION

Les organisateurs s'engagent à mettre en œuvre la promotion de l'événement (presse, documentation, site internet). L'artiste fournira avant la fin-janvier 2021, un dossier de présentation de son œuvre constitué d'un texte de présentation et d'esquisses qui pourront figurer dans la communication de la manifestation. L'artiste cède les droits sur son œuvre à l'organisateur qui s'engage pour sa part à respecter l'intégrité artistique de l'artiste.

5. BUDGET

6 500 € TTC. Le budget alloué à l'artiste ou aux artistes sélectionnés. Cette somme doit couvrir l'intégralité des dépenses pour la réalisation de l'œuvre, les frais de déplacements, les repas et le cachet de l'artiste. L'artiste se déplace avec son propre matériel et ses outils pour la construction de son œuvre sur le site, avec son propre véhicule et restera autonome dans la progression de son travail. L'artiste peut venir accompagné d'un ou plusieurs assistants (les frais occasionnés ne sont pas pris en charge par l'organisateur).

Cette somme lui sera versée de la manière suivante :

- 40% à la signature du contrat janvier 2021 ;
- 20% avant la résidence de création en février-mars 2021 (à réception du dossier de présentation) ;
- 40% après la livraison de l'œuvre au public fin avril 2021.

L'hébergement des artistes sur le territoire pendant les périodes de résidence et lors de l'inauguration se fera selon les modalités définies par l'organisateur en concertation avec les artistes sélectionnés. Il se fera chez l'habitant de manière privilégiée pour une imprégnation maximale du territoire. Si l'organisateur ne trouve pas de bénévole accueillant, il prendra en charge l'hébergement de l'artiste en lien avec la commune hôte, en hôtel, gîte ou autre logement de type locatif et ce pour 12 nuits maximum toutes venues sur le territoire confondues.



6. DOSSIER DE CANDIDATURE

Rédigé en français, le dossier sera adressé en version numérique uniquement, format PDF (préférentiellement via [wettransfer.com](mailto:anne@cotedeslegendes.bzh)) à anne@cotedeslegendes.bzh

Merci de nommer chaque fichier transmis en respectant ce modèle :

Ribin'_[nom d'artiste]_[type de document ex : portofolio]

Date limite d'envoi : **26 décembre 2020 à minuit.**

Renseignements complémentaires :

Anne Landré, chargée du développement touristique et patrimonial

Tourisme Côte des Légendes - Nord Bretagne

Place des 3 Piliers – 29260 Lesneven – 02 29 61 13 60

anne@cotedeslegendes.bzh - www.cotedeslegendes.bzh

Le dossier comprendra les pièces suivantes :

a. Artiste

- les coordonnées complètes du candidat ou de l'équipe : Pseudonyme éventuel / Nom / Prénom / adresse / numéro(s) de téléphone / adresse électronique / site internet / numéro SIRET ou équivalent pour les artistes étrangers / justificatif d'inscription à un organisme ;
- Les références du candidat ou de l'équipe : biographie synthétique, texte de présentation de la démarche globale de l'artiste, portfolio des réalisations (maximum 10 sélectionnées en fonction de leur pertinence à l'égard de cet appel à projet). Dans le cas d'œuvres de collaboration, la part de création du candidat doit apparaître distinctement.

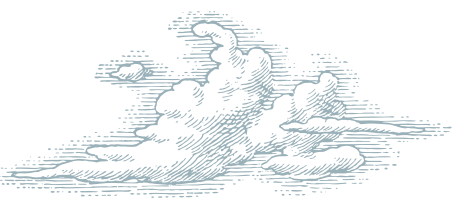
b. Projet

- Une note d'orientation sur le projet exprimant les motivations de la candidature et expliquant la démarche artistique envisagée en adéquation avec le projet ;
- Une esquisse réaliste et réalisable du projet envisagé
- Un calendrier prévisionnel intégrant les périodes et les dates d'immersion sur le territoire et un budget prévisionnel simplifié ;
- Toute autre information que l'artiste jugerait pertinente pour l'appréciation des qualités techniques et esthétiques et la mise en situation du projet qu'il propose.

La valeur technique de la phase d'appel à candidatures sera appréciée au regard :

- des compétences, références et de la composition de l'équipe (40%),
- de la méthodologie proposée incluant le budget et le calendrier détaillé (10%),
- de la note d'orientation sur le projet, de son réalisme et de sa pertinence à l'égard de cet appel à projet (50%).

*Un seul fil rouge : l'imaginaire !
N'hésitez pas à nous surprendre !*



INFOS PRATIQUES

Tourisme Côte des Légendes Nord-Bretagne

Place des 3 piliers • 29260 Lesneven

02 29 61 13 60

anne@cotedeslegendes.bzh

fabriquedimaginaire.bzh

