

LES RiB!N[!] DE L'IMAGINAIRE

BRETAGNE^{BE}

TOUT
commence
en FINISTÈRE



APPEL À PROJET

DÉCEMBRE 2021

INSTALLATIONS
ARTISTIQUES ET
IMAGINAIRE
EN CÔTE DES
LÉGENDES

ART
NATURE
LÉGENDES

DANS LE CADRE DE LA

FABRIQUE
D'IMAGINAIRE
CÔTE DES LÉGENDES

BLEUÉON

CÔTE DES
LÉGENDES
NORD BRETAGNE

COC
L

Communauté Lesneven
Côte des Légendes
Kumuniezh Lesneven Aod ar Mojennoù

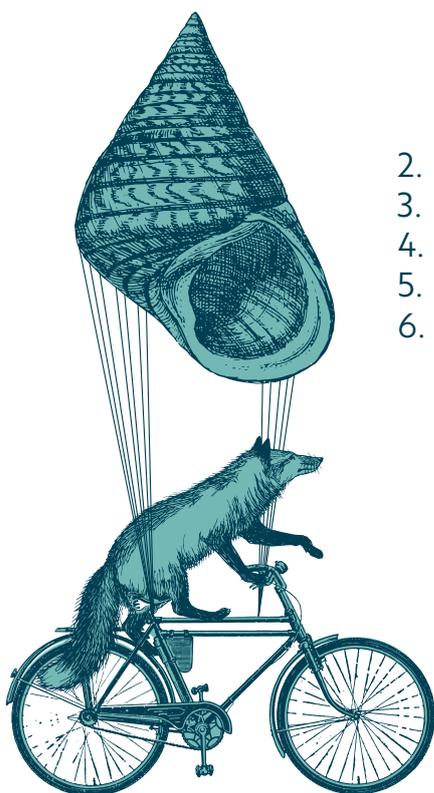
OBJET DU PRÉSENT APPEL À PROJET

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 quatrième 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. 4
3. La Grand' Fabrique	p. 4
Les Ribin' de l'Imaginaire 2022 / saison 4	
1. Description des sites d'implantation	p. 5
a. La légende de Goulven.	p. 5
LE LIEU.	p. 5
LA LÉGENDE.	p. 6
b. Les légendes et histoires associées à Ploudaniel.	p. 7
LE LIEU.	p. 7
LES HISTOIRES ASSOCIÉES.	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. 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 tout au long de l'année, 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 six œuvres existantes [ici](#) (sélections 2019, 2020 et 2021).

3. LA GRAND' FABRIQUE (2021)

Grand rendez-vous autour de l'Imaginaire, festival de territoire, dont la première édition se déroulera les 20, 21 et 22 mai 2022.

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 #04 en 2022 sont :

- a. La légende des Couantics sur la commune de Goulven ;
- b. Les histoires et légendes énigmatiques de la commune de Ploudaniel

a. La légende de Goulven

LE LIEU / (LA BAIE DE GOULVEN)
COORDONNÉES GPS : 48.633929,-4.307063

LES RiB!N' DE L'IMAGINAIRE



Vaste échancrure dans le littoral finistérien, la **Baie de Goulven** et les **dunes de Keremma** forment un ensemble naturel protégé original d'intérêt européen de plus de 2000 hectares. La Baie de Goulven est une réserve ornithologique importante ; le site est protégé au titre de site Natura 2000.

Goulven est une commune à la fois littorale et rurale de 450 habitants et s'étend sur environ 600 hectares.

L'œuvre sera installée sur la côte, au bord du GR© 34, entre le lieu-dit Ker Izel et l'ancienne gare, avec vue sur la Baie de Goulven. Cet emplacement fait écho aux actions de protection des dunes, visant à préserver des écosystèmes rares et originaux de notre patrimoine naturel collectif.



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 se situe aussi sur un circuit vélo (le **Tro vélo n°7**) très fréquenté par les cyclistes ainsi que sur une boucle de randonnée, le circuit Saint-Goulven, visible [ici](#).

LA LÉGENDE DES COUANTICS

D'après *Récits et légendes de la Côte des Légendes*, Edmond Soufflet

Pourquoi une telle étendue de sable surplombe la **Baie de Goulven** ?

Il est dit que, jadis, des êtres mi-marins mi-terriens, **les Couantics**, vivaient dans les parages de la Baie de Goulven.

D'usage, ils étaient doux comme du pain de froment, mais lorsqu'ils ne touchaient rien qu'une goutte d'alcool, ces êtres curieux devenaient fous à en perdre la raison.

C'est ce qui arriva un soir, lorsqu'un navire s'éventra sur les rochers de Goueltoc et libéra quelques barriques de vin. Les Couantics, bien sûr, en abusèrent...

Après ce débordement épique, le Dieu de la mer leur donna comme punition de **compter les grains de sable de la baie de Goulven**.

La répétition éternelle des marées ne leur facilitait bien évidemment pas la tâche. L'un d'eux eut l'idée de remonter les grains de sable loin du rivage, là où la mer ne montait pas. Et ainsi s'élevèrent les **dunes de Keremma**.

Hélas, la mer, toujours aussi régulière et généreuse, apportait continuellement de nouveaux bancs de sable sur la grève. Les Couantics s'épuisèrent et s'épuisèrent encore, de génération en génération, à cette tâche sans fin.



b. Les histoires et légendes de Ploudaniel

LE LIEU / LE CHÂTEAU DE TRÉBODENNIC (PLOUDANIEL)

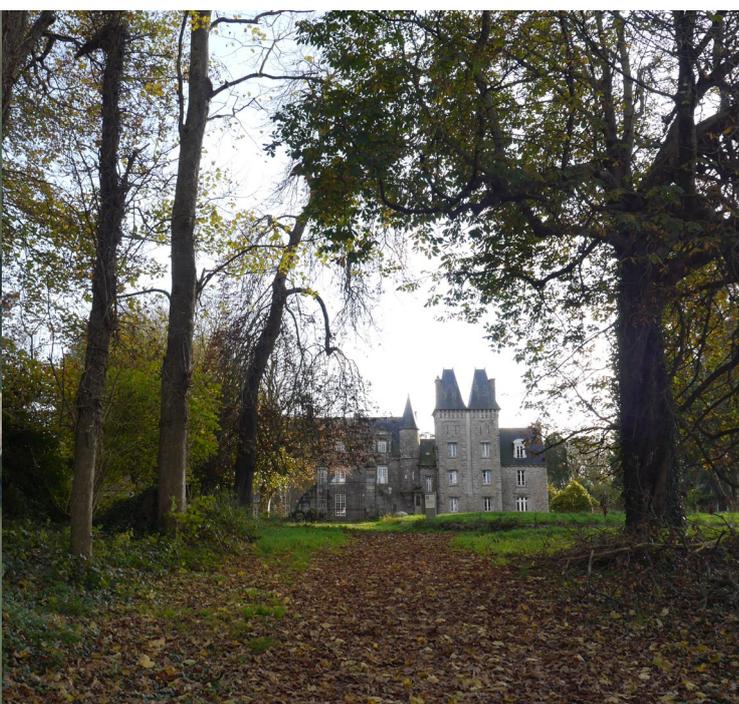
COORDONNÉES GPS : 48.536066,-4.308091



Ploudaniel est une commune de 3 800 habitants située au **Sud de la Côte des Légendes**. Sa position géographique offre un compromis entre terres agricoles et proximité avec le littoral et l'agglomération de Brest.

À l'Est de cette commune et à deux pas du fleuve côtier l'Aber Wrac'h, se situe le **Château de Trébodennic**. Construit autour de 1584 pour Antoine de Poulpry, chanoine du Léon et de Cornouaille et conseiller au Parlement de Bretagne, le château devient la résidence de la branche aînée des marquis du même nom, qui s'éteint vers 1780. À la révolution, le château et ses dépendances sont vendus comme biens nationaux.

De l'édifice d'origine, ont été conservés le corps de logis avec la **tourelle en encorbellement** et la **porte de style Renaissance, inscrite au titre des Monuments Historiques** depuis 1932.



HISTOIRES ET LÉGENDES ÉNIGMATIQUES DE PLOUDANIEL

Il n'existe pas de légende majeure liée au **Château de Trébodennic**, si ce n'est l'histoire de cette **tourelle peut-être indestructible**.

Elle aurait pu effectivement disparaître au début du XIX^{ème} siècle, lorsque le propriétaire de l'époque avait entrepris de démolir l'édifice. Mais dans son ouvrage, le châtelain fit une mauvaise chute qui lui fut fatale ; et la tourelle a quant à elle survécu !

La famille Croc rachète quelques années plus tard le château, elle le restaure et fait construire l'aile détruite, avec notamment les deux tours jumelles carrées.



En ce qui concerne la porte, il s'agit probablement d'une copie de l'originale, qui aurait été réalisée par un atelier de Landerneau vers 1584. Elle est encadrée de **deux cariatides** engagées qui supportent l'entablement.

Le fronton qui la surmonte est relevé d'**urnes** et accosté de **deux petits musiciens**, l'un jouant du **tambour** et l'autre de la **clarinette, ou de la bombarde**.

Le sonneur, souvent représenté dans l'architecture bretonne, est un musicien jouant de la bombarde, du biniou kozh ou autre type de cornemuse et parfois de la clarinette bretonne. Il était une source d'inspiration populaire pour orner les demeures du XVI^e siècle.

La partie en bois de la porte a été restaurée et lasurée dans les années 1990 par les Architectes des Bâtiments de France, à la demande de la famille Croc. En la décapant, ils ont découvert que **la porte avait été peinte de différentes couleurs**, avec notamment des couches picturales bleu puis rouge.

Le Château de Trébodennic apparaît comme un **symbole de la préservation du patrimoine matériel et immatériel local**, témoin et messager de toutes ces histoires et légendes du passé.

Le lieu d'implantation de l'oeuvre se situe **devant l'entrée du parc du Château de Trébodennic**, au coeur d'une zone boisée proche du bourg de Ploudaniel. Grâce au bon vouloir des propriétaires actuels, ce **sentier de promenade est ouvert au public**. Cet emplacement met à l'honneur le patrimoine vivant et immuable de la commune.

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 22 avril 2022 soit 1 jour avant l'inauguration prévue le week-end des 23 et/ou 24 avril 2022).



3. CALENDRIER

a. Décembre 2021-Janvier 2022 : phase d'appel à candidatures

Les candidatures devront être envoyées avant le 9 janvier 2022 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 21 janvier 2022.

b. Fin janvier 2022 : 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. Mi-février 2022 : 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 2022 : 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 22 avril 2022). 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 23 ou le 24 avril 2022 (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 23 et/ou le 24 avril 2022. 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 début février 2022, 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 fin janvier 2022 ;
- 20% avant la résidence de création en février-mars 2022 (à réception du dossier de présentation) ;
- 40% après la livraison de l'œuvre au public fin avril 2022.

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 wetransfer.com) à ingrid.cotedeslegendes@gmail.com

Merci de nommer chaque fichier transmis en respectant ce modèle :

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

Date limite d'envoi : **9 janvier 2022 à minuit.**

Renseignements complémentaires :

Ingrid Chedmail, technicienne tourisme et patrimoine

Tourisme Côte des Légendes - Nord Bretagne

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

ingrid.cotedeslegendes@gmail.com - www.fabriquedimaginaire.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

ingrid.cotedeslegendes@gmail.com

fabriquedimaginaire.bzh

