

LES RiB!N' DE L'IMAGINAIRE

BRETAGNE^{BE}

TOUT
commence
en FINISTÈRE

APPEL À PROJET

2023

INSTALLATIONS
ARTISTIQUES ET
IMAGINAIRES
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

COTE
DES
LÉGENDES

Communauté Lesneven
Côte des Légendes
Kumuniezh Lesneven Aod ar Mojennoù

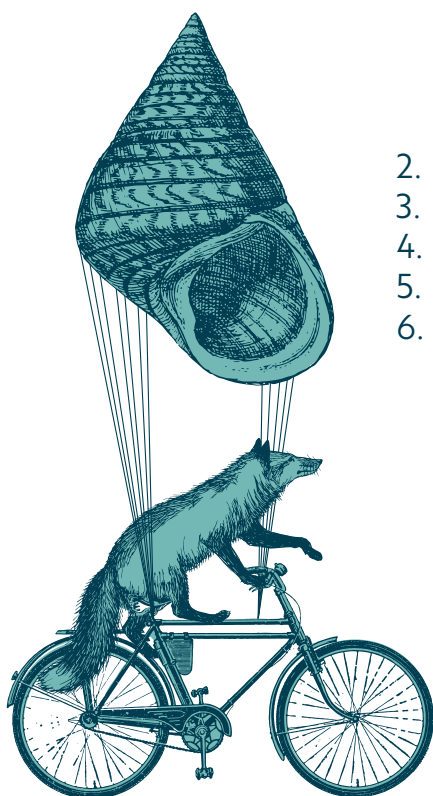
OBJET DU PRÉSENT APPEL À PROJET

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 cinquième 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 2023 / saison 5	
1. Description des sites d'implantation	p. 5
a. La légende de Plouider	p. 5
LE LIEU	p. 5
LA LÉGENDE	p. 6
b. La légende de Guissény	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. 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 sept œuvres existantes [ici](#) (sélections 2019, 2020, 2021 et 2022).

3. LA GRAND' FABRIQUE (DEPUIS 2022)

Grand rendez-vous tous les deux ans autour de l'Imaginaire, festival de territoire, dont la première édition se déroulée en mai 2022 et la prochaine en mai 2024.

Plus d'informations [ici](#).

Le projet artistique consiste dans la conception et la réalisation de deux œuvres d'art semi-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 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 #05 en 2023 sont :

- a. L'herbe d'oubli sur la commune de Plouider ;
- b. La légende de Saint Sezni sur la commune de Guissény.

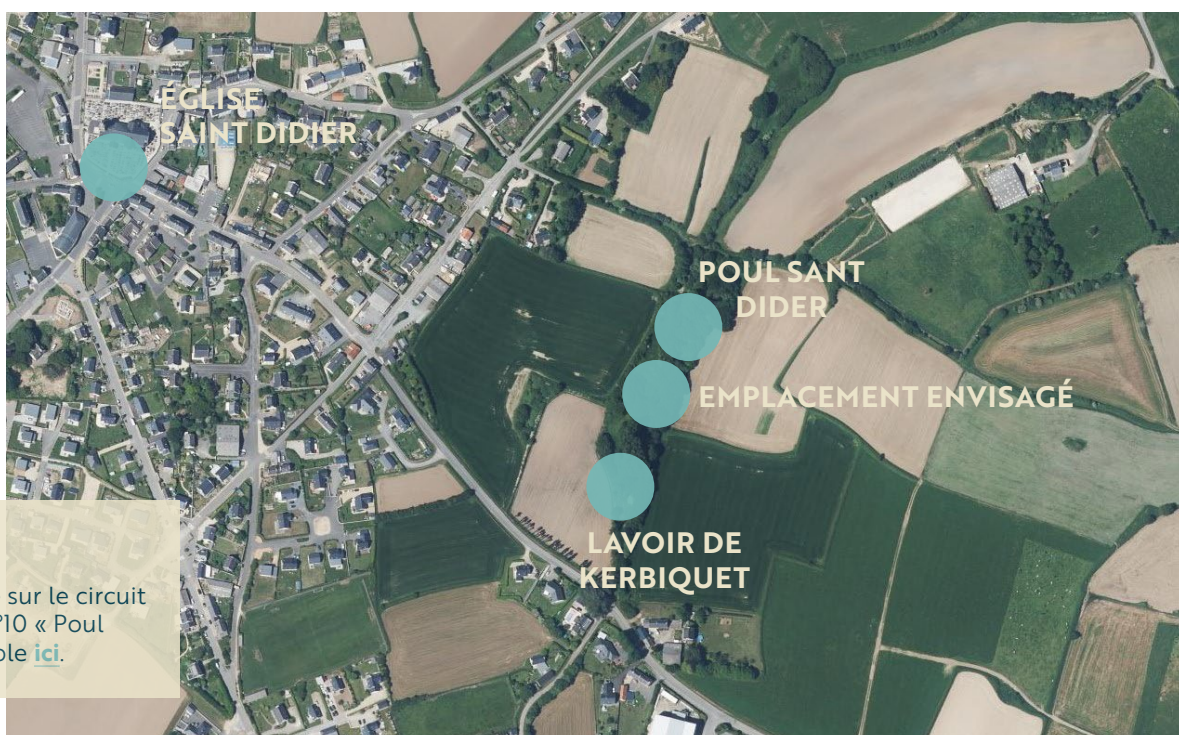
LE LIEU / POUL SANT DIDER (PLOUIDER)

COORDONNÉES GPS : 48.607861, -4.291750



Plouider se dessine comme une **pince allongée** du nord-ouest au sud-est, qui viendrait **enlacer la commune de Goulven**. Elle est cernée par onze communes de la Côte des Légendes et dispose d'une petite partie littorale de 260 mètres.

L'œuvre sera installée à une centaine de mètres **après le lavoir « Poul Sant Dider »**, à proximité du **lavoir de Kerbiquet**. Cette zone boisée se situe au coeur d'un vallon de Plouider, à proximité du bourg. L'accès aux véhicules est possible sur le chemin de Pendanvat, jusqu'à l'intersection à droite qui mène au lavoir et à la fontaine.



À NOTER :

Ce lieu se trouve sur le circuit de randonnée n°10 « Poul Sant Dider » visible [ici](#).

L'HERBE D'OUBLI

Pour accéder au lavoir de Poul Sant Dider, il faut descendre un chemin qui plonge dans un vallon parsemé de **champs verdoyants, dits enchantés**. Certains **plouidérois racontent** en effet qu'une **plante rampante**, pareille à de la **mousse verte entortillée**, poussait par là et qui, dit-on, **égarait ceux qui la nuit la piétinaient**. C'est l'**herbe d'oubli**, mentionnée plus généralement dans un poème publié dans *La Bretagne enchantée* en 1889 :

*Sur le sol de la vaste lande,
Ou sous le couvert des forêts,
On rencontre, dit la légende,
Lorsque l'on a les pieds distraits,
Une plante au mystère étrange ;
C'est la trompeuse herbe d'oubli,
Qui du chemin connu déränge,
L'homme au souvenir affaibli. [...]
Le passant pris dans son orbite
Ne peut retrouver le sentier.*

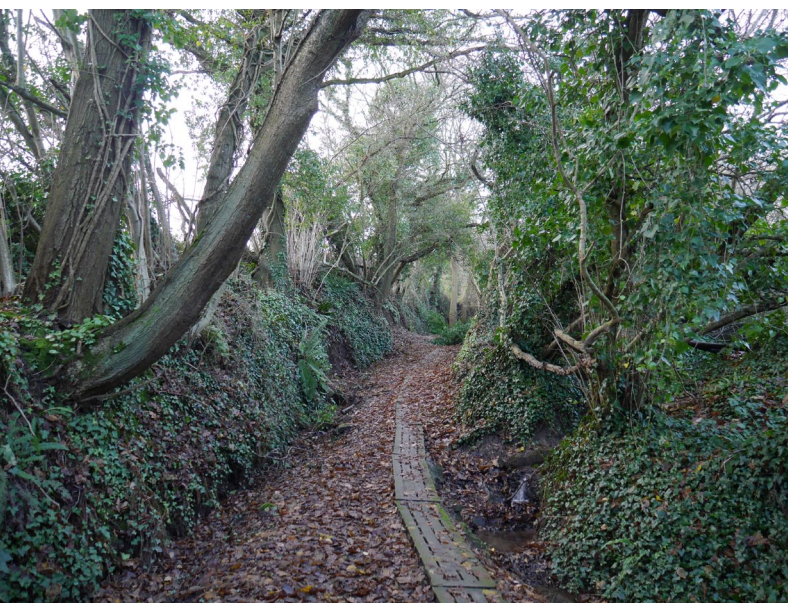
Il paraîtrait aussi que cette herbe permettrait de comprendre le langage des animaux. Sait-on jamais qu'au détour d'un sentier, une biche ou un écureuil croise votre route.

A l'approche du **lavoir de Poul Sant Dider** et de sa **fontaine**, un **chemin de pierre** apparaît à travers les herbes. Aurait-il été construit ici pour **guider les promeneurs nocturnes** ?

La fontaine se situait le long de l'ancienne route reliant Plouider à Pont du Châtel (la route actuelle a été entièrement construite après 1800). C'est donc par ce vieux chemin qu'ont transité les **pierres nécessaires à la construction de l'église Saint Didier**, venant de Kergounadeach à Cléder.

A travers ce bosquet, la petite route de pierre se poursuit et conduit à un second lavoir ; le **lavoir de Kerbiquet**.

Soyez attentifs où vous posez vos pieds sur le chemin de Poul Sant Dider, vous pourriez finir par mégarde au fond d'un lavoir !



Lavoir de Kerbiquet

LE LIEU / LA BAIE DE TRESSÉNY (GUISSÉNY)

COORDONNÉES GPS : 48.638605, -4.422704

LES RiB!N' DE L'IMAGINAIRE



Guissény est une commune rurale et maritime de 2044 habitants située au **nord ouest de la Côte des Légendes**.

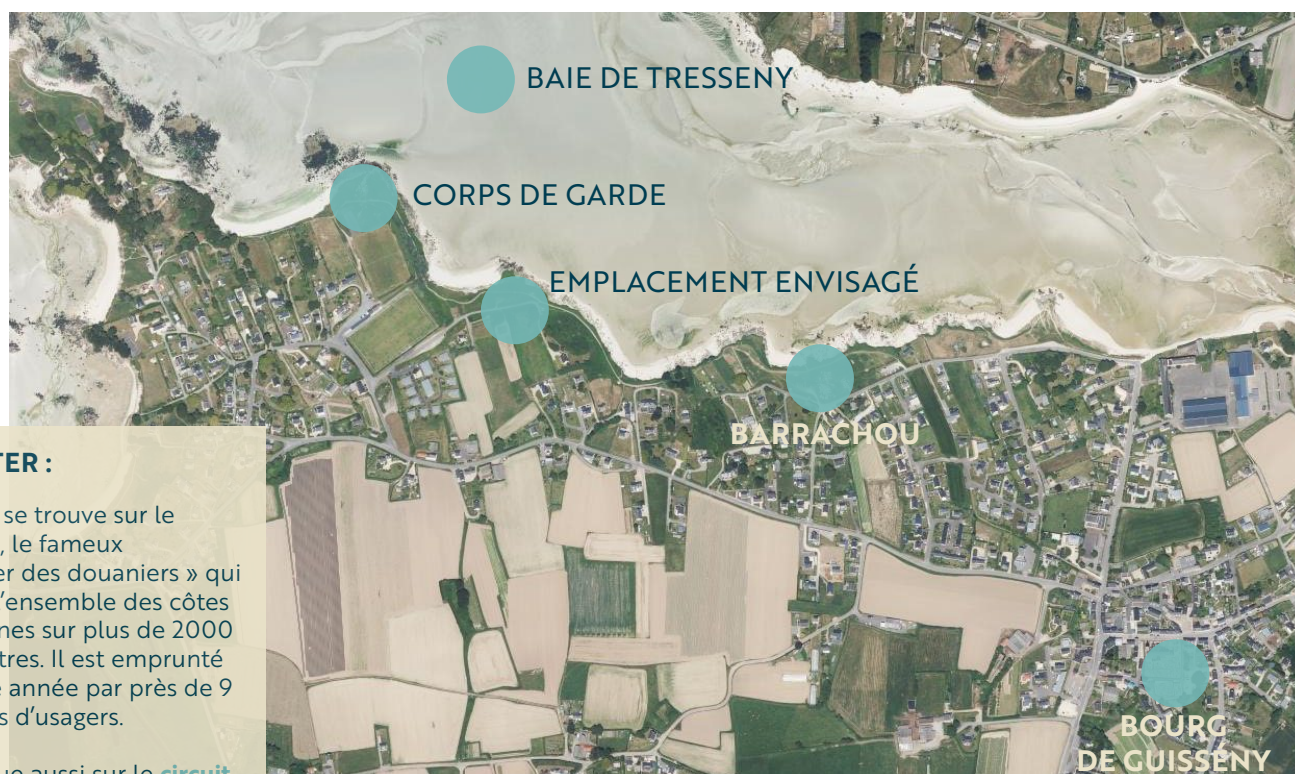
Elle est inscrite dans le programme européen de sauvegarde des milieux naturels **Natura 2000**.

Douze hectares autour de l'étang de la digue du Curnic et de l'anse de Tressény déploient dunes, prairies humides, tourbières, estran et étang saumâtre.

L'œuvre sera installée sur la côte, au bord du GR®34, au bout du chemin des Garennes, avec vue sur la baie de Tressény, sur le corps de garde à l'ouest et sur les Barrachou à l'est.

Cet emplacement fait écho aux actions de protection des espaces naturels de Guissény, visant à préserver des écosystèmes rares et originaux de notre patrimoine naturel collectif.

Des traces de l'installation des hommes depuis le Paléolithique ont été retrouvées sur les rivages de la **baie de Tressény** et la présence humaine s'est développée à toutes les époques de l'histoire.



À NOTER :

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

Il se situe aussi sur le [circuit trail n°6](#) fréquenté par les adeptes du footing.

LA LÉGENDE DE SAINT SEZNI

D'après **Guissény, Histoire d'une commune au cœur du pays Pagan**, Association « Spered Bro Gwiseni »

Au Ve siècle, le moine irlandais Saint Sezni aurait débarqué dans l'estuaire du Quillimadec, au niveau du port de Poulluhén, avec son compagnon Saint Brévalaire et 70 disciples.

L'auge avec laquelle ils auraient traversé la Manche n'a pas été retrouvée, la **trace de son pied** est toutefois visible sur un **rocher de la baie de Tressény**, qui porte désormais le nom de Roc'h Sant Seni.

À leur arrivée, les deux hommes auraient tiré au sort pour savoir lequel des deux irait s'installer sur les terres de Kerlouan. Lorsque Saint Brévalaire fut désigné patron de cette commune, Saint Sezni aurait alors rétorqué : « **Moi, j'irai me fixer là où tombera mon marteau.** »

Il lança son outil en direction du sud, qui tomba 2 km plus loin, **au milieu d'un champ de lin en fleur**. Le lendemain, le **lin était mûr pour la récolte**. Ce fut l'emplacement choisi pour construire **l'église de Guissény**. Le saint donna ainsi son nom à la commune actuelle : « Guic-Sezni » signifiant le « village de Sezni » : Guissény.

Sezni établit une forte relation avec la population locale, au point qu'au moment de sa mort (à 127 ans !), il y eut conflit avec ses compatriotes irlandais qui tenaient à récupérer son corps. Ils seraient venus le chercher afin de l'inhumer à Sithney en Cornouaille britannique. Mais à leur arrivée, **les cloches du village se mirent à sonner toutes seules**, donnant l'alerte aux guisséniens. Le son de cloche fit déguerpir les irlandais qui, dans leur fuite, perdirent **un bras du moine**, devenu une **relique** de Guissény.

Du rocher de la baie à l'église et ses cloches miraculeuses, Sezni, comme saint fondateur, a profondément **marqué son passage** sur 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 16 juin 2023 soit 1 jour avant l'inauguration prévue le week-end des 17 et/ou 18 juin 2023).



3. CALENDRIER

a. Janvier 2023 : phase d'appel à candidatures

Les candidatures devront être envoyées avant le 26 février 2023 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 mars 2023.

b. Fin février 2023 : 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. Mars 2023 : 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. Juin 2023 : 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 29 mai et le 16 juin 2023). 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 17 ou 18 juin 2023 (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 17 et/ou le 18 juin 2023. 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 avril 2023, 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 février 2023 ;
- 20% avant la résidence de création en juin 2023 (à réception du dossier de présentation);
- 40% après la livraison de l'œuvre au public fin juin 2023.

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 : **26 février 2023 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.

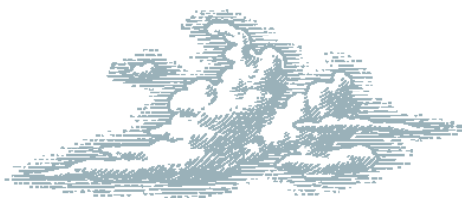
La valeur technique de la phase d'appel à candidatures sera appréciée au regard :

- 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



**CÔTE DES
LÉGENDES**
NORD BRETAGNE



Communauté Lesneven
Côte des Légendes
Kumuniezh Lesneven Aod ar Mojennoù

