

LES RiB!N' DE L'IMAGINAIRE

BRETAGNE ^{BE}

TOUT
commence
en FINISTÈRE



APPEL À PROJET

2025

INSTALLATION
ARTISTIQUE 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
LFL

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, chaque lieu étant associé à une légende.

Le présent appel à projet correspond à la sixième 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 2025 / saison 6	p. 4
1. Présentation du projet 2025 à Guissény	p. 4
LE LIEU	p. 5
LE RÉCIT	p. 6
2. Œuvre	p. 7
3. Calendrier	p. 7
4. Communication	p. 8
5. Budget	p. 9
6. Dossier de candidature	p. 9
a. Artiste	p. 9
b. Projet	p. 10



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)

Installations artistiques créées grâce aux résidences de création d'artistes plasticiens sur le territoire de la Côte des Légendes.

Découvrez les cinq œuvres existantes [ici](#) (sélections 2019, 2020, 2021, 2022 et 2023) et les œuvres passées [ici](#).

3. LA GRAND' FABRIQUE (DEPUIS 2022)

Grand rendez-vous tous les deux ans autour de l'Imaginaire, festival de territoire, dont la première édition s'est déroulée en mai 2022 et la prochaine en juin 2026.

Plus d'informations [ici](#).

Le projet artistique consiste dans la conception et la réalisation d'une œuvre d'art semi-pérennes (6 ans) aux abords d'un chemin de randonnée. Lors de chaque édition, une nouvelle œuvre créée dans une nouvelle commune du territoire complète 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 :

Le jury sera composé à minima :

- de deux élus : un élu pilote du projet et le maire de la commune concernée ;
- de deux techniciennes de **Tourisme Côte des Légendes** ;
- de deux membres du comité de pilotage de la **Fabrique d'Imaginaire**.
- d'un expert en aspects techniques
- des participants aux ateliers contes à l'origine du récit légendaire
- d'enseignants d'établissement scolaire de la commune
- d'un professionnel des arts visuels.

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. PRÉSENTATION DU PROJET 2025 À GUISSÉNY

Pour 2025, notre appel à projet se base sur **l'histoire de Sezny**, saint fondateur de la commune de **Guissény**. Le lieu d'implantation de l'œuvre se trouve sur cette commune littorale, au bord de la mer, face à la Baie de Tresseny (voir page 5).

Le récit présenté ici a été écrit par un petit groupe d'habitants, au cours de 6 ateliers menés par la conteuse Patricia Sanchez en octobre et novembre 2024, à la Station Volubile à Guissény. Pour leur histoire, ils se sont basés sur toutes les sources en leur possession : textes hagiographiques, bribes de récits de la légende celtique, légendes qui nous sont souvent parvenues grâce au travail des historiens et collecteurs bretons.

Les participants sont ainsi partis de ces différents écrits relatant les aventures de Sezny en Armorique ainsi que de la morphologie de la Baie de Tresseny pour prolonger l'histoire du saint.

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**.

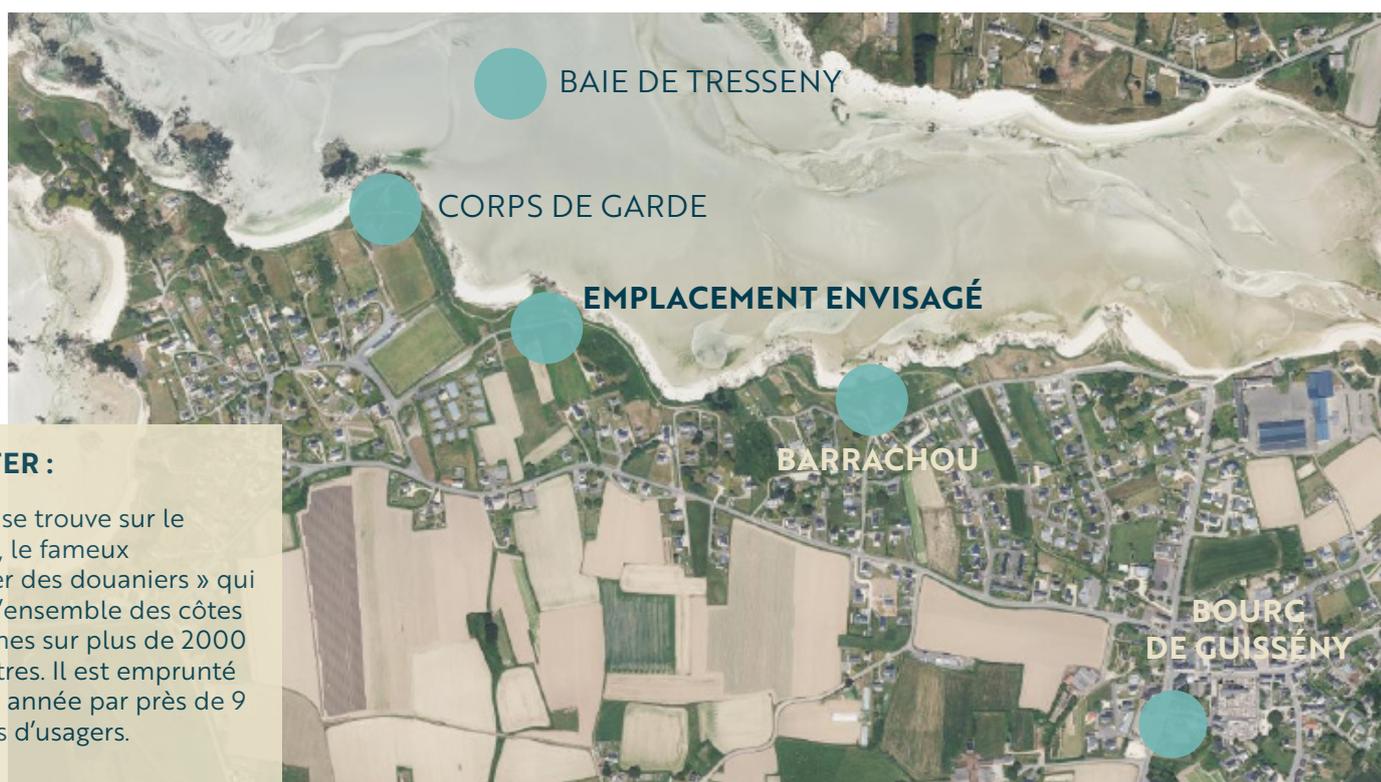
Six cents douze hectares autour de l'étang de la digue du Curnic et de l'anse de Tressény déploient dunes, prairies humides, tourbières, estran et étang saumâtre.

Le site va bénéficier, courant 2025, d'un classement en Réserve naturelle régionale à l'issue d'une démarche de plusieurs années.

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. L'installation se fera au sein du périmètre naturel protégé à proximité de milieux naturels sensibles et en dehors de leur emprise.

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.

LE RÉCIT LÉGENDAIRE DE SEZNY

Il était une fois en Irlande, une femme nommée Wingela qui attendait un enfant. Chaque nuit, elle rêvait d'une étoile, elle rêvait que cette étoile était son fils à naître... C'était sans doute l'annonce du grand destin de Sezny.

Homme d'une extrême dévotion, Sezny devint prêtre et participa activement à l'évangélisation de son pays. Il voyagea par-delà les mers jusqu'à Rome où il rencontra le pape qui le fit évêque. Sezny réalisait des miracles, guérissait les malades, mais garda toujours sa modestie et son goût pour la solitude.

Une nuit, alors qu'il était de retour en Irlande, il fit un rêve : lui, Sezny, était l'étoile, il survolait la mer. Il apercevait une côte, une baie sablonneuse en forme d'orchidée, gardée par deux rochers. Plus loin dans les terres, s'élevait un nuage sombre.

À son réveil, Sezny savait qu'il devait se rendre sur cette terre pour vivre près des habitants de ce pays et faire disparaître le nuage menaçant. Un matin, dès l'aube, guidés par les étoiles, Sezny et une trentaine de moines embarquèrent pour l'Armorique.

Sezny reconnut la côte vue en rêve, puis la baie accueillante, sablonneuse et gardée par les deux rochers. Ils entrèrent dans l'aber. Un chien les attendait et aboya pour leur faire fête. Ils accostèrent et montèrent sur la berge où Sezny caressa l'animal.

Comprenant le langage du chien, Sezny écouta ses conseils et le chien ne le quitta plus. Sezny et les moines construisirent un Pénity et l'évêque continua de partager la parole sacrée auprès des hommes et des femmes qui vivaient sur cette terre. Il multiplia les actions miraculeuses, guérissant les malades à l'eau d'une fontaine, jetant un marteau pour déterminer l'endroit où construire une église, et faisant même pousser un champ de lin en une seule nuit en plein hiver... Sezny gagna ainsi la confiance des habitants du pays.

Une nuit, le chien guida Sezny jusqu'aux abords d'un marais où personne n'osait plus se rendre depuis longtemps, et que les oiseaux ne survolaient plus. Une odeur de putréfaction se dégageait d'une vase parsemée d'os et d'algues. Ce marais était le lieu de passage de la vie à la mort. C'est de là qu'autrefois partait la barque qui emportait les âmes des morts sur la mer jusqu'à une île, loin à l'horizon. Mais depuis bien longtemps, la barque était enlisée et les morts restaient dans le marais, corps et âmes.

Les habitants du pays redoutaient ce marais, et avaient oublié les formules et les rituels anciens pour accompagner le départ de leurs défunts pour l'Autre Monde. Par sa présence rassurante et par l'exemple de la vie qu'il menait, Sezny aida les hommes et les femmes de ce pays à affronter leur peur et à retrouver la confiance perdue.

Un jour, ils prononcèrent tous ensemble les anciennes paroles rituelles et la barque des âmes vogua à nouveau jusqu'à l'île, loin à l'horizon, permettant enfin aux âmes des morts de rejoindre le royaume de l'Autre Monde. C'est alors que les nuées se dissipèrent, le nuage sombre disparut et un vol d'oiseaux traversa le ciel.

On raconte à Guissény que c'est à ce moment précis qu'aurait surgi dans la baie une multitude de rochers serrés les uns contre les autres. On dit que ces rochers seraient les traces des âmes retenues dans le marais et qui, avant de rejoindre l'Autre Monde, auraient ainsi remercié les habitants de les avoir libérées.

C'est ainsi que seraient nés les rochers des Barrachou, ces groupes de rochers que nous voyons aujourd'hui dans la Baie de Tresseny (« Tréz Sezny » en breton signifiant les sables de Sezny), entre les deux rochers Ar C'hastell. Au loin, existait autrefois un marais nommé « Trans Annaon », le passage des âmes. Du moins, c'est ce que l'on (se) raconte par ici au coin de l'âtre à Guissény..

2. ŒUVRES

L'œuvre devra répondre aux critères suivants :

- Critère 1 : Être une œuvre originale créée in situ durant une résidence de 15 jours sur le territoire (sans compter l'inauguration). Elle pourra néanmoins être partiellement réalisée en amont en atelier ;
- Critère n° 2 : Relation harmonieuse de l'œuvre avec son environnement immédiat pour minimiser les nuisances environnementale et paysagère et en assurant la réversibilité du site et des sols ;
- 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 la légende dans son aspect folklorique ;
- Critère n°5 : Durée de vie d'au moins 6 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 matériels 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 13 000 € 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 la légende 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 de la légende 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 8 juin 2025 soit 1 semaine avant l'inauguration prévue le samedi 14 juin 2025, à l'occasion des 30 ans de la Communauté Lesneven Côte des Légendes.



3. CALENDRIER

a. Décembre 2024 : phase d'appel à candidatures

Les candidatures devront être envoyées avant le 23 février 2025 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 5 mars 2025.

b. Fin février 2025 : prise de contact - signature du contrat

Cet échange, qui pourra se faire à distance, aura lieu au plus tôt après la sélection. Sa date sera choisie en concertation avec l'artiste. Ce sera l'occasion pour l'artiste sélectionné 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 2025 : 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 sur le territoire afin de l'imprégner au mieux de la Côte des Légendes et de son esprit.

d. Mai 2025 : période de résidence - production de l'œuvre

L'artiste sera présent entre 10 et 15 jours sur la période qu'il aura préalablement définie dans sa réponse à l'appel à projet (à déterminer entre le 24 mai et le 7 juin 2025). 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 14 juin 2025. 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 sur la commune hôte.

e. Inauguration

Elle est programmée le 14 juin 2025. L'artiste est tenu d'être présent afin de présenter au public et à la presse sa 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. L'inauguration sera ouverte à toutes et tous et une animation culturelle viendra mettre l'œuvre en valeur à cette occasion.



4. COMMUNICATION

Les organisateurs s'engagent à mettre en œuvre la promotion de l'événement (presse, documentation, site internet). L'artiste fournira avant début mai 2025, 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

Le budget alloué à l'artiste ou aux artistes sélectionnés est de 13 000 € TTC. 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 début mars 2025 ;
- 20% avant la résidence de création en mai 2025 (à réception du dossier de présentation);
- 40% après la livraison de l'œuvre au public mi-juin 2025.

Un budget médiation à hauteur de 1 000€ sera alloué à l'artiste pour l'organisation d'atelier, chantier participatif, ou autre temps de médiation avec les publics du territoire.

L'hébergement de l'artiste sur le territoire pendant la période de résidence et lors de l'inauguration se fera selon les modalités définies par l'organisateur en concertation avec l'artiste sélectionné. Il se fera sur la Côte des Légendes de manière privilégiée pour une imprégnation maximale du territoire. L'organisateur prendra en charge l'hébergement de l'artiste en lien avec la commune hôte, en gîte ou autre logement de type locatif et ce pour 18 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 : **23 février 2025 à minuit.**

Renseignements complémentaires :

Ingrid Chedmail, chargée 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

