

LES RiB!N' DE L'IMAGINAIRE

BRETAGNE^{BE}

TOUT
commence
en FINISTÈRE



APPEL À PROJET

2026

INSTALLATION
ARTISTIQUE 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

CCL
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, en associant un lieu 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 2026 / saison 7 | p. 4 |
| 1. Présentation du projet 2026 à Kernilis | p. 4 |
| LE LIEU | p. 5 |
| LA LÉGENDE | 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 se doit de 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, ainsi que 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 six œuvres existantes [ici](#) (sélections 2019, 2020, 2021, 2022, 2023 et 2025) 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 à Lesneven et Kernilis.

Plus d'informations [ici](#).

Le projet artistique s'articule autour de 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 étaler 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 ;
- 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 et des droits d'auteurs.

1. PRÉSENTATION DU PROJET 2026 À KERNILIS

Pour 2026, notre appel à projet est basé sur une légende liée à l'**ancien château de Carman**, sur la commune de **Kernilis**.

Nichée dans l'arrière-pays de la Côte des Légendes, la commune de Kernilis déploie un paysage rural modelé par des **terres agricoles**, des **petits bois** et des **zones humides** qui ceignent le bourg. L'**Aber Wrac'h**, fleuve côtier emblématique du Finistère long de 33 km, relie les différents espaces naturels de Kernilis. Ici, l'histoire apparaît sous différentes formes : de l'**église Sainte-Anne**, cœur ancien du village, à l'**if plusieurs fois centenaire**, en passant par la borne romaine du hameau de Kerscao, aux histoires de fantôme du château de Carman...

Il n'y a plus de trace de ce **château** aujourd'hui. Il se trouvait à l'origine au sommet d'une colline qui surplombe la vallée de l'Aber Wrac'h. On appelle également cette étendue la **vallée des Moulins**, regroupant le Moulin de Carman, le Moulin neuf et le Moulin de Baniguel. L'eau de l'Aber Wrac'h s'écoule vers une **station de captage du Syndicat des Eaux du Bas-Léon** basé à Kernilis et est redistribuée à plus de 90 000 personnes du territoire.

LE LIEU / AUTOUR DE L'ANCIEN CHÂTEAU DE CARMAN (KERNILIS)

Le lieu d'implantation de l'œuvre se situe au pied de cette colline, dans un coin de verdure au bord d'une **écluse** de l'Aber Wrac'h.

COORDONNÉES GPS :
48.565983, -4.429545

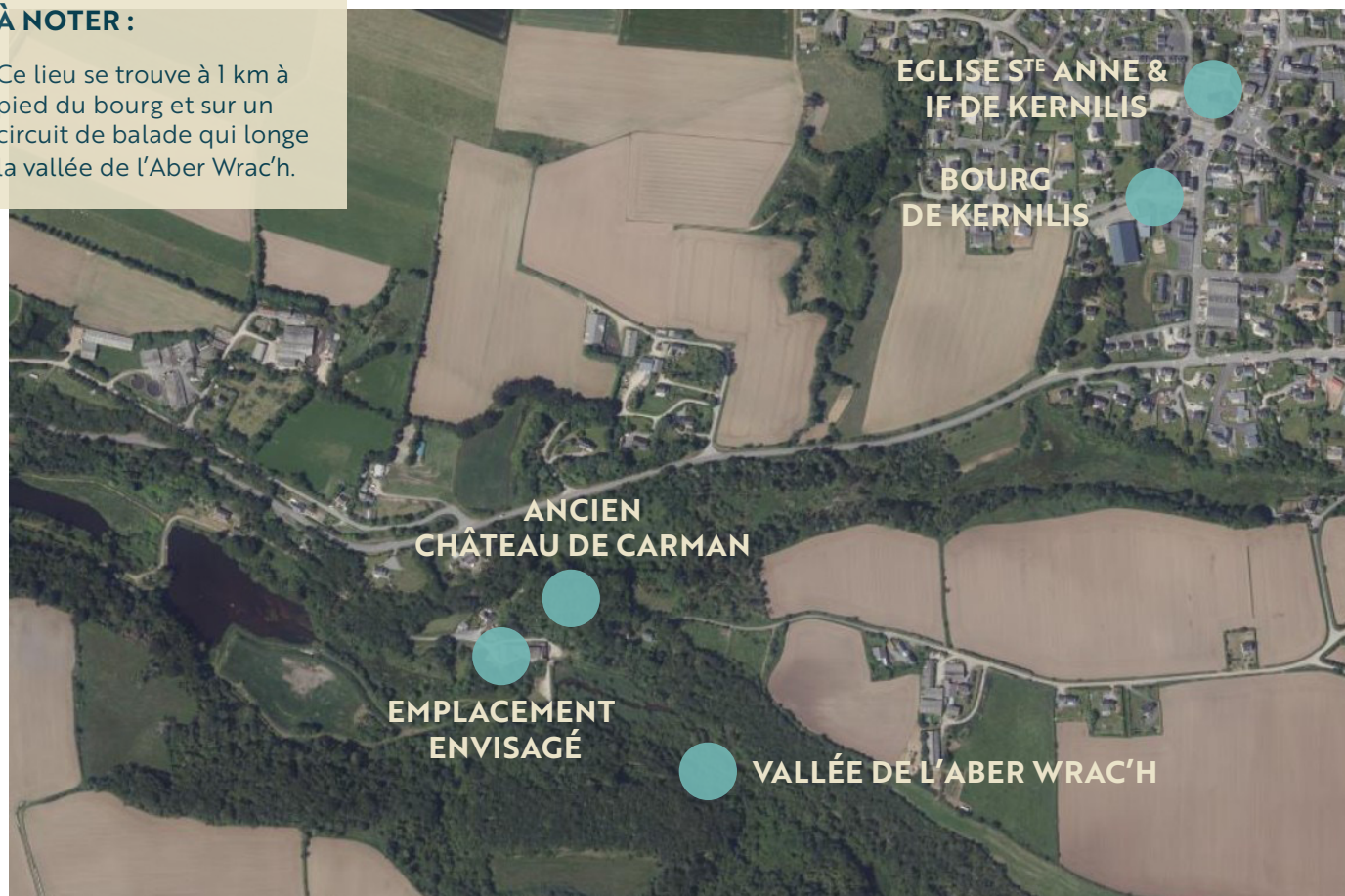


Il est envisageable de délocaliser de quelques mètres le lieu d'implantation, le long d'un chemin aux abords de la rivière.



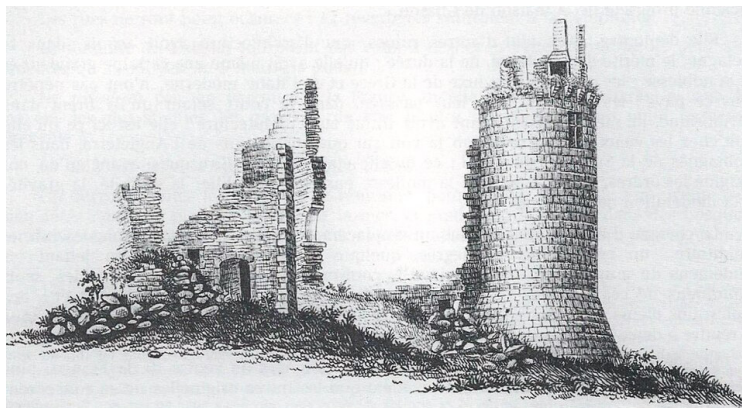
À NOTER :

Ce lieu se trouve à 1 km à pied du bourg et sur un circuit de balade qui longe la vallée de l'Aber Wrac'h.



LA LÉGENDE / LE FANTÔME DE CARMAN

Sur la colline dominant l'Aber Wrac'h et le Diouris, siégeait autrefois le Château de Carman. Suite à un revers de fortune qui mena à la ruine de ses propriétaires, le château tomba à l'abandon, en proie aux ronces et pillards de pierre. Seules les deux tours résistèrent et devinrent le refuge des vagabonds et hirondelles. Toutefois, ceux-ci n'y faisaient jamais long feu et juraient même de ne plus jamais y remettre les pieds, puisqu'on raconte que ces tours étaient habitées par des fantômes.



Ruines du château de Carman, dessin du Chevalier de Fréminville dans Voyage dans le Finistère publié en 1836

Les gens du coin ne s'y aventuraient plus, jusqu'au jour où Goulc'hen, un Guissénien¹, demanda à un métayer de le laisser monter. N'ayant jamais ressenti la peur, il souhaitait se mesurer aux revenants et fantômes qui hantaient une des tours de Carman. En chemin, une paysanne lui donna de quoi tenir la nuit : du vin, de la pâte à crêpe avec un billig², ainsi que des fagots.

Une fois arrivé dans la tour, Goulc'hen s'installa auprès de la cheminée, alluma un feu et but un peu de vin. Rien à signaler jusqu'au milieu de la nuit où il décida de manger une crêpe. Il chauffa le billig et fit tourner sa première crêpe, lorsqu'il entendit une voix : « Tomberai-je ou ne tomberai-je pas ? ». Il répondit aussitôt « Tombe si tu veux ! ». Ni une ni deux, une jambe tomba de la cheminée et manqua de peu de frire sur sa poêle. Il l'envoya dans un coin de la pièce et poursuivit la cuisson de sa crêpe. La voix émit à nouveau la même question, Goulc'hen acquiesça et une seconde jambe tomba.

Les bras tombèrent à un à un, tandis que le jeune Guissénien les esquiva pour tourner ses crêpes. Il s'apprêtait même à jouer aux quilles avec, quand soudain chacun des membres s'assemblèrent et recomposèrent le cadavre. Goulc'hen lui proposa à boire et à manger, mais le spectre l'incita plutôt à le suivre vers un sombre escalier. Une fois arrivés dans la cave de la tour, le fantôme lui demanda de soulever une dalle qui renfermait trois pots en terre. Il lui expliqua qu'il était autrefois l'intendant du marquis, qu'il avait coutume de voler son maître et de cacher son butin ici. Il aurait donc ensuite été puni ; forcé à revenir dans sa chambre chaque soir depuis 200 ans, dans l'espoir qu'une personne vaillante, ne tremblant pas face à son allure, ose le délivrer. Il demanda alors à Goulc'hen de prendre les trois pots de pièces d'or, d'en porter deux aux héritiers du marquis et de garder le troisième en guise de récompense.

Goulc'hen termina la nuit auprès de la cheminée, sans éprouver — une fois encore — la moindre peur. À la suite de cette curieuse nuit, il alla donner les deux pots d'or aux héritiers et devint riche avec le dernier pot. Si riche, qu'il était largement courtisé par les jeunes femmes du coin. Il se refusait toutefois à marier l'une d'entre elle, tant qu'il n'avait pas connu la peur.

Un jour, une fermière l'invita à manger un pastès³ et lui demanda de le couper. Goulc'hen planta le couteau dans la brioche, une souris s'en échappa et le fit bondir de sa chaise ! Il avait enfin connu la frousse et se lia d'amour avec la fille de la fermière.

Légende écrite par Sandrine Pierrefeu, dans le livre Contes léonards de la Côte des Légendes

1 : Habitant de la commune de Guissény

2 : Appareil servant à cuire les crêpes

3 : Brioche locale en Côte des Légendes

2. ŒUVRES

L'œuvre devra répondre aux critères suivants :

- Critère n°1 : Être une œuvre originale créée in situ durant une résidence de 15 jours sur le territoire (sans compter l'inauguration du 7 juin). La présence des artistes sur le territoire, ainsi que leur implication active dans des actions de médiation, constituent un enjeu central du projet. Toute médiation (ateliers, chantier participatif...) avec les publics du territoire serait ainsi un vrai plus pour la réussite du projet. ;
- 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 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 : Budget global et répartition :

Le budget maximal alloué à la création est fixé à 13 000 € TTC, tous frais compris.

Rémunération de l'artiste :

L'artiste devra prévoir, dans son budget détaillé, une rémunération correspondant à au moins 20 % du budget global. Cette rémunération couvrira :

- > la création de l'œuvre ;
- > la résidence de deux semaines sur le territoire ;
- > la participation à l'inauguration, prévue le dimanche 7 juin 2026 ;
- > les éventuels temps de médiation (ateliers, rencontres, etc.).



Budget matériaux :

Le poste « matériaux » devra représenter au minimum 3 000 €, sauf si l'artiste justifie, par une argumentation solide, la pérennité de l'œuvre malgré un budget inférieur.

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 31 mai 2026, soit 1 semaine avant l'inauguration prévue le dimanche 7 juin, à l'occasion du festival de la Grand' Fabrique de l'Imaginaire. Organisé par Tourisme Côte des Légendes, ce festival mêle musique, théâtre et arts visuels, pour sublimer les paysages de la Côte des Légendes. Il se déroulera à Lesneven le samedi 6 juin et à **Kernilis, auprès de l'œuvre, le dimanche 7 juin.**

3. CALENDRIER

a. Décembre 2025 - février 2026 : phase d'appel à candidatures

Les candidatures devront être envoyées avant le 28 février 2026 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 15 mars 2026.

b. Début mars 2026 : 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 2026 : 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 2026 : 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 11 et le 30 mai 2026). 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 7 juin 2026. 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 dimanche 7 juin 2026. 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 pour le 30 avril 2026 au plus tard, 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, le cachet de l'artiste et l'éventuel temps de médiation auprès des publics. 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 en mars 2026 ;
- 20% avant la résidence de création en mai 2026 (à réception du dossier de présentation);
- 40% après la livraison de l'œuvre fin mai 2026.

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.

Merci de nommer chaque fichier transmis en respectant ce modèle :
Ribin'_[nom d'artiste]_[type de document ex : portfolio]

Date limite d'envoi : **28 février 2026 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

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

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 TTC prévisionnel simplifié ;
- Toute autre information que l'artiste jugerait pertinente pour l'appréciation des qualités techniques et esthétiques, la mise en situation du projet qu'il propose et l'éventuel projet de médiation.

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 !**

Tourisme Côte des Légendes Nord-Bretagne

Place des 3 piliers • 29260 Lesneven

02 29 61 13 60

ingrid.cotedeslegendes@gmail.com

fabriquedimaginaire.bzh

