

APPEL A PROJETS  
LES RIBIN' DE L'IMAGINAIRE,  
DES SENTIERS DE LEGENDES



RANDONNEES, INSTALLATIONS ARTISTIQUES ET IMAGINAIRE EN  
COTE DES LEGENDES

## **Introduction**

Tout est parti d'un constat simple : un nom de territoire évocateur auquel il faut donner un sens et un contenu solide. Aussi, ce n'est pas un hasard si la Communauté Lesneven-Côte des Légendes (29) 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 l'Office de Tourisme de la 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, 6 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 des volets de ce projet de territoire consiste à créer un parcours associant nature, art et imaginaire. En juin 2019, les premières pierres de Ribin' d'Imaginaire seront posées grâce à l'installation de 2 œuvres aux abords des chemins de randonnées du territoire.

Le présent appel à projet vise à concrétiser ce volet. Il est lancé en direction des artistes toutes disciplines artistiques confondues (land art, art contemporain, architecte/designer, graffeur) pour la création de 2 œuvres pour un budget de 6 500 euros chacune. Les artistes disposeront de 12 jours de résidence sur le territoire pour créer une installation à même d'illustrer le lien fort qui existe entre le territoire, les légendes et plus globalement l'imaginaire.

### **1. Présentation du projet de territoire : la Fabrique d'imaginaire**

La Fabrique d'Imaginaire n'est pas née n'importe où. Elle est ancrée solidement sur un territoire à l'appétit féroce de récits en tout genre : la Côte des Légendes, en nord-Bretagne, à quelques encablures de Brest. Ce territoire rural, comme tant d'autres en Bretagne ou ailleurs, est riche en légendes qui se transmettent de génération en génération. Les naufrageurs de Kerlouan, le dragon de Pontusval à Brignogan, le roi à tête de cheval à Saint-Frégant ou encore la cité romaine désertée d'Ocismor à Saint-Méen - pour ne citer qu'elles – sont là pour en attester. Mais ici, les légendes sont partout. Chaque pierre, chaque source, chaque arbre est habité par une histoire. Si elle atteste d'un attachement au territoire et à ses traditions, la Fabrique d'Imaginaire revendique sa contemporanéité et, plus que de relater, elle veut créer et jouer avec ses histoires. Dans un monde moderne où notre quotidien est en mal de légendaire et d'imaginaire, inventer des histoires pour demain n'est-ce pas un bel objectif ?

#### **A. La Fabrique d'Imaginaire : les visées plurielles d'un projet global**

Ce travail de fond aux frontières de la culture, du tourisme et du citoyen a des objectifs à la fois divers et complémentaires :

- *positionner* : faire de la Fabrique d'Imaginaire un véritable marqueur territorial et donner une image dynamique de la Côte des Légendes,
- *fédéner* : faire de ce projet de territoire un outil pour tisser des liens entre les générations, les associations du territoire, les communes,
- *développer* tout au long de l'année une offre culturelle à même de générer des retombées économiques directes et indirectes,
- *valoriser* via un moyen ingénieux les richesses du territoire (patrimoine, nature, scène artistique locale...),

- *sensibiliser* les habitants aux légendes pour en faire un aspect partagé par tous et ainsi renforcer le sentiment d'appartenance de la population locale à son territoire.

Une importance particulière a été apportée à irriguer toutes les communes de la Côte des Légendes et à animer le territoire tout au long de l'année.

### **B. La Fabrique d'Imaginaire : 3 actions différentes pour 1 projet de territoire global**

Réfléchir c'est bien, agir, c'est bien aussi ! Ainsi a émergé des cerveaux made in Côte des Légendes, le triptyque d'actions suivantes :

#### *Les P'tites Fabriques*

Des rendez-vous dans des lieux chaleureux et/ou intimistes pour profiter de soirées au cours desquelles tous les arts sont représentés avec pour seul fil rouge, l'imagination. Organisée en basse saison, cette proposition vise avant tout le public local. Elle permet d'étoffer l'offre culturelle en dehors de la période estivale et d'irriguer tout un territoire.

#### *Les Ribin' de l'Imaginaire*

A partir de 2019, création d'un parcours associant nature, art et imaginaire. Cette offre pérenne s'adressera à tous et constituera à terme, nous l'espérons, une offre touristique incontournable du territoire.

#### *La Grand' Fabrique*

A partir de 2020, organisation en mai d'un grand RDV de l'imaginaire. Moment fédérateur où le décalage sera roi, cet événement tournera sur le territoire à raison de 2 ou 3 communes/an et visera à développer la fréquentation sur l'avant-saison.

## **2. Présentation des Ribin' de l'Imaginaire**

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 petit patrimoine.

### **Jury :** Il sera composé à minima :

- de trois élus : élue pilote du projet et maires des communes concernées ;
- de deux personnes de l'Office de Tourisme ;
- de deux membres du comité de Pilotage.

### 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, ou des honoraires ou des droits d'auteurs.

### 3. Description des sites d'implantation

Les deux sites choisis ont été associés à une légende et sont les suivants :

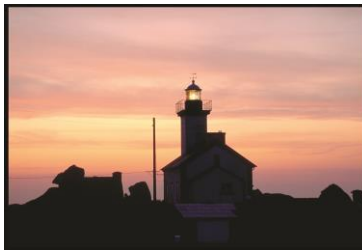
- Chapelle Notre-Dame de la Clarté, Kernouës.



Contexte : Une fontaine sacrée probablement préchrétienne prend sa source sous l'hôtel de cette chapelle de 1837. La tradition veut qu'elle ait le pouvoir de guérir les enfants qui tardent à marcher. Une coutume veut qu'on les roulaient sur l'hôtel.

Rôle de l'artiste : matérialiser par une installation l'origine de cette légende ou une histoire en lien. A lui de laisser libre court à son imagination pour inventer le pourquoi du comment de cette légende.

- Phare de Pontusval, Plounéour-Brignogan-Plages.



Contexte : Ce phare a été construit en 1869 et fête donc en 2019 ses 150 ans. Il est aujourd'hui habité par la femme de l'ancien gardien de phare. Pontusval vient du vieux breton « le gouffre où fut noyé la bête ». La légende raconte que deux chevaliers ont chassé un dragon de l'Elorn jusqu'ici pour le noyer. Ce dragon mangeait un sujet du seigneur de l'Elorn tiré au sort tous les samedis jusqu'à ce qu'il ne reste plus que le seigneur, sa femme et son fils. Le sort désigna son fils et le seigneur décida de se jeter dans le vide plutôt que de livrer la chair de sa chair. Les chevaliers le sauvèrent à ce moment là et une fois qu'ils connurent l'histoire, ils proposèrent de le délivrer de cette bête en échange de sa conversion à la religion chrétienne. Les chevaliers tinrent leur promesse non sans mal.

Rôle de l'artiste : réinterpréter cette légende à travers une création contemporaine.

Les emplacements précis des œuvres seront arrêtés définitivement à l'issue des rencontres avec les artistes sélectionnés et suite à l'obtention des autorisations administratives nécessaires.

Le lien entre l'œuvre et la légende peut être direct mais il peut également être ténu. L'idée est simplement que l'artiste porte un regard original sur cette histoire et le paysage qui lui sert d'écrin. L'envie du comité de pilotage est que le travail de l'artiste permette de susciter la curiosité et d'éveiller l'imaginaire du grand public.

#### **4. 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 (bois, pierre...) 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 ;
- 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 (cf : point 3). 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 (14 juin 2019 soit 1 jour avant l'inauguration).

#### **4. Calendrier**

##### **A. janvier 2019-début février 2019 : phase d'appel à candidatures.**

Les candidatures devront être envoyées avant le 10 février 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 courrier la décision le concernant avant le 24 février 2019.

##### **B. Février-mars : Prise de contact - rencontre technique - signature du contrat**

Cette rencontre aura lieu au plus tôt après la sélection et en amont de la période de création. Sa date sera choisie en concertation avec chaque artiste. Elle a pour but de vérifier et valider le choix du site de création. Ce sera également 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. La présence à cette rencontre est obligatoire pour les artistes même s'il est possible qu'elle s'effectue à distance.

### **C. Mars-avril : 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 défini dans sa réponse à l'appel à projet (à déterminer entre le 4 mars et le 7 avril 2019). 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 peaufiner son projet et réaliser des plans plus précis de son travail. Le lieux d'implantation précis de l'œuvre et la méthodologie de fabrication seront arrêtés. Ces résultats seront présentés aux acteurs locaux en fin de résidence. 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-juin : Période de résidence : production de l'œuvre**

L'artiste sera présent entre 6 et 10 jours sur la période qu'il aura préalablement défini dans sa réponse à l'appel à projet (à déterminer entre le 1<sup>er</sup> avril et le 14 juin 2019). 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 15 juin. 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 prévus. 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 samedi 15 juin 2019. 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.

### **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 avril 2019 (et avant sa période de résidence de création) 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 en février 2019 ;
- 40% avant la résidence de création en avril-mai 2019 (à réception du dossier de présentation) ;

- 20% après la livraison de l'œuvre au public en juin 2019.

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 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 [jessica.marrec@lesneven-cotedeslegendes.fr](mailto:jessica.marrec@lesneven-cotedeslegendes.fr)

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

Date limite d'envoi : 10 février 2019 à minuit.

Renseignements complémentaires : Jessica Marrec 02 29 61 13 60

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 ;
- 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 et de sa pertinence à l'égard de cet appel à projet (50%).