

## PISCINE

Un projet porté par l'**ESAT de Cornouailles**,  
le **CAC, Concarneau Scènes**,  
et le **Collectif de la Meute**

Soutenu par la **DRAC Bretagne** et de l'**ARS Bretagne** dans  
le cadre du programme régional "Culture et Santé"

et le **Département du Finistère** dans le cadre du  
programme **Culture Solidaire**



# PISCINE

2021/2022

Expérimentations artistiques pour mondes sous-marins

# SOMMAIRE

---

CONTEXTE  
P3

---

NOTE  
D'INTENTION  
P5

---

LES  
INTERVENANT.E.S  
P9

---

SESSION DE  
TRAVAIL  
P10

---

RESTITUTION:  
FORME FINALE  
P11

---

UN PROJET  
DE TERRITOIRE  
P12

## CONTEXTE



AP1, le rucher imaginaire, restitution 2020

“*Piscine*” trouve son origine dans la volonté de poursuivre et d’achever une aventure entamée en 2019. Ce dernier reprend alors la thématique du dispositif Culture Solidaire de 2020 : “**Homme-Animal**”.

Les ateliers alternés, service de l’ESAT des Papillons Blancs du Finistère, l’UDAF 29 (Union Départementale des Affaires Familiales) et le Musée départemental breton travaillent en lien depuis 2018 à la réhabilitation du potager du Manoir de Squvidan sur la commune de Clohars-Fouesnant. Afin d’apporter une dimension artistique à ce projet de réhabilitation, le Collectif de la Meute a été sollicité au printemps 2019 dans le cadre d’un appel à projet départemental Culture Solidaire.

Depuis septembre 2019, intégrant le projet d’origine, le collectif de la Meute a proposé à travers différents ateliers une collaboration entre les « jardiniers » (les travailleurs-euses de l’ESAT et enfants de l’UDAF) et les « apicultrices-trices » (artistes du Collectif de la Meute).

Ce projet intitulé « Le Rucher » a donné lieu à la fois à des visites de lieux, à des ateliers (cinéma expérimental, photographie, photo-collage et herbier imaginaire...) et à des restitutions au sein de l’ESAT et de l’UDAF.



En 2020, forts de cette expérience acquise et des liens tissés durant ces ateliers entre **l'ESAT, l'UDAF et le Collectif de la Meute**, il existe alors une volonté franche de poursuivre le travail sur le thème de la figure animale. Le **CAC de Concarneau** rejoint l'équipe autour du projet La Rumeur, résolument ancré sur le territoire concarnois. Actuellement en cours, **La Rumeur** prendra sa forme finale en octobre prochain : une exposition-spectacle en espace public ainsi qu'au sein des locaux de l'ESAT et du CAC.

Sont aujourd'hui réunis autour de "Piscine" : l'Atelier Alterné de l'Esat de Cornouaille, le CAC de Concarneau et le Collectif de la Meute. A ces derniers doivent s'adjoindre Concarneau Cornouaille Agglomération, la Ville de Concarneau, les Studios 4 ASS' ainsi que Konk Ar Lab, FabLab situé à Concarneau.

**"Piscine"** a été pensé comme une clôture à ce jumelage, un final qui permettra d'aboutir cette relation nouée entre usagers-ères de l'Esat de Cornouaille et les différent-es artistes et partenaires conviés.

---

## NOTE D'INTENTION

“*Piscine*” est un projet dédié à la quête de **liberté du Soi**.

Explorer une capacité de mouvement, d'exploration de l'invisible et des marges souhaitables.

“*Piscine*” envisage de travailler à la question du trait d'union entre **soi et altérité**, entre humanité et autres vivants. La question des relations inter-espèces est au cœur du travail du Collectif de la Meute et ce depuis la création API jusqu'au projet La Rumeur. “*Piscine*” est convaincu de la nécessité de ré-envisager ces relations et s'inspire en ce sens de l'essor d'une nouvelle philosophie du **rapport aux autres vivants** incarnée entre autres par Vinciane Despret ou Baptiste Morizot au sein d'ouvrages tels que *Habiter en Oiseaux* ou *Manière d'Être Vivants*. Ces derniers trouvent leur place au sein de la collection Mondes Sauvages de chez Actes Sud dont voici la présentation à laquelle les intentions de piscine font écho :

“*[Nous parlons de]* ces peuples qui n'ont pas la parole mais avec lesquels nous faisons **monde commun**. Parce que nous partageons avec eux les mêmes territoires et la même histoire, parce que notre survie en tant qu'espèce dépend de la leur, la question de la **cohabitation** et du **vivre-ensemble** devient centrale. Il nous faut créer les conditions d'un dialogue à nouveaux frais avec tous les êtres vivants, les conditions d'une **nouvelle alliance**.”

\*\*\*\*

“*Piscine*” entrevoit aussi de toucher du doigt une problématique **plus intime, plus personnelle**, qu'est la capacité d'un être à se mouvoir et à se montrer tel qu'il le souhaite. De **se définir**. Masques, jeux et performativité sont autant de manières d'être aux autres. Néanmoins, **regards, normes** ou **stigmates** sont autant de contrepois à la quête de **liberté de soi**.

Quel serait le résultat de **s'imaginer poisson, poulpe ou araignée** ? Que produit le fait de s'imaginer une seconde peau, un autre corps ? C'est le parti que choisit « *Piscine* » : découvrir un autre monde et ses habitants, y chercher inspiration et désir pour faire le choix de se transformer en Autre-Soi, le temps d'une aventure. Se transformer, s'hybrider, se travestir. S'amuser à être un Autre-Soi. **Devenir un Humarin, trait d'union entre deux mondes.**

De manière générale, le **trait d'union** est utilisé de manière à associer deux éléments pour qu'ils ne deviennent qu'un. Concernant les questions identitaires (au sens sociologique du rapport de l'individu au collectif), Pierre Birnbaum utilise par exemple la notion « **d'identité à trait d'union** ». Il désigne par là la possibilité ou non d'être reconnu (en tant qu'individu ou groupe social) comme disposant d'une identité **plurielle**. Il démontre comment cela est plus ou moins possible selon les sociétés et les cadres politiques.

C'est aussi dans ce trait d'union que l'on trouve une sorte **d'interstice à l'imaginaire**, un espace de **marge** et de **créativité**.

Performer peut désigner aussi bien une démarche artistique qu'une manière d'être au monde (consciente ou non). Cela signifie dès lors faire exister une situation ou un état qui n'a d'existence que parce que la performance a lieu. Par exemple, Judith Butler dans son ouvrage *Trouble dans le Genre* définit justement la **notion de performativité** des rôles de genre. Selon elle, ce dernier (la binarité masculin/féminin) n'existe que parce qu'il est performé (joué) à chaque instant par les individus :

“Si les attributs et les actes du genre, les différentes manières dont un corps montre ou produit sa signification culturelle sont performatifs, alors il n'y a pas d'identité préexistante à l'aune de laquelle jauger un acte ou un attribut; tout acte du genre ne serait ni vrai ni faux, réel ou déformé”



Loin de l'idée de "Piscine" de révolutionner l'approche des identités au sein de ce projet. Néanmoins, construit pour un public particulier, ce projet souhaite porter un groupe vers la **notion de possible, de créativité et de liberté.**

L'objectif des Esat est de permettre aux personnes en situation de handicap d'acquérir de l'autonomie, de découvrir un métier, d'acquérir également de réelles compétences professionnelles et de fait, de se professionnaliser.

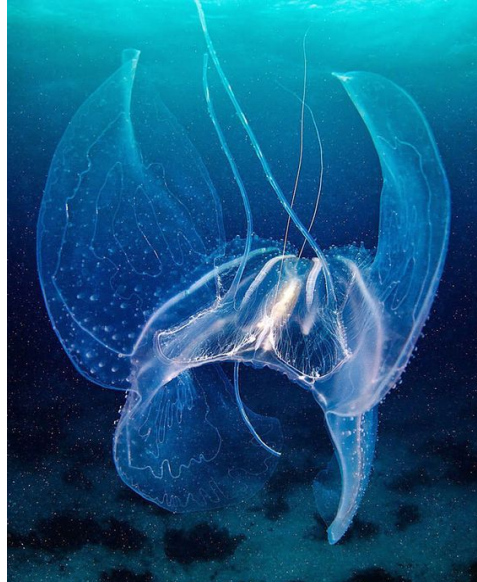
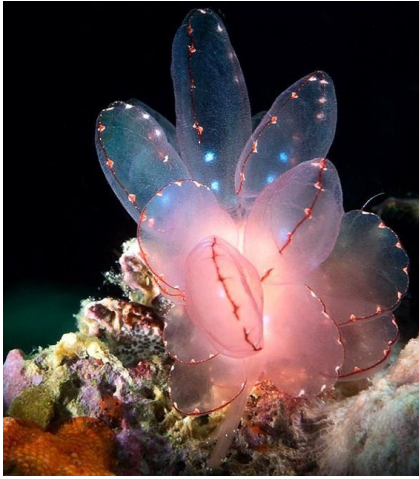
L'atelier alterné de notre ESAT accueille des personnes qui, pour différentes raisons, ne sont plus en capacité de travailler à temps plein sur un atelier de production.

Il permet pour chacun le maintien des acquis, des fonctions cognitives, de la dextérité, de la mobilité, au travers des activités très variées qui leur sont proposées.

Pourtant les Esat ont justement pour rôle de satisfaire le **droit des personnes** en situation de handicap à accéder au travail ; avec pour conséquence un gain **d'autonomie** (notamment financière) mais aussi comme tout travailleur un **statut social**. C'est justement ce dernier, déjà fragile, qui se trouve dégradé par la simple incapacité de travailler à temps plein du fait des raisons évoquées ci-dessus.

Les bénéfices apportés par la relation nouée entre les usagers de l'Atelier Alterné et les artistes invités du Collectif de la Meute ont été clairement observés. La dimension du **lien** trouve une place essentielle dans le déroulé des projets. Les petits **rituels** autour du café du matin ou du goûter par exemple sont autant d'occasions de **partager** des récits de vie, d'émotions ou d'expériences. La **visibilité** donnée aux auteurs-trices et à leurs créations sont source de grande fierté et il est difficile de ne pas y voir un contre-pied (aussi modeste soit-il) à des épisodes biographiques difficiles.

C'est pour cette raison que **l'ambition** du projet "Piscine" doit être à la hauteur de ces différents enjeux. Le public auquel il s'adresse est régulièrement confronté aux aléas de la prise en charge de leur quotidien par d'autres personnes ou institutions qu'eux mêmes. Ce projet se doit d'aboutir à un résultat artistiquement fort et à la **forme finale soignée**, respectueuse et à la hauteur des attentes espérées.





---

## LES INTERVENANT.E.S



**Amélie Auffret** est plasticienne / scénographe et co-fonde Tempête, collectif de scénographie, œuvrant dans les champs du spectacle vivant, de l'installation et de la micro-architecture. Après une formation en design d'espace à l'Ecole Boule à Paris, elle obtient un master en scénographie au sein du département Théâtre, Film et Télévision, à Aalto University à Helsinki. Elle travaille ensuite pour Gongle, une compagnie d'expérimentations sociales et théâtrales, et en tant qu'indépendante sur la scénographie de festivals de musique et de décoration d'événements avant de fonder Tempête. Elle pratique la danse en tant qu'amatrice de manière régulière, lui permettant ainsi de nourrir le rapport corps/espace dans sa pratique professionnelle.



Après des études en sciences politiques et d'anthropologie à Bordeaux, **Théo Fléchaïs** s'installe dans le Finistère en 2014 pour devenir programmeur au Festival de Cinéma de Douarnenez. Il intègre le Collectif de la Meute à l'occasion du projet API et décide ensuite de s'y consacrer à plein temps. Il est souvent en charge de l'aspect Super 8 des choses mais aussi créateur d'installations et de mises en scène. Apnéiste amateur et passionné des mondes sous-marins, il passe une grande partie de son temps libre à observer petits et grosses bêtes de sous les mers.

---

## SESSION DE TRAVAIL EN GROUPE

Le projet sera découpé en 4 grandes phases de travail. La recherche **explorera** le territoire de Concarneau, afin **d'ancrer** la création artistique dans son **environnement paysagé et social**. Le processus de travail permettra ainsi de **flouter les frontières entre les mondes**, en unissant les différentes caractéristiques du vivant terrestre et aquatique, de l'Homme et des autres vivants.

*Quels choix s'opèrent dans son environnement pour se réinventer? Quelles sont les nouvelles caractéristiques qui permettent d'évoluer au sein de cette nouvelle espèce ?*

**IMAGINAIRES : OBSERVATION ET EXPLORATION**  
**4 ateliers**

**CRÉATION DE COSTUME : INTERPRÉTATION ET RECHERCHES**  
**4 ateliers**

**CRÉATION DE COSTUME : DÉVELOPPEMENT**  
**2 ateliers**

**NAISSANCE ET VIE**  
**3 ateliers**

---

## RESTITUTION: FORME FINALE

A l'issue de la création des masques et costumes, il faudra apprendre à **habiter** ces nouveaux corps et donner vie à ces nouvelles créatures. Une fois vivantes, celles-ci se présenteront au monde sous la forme d'un **défilé de mode sous-marin**. Celui-ci donnera l'occasion d'un véritable **shooting** de mode réalisé à la fois en piscine et en milieu sauvage. Il s'agira de mettre en scène et de performer les jeunes **Humarins** afin qu'ils révèlent toute leur **candeur**, leur regard sur notre monde et leur identité. Jouer avec son propre corps, découvrir que l'on peut enfiler de **nouveaux attraits**, de nouveaux symboles et s'en amuser, s'y complaire ou plus simplement observer les résultats produits sur son environnement. **Être un-e autre** le temps d'un défilé.

Célèbre image censée prouver l'existence du Loch Ness



Ce dernier et ses déclinaisons serviront à immortaliser cette nouvelle espèce et **prouver son existence** au regard du grand public sous la forme d'une **performance immersive en piscine**.

Le public découvrira alors ces nouveaux Êtres et pénétrera dans leur monde, à la lisière du **sauvage**, de **l'humanité** et du **marin**, espèce évoluant aussi bien en profondeur qu'en sous-face de notre monde.

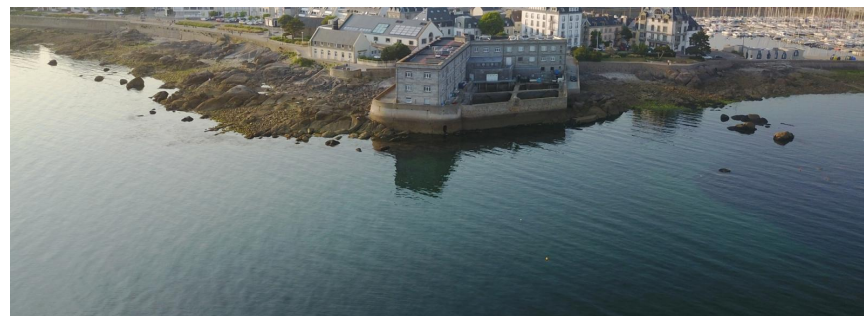
---

## UN PROJET DE TERRITOIRE

Piscine a pour vocation de conclure une aventure de trois ans tissée entre le Collectif de la Meute , le Cac, l'Esat de Concarneau et son territoire.

Le projet, définitivement tourné vers l'océan, a pour vocation de s'étendre au delà du lieu même de l'ESAT et de s'appuyer sur un certain nombre de partenaires locaux afin d'approfondir le décroisement des publics. Le pays de Concarneau dispose en effet de nombreuses ressources explorant les divers univers de la création et des mondes océaniques.

Concernant la partie de médiation aux mondes marins, Piscine souhaite d'ores et déjà s'appuyer sur la Station Marine de Concarneau mais aussi sur le fond de dotation Explore afin de bénéficier de leur expertise en matière de biologie marines et de ressources pédagogiques.



La phase créative et de production s'appuiera si possible sur le Fablab Konk Ar Lab et des discussions avec le Studio 4AS envisageaient la création d'une composition sonore réalisées avec des écoles de musique de l'agglomération en vue de l'exposition immersive évoquée plus haut.

Enfin, la mise à disposition de certaines lignes d'une piscine de l'agglomération permettrait la réalisation d'une partie du shooting photo de cette nouvelle espèce.

