

The background of the top half of the page is a vibrant, abstract artwork. It features a dense composition of organic, flowing shapes in shades of blue, red, yellow, and black. The style is reminiscent of mid-century modern or pop art, with bold outlines and a rich, textured appearance. The colors are saturated and the overall effect is dynamic and energetic.

ART ROCK

17 · 18 · 19 mai 2024 Saint-Brieuc

Dossier pédagogique
Expositions



EXPOSITION D'ARTS PLASTIQUES ET VISUELS

MUSÉE DE SAINT-BRIEUC - DU 14 MAI AU 26 MAI 2024

INTRODUCTION



Depuis sa création en 1983, Art Rock s'est forgé une réputation de festival ouvert et curieux. En 2024, le festival lance sa 41^{ème} édition, avec **une programmation une nouvelle fois hétéroclite**. Dans une dizaine de lieux du centre-ville de Saint-Brieuc, de la musique, de la danse, des projections, des spectacles de rue, du théâtre, de la gastronomie et de l'art contemporain se rencontreront afin d'offrir au public trois jours de découverte du 17 au 19 mai.

Cette année, Art Rock laisse les clés du Pavillon des expositions temporaires du Musée de Saint-Brieuc à des artistes contemporains inspirés par l'art de la Grèce antique. C'est un voyage dans le temps qui vous est proposé !

Les nombreux artistes exposés présentent leurs réflexions sur l'espace, le temps et le corps. De part une vision cyclique des événements, les artistes réinterprètent et modernisent les mythes grecs. **Ce qui se jouait à l'époque au sein des mythes fait écho à nos sociétés contemporaines**. De plus, la question de la représentation du corps, centrale dans l'art antique grec, est toujours très actuelle : sur la pierre ou dans le monde virtuel, l'image de soi, de son corps et de sa psyché est un vaste terrain artistique.

Il vous est également présenté une exposition photographique dans l'espace public des **photographes Antoine Giacconi et Richard Dumas**. Ce sont deux photographes choisis par Étienne Daho, qui avait carte blanche pour programmer les artistes de la journée du dimanche. A. Giacconi et R. Dumas ont tous les deux capturé un grand nombre de personnalités musicales avec leurs techniques artistiques personnelles, offrant aux spectateurs des portraits uniques qui seront visibles dans l'espace public de Saint-Brieuc.

L'ART ANTIQUE ET LA MYTHOLOGIE GRECQUE DANS L'ART CONTEMPORAIN

La mythologie grecque est constituée de l'ensemble des mythes et légendes de la Grèce antique (auxquels les hommes de l'époque croyaient). La période antique s'étend sur **plus d'un millénaire**, elle a débuté en 1200 av. J.C. et s'est terminée par la conquête romaine en 31 av. J.C.

La mythologie grecque raconte la vie des centaines de divinités, héros et créatures du panthéon grec, au travers d'éléments populaires, folkloriques ou géographiques. Ils évoluent dans le monde réel mais également dans d'autres lieux, hors du monde. Dans *l'Illiade* et *l'Odyssée* par exemple, les divinités vivent sur l'Olympe, un lieu à la fois réel (le mont Olympe en Grèce), et un lieu céleste (haut dans le ciel).

Il est important de savoir que ces divinités ont une forme humaine et sont connues pour avoir une forte personnalité. Pour les Grecs de cette époque, ce sont les hommes qui ont été modelés à l'image des dieux.

Les Grecs de l'Antiquité pensaient que leurs **dieux contrôlaient la nature et tous les aspects de leur vie humaine**. Leur religion et leurs croyances sur le monde se sont construites d'après cette mythologie.

Les mythes et légendes grecs sont nés de la main de plusieurs auteurs. Les textes originels parvenus jusqu'à nous sont les poèmes d'Homère et les œuvres d'Hésiode et de Pindare. Ils sont repris durant cette même période par Eschyle, Sophocle et Euripide dans leurs tragédies, ainsi que par Platon dans ses dialogues.

Ces récits ont ensuite parcouru le temps et nous sont arrivés dans des **versions différentes**. Il est alors compliqué de retracer la vie de ces divinités et héros grecs !

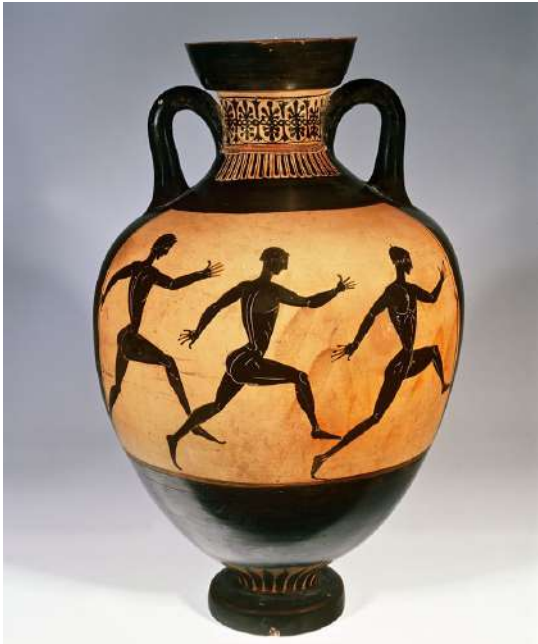
De plus, suite à la conquête romaine, l'histoire de la mythologie grecque est de nouveau réécrite. Certaines divinités ont été renommées : par exemple, Zeus, roi des dieux, dieu du ciel, du climat, du tonnerre, des éclairs et de la foudre est devenu *Jupiter* ; Arès, dieu de la guerre sanglante, de la violence et de la destruction est désormais nommé *Mars* ; et Aphrodite, déesse de l'amour, de la beauté et de la séduction, est renommée *Vénus*.



La venus de Milo, 150-130 av. J.-C.

EXPOSITION D'ARTS PLASTIQUES ET VISUELS

MUSÉE DE SAINT-BRIEUC - DU 14 MAI AU 26 MAI 2024



Céramique grecque, Figures noires,
VIe s. av. J.-C.

En plus des récits, la mythologie grecque était présente dans la Grèce antique par des arts figurés comme la **céramique et la sculpture**. Les Grecs vivaient alors entourés de représentations de la mythologie qui figuraient dans l'espace public, sur les monuments et les statues et dans l'espace privé, sur les objets du quotidien. L'art de la Grèce antique a posé les bases de la sculpture et de l'architecture, ouvrant la voie à l'art romain (développant les portraits, les mosaïques, les théâtres, les thermes et les aqueducs), puis à l'art byzantin (ayant une approche plus symbolique avec des thèmes religieux et impériaux).

L'art de la Grèce antique a largement inspiré l'art de la Renaissance italienne qui est resté le modèle classique de la culture européenne jusqu'au XIXe s.

Les statues de l'art de la Grèce antique représentaient majoritairement des corps humains. En effet, les Grecs considéraient que ce sujet était le plus important du travail artistique car leurs dieux avaient une apparence humaine.

De cet art de la Grèce antique, nous n'avons que très peu d'œuvres originales : les peintures sur bois ont été mal conservées, les sculptures en bronze ont été fondues et celles en marbre ont été jetées dans des fours à chaux et brûlées au Moyen-Âge. En revanche, de nombreuses poteries ont survécu car elle étaient conçues pour une utilité quotidienne et non artistique. Les statues que nous pouvons observer aujourd'hui dans les musées sont souvent des copies créées lors de la période romaine. Les statues et les poteries ne sont que des fragments de toutes les productions artistiques de l'époque antique.

Les millénaires passant, les religions et croyances grecques et romaines ont fini par disparaître mais la mythologie grecque est, elle, restée : on la retrouve dans l'imaginaire collectif, dans le nom de nos planètes (les noms romains des dieux) et dans nos expressions orales. Elle peuple nos publicités, nos films et nos objets du quotidien. La mythologie grecque est encore un sujet d'inspiration pour de nombreux artistes contemporains !

LES ARTISTES

SIMON FAITHFULL



SIMON FAITHFULL - GOING NOWHERE 1.5



Simon Faithfull est un artiste anglais qui questionne la position de l'Homme sur la Terre en tant que roche ronde, réagissant à des processus naturels et entrant en résonance avec des billions d'autres espèces, gaz et roches composant la planète. Lors de ses voyages, S. Faithfull explore et capture ses ressentis personnels face au monde et ses mouvances.

L'œuvre *Going Nowhere 1.5* s'inscrit dans une série de trois vidéos (*Going Nowhere 1* et *Going Nowhere 2*). Ces films mettent tous en scène une personne marchant, soit tout droit en se perdant dans le décor, soit en rond, soit sous l'eau. Dans *Going Nowhere 1.5*, cette personne marche en rond sur une île et à mesure que la marée monte, son tour à pied rétrécit. Quand l'île est submergée, le personnage fini par se noyer. Les marées sont cycliques, dans quelques heures, l'île sera de nouveau au dessus de la surface de l'eau et le personnage pourra de nouveau faire son tour. Cette action qui se répète sans fin n'est pas sans nous rappeler le châtimeur Sisyphus, consistant à pousser une pierre au sommet d'une montagne, d'où elle finit toujours par retomber.



Going Nowhere 1.5

Simon Faithfull n'a jamais dévoilé comment l'homme qu'il filme s'était rendu sur cette île. C'est un véritable mystère qu'il fait planer : comment l'homme est-il arrivé là ? Comment en est-il reparti ?

En savoir plus sur : le mythe de Sisyphus.

Sisyphus est roi, fondateur de Corinthe et créateur des Jeux Isthmiques. Son péché ? Avoir voulu déjouer la mort à deux reprises. La première fois, il convainquit Thanatos (dieu de la Mort), d'essayer des menottes, sa nouvelle invention. Il en profita pour l'emprisonner longuement, empêchant la divinité de tuer des Hommes pendant de nombreuses années. La deuxième fois, il demanda à son épouse de ne pas inhumer son corps à sa mort : un crime pour l'époque car cela empêchait l'âme de trouver le repos aux Enfers. Arrivé aux Enfers, Sisyphus se plaigna à Hadès que sa femme n'avait pas inhumé son corps et le supplia de le renvoyer sur Terre pour la punir de ce crime. Hadès accepta, Sisyphus remonta alors sur Terre mais ne retourna pas aux Enfers. Il fut alors condamné au Tartare, la prison infernale des Enfers, dans laquelle il fut obligé de porter éternellement une pierre en haut d'une colline, de laquelle elle ne cesse de retomber.

Dans la littérature :

Selon Albert Camus, « il faut imaginer Sisyphus heureux ». En effet, les crimes qu'il commet pour déjouer la mort peuvent être analysés positivement, comme l'a fait A. Camus dans son ouvrage *Mythe de Sisyphus*. A. Camus construit une métaphore de la vie dont toute la valeur ne tient pas dans nos résultats mais dans la grandeur de nos efforts pour y parvenir. Une métaphore qui fait écho à *Going Nowhere 1.5*, où le personnage s'efforce de suivre la marée montante sans prendre en compte le résultat inévitable : la noyade.

Dans la nature, le sisyphus est un genre de bousier, un scarabée qui forme des boules de bouse, il tient son nom de Sisyphus.

LES ARTISTES

MARIO TERZIC



Collection Frac Centre-Val de Loire

MARIO TERZIC – MY WINGS

Mario Terzic est un artiste autrichien, né en 1945. Il étudie à l'Académie des Arts Appliqués de Vienne entre 1964 et 1968. Inspiré par les artistes Pichler et Hollein dès les années 1960, il propose une esthétique qui mêle un champ visuel et un objet. Ses œuvres, mettant en scène des corps, s'inscrivent dans le **Body Art** et dans l'**actionnisme** viennois. Nous y retrouvons des **références baroques, antiques et**



mythologiques, appelant l'utopie et proposant une dimension poétique et ironique de la réalité. Assemblant art et science, Mario Terzic **questionne l'espace** de manière mystique.

Dans la série de quatre photos *My Wings*, nous observons Mario Terzic de dos en tenue d'aviateur, des ailes accrochées à ses bras, tentant de s'élever d'un champ de bataille. **Son corps semble plus alourdi par ces ailes que prêt au décollage.**

Les ailes renvoient sans équivoque au mythe d'Icare : des ailes qui nourrissent l'espoir de s'évader du champ de bataille, une métaphore du labyrinthe infernal de Dédale.

Les ailes ont été construites artisanalement en 1970. C'est par un procédé photographique qui décortique le mouvement en quatre que l'envol est mimé. Les photos, en noir et blanc, ont été prises par le photographe Peter Strobl.



My wings : mes ailes en français. Le possessif « My » renvoie un message très personnel. Mario Terzic nous parle de son espoir, sa quête, son envie d'évasion. Une œuvre poétique que tout le monde peut interpréter en fonction de ses propres ambitions.

En savoir plus sur : le mythe d'Icare.

Icare est le fils de Dédale, l'architecte qui s'était vu confier la tâche de penser et de construire un labyrinthe duquel nul ne pourrait sortir vivant.

Cette demande était formulée par Minos, un roi grec, souhaitant y enfermer le Minotaure. Pour nourrir le Minotaure, 14 jeunes filles et garçons étaient envoyés dans le labyrinthe tous les ans. Ariane, fille de Minos, était tombée amoureuse d'un de ces garçons (Thésée) et ne voulait pas qu'il périsse dans le labyrinthe. Elle consulta alors Dédale qui lui indiqua qu'en déroulant une pelote de laine depuis l'entrée, la personne qui tenait le fil pouvait retrouver son chemin. La solution de Dédale déplu fortement à Minos, car son labyrinthe était devenu inefficace : il y enferma Dédale et Icare pour se venger. Pour s'en échapper, Dédale fabriqua deux paires d'ailes avec de la cire et des plumes : c'est par le ciel qu'ils s'évaderont. Dédale averti son fils qu'il ne fallait pas voler trop bas, car l'humidité de la mer alourdirait ses ailes, ni voler trop haut, où la chaleur du soleil ferait fondre la cire.

Mais Icare s'éleva toujours plus haut dans le ciel, la cire se mit à fondre et les ailes étaient désormais incapables de soutenir le corps d'Icare, qui sombra dans les flots.

POUR ALLER PLUS LOIN

Les Grecs ne pardonnaient pas le crime de démesure, mais le monde actuel est beaucoup plus indulgent avec Icare : il est perçu comme un rêveur souhaitant échapper à sa condition, dépasser la nature et atteindre les sommets. Aujourd'hui, le mythe d'Icare joue un rôle de prévention : les nouvelles technologies peuvent griser nos ambitions et notre orgueil et nous nous « brûlerons les ailes » à les suivre sans conscience.

LES ARTISTES

LÉO CAILLARD, HEY_REILLY

LÉO CAILLARD – WAVE STONE



Léo Caillard est un artiste plasticien qui vit et travaille à Paris. Avec ses œuvres, il crée des liens entre le passé et le présent, en questionnant notre rapport au temps, à l'histoire et à notre propre individualité. Léo Caillard joue avec le numérique et l'art classique. Par exemple, il a « habillé » des statues de dieux grecs, les faisant ressembler à des hipsters dans sa série *Hipsters in stone* en 2012.

La série de bustes présentés dans cette exposition reprend les codes de la mythologie grecque : **le travail du corps dans la pierre**. Avec *Wave Stone*, l'artiste emprunte le style statuaire classique. Peut-être est-ce des dieux et déesses grecs ? Les statues semblent floutées informatiquement, cependant, elles sont bien réelles. La pierre n'est visuellement plus aussi dure et prend des courbes ondulées, comme un liquide.

« 2 000 ans nous séparent de nos racines gréco-romaines. Par rapport à un temps plus large, sans [lien] avec notre rapport au quotidien, à l'instantané et à notre propre vie, c'est finalement négligeable. Les questions concernant le passé, les mythes et les épopées ne sont que des métaphores des grandes préoccupations de notre temps. Je m'efforce de mettre tout cela en avant pour nous permettre de mieux appréhender notre monde. » Léo Caillard.

HEY_REILLY – RECASTING



Derrière le compte Instagram HEY_REILLY se cache un artiste des plus mystérieux, jouant avec les codes du pop art avec humour. Diplômé du célèbre Royal College of Art, Reilly a notamment été consultant, designer, directeur créatif et ambassadeur pour de grandes marques internationales comme Fendi, Moncler, Versace et Nike.

Dans sa série *Recasting*, série de collages numériques, il joue avec l'iconographie de la sculpture occidentale classique et crée ses propres nouveaux mythes. Il nous invite à regarder l'art de la Grèce Antique comme un art durable, moderne, et non ancien. Comme un art qui compose également avec les sujets du genre, du type de corps et de la célébrité ; des concepts actuels. La manière dont nous pensons le corps humain aujourd'hui est étroitement liée aux représentations de l'art antique.

En y associant le visage de David Bowie ou de Rihanna, l'artiste nous invite à voir avec un nouvel œil ces statues que nous ne regardons plus.

De plus, les sculptures qui nous sont parvenues sont pour la plupart des reproductions romaines en marbre blanc immaculé ; celles en bronzes et celles colorées ont été fondues. Elles représentent alors malgré elles des symboles du

pouvoir masculin blanc. Mais le monde grec était plus diversifié que cette simple représentation, avec des personnes aux origines du Proche-Orient, d'Afrique et d'ailleurs. Une diversité mise en avant par les personnalités que HEY_REILLY choisit pour ses montages photos.

LES ARTISTES

EDOUARD BARIBEAUD

EDOUARD BARIBEAUD - MINOTAUR



Edouard Baribeaud est un artiste franco-allemand né à Paris en 1984. Il est diplômé de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs à Paris en 2008. Ses œuvres sont des **invitations au voyage dans des paysages lointains et enchantés**. Il recherche, au travers de son travail plastique, les formes géométriques, les répétitions et les jeux de

couleurs. Il puise son inspiration de la Renaissance italienne, du théâtre, du cinéma ou encore de l'art de la miniature indienne. Dans ses œuvres, l'artiste aime faire dialoguer les cultures, proposer une relecture des légendes et des mythes et n'hésite pas à explorer l'intime. La peinture *Le Minotaure* s'inscrit dans une série de 10 tableaux sur la mythologie gréco-romaine, intitulée « Une histoire ancienne pour nos temps modernes » (2018). Lors de ses voyages en Inde, il a rencontré l'inconnu : à son retour, il réinterprète le connu. S'opère alors en lui une redécouverte et une re-mythification d'aspects de la vie quotidienne tels que la richesse de caractère, les relations interpersonnelles, l'individu dans la société, la solitude, la vie et la mort.

Les histoires héroïques qui se cachent derrière la mythologie proviennent de l'Antiquité, mais les drames qui s'y jouent font grandement échos à nos sociétés contemporaines.



Narcissus, 2018



Penthesilea, 2018



Daedalus, 2018



Charon, 2018



Danaë, 2018



Homere, 2018



Medusa, 2018

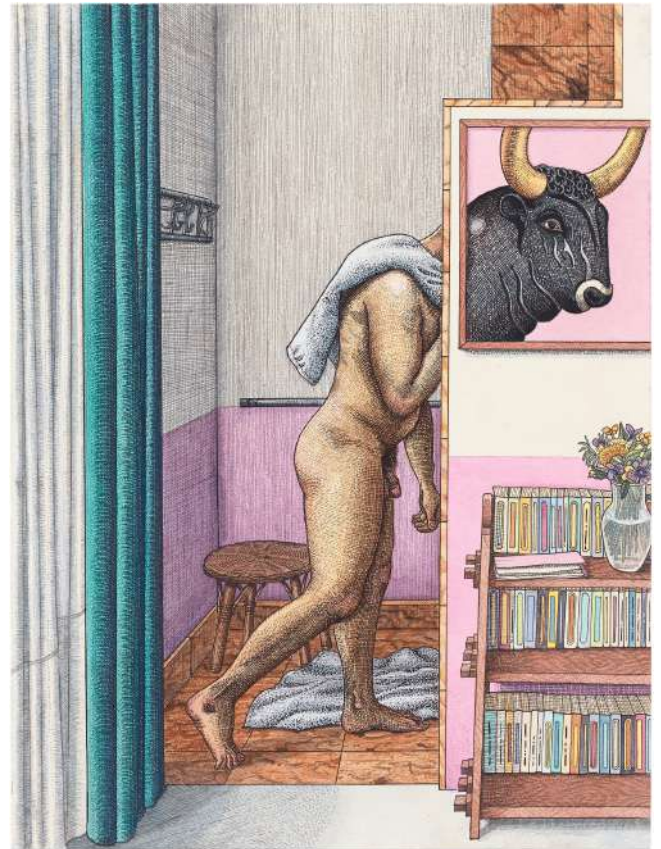


The Navel of the World, 2018



Penelope, 2018

Ci-dessus, les autres œuvres de la série « Une histoire ancienne pour nos temps modernes ».



Le Minotaure - Edouard Baribeaud, 2018

En savoir plus sur : le Minotaure.

Le Minotaure est une créature mi-homme mi-taureau, enfantée par Pasiphaé qui s'était éprise d'un taureau. La bête au corps d'homme et à la tête de taureau fut enfermée dans le labyrinthe créé par Dédale et nourrie par des tributs (les 14 jeunes filles et garçons) que les athéniens devaient au roi Mino.

Le héros grec Thésée a tué le Minotaure dans la mythologie, mais la créature et son symbolisme de désir, de luxure et de cupidité interdits perdurent.

Ces symboles ont été représentés par d'autres artistes. Le peintre George Frederic Watts a détourné l'image du Minotaure à des fins plus moralisatrices en le peignant face à la mer, attendant son tribut (son festin). Ainsi, il incarne pleinement la luxure masculine qu'on lui attribue (tableau ci-contre à droite).



Pablo Picasso a été lui aussi inspiré par cette créature lorsque son mariage avec Olga Khokhlova sombrait et que sa maîtresse Marie-Thérèse Walter était enceinte.



Il mêlait alors créature mythique et tauromachie dans l'œuvre *Minotaure* en 1935, montrant le Minotaure penché vers une jeune fille, aux traits de sa maîtresse (tableau ci-dessus à droite).

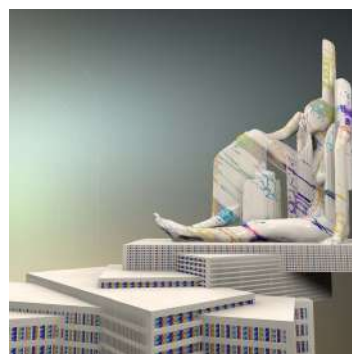
LES ARTISTES

SABRINA RATTÉ

SABRINA RATTÉ - MONADES

Sabrina Ratté est née au Canada en 1982. Elle est artiste et réalisatrice. Ses œuvres sont composées d'images numériques, de vidéos, d'animations 3D et d'impressions 3D ; elle fait aussi de la photo, de la sculpture, de la réalité virtuelle et de l'installation. Pour sa série d'œuvres *Monades*, elle s'intéresse à son corps dans sa matérialité et le travaille virtuellement. Pour ce faire, **elle pratique la photogrammétrie, une technique qui consiste à numériser des éléments réels pour les incorporer dans des environnements virtuels**. Parmi les inspirations de ce travail, on peut noter le concept du cyborg de Donna J. Haraway, les dessins de Hans Bellmer ainsi que la mythologie grecque dans ce qu'elle amène à réfléchir autour du corps. Sabrina Ratté questionne, de manière plus contemporaine, la place du corps dans le monde numérique ainsi que ses effets psychologiques sur notre perception du monde, voire plus largement sur l'aspect virtuel de l'existence.

Les 4 œuvres *Monades* se composent d'éléments abstraits et figuratifs, de paysages et d'architectures qui jouent avec la limite entre le réel et le virtuel, la biologie et la technologie.



« *Monades* est une série d'impressions réalisées avec des scans 3D de mon propre corps, qui est devenu la matière première à sculpter, déconstruire et recontextualiser numériquement. [...] Captives dans les limites de leurs propres subjectivités, ces cyborgs/déesses incarnent le concept de monade, où chaque individu est un miroir fragmenté d'une réalité plus large ». Sabrina Ratté

Les positions prises par Sabrina Ratté lors de la photogrammétrie de son corps nous rappelle les poses des statues de l'Antiquité grecque.

POUR ALLER PLUS LOIN

Le terme *monade* est principalement utilisé en métaphysique : il désigne l'Unité parfaite du principe absolu, c'est-à-dire l'Un, Dieu, le Principe des nombres, etc. A son inverse se trouve l'unité minimale. Ainsi s'opère un jeu de miroir et de reflets entre la Monade (l'Un) et les monades (les éléments). Par exemple, la monade Vache désigne l'image parfaite de la vache, celle qui ne naît ni ne périt. Les monades représentent son reflet : toutes les vaches existantes sur Terre.

Pour Pythagore (né aux alentours de 580 av. JC) : la Monade désigne l'unité originelle d'où dérive la série des nombres de la Décade (les dix premiers nombres entiers naturels).

Platon (né vers 428 av. JC), lui, appelle ses Idées « Monades » (unités), dans la mesure où chaque Idée (le Juste, le Beau, l'Abeille en soi...) est une Forme sans multiplicité ni changement, un Modèle unique, un principe d'existence et de connaissance.

LES ARTISTES

THÉO MERCIER, SOCIÉTÉ VOLATILE

THÉO MERCIER - MIRROR ERROR



Théo Mercier est né à Paris en 1984, il est plasticien et metteur en scène. Son travail se caractérise par des interrogations sur l'anthropologie, l'ethnographie, la géopolitique et le tourisme. En effet, collectionneur, **il n'hésite pas à assembler des objets qu'il ramasse lors de ses voyages afin qu'ils créent eux-mêmes une nouvelle narration entre le passé, le présent et le futur, l'artisanal et l'industriel, le profane et le sacré, le réel et la fiction.** S'amusant à déconstruire l'image collective faite de l'histoire, il lie des objets et des représentations pour mettre en avant leurs contradictions.

Dans sa série d'œuvres *Mirror Error*, Théo Mercier joue de sa position d'artiste, de conservateur, de laborantin et de cybernaute. En suivant les codes du Pop Art, il travaille à partir d'images de statues de la Grèce antique sur lesquelles il agence des miroirs dépolis à l'acide qui floutent les représentations de temps et de mouvement : **le spectateur se voit évoluer dans l'œuvre.**

Le miroir est un objet symbolique dans l'art qui permet d'explorer la condition humaine en montrant au spectateur un aperçu de sa propre psyché. C'est une démarche qui pose la réflexion du continuum de l'histoire.

De plus, les œuvres de Théo Mercier dénoncent le pillage fait pour la réalisation des collections antiques des musées occidentaux. Le morcellement des statues antiques par les miroirs (ou les grilles d'aération) renvoie aux

fragments des œuvres d'art de la Grèce antique arrachées à leur terre d'origine qui finissent dans nos salles d'expositions. Une autre lecture peut être faite de *Mirror Error* : la difficile question de l'image de soi dans un monde où tout doit être « instagramable », où tout peut être pris en photo et mis sur les réseaux sociaux.

Pouvons-nous encore traverser une exposition pleinement sans se questionner sur notre présence et notre apparence au sein de cette salle ? Ou sommes-nous considérablement obsédés par notre image au point de ne vouloir regarder que nous-même à travers une œuvre ?

SOCIÉTÉ VOLATILE - PÉGASE

Arnaud Verley, scénographe et Philémon Vanorlé, plasticien, sont le duo d'artistes de la Société Volatile créée en 2008.

Ils ont une vision tragi-comique de la société contemporaine qui puise sans limite les ressources de la terre. Terre peuplée d'humains qui couplent contradictoirement leur vie pleines d'excès et la recherche de solutions énergétiques durables.

Les projets du duo sont comiques pour la plupart et proposent des « fausses bonnes idées » pour remédier à la crise écologique que nous vivons. Leur dernier projet, nommé *Pégase*, est un âne surmonté d'ailerons photovoltaïques. Ils l'ont fait marcher en Macédoine quelques jours en 2013 : la journée, la batterie des panneaux se rechargeait et la nuit, il était possible d'utiliser l'énergie générée pour allumer une lumière, se raser ou recharger un portable. Cette mise en scène de l'énergie discount au service de la consommation rapide rend finalement hommage à la lenteur. Ce séjour en Macédoine a été filmé et le court-métrage est diffusé durant l'exposition. En mêlant le banal avec l'extraordinaire, le duo d'artistes arrive à faire ironiquement passer le message que les avancées technologiques sans mobilisation des sociétés ne mènent à rien.

En savoir plus sur : Pégase.

Dans la mythologie grecque, Pégase est un magnifique cheval blanc ailé, né de la blessure de Méduse. Il est le meilleur destrier de l'Antiquité et est venu en aide à plusieurs héros. Il fait également partie de la monture du dieu soleil, il est rapide comme l'éclair et vole.

Ainsi, l'âne Pégase semble bien plus terre-à-terre, incarné en bête de somme. L'âne pose alors avec ironie la question de l'hyper modernité, de la fin des énergies fossiles tout en faisant l'éloge de la locomotion lente.



EXPOSITIONS PHOTOGRAPHIQUES

ESPACE PUBLIC - DU 14 MAI AU 26 MAI 2024

CARTE BLANCHE À ÉTIENNE DAHO

Donner carte blanche à un.e artiste, c'est lui offrir les pleins pouvoirs de la programmation artistique du festival. En 2024, le festival Art Rock confie les rennes de la programmation du dimanche 19 mai à Étienne Daho. Il jouera sur la Grande Scène et s'entoure d'artistes qu'il admire et adore. On retrouvera notamment Eddy de Pretto, Lou Doillon, Flavien Berger, François & the Atlas Mountains, Les Nus et Moïse Turizer en concert. Passionné d'Art sous toutes ses formes, il convie également le réalisateur Gaël Morel pour présenter deux de ses films, *New Wave* et *Notre Paradis* au Petit Théâtre. Fêru de photographie, et lui-même photographe (voir ci-dessous et ci-contre les photos qu'il a prises de certains artistes qui joueront lors d'Art Rock 2024), il souhaitait présenter deux grandes expositions des photographes Richard Dumas et Antoine Giacomoni, dans l'espace public, du 14 au 26 mai 2024.



François Marry



Calypso Valois



Lou Doillon



Flavien Berger

Étienne Daho est une personnalité musicale dont la réputation n'est plus à faire. Auteur, compositeur, producteur et performer, il influence la scène française depuis le début des années 1980. Après avoir passé son adolescence à Rennes, il s'inspire et s'intègre à la scène rock rennaise, foisonnante dans les années 1980. Il jouera pour la première fois sur scène aux Transmusicales, festival bien connu en Bretagne, en 1980. Avec la sortie constante d'albums à succès, Étienne Daho accroît sa notoriété. La parution de *Pop Satori* (1986), avec ces nombreux hits, marque le début de ce qu'on appelle **la « Dahomania »**.

Durant sa carrière musicale et cinématographique, Étienne Daho collabore avec de nombreux artistes tels que Jacques Dutronc, Charlotte Gainsbourg, Alain Bashung, Françoise Hardy, Jane Birkin, Jeanne Moreau, Philippe Katerine, Vanessa Paradis, Catherine Deneuve et bien d'autres encore.

Les expositions photographiques s'inscrivent dans la continuité de la programmation plastique gratuite. Elles seront exposées sur des panneaux extérieurs.

LES PHOTOGRAPHES

ANTOINE GIACOMONI, RICHARD DUMAS

ANTOINE GIACOMONI



Antoine Giacconi est un photographe né en Corse en 1955. Il est passionné de photographie depuis son plus jeune âge et, en participant à la vague punk anglaise, il décide que ce sera l'**univers de la musique** qu'il capturera. Il part alors en Jamaïque et se professionnalise auprès du mouvement rasta. De retour en Europe en 1977, il maîtrise les techniques photographiques mais souhaite apporter quelque chose de nouveau. C'est au contact de Nico, du Velvet Underground, qui lui confie ne plus jamais vouloir se faire photographe, qu'il invente une **nouvelle manière de réaliser des portraits d'artistes**. En effet, pour Antoine Giacconi, avoir un objectif pointé sur soi, c'est comme être dans le viseur d'une arme. Il décide alors de s'effacer, lui et son appareil, derrière un miroir. En renversant le jeu du modèle et du photographe, il réussit à capturer le moment où le sujet s'auto-hypnotise, yeux dans les yeux de son propre reflet. Les séries de photos prises avec cette technique s'appellent les « Mirror's sessions ».

Le miroir ressemble à celui qu'on trouve dans les loges, une **guirlande d'ampoules** l'entourant, créant un effet signature du travail de Giacconi : le carré lumineux dans les yeux de ses modèles. Un dispositif qui lui vaudra les meilleurs retours de la presse et de ses pairs. Il est ainsi présenté comme « Le Wonderboy de la photo rock », « le photographe le plus cold », « le photographe pygmalion du comeback de Nico » tout au long de sa carrière. Auteur de tant d'affiches et de pochettes de disques hexagonales et internationales et d'ouvrages dont « Daho par Giacconi : the mirror's sessions parties ». Depuis quelques années, Antoine Giacconi souffre d'un très lourd handicap visuel qui le prive de pouvoir réaliser toute nouvelle prise de vue. Mais nous autres, public, pouvons nous consoler, car il y a tant à découvrir ou à redécouvrir au sein de son œuvre existante intemporelle et d'une modernité absolue - qu'elle offre des perspectives d'expositions argentiques infinies.

RICHARD DUMAS

Richard Dumas est né à Paris en 1961 et vit à Rennes. Il s'est spécialisé dans la musique, le cinéma, la littérature et l'image. À l'époque où il jouait de la guitare dans le groupe punk rennais *TVC15* (qui fit les premières Transmusicales), il prenait également beaucoup de photos de concerts et faisait parfois des séances de portraits en coulisses. Il nourrissait ses deux passions que sont la musique et la photo. En 1980, il réalise, avec un certain Étienne Daho, la première maquette de ce qui deviendra son premier album *Mythomane*. À partir de 1991, il devient photographe professionnel, mais reste indépendant, parce que pour lui : « la photo ne sert pas seulement à illustrer le propos du rédacteur, elle est aussi un point de vue, voire une opinion comme disait Richard Avedon ». **En mélangeant ses influences contemporaines et punks, il travaille de manière particulière : il joue avec la lumière sur les visages et les espaces tout en se dévoilant lui-même dans son envie de connaître et de piéger l'autre.**

Il accepte des commandes de presses (Le Monde, Télérama, Les Inrockuptibles) et saisit des opportunités sans jamais se plier à la lettre aux demandes. Il applique son graphisme et ses contrastes, avec la même précision pour un anonyme qu'une star, au risque de ne pas être publié. **Cette exigence lui vaut aujourd'hui d'être reconnaissable seulement par la plasticité de ses photos.**

Parmi les artistes passés devant son objectif, on peut citer David Lynch, Kate Moss, Claude Chabrol, Robert de Niro, Miles Davis, Chet Baker, Lou Reed, Miossec, Alain Bashung ou encore Joe Strummer (photo ci-dessus prise lors d'Art Rock 1991). Il est l'auteur de nombreuses pochettes de disques dont le fameux *Boire* de Miossec, *The Waiting Room* de Tindersticks ou les albums de Moondog.

Ses portraits sont le plus souvent en noir et blanc, pris à l'argentique, ce qui lui permet de réaliser des portraits très contrastés, expressifs, voire « durs » pour la personne photographiée.



L’AFFICHE

JULIEN COLOMBIER

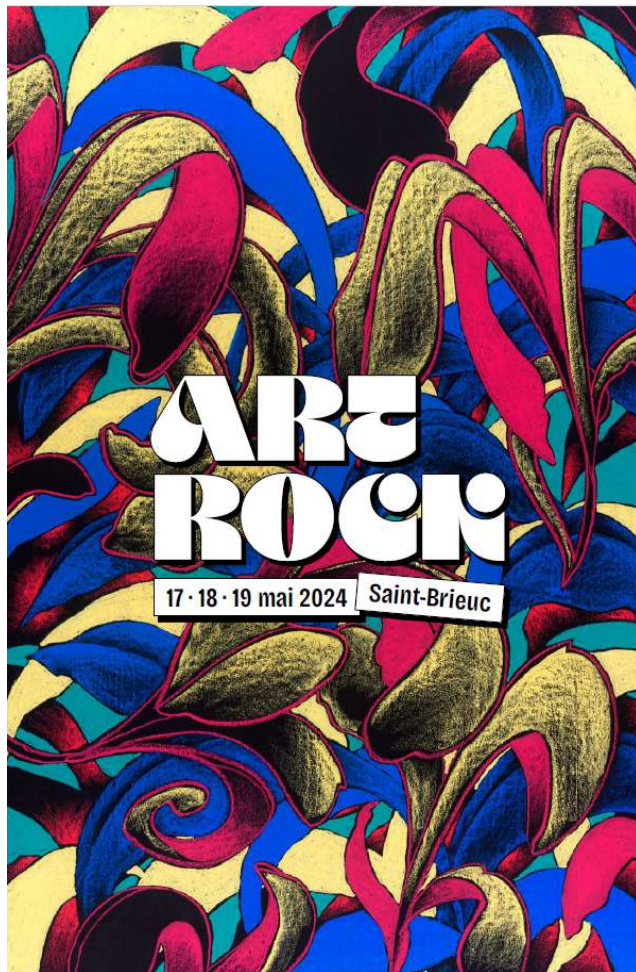
Julien Colombier est un plasticien français né en 1972. Il vit et travaille à Paris. Ses peintures sont principalement réalisées à l’aquarelle et aux pastels gras. Il est habitué à changer de formats et de supports. Par exemple, il travaille aussi bien sur des toiles, que sur du papier, des murs, du bois ou des installations.

Il peint des feuillages, des arbres et des plantes inconnues en répétition, créant des **fresques végétales hypnotiques et colorées**. Il nous fait entrer dans un univers onirique et luxuriant, représenté par des forêts et des jungles tropicales, dans lesquelles l’homme n’est jamais représenté. Ses œuvres n’ont pas de perspective mais ne manquent pas de profondeur.

Son travail transcrit ses influences, comme celles du monde du graffiti, de l’art japonais, de Matisse et de Keith Haring.

Une de ces dernières œuvres spectaculaires est la fresque de la station de métro Châtelet à Paris.

Tout comme cette végétation luxuriante vous invite à entrer dans son œuvre, Art Rock vous invite à découvrir les expositions et les artistes musicaux de cette année.



RÉSERVATION

LIEU, HORAIRE ET INFORMATIONS POUR LES RÉSERVATIONS

L'exposition *Mythologies* est au Pavillon des expositions temporaires du musée de Saint-Brieuc au 2 rue des Lycéens Martyrs, 22 000, à Saint-Brieuc.

Le musée est accessible aux personnes à mobilité réduite.

Il y a un ascenseur et des toilettes adaptées.

Gratuit et ouvert à tou.te.s du mardi au samedi de 10h à 18h, le dimanche de 14h à 18h et pendant le festival de 10h à 22h.

Les visites de groupes se font sur réservation auprès du festival.

Contact : Jeanne Bouet - accreditations@artrock.org - 02 96 68 46 23

La durée d'une visite est de 45 min à 1h selon l'âge des participants.

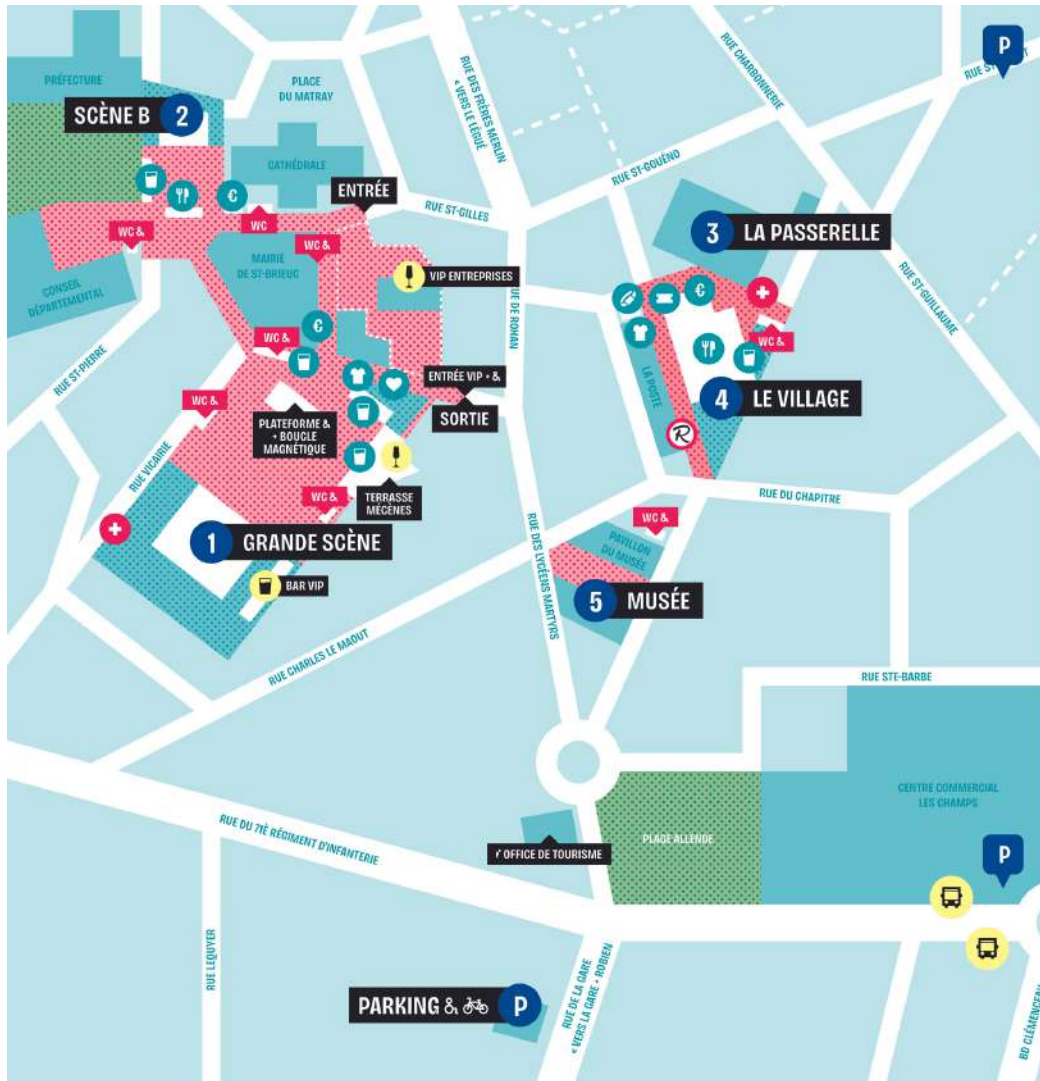
Une visite guidée en langue des signes française (LSF) est prévue le samedi 25 mai à 14h.

L'exposition photographique de Richard Dumas et Antoine Giacomoni est en libre accès.

Il n'y a pas de visite guidée.

L'emplacement exact sera dévoilé ultérieurement (voir site internet).

PLAN DU FESTIVAL



Plan du festival

- 1 GRANDE SCÈNE
- 2 SCÈNE B
- 3 LA PASSERELLE
FORUM / GRAND THÉÂTRE / PETIT THÉÂTRE
- 4 LE VILLAGE
INFO / BILLETTERIE / POSE BRACELETS /
MERCHANDISING / ROCK'N TOQUES / SCÈNE
VILLAGE & MUSICIENS DU MÉTRO
- 5 MUSÉE
- BAR VIP GRANDE SCÈNE
- ESPACE VIP ENTREPRISES
& TERRASSE MÈCÈNES
- DÉPARTS DES NAVETTES
DE RETOUR TUB
GRATUITES
- PARKING PMR & + VÉLO UNIQUEMENT
8 RUE DE LA GARE (GRATUIT)
- POSTE DE SECOURS
- STAND PRÉVENTION
ET ACCESSIBILITÉ
- BANQUE CASHLESS
- BILLETTERIE / INFORMATIONS
- POSE BRACELET (PUBLIC, PRO, VIP)
- ACHAT TICKETS ROCK'N TOQUES
- MERCHANDISING
- RESTAURATION
- BARS