



POUR LA VISITE



VOYAGES DANS LA MER PERDUE

Matteo Rubbi

EXPOSITION

DU 6 MAI AU 24 SEPTEMBRE 2017

Il y a 150 à 200 millions d'années, pendant la période du Jurassique, les continents et les mers n'occupaient pas la même place qu'aujourd'hui. La Lorraine se situait alors à l'emplacement actuel du Sahara, dans les marges peu profondes d'un océan qu'on a nommé la Téthys, près de la Pangée, le continent unique de cette époque. Le paysage lorrain était une mer chaude et peu profonde, parsemée d'îlots coralliens d'une grande richesse biologique.

Une mer perdue et un soleil impétueux sont les deux personnages principaux d'un récit prenant place dans la commune de Delme. Matteo Rubbi s'est intéressé au territoire du Saulnois et a voulu le recréer sous sa version préhistorique, alors qu'il était recouvert par la mer chaude fréquentée par d'étranges poissons et oiseaux. Voyages dans la mer perdue est une exposition conçue et développée in situ dans l'espace du centre d'art contemporain – la synagogue de Delme, à travers une série d'ateliers impliquant la population de la ville. Les projets de Matteo Rubbi sont inspirés par les contextes et les personnes qu'il rencontre lors de ses voyages. Il les rassemble à l'occasion de workshops, de déjeuners ou de promenades nocturnes.

L'Histoire et les mythologies sont des prétextes à réunir, partager et recréer du commun. À Delme et ses alentours, c'est avec la participation des écoles, des associations, des médiathèques et des foyers ruraux, qu'il développe son projet et en collaboration avec d'autres artistes. Les participants se réapproprient une histoire locale sous la forme d'une constellation de gestes et de regards, de dessins et de sons. L'exposition devient progressivement un lieu de métamorphoses et de fictions mettant en scène des animaux fantastiques.

Qu'il s'agisse de raconter la création des univers, comprendre la théorie du Tout ou la classification des éléments chimiques, le travail de Matteo Rubbi propose une navigation entre le micro et le macro, l'infiniment petit et l'infiniment grand. Il aime créer des rencontres impossibles et fait surgir le merveilleux de la banalité. Jouant avec l'interpolation temporelle, le passé soudain réapparaît afin que le futur devienne terriblement proche. Ce retour vers l'originel n'est jamais nostalgique puisqu'il provoque une connexion du monde contemporain avec d'autres réalités et utilise la mise en perspective afin de mieux contredire certaines frontières figées : le soleil est un ballon de basket, Pluton un grain de sable et Vénus un pépin de pomme¹. La dynamique festive et participative des projets prend forme pour donner à voir l'invisible, le disparu, le lointain. Par l'utilisation de matériaux simples et par l'implication collective, il convoque des contrées lointaines parfois difficiles à imaginer. Pourtant tout est réel ou l'a été, et c'est bien à cette irréalité présumée que l'artiste répond par l'action. Réinventer, reconstituer, recréer des origines offre de nouvelles visions de notre présent.

Du manifeste scientifique au roman d'aventure, la dimension narrative de l'œuvre de Matteo Rubbi s'inscrit dans le quotidien et laisse à chacun la possibilité d'inventer des règles de jeux inexistantes, de personnifier les planètes du système solaire, de reconstituer un bateau historique et de composer un décor cosmique. Comme l'explique l'un des personnages de Micromégas : « Notre soleil tire sur le rouge [...] et nous avons trente-neuf couleurs primitives. Il n'y a pas un soleil, parmi tous ceux dont j'ai approché, qui se ressemble, comme chez vous il n'y a pas un visage qui ne soit différent de tous les autres². »

Avec une énergie solaire, Matteo Rubbi rassemble des espaces imaginaires et impossibles où le regardeur est invité à prendre place, l'utopie et l'hétérotopie se retrouvent liées. Mais si le rayonnement des infimes révolutions engendrées n'est pas toujours visible, les voyages qu'il propose manifestent la possibilité de produire collectivement des cosmogonies singulières, à l'image d'une mer et d'un soleil réunis, d'une éternité retrouvée.

Marie Bechetoille

1 Matteo Rubbi, Planetario, 2010 - 2014.

2 Voltaire, Micromégas, L'Ingénu, coll. « Folio classique », Gallimard, 1979, p. 22.

VOYAGES DANS LA MER PERDUE, 2017

L'exposition de Matteo Rubbi pour le centre d'art contemporain - la synagogue de Delme est une installation in situ composée de plusieurs éléments :

Soleil, 2017

Papier, pastel gras, fil nylon, scotch

6 mètres de diamètre

En collaboration avec l'école maternelle, l'école élémentaire et le collège de Delme.

Mer, 2017

Installation sonore, 20 minutes, boucle

En collaboration avec le musicien Francesco Medda, l'école maternelle, l'école élémentaire et le collège de Delme.

Animaux, 2017 - work in progress

Costumes (Visible dès le vernissage : Edna Gee, Oursin dansant)

En collaboration avec des artistes, tels que Derek Di Fabio, Edna Gee, Isa Griese, Carlo Spiga, Formes Vives, des associations locales et internationales (Cherimus) à partir des dessins réalisés lors de workshops impliquant les élèves de Delme et le lycée agricole de Château-Salins.

Étoiles, 2017

Intervention in situ

En collaboration avec l'artiste Alain Colardelle.

ÉLÉMENTS BIOGRAPHIQUES

Né en 1980. Vit et travaille à Milan.

Matteo Rubbi est diplômé en 2004 des Beaux-Arts de l'Académie de Brera à Milan.

En 2007, il confonde Cherimus, une association artistique basée en Sardaigne qui crée de nouvelles relations entre le monde de l'art contemporain et des initiatives régionales. En 2009, il a participé au programme de résidence Le Pavillon du Palais de Tokyo. En 2012, il a été l'artiste sélectionné pour la résidence ASU Art Museum, Phoenix aux États-Unis.

L'artiste a remporté la huitième session du Furla Prize en 2011 pour « sa capacité à interagir avec les spectateurs et créer de nouvelles relations entre l'espace d'exposition et l'espace public dans un esprit d'engagement généreux. Son travail implique différents domaines culturels à la fois d'un point de vue conceptuel et matériel et révèle un sens aigu pour l'aventure expérimentale [...] ».

En 2015, il a été choisi pour le Lucas Artists Program Visual Arts Fellowship Award et participera au programme de résidence d'artiste au centre culturel Montalvo, Californie.

En 2016, il a été sélectionné pour créer une oeuvre d'art à Milan pour le premier parc public consacré à l'art contemporain (ArtLine). Il travaille actuellement avec Cherimus sur Ciak! Kibera, un projet culturel commun entre Sulcis (Sardaigne) et Kibera (Nairobi, Kenya).

www.matteorubbi.info / www.studioguenzani.it / www.cherimus.net

POUR ALLER PLUS LOIN

ANIMAUX

Le projet Animaux est un work in progress qui a lieu pendant l'exposition personnelle de Matteo Rubbi Voyages dans la mer perdue jusqu'au 24 septembre 2017.

Les visiteurs évoluent au sein d'un paysage composé d'un immense coucher de soleil et d'une mer imaginaire. Cet environnement va être progressivement peuplé d'animaux fantastiques.

Les animaux apparaîtront dans l'espace d'exposition sous la forme de costumes conçus par des artistes internationaux. Ils se sont inspirés de dessins réalisés par des élèves de Delme et des étudiants du lycée agricole de Château-Salins lors de workshops menés par Matteo Rubbi.

Pour l'atelier des animaux, Matteo Rubbi a produit une bande sonore dans laquelle il a donné des instructions aux élèves.

Chacun devait dessiner cinq animaux : un végétal, une créature marine, un mollusque, un animal volant et un insecte.

Les dessins ont ensuite été remis à une classe de 4^{ème} du lycée agricole de Château-Salins qui après une première étape de triage et de sélection ont à leur tour inventé une créature dans chaque catégorie. Ils ont imaginé leurs traits de caractère, modes de vie mais aussi les relations qu'elles pouvaient avoir entre elles.

À l'occasion d'un workshop de deux jours à Delme, animé par l'artiste, les élèves ont fabriqué des costumes en carton pour les porter et interagir les uns avec les autres au sein d'un jeu de rôles collectif.

Impliquant également des associations locales et européennes, la création des costumes permet de réunir des personnes d'horizons divers, de différents âges, origines et cultures.

Le point de départ du projet est la pièce de Marco Colombaioni *Il Gioco dell'Oca*, un jeu de l'oie composé de peintures d'animaux dont les règles sont décidées par les joueurs. En 2010, l'association Cherimus basée en Sardaigne et co-fondée par Matteo Rubbi, propose une nouvelle version de ce jeu qu'elle présente dans des institutions, notamment le centre d'art GAMeC à Bergame ou le musée des beaux-arts MAXXI à Rome. Au MAXXI, des artistes, des étudiants et des réfugiés avaient travaillé ensemble à la création de costumes.

En écho au travail que mène Cherimus, le projet que Matteo Rubbi développe à Delme a pour but de créer des liens, des connexions. Les idées et les pratiques sont en mouvement et se modulent grâce aux acteurs qui y participent.

Le projet Animaux s'est développé à l'échelle locale, nationale et internationale pour revenir à son lieu originel : le centre d'art.

Le jour du vernissage, les visiteurs découvrent une partie de ce work in progress : le costume d'un oursin dansant, un animal du Jurassique, réalisé par l'artiste Edna Gee.

Chaque visiteur est ainsi invité à s'approprier et à interpréter les animaux à partir des règles du jeu imaginées par l'artiste et les élèves du territoire.