

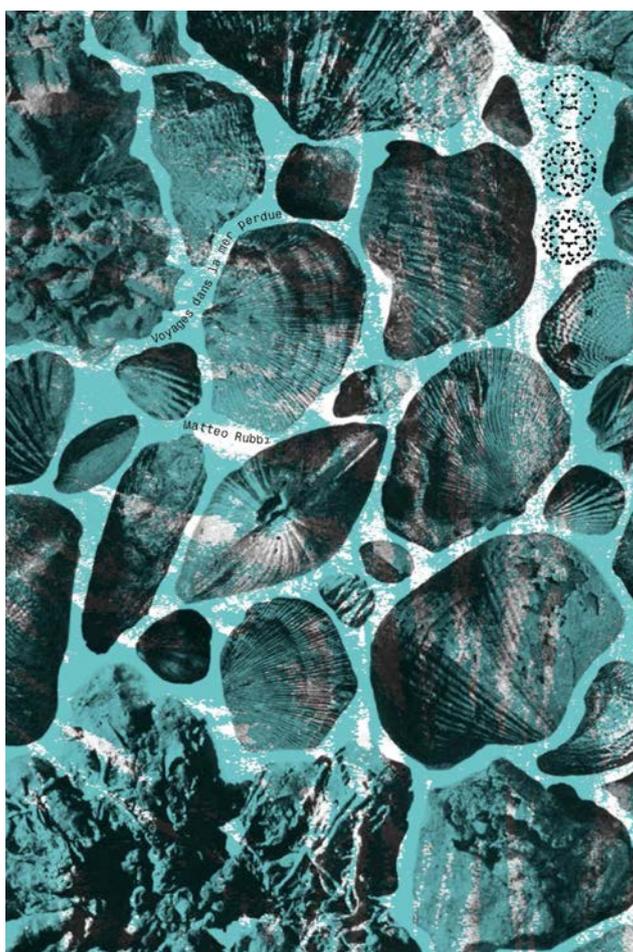


De quelle façon un artiste peut-il impliquer les habitants d'un territoire dans le processus de création ? En quoi la pratique de Matteo Rubbi est-elle collaborative ?

Entre fiction et narration, quelle place est donnée au récit dans l'œuvre de l'artiste ?

Comment une exposition peut-elle mettre en perspective notre présent en réinventant notre passé ?

RENCONTRES, FICTIONS ET TERRITOIRES



Découverte de l'exposition de Matteo Rubbi

VOYAGES DANS LA MER PERDUE

Du 6 mai au 24 septembre

Au centre d'art contemporain - la synagogue de Delme





SOMMAIRE

1° L'exposition *Voyages dans la mer perdue*

- >> Workshop 1 : le soleil.....p.3
- >> Workshop 2 : la mer.....p.4
- >> Workshop 3 : les animaux.....p.4

2° Le travail de Matteo Rubbi : des temps de rencontres et de partages

- >> Imaginer des projets collaboratifs autour de cosmogonies.....p.6
- >> Inventer de nouvelles règles du jeu.....p.7
- >> Créer des liens.....p.8

3° Rencontres, fictions et territoires

- >> Résonance avec les programmes scolaires d'arts plastiques
et d'arts visuels.....p.10
- >> Interdisciplinarité.....p.10

4° Visiter l'exposition avec sa classe

- >> Les visites actives et les ateliers.....p.11
- >> Propositions de visites.....p.11

5° Pour aller plus loin

- >> Les publics dans le processus de création.....p.13
- >> Des « espaces autres » : hétérotopies.....p.16
- >> Fictions et cosmos.....p.20
- >> Le bestiaire.....p.23
- >> Biographie.....p.26
- >> Lexique.....p.27

1° L'EXPOSITION VOYAGES DANS LA MER PERDUE

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. Le projet de **Matteo Rubbi** consiste en **3 workshops*** et une **exposition** avec pour point de départ l'exploration du thème de **cosmogonie***, un concept désignant la science, les contes, les légendes qui expliquent et racontent l'origine du monde, la création des planètes, des étoiles, des galaxies, la naissance de l'homme, etc.

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 et fréquenté par d'étranges poissons et oiseaux.

Cette présence antique de la mer a laissé des traces sur le territoire : la **Côte de Delme** âgée de 175 millions d'années est une butte témoin de l'ère du Jurassique, en atteste la présence d'une flore particulière avec le développement d'espèces à affinité méditerranéenne. Abondantes en Lorraine, les « **étoiles de Sion** » sont des fragments d'encrines* fossilisés, des animaux proches des étoiles de mer et oursins actuels vivant il y a plus de 200 millions d'années. Elles sont abondantes dans les roches calcaires du jurassique. L'importante **présence du sel** dans le Saulnois témoigne également de ce passé préhistorique. Cet « or blanc » exploité de l'âge du Bronze au milieu du XVII^e siècle, notamment à Marsal, a été une véritable source de prospérité.

Avec la **participation des écoles**, des **associations**, des **médiathèques** et des **foyers ruraux du territoire** et en **collaboration avec d'autres artistes**, Matteo Rubbi imagine et tente de recréer un coucher de soleil dans la mer à Delme.

Les participants se sont réappropriés 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.

WORKSHOP 1 : LE SOLEIL

En tant qu'étoile, le **soleil** est la principale source de lumière et de chaleur du système solaire. Cette énergie transmise par rayonnements est à l'origine de la vie sur terre.

Rien d'étonnant à ce que Matteo Rubbi le sollicite dans son **premier workshop** impliquant l'**école maternelle**, l'**école élémentaire** et le **collège de Delme**.

À partir d'un **tutoriel vidéo** dans lequel Matteo Rubbi expose son projet ainsi que le but de l'atelier, les enfants ont été amenés à réaliser leur **morceau de soleil** au moyen de pastels gras orange, jaune, rouge.

La **fougue**, la **puissance**, l'**énergie** débordante et indomptable de la boule de feu devait se faire ressentir dans le **geste impétueux** et **spontané** de leurs dessins.

Au total, **431 dessins** ont été réalisés et ensuite assemblés pour former la surface d'un immense soleil de 6 mètres de diamètre. Suspendu en diagonale et éclairé grâce à des lampes de chantier, il semble rayonner dans la synagogue plongée pour l'occasion dans l'obscurité.



Dans cet atelier, les élèves ont été initiés aux différentes techniques du pastel gras (superposer les couleurs, les fondre avec les doigts).

WORKSHOP 2 : LA MER



Francesco et Matteo lors d'une séance d'enregistrement à la Gue(ho)st House.

Un **second workshop** autour de la **mer** a été proposé aux élèves de Delme par Matteo Rubbi qui a invité pour cette occasion le musicien Francesco Medda.

Le but de l'atelier était de recréer les sons de cette mer antique, tantôt **calme**, **orageuse** et **venteuse**, au moyen de **bruitages** en testant divers **instruments de musiques**, de **matériaux**, d'**objets** ou bien en utilisant la **voix** et le mouvement des **corps**.

Les ateliers se sont déroulés à la *Gue(ho)st House* et au CDI du collège de Delme. Les élèves ont dû faire appel à leur imaginaire et à ce qu'ils connaissent de la mer afin de reconstituer les sons d'une mer qu'ils n'ont, pour certains, jamais vu, ni entendu.

À partir des **enregistrements**, Matteo et Francesco ont réalisé une **pièce sonore** qui est diffusée dans la synagogue aux moyens d'enceintes placées dans l'espace.

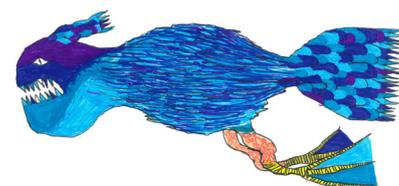
WORKSHOP 3 : LES ANIMAUX

Pour ce **troisième workshop**, Matteo a une nouvelle fois convié les élèves de Delme pour imaginer les **créatures étranges** et **fantastiques** qui pouvaient vivre à l'époque du Jurassique et ainsi amener de la vie dans son univers. L'artiste a réalisé une **bande sonore** dans laquelle il donne ses instructions. Chaque élève devait dessiner **cinq animaux** : un **végétal**, une **créature marine**, un **mollusque**, un **animal volant** et un **insecte**.

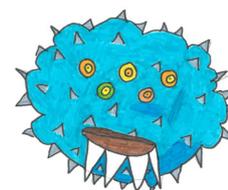
Les dessins ont ensuite été remis à une classe de 4^{ème} du **lycée agricole de Château-Salins** qui après une première étape de **triage** et de **sélection** ont à leur tour inventé une créature par catégorie. Ils ont imaginé les **traits de caractère**, les **modes de vie** et les **relations**, interactions qu'elles pouvaient entretenir les unes avec les autres. Quelques semaines après, la classe a participé à un **workshop** de deux jours à Delme animé par Matteo. Les élèves ont été amenés à concevoir les **costumes** de leurs créatures et à les animer dans un **jeu de rôle collectif**.

Des **artistes** invités par Matteo se sont inspirés des créations des élèves de 4^{ème} pour la **réalisation des costumes** présentés dans l'espace d'exposition à la synagogue. Les **visiteurs sont invités à les endosser et à jouer le rôle de leur créature** à partir de règles du jeu de Matteo.

Sur la première image à droite, un groupe de la classe de 4^{ème} du lycée agricole de Château-Salins est en train de concevoir le costume du mollusque que l'on voit porté sur la seconde image.



Créature marine dessinée par un enfant au cours du workshop.



Mollusque dessiné par un enfant au cours du workshop.



SOIRÉE LECTURES / MUSIQUES AUTOUR DE LA MER / 3 MARS 2017

Sur une idée de Matteo Rubbi, le **centre d'art** et la **médiathèque intercommunale** de Delme se sont associés pour proposer un événement ouvert à tous, **une soirée lectures /musiques autour de la mer**. Les bénévoles de la médiathèque ont joué le jeu en réalisant des lectures autour de cette thématique (poèmes, extraits de romans, coupures de journaux, etc.). Celles-ci étaient entrecoupées par les **mixages de Francesco Medda** dans lesquels on pouvait entendre le **bruit des vagues**, des **enregistrements** réalisés au cours des workshops, des **chants de mouettes**, de la **musique traditionnelle sarde** et des **sons électroniques**.



Soirée lectures/musiques autour de la mer, médiathèque de Delme, 3 mars 2017. De gauche à droite : Marie Bechetoille, directrice par intérim du centre d'art, Francesco Medda et Matteo Rubbi.



Soirée lectures / musiques autour de la mer, médiathèque de Delme, 3 mars 2017. De gauche à droite : Francesco Medda et Émilie Castro, responsable de la médiathèque de Delme.

ÉVÉNEMENT - FEU DE LA SAINT-JEAN À DELME / 10 JUIN 2017

Matteo Rubbi propose un événement en lien avec le **feu de la Saint-Jean** le 10 juin à Delme. La **fête de la Saint-Jean**, traditionnellement accompagnée d'un **feu de joie**, célèbre la naissance de **Jean le Baptiste**, né le 24 juin. Dans le **christianisme**, il est le **prophète** qui a annoncé la venue de Jésus de Nazareth et l'a baptisé sur les bords du Jourdain. Les feux de solstices, liés au culte du soleil, étaient à l'origine des **fêtes païennes**. L'église catholique a christianisé cette pratique selon sa politique traditionnelle. La fête de la Saint-Jean entre en résonance avec le projet de Matteo Rubbi, sensible aux **coutumes et légendes des territoires**, et son **immense soleil** installé dans la synagogue.



Jules Breton, *La Fête de la Saint-Jean*, 1875, musée des beaux-arts de Philadelphie

2° LE TRAVAIL DE MATTEO RUBBI : DES TEMPS DE RENCONTRES ET DE PARTAGES

IMAGINER DES PROJETS COLLABORATIFS AUTOUR DE COSMOGONIES

La **cosmogonie** évoque la partie des **mythologies** qui racontent la **naissance de l'univers** et des **hommes**. Il existe une variété de récits, de légendes, de contes relatifs aux origines du monde. Ainsi, le point de départ du projet de **Matteo Rubbi** est un **conte Navajo** qui explique la **formation des constellations**.

L'artiste active une cosmogonie en réinventant, reconstituant les origines de Delme qui était sous l'océan il y a plus de 200 millions d'années.

C'est aussi son exposition qu'il envisage comme une cosmogonie. Les formes produites dans les **workshops** ont été assemblées, combinées et ordonnées les unes avec les autres. Comme les atomes à l'origine de l'univers et de toute matière, elles constituent l'exposition. Celle-ci n'est pas statique. Comme le cosmos, elle est amenée à se transformer et à évoluer au cours du temps.

Le travail de Matteo Rubbi propose une **navigation** entre le **microcosme** et le **macrocosme**, **l'infiniment petit** et **l'infiniment grand**. Il aime créer des rencontres impossibles et fait surgir le merveilleux de la banalité. Son travail s'apparente à une **constellation de gestes**, une **mise en réseau d'acteurs** qui tentent de **donner à voir l'invisible**, le **disparu**, le **lointain**.

BOUNTY

Bounty (2010-) est un projet en cours de Matteo Rubbi dont le but est de **réinventer** et de **reconstruire** le **vaisseau HMS Bounty** (XVIII^e siècle) à travers une série de **workshops** impliquant les écoles et les habitants des régions dans lesquelles il se trouve. Matteo nous replonge dans les **histoires de navigation** et les **récits d'explorateurs**. À chaque invitation, le projet s'enrichit et se module, une partie du bateau est construite.

Une maquette exposée sur une table a servi de modèle aux **élèves de l'Istituto di via Moisé Loria** à Milan pour **recréer la grande voile** et la **flèche** du navire. Ils ont colorié des morceaux de journaux qui ont ensuite été assemblés pour devenir les voiles de **Bounty**.

Deux cents enfants ont également reconstruit le voile principale et supérieure du vaisseau et les ont hissé dans l'espace du centre national d'art contemporain, Le Magasin, à Grenoble.

Matteo reprend ce principe pour la création du soleil au centre d'art de Delme. À la place des journaux, des feuilles blanches A3 ont servi de support de coloriage aux élèves. Celles-ci ont ensuite été assemblées les unes aux autres pour former un immense soleil dans la synagogue.



Matteo Rubbi, *Bounty*, CNAC Le Magasin, Grenoble, 2010.



Matteo Rubbi, *Blackboards*, 2011.
Workshop, GAMEC, Bergame

Deux **écoles primaires**, un **physicien** et quelques **artistes** ont travaillé ensemble autour du projet **Blackboards** qui consistait à décrire la complexité du monde tel qu'il est décrit par la **mécanique quantique*** en dessinant les particules élémentaires sur deux murs noirs de l'espace d'exposition du GAMEC, musée d'art moderne et contemporain, à Bergame.

Les **étudiants de l'Azienda Bergamasca di Formazione** de Bergame, au côté des publics du GAMEC (Musée d'art moderne et contemporain) ont reconstruit la proue du vaisseau en bois de récupération.

Dans le projet **Stars**, Matteo a invité des **artistes**, des **créateurs de mode** et des **styliste** à **repenser nos représentations du cosmos** en créant des **constellations en tissu**. La couleur, la taille, la forme, la texture de chaque étoile a été pensée et imaginé les unes par rapport aux autres et au soleil.

Au GAMEC, le jour du vernissage, le navire a commencé son voyage dans l'espace entre les particules élémentaires et les immenses étoiles de textile.

Les gens ont chanté et dansé au son du groupe folklorique « La Garibaldina ».



Matteo Rubbi, *Bounty*, GAMEC, Bergame, 2011. Installation réunissant les projets *Stars*, *Blackboards* et la proue du vaisseau. Ph: Jacopo Menzani.

INVENTER DE NOUVELLES RÈGLES DU JEU

SOLAR SYSTEM

Solar System a débuté en 2007 et se poursuit encore aujourd'hui.

Il s'agit d'une performance **impliquant les publics** et mettant en scène « **le système solaire** ». Les participants sont invités à tourner sur eux-même et autour des autres en reproduisant la géométrie des planètes qui constituent le système. Celui-ci se forme et se détruit continuellement en fonction des personnes qui se prêtent au jeu.

Matteo Rubbi a travaillé en collaboration avec l'**artiste Isa Griese** pour la confection de vêtements reflétant les couleurs des planètes. Faciles à porter et à échanger, ils ont été utilisés par les participants de *Solar System* à Paris, Sao Paulo, Bergame et au Brésil.



Matteo Rubbi, *Solar System (TRENTO)*, Centrale de Fies, Dro, Trente, 5 octobre 2007. Ph: Hugo Muñoz



Matteo Rubbi, *Solar System (PARIS)*, Musée Bourdelle, Paris, 2 avril 2009. En collaboration avec Isa Griese. Ph: Le Pavillon du Palais De Tokyo

L'ITALIA IN CERCHIO



Italia in cerchio, 2010. Stage Teramo-Ancona. Prototype de jeu réalisé par Michele Gabriele

L' Italia in cerchio (2010) sont des **prototypes de jeux**, qui prennent la forme de nouvelles cartes d'Italie.

Un **groupe d'artistes** et d'amis les ont réalisés en s'inspirant de la **22^{ème} édition du Tour d'Italie (1934)**. Les publics sont invités à se saisir de ces jeux entièrement réalisables et de ses outils (dés, cartes, damiers et règles).

Le rôle de chaque joueur est de discuter d'une règle, d'en imaginer une nouvelle et d'inventer une fin possible.

BOARD GAMES



Walter Reed Weaver, *Gibst Du mir Steine, geb ich Dir Sand*, Liste17, Bâle, Suisse, 2012.
Ph: Giovanni Giaretta

Board Games (2012) est une **série de jeux** jamais produits ou disparu du marché. De ces jeux et de leurs auteurs, il ne reste aucune trace sauf le projet et les règles contenues dans le brevet original. Chaque jeu est appelé par le nom de son créateur car ils n'ont pas de titres spécifiques. En tant que **prototypes**, les règles sont parfois incomplètes, peu claires ou même absentes.

Les **joueurs** doivent **interpréter le jeu et construire de nouvelles règles, réinventer les objectifs** et essayer de **deviner les intentions de l'inventeur**.

Les jeux ont été présentés au Centre Pompidou à l'occasion du festival « Tangram posture : Plateforme de jeux » en 2015.

IL GIOCO DELL'OCA (Le Jeu de l'oie)



Matteo Rubbi, *Il gioco dell'oca*, cours de GAMEC, Bergame, 2009.

Il gioco dell'oca (2009) est une réalisation de **Cherimus** (voir la partie « Créer des liens ») à laquelle Matteo Rubbi a participé. Ce projet a été réalisé pour la première fois à Valledoria en Sardaigne. En collaboration avec les habitants de la ville, les artistes ont travaillé à la conception d'un **immense jeu de l'oie** illustré d'**animaux**. L'idée de **bestiaire** est au cœur de nombreux projets de l'artiste comme celui qu'il développe à Delme autour des **animaux fantastiques**.

CRÉER DES LIENS

ASSOCIATION CHERIMUS

Cherimus a été fondé à Perdaxius en Sardaigne, en 2007 par trois amis : Marco Colombaioni, Matteo Rubbi et Emiliana Sabia.

C'est un **groupe d'artistes** et de **professionnels** de différents secteurs et disciplines, venant de **Sardaigne** et du **monde entier**. Dans la langue sarde, *Cherimus* signifie « nous souhaitons » ou « nous désirons ».

L'objectif de *Cherimus* est de contribuer au développement du patrimoine social et culturel de la région de Sulcis-Iglesiente (sud-ouest de la Sardaigne, Italie) à travers l'art. L'association travaille à forger une nouvelle relation entre le monde de l'art contemporain et les petites initiatives régionales.

Des artistes du monde entier sont invités à interagir directement avec les gens, les lieux et les processus d'innovations culturels et économiques.

Ces trois amis n'envisagent pas **l'art** uniquement comme une production d'objets matériels, mais comme une autre **façon de réfléchir**, de **questionner le monde** qui nous entoure et de **jouer un rôle actif**.

Cherimus tentent de **construire des ponts** entre des régions géographiquement éloignées, culturellement, économiquement, socialement, etc.

Les **projets de coopération internationale** sont au cœur de leur démarche. Ils prennent à chaque fois des formes différentes car les participants cherchent à s'adapter aux énergies et tensions existantes au sein des communautés, aux rencontres et aux artistes invités.



Projet *Darajart* / Artistes en résidence (2015 et 2017)

En 2015, Matteo Rubbi, les artistes Derek di Fabio et Emiliana Sabiu ont mis en place un programme de **résidence artistique** dans le **bidonville de Kibera**, à Nairobi au Kenya. *Darajart* est basé dans les **centres d'aides** cogérés par Amani, une ONG travaillant avec les enfants des rues du bidonville.

La deuxième édition a eu lieu cette année. *Cherimus* a invité de nouveaux artistes à travailler à Kibera.

Darajart a été créée grâce à l'idée visionnaire du cofondateur de *Cherimus* Marco Colombaioni qui a visité le lieu plusieurs fois et y a vécu pendant un certain temps. En langue Swahili, ce mot signifie « pont ». Dans l'esprit de Marco, *Darajart* était une manière de **construire des ponts** pour des **rencontres inattendues** entre le monde de **l'art** et la **vie vibrante de Kibera**.

Son idée était d'inviter tous les ans des artistes travaillant avec différents médias (musique, écriture, cinéma, arts visuels) à vivre et travailler dans le plus grand bidonville d'Afrique subsaharienne.



Artistes Derek Francesco Maria di Fabio, Matteo Rubbi et Arafat. Ph: Emiliana Sabiu

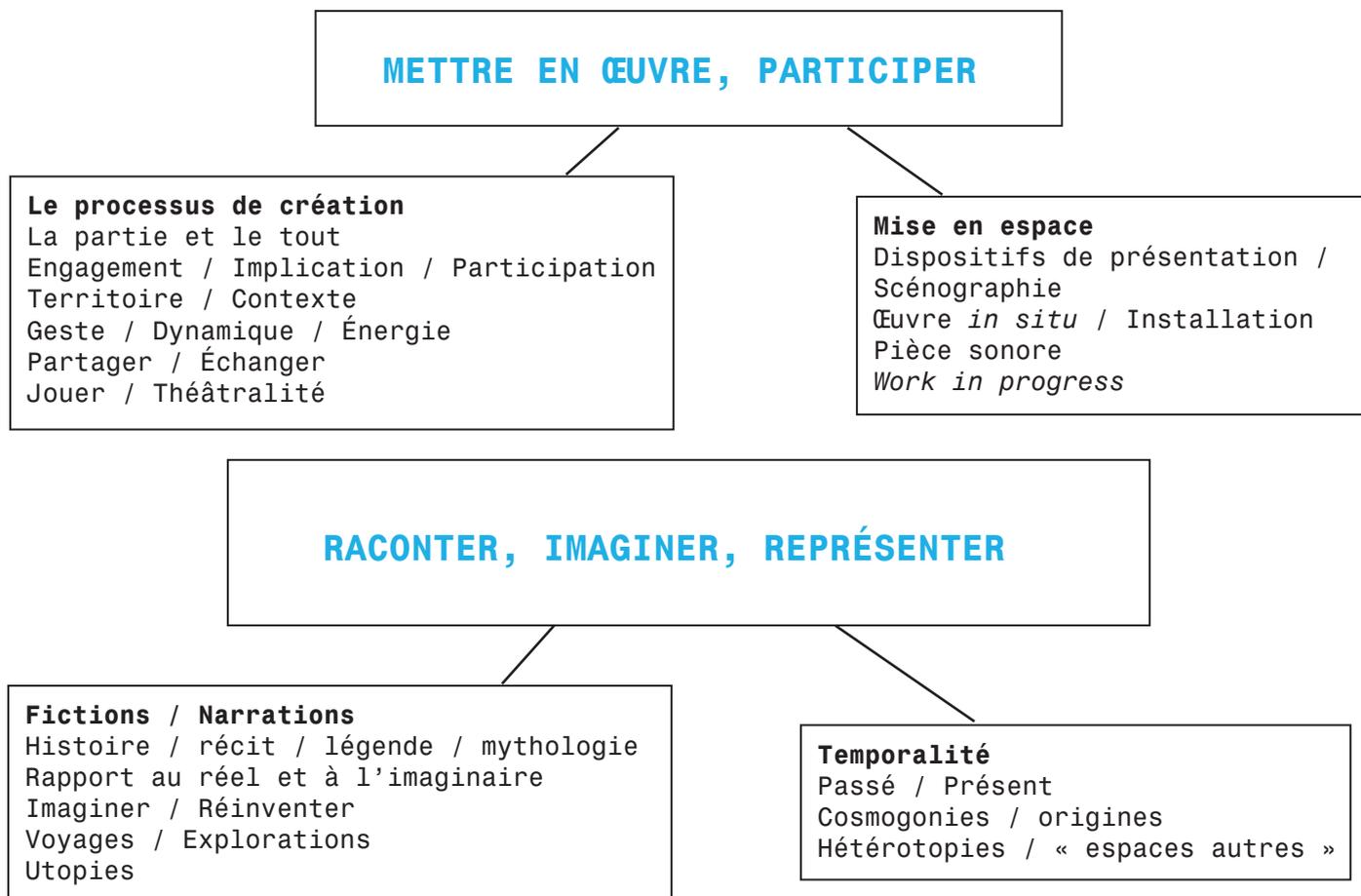
Pour la **première édition**, *Cherimus* a été accueillie par l'ONG Amani. Le premier projet était une **fresque murale** sur la **façade du centre d'aide Ndugu Mdogo**. Elle est composée d'un nombre incroyable d'inventions mêlant **animaux fantastiques**, **caractères étranges** et tout **petits personnages**. Tous les enfants ont contribué à sa réalisation. L'objectif de cet projet était qu'ils s'approprient ce nouvel espace afin qu'ils se sentent chez eux.



Karibu, Cherimus, fresque murale, 2015.
Créée par les enfants de Ndugu Mdogo avec la collaboration de Derek di Fabio, Matteo Rubbi et Emiliana Sabiu.
Ph : Derek di Fabio

3° RENCONTRES, FICTIONS ET TERRITOIRES

RÉSONNANCE AVEC LES PROGRAMMES SCOLAIRES D'ARTS PLASTIQUES / ARTS VISUELS



INTERDISCIPLINARITÉ

Éducation musicale

Sons et expressivité, bruitage, paysage sonore, dispositifs sonores, installation.

Histoire / Géographie

Création de l'univers, préhistoire (il y a 3 millions d'années), périodes géologiques / Jurassique (il y a 200 millions d'années), archéologie (traces de la mer : sel, fossiles)

Philosophie

Utopies / Hétérotopies

Lettres

Narration, récit, mythologies, romans d'aventures.
Micromégas, Voltaire ; *Devisement du monde*, Marco Polo.

Éducation citoyenne

Être à l'écoute de l'autre, travailler ensemble, partager et mettre en commun.

Sciences physiques

Cosmogonies, cosmogénèses, microcosme et macrocosme, constellations, planètes, étoiles, organisation de la matière dans l'univers.

Sciences et vie de la terre

Le vivant et son évolution, classification.



4° VISITER L'EXPOSITION AVEC SA CLASSE

LES VISITES ACTIVES ET LES ATELIERS

Pour rappel, le centre d'art contemporain - la synagogue de Delme propose trois types de format de visite. Ces propositions peuvent être modulées en fonction du projet de l'enseignant. **Les visites scolaires se font sur rendez-vous de préférence le matin en fin de semaine auprès de la chargée des publics, Camille Grasser**

LA VISITE COMMENTÉE

Les élèves sont guidés dans l'exposition par la chargée des publics du centre d'art. La visite peut être orientée selon une thématique pédagogique particulière.

Durée : 1h

Lieu : Cac - la synagogue de Delme.

LA VISITE ACTIVE

Les élèves sont guidés dans la découverte d'une œuvre de l'exposition. Afin d'ajouter une dimension pratique à la visite, cette dernière est ponctuée d'un exercice créatif plaçant les élèves dans une posture dynamique, de réflexion et d'attention. Une ouverture sur le reste de l'exposition est proposée en fin de visite.

Durée : 1h-1h30

Lieux : Cac - la synagogue de Delme et *Gue(ho)st House*

LA VISITE-ATELIER

La classe est séparée en deux demi-groupes. L'un des groupes découvre l'exposition et se concentre sur la découverte d'une œuvre. Pendant ce temps, l'autre groupe découvre le travail des artistes par la pratique en réalisant une création dans la *Gue(ho)st House*. Au bout d'un temps donné, les élèves changent d'activité.

Durée : 1h30-2h

Lieux : Cac - la synagogue de Delme et *Gue(ho)st House*

PROPOSITIONS DE VISITES

>> Synesthésies

En lien avec le travail proposé par l'artiste aux habitants du territoire, les élèves seront amenés à **associer sons, gestes, couleurs**, à des **mots expressifs**.

Par quelles **teintes, mouvements, sonorités**, pourrait-on **représenter la surprise, le bonheur, l'impétuosité, la légèreté** ? À travers l'écoute d'extraits sonores, cet atelier sera également l'occasion pour les élèves de mettre des **mots** ou des **couleurs** sur des **sensations**. L'accent sera mis sur l'**échange** et l'**expression** de nos **ressentis**. Quels sentiments provoquent en moi ces gestes, ces couleurs, l'écoute de cette musique ? Suscitent-ils les mêmes émotions chez chacun de nous ?

Dans cet atelier, les élèves pourront **expérimenter des gestes, la qualité des couleurs, les techniques de bruitages** et aborder les **notions de figuration/abstraction**.

>> Les animaux fantastiques... en action !

Quelles créatures étranges peuplent l'univers de l'artiste Matteo Rubbi ?

Les élèves seront invités à **imaginer** et **représenter des êtres** ayant vécu en des temps lointains ou vivants dans des galaxies très éloignées. Qui sont-ils ? À quoi ressemblent-ils ? Comment vivent-ils ? Quels traits de caractères ont-ils ? **Formes** et **couleurs** seront en relation avec les réponses à ces questions. Nous tenterons **une classification des animaux** et **imaginerons quelles relations ils pourraient entretenir les uns avec les autres**. **Les élèves pourront endosser les traits de caractère de leur créature dans un jeu de rôle collectif**.

Par la suite, des représentations de différentes natures (dessins, peintures, photographies) d'**êtres vivants** ayant bel et bien existés en d'autres temps ou contrées et d'**êtres fictionnels, créatures hybrides** tout droit sortie d'un **bestiaire** ou d'un imaginaire seront montrées aux élèves. Ils pourront prendre conscience qu'il n'y a parfois que quelques pas entre réalité et fiction.



>> Des rencontres surprenantes...

Dans son exposition à la synagogue de Delme, Matteo Rubbi a imaginé des **rencontres** entre **différents mondes** : le soleil et la mer, la réalité et la fiction, le passé et le présent. Elles permettent de **mettre en perspective** l'histoire d'un territoire et de nous offrir une **nouvelle vision de notre présent**.

Que donnerait la rencontre entre une comète et un nuage, un grain de cerise et une flaque d'eau, le soleil et la montagne ? Dans cet atelier les élèves seront invités à **imaginer les effets** que pourraient produire ces **contacts insolites**, à se questionner sur la **manière de les représenter et de les confronter**. Chacun sera libre de changer les règles du jeu. La rencontre entre une feuille tombant d'un arbre avec une pierre posée au sol ne pourrait-elle pas être explosive ?

Cet atelier sera l'occasion d'ouvrir les élèves à l'univers des **artistes surréalistes** qui se jouent des réalités et mêlent dans leurs œuvres des mondes et éléments hétéroclites.

>> Voyages, voyages !

Dans cet atelier les élèves deviennent des **explorateurs** et l'affiche de l'exposition, **la carte d'un monde imaginaire**. Ils devront partir à la découverte de ces contrées encore inconnues et **construire le récit de leur exploration**. Comme tout départ, nous nous interrogerons sur les objectifs : Pourquoi part-on ? Qui part ? On réfléchira au moyen de transport et à la préparation des bagages. Dans l'exploration des îles, des **groupes d'explorateurs** pourront être constitués en fonction de **spécialités** (cartographes, botanistes, zoologue, archéologue). Les élèves seront amenés à **réaliser des productions** (cartes, objets, croquis, etc.). Y avait-il une civilisation, a-t-elle disparue, si oui quelles traces restent-il ? Cet atelier sera l'occasion de définir les termes d'**archéologie**, de **fouilles**, de **vestiges architectural**, **cahiers de voyage**, **croquis**, etc. Le **travail collectif** sera privilégié dans cet **atelier évolutif**.

>> Micro-Macro

Au regard de l'exposition de Matteo Rubbi qui imagine un soleil et une mer à l'intérieur de la synagogue, cet atelier met l'accent sur les **rapports d'échelle, de mouvement, d'espace et de temps**. Quelles visions aurions nous du monde si nous avions la taille d'un géant ou d'une fourmi ? Est-ce que nous percevrions ce qui nous entoure de la même manière ? Comment nous situons-nous par rapport à notre vision du cosmos ? Des représentations d'objets, de planètes, de vivants, etc. à différentes échelles seront mis à disposition des élèves. Ils devront les **associer, juxtaposer, confronter** afin de **créer des rapports surprenants, chaotiques ou poétiques**.

L'atelier sera ponctué par la **lecture** de quelques passages de *Micromégas* (1752) de **Voltaire**, ouvrage de référence pour Matteo Rubbi. Ce **conte philosophique** décrit les voyages dans l'espace et la visite de la Terre de deux géants : Micromégas, venu d'une planète de Sirius et le secrétaire de l'Académie de Saturne. Par la légèreté, la fantaisie et l'humour, Voltaire nous invite au relativisme. **Le grand et le petit n'ont rien d'absolu, tout est affaire de point de vue et de perspective**.

5° POUR ALLER PLUS LOIN

LES PUBLICS DANS LE PROCESSUS DE CRÉATION

Matteo pense une exposition en fonction d'un **territoire** et de ses **habitants**. Celle-ci se construit et évolue au gré des personnes qu'il rencontre lors de ses voyages.

À Delme, chaque participant a enrichi le projet de l'artiste. L'immense soleil que le visiteur découvre en entrant dans la synagogue, un élément de l'exposition, est composé de 434 dessins réalisés par les élèves de Delme. Si Matteo Rubbi a **impliqué la population locale** au cours du **processus de création**, il souhaite également rendre les **visiteurs actifs** en les invitant à **s'approprier les costumes** d'animaux mis à disposition dans l'espace d'exposition.

>> Des expositions participatives et collaboratives

Lorsque nous déambulons dans un espace d'exposition, posant notre regard sur une œuvre puis une autre, nous sommes déjà dans l'action. D'une part, car nous nous déplaçons physiquement dans le lieu mais aussi car nous **réagissons face aux œuvres observées**. Celles-ci peuvent susciter de l'émerveillement, du dégoût, de la curiosité, un questionnement, une réflexion intellectuelle. **Nous étudions les œuvres que nous observons**. Si elles laissent la place au spectateur d'exister, elles ne nous mettent pas toutes en action. Tout comme Matteo Rubbi, de nombreux artistes invitent les spectateurs à **jouer un rôle** et à **faire évoluer leurs créations**.

Rirkrit Tiravanija, *Soup/No Soup*, 2012

Rirkrit Tiravanija (1961-, Buenos Aires), est un artiste contemporain thaïlandais.

Le 7 avril 2012, il investi la nef du Grand Palais avec son projet performance *Soup/No Soup*. Pendant 12 heures, de midi à minuit, le musée était ouvert gratuitement aux visiteurs qui étaient invités à déguster et à partager une soupe thaï préparée par l'artiste et son équipe et servie par des bénévoles d'Emmaüs.

En réunissant les convives sur de longues tables, l'artiste a souhaité créer un moment convivial basé sur la rencontre, l'échange, la générosité. Les touristes de passage, les visiteurs de l'exposition, les curieux, les artistes, les membres du musée, etc., étaient réunis à l'occasion de ce grand banquet.



Rirkrit Tiravanija, *Soup/No Soup*, Grand Palais, Paris, 2012.

Matteo Rubbi et Rirkrit Tiravanija ont le point commun de faire de l'**art un lieu d'échange** et de **dialogue**. Le projet *Magic Friday* (2011-2012) de Matteo fait sensiblement écho à celui de Tiravanija. Si l'œuvre de ce dernier est **participative**, celle de Matteo est **collaborative**.

Il s'agit d'un **potluck*** organisé un vendredi sur deux à l'*Arizona State University Art Museum* de Tempe. Tous ceux qui le souhaitaient étaient invités à **cuisiner ensemble** et à **partager le repas**. La cuisine du musée s'est développée en un petit laboratoire culinaire où différentes communautés et cultures qui habitent la vaste région métropolitaine de Phoenix, Tempe, Scottsdale et Mesa ont pu se réunir.



Matteo Rubbi, *Magic Friday*, Arizona State University Art Museum, Tempe, 2012.

Yoko Ono, *Wish Tree*, Centre Pompidou-Metz, 2015

Yoko Ono est une **artiste expérimentale** née en 1933 à Tokyo. Elle s'intéresse à l'art et à la musique dès son plus jeune âge. À New York, où la famille émigre en 1952, elle étudie au *Sarah Lawrence College* la poésie, la musique et la composition. Elle rencontre Edgar Varèse, Morton Feldman et John Cage dès la fin des années 1950 et pénètre le monde de l'avant-garde musicale avec son premier mari, Toshi Ichianagi, un jeune compositeur japonais. Elle participe activement au **mouvement Fluxus***, créé en 1961 à l'initiative de George Maciunas, qui rassemble une communauté fluctuante et éclectique d'artistes vivant aux États-Unis, en Allemagne ou au Japon.

Wish Trees est le titre d'une série d'œuvres créées par Yoko Ono à partir des années 1990. Les **arbres** sont au cœur de son projet conceptuel. Pour l'artiste, l'œuvre d'art doit créer du désir et susciter l'investissement du spectateur. Lorsqu'elle parle de son projet, Yoko Ono raconte souvent que petite, elle écrivait ses souhaits sur des petits bouts de papier qu'elle accrochait ensuite aux branches des arbres dans la cour des temples. Dans son exposition, elle invite les visiteurs à prendre part à **l'édification de son œuvre**, à **identifier ses désirs** et à oser les écrire sur de petits morceaux de papier.



Yoko Ono, *Wish Trees*, centre Pompidou-Metz, 2015.

Ce projet est une invitation à méditer sur le sens de la vie, l'importance de l'espoir, du désir, de l'échange, du partage.

Les visiteurs deviennent en quelque sorte les acteurs d'un élan collectif.

Plus d'un million de souhaits ont été collectés par Yoko Ono. Ils sont conservés sur le site de l'*Imagine Peace Tower* créé par l'artiste en 2007 en mémoire à John Lennon.

>> Des projets utopiques impliquant les acteurs d'un territoire



École Parallèle Imaginaire, *Radeau Utopique*, carte du voyage, 2016-2017

Le Radeau Utopique, « une expédition artistique, architecturale et citoyenne »

Ce travail a été réalisé par l'**École Parallèle Imaginaire**, une association rennaise qui crée des projets pluridisciplinaires dans le réel et l'imaginaire.

En juillet 2016, des artistes, architectes et scientifiques, ont embarqué sur un radeau autonome en énergie, fait de planches, de bidons et de matériaux recyclés avec pour mission de découvrir l'**Île d'Utopie**, siège de la « société idéale », imaginée par l'auteur anglais **Thomas More** au XVI^e siècle.

Pendant 40 jours, l'équipage fait **escale** dans les **12 communes du canal d'Île-et-Rance et de la Rance**, avant de rejoindre l'océan.

Dans chaque ville, il invite les habitants rencontrés à **imaginer** avec eux ce que pourrait être devenu **cette île** aujourd'hui.

Cette expédition est un véritable **projet participatif**, qui tente de **propager une fiction pour changer et réinventer le réel**. Il est porté par la volonté de **créer des liens entre les habitants et de développer des dynamiques de territoire**. Chaque escale est l'occasion d'événements et d'ateliers auxquels la population est associée. L'équipage inclu les habitants dans les étapes de création de cette utopie. Au départ de chaque escale est rejouée la « cérémonie d'adieu », une fête populaire accessible à tous.



École Parallèle Imaginaire, *Radeau Utopique*, vers Saint-Malo, 2016

Cette expédition est également un **processus de création artistique** qui aboutira à la **création d'un spectacle *L'Utopie d'après Thomas More***, d'une **exposition**, d'un **livre** et d'un **film imaginés par et pour un territoire**. En juin 2017, ils seront de retour pour faire le récit de cet autre monde.

Thomas Hirschhorn, Le Musée précaire Albinet,

Le projet propose d'exposer des œuvres-clés de l'histoire de l'art du XX^e siècle au pied de la **Cité Albinet** dans le quartier du Landy à Aubervilliers. Pendant huit semaines, les travaux d'artistes dont l'**utopie** était de **changer le monde grâce à l'art** : Marcel Duchamp, Kasimir Malevitch, Piet Mondrian, Salvador Dali, Joseph Beuys, Le Corbusier, Andy Warhol, Fernand Léger. L'ensemble des œuvres exposées sont des **œuvres originales** provenant des collections du Centre Pompidou, du Musée National d'Art Moderne et du Fonds National d'Art Contemporain.

Le *Musée Précaire Albinet* se compose non seulement d'une salle d'exposition mais aussi d'une bibliothèque, d'un atelier, d'une buvette. Chaque semaine est consacrée à un artiste. En lien avec chaque exposition, des conférences, des débats, des ateliers pour enfants, des ateliers d'écriture, ainsi que des sorties sont organisés.

Le projet associe les habitants du quartier à la construction et au fonctionnement du **Musée**. En amont, Thomas Hirschhorn a **rencontré des habitants, des associations sociales et culturelles** de différents quartiers de la ville pour les informer de son intervention mais avant tout pour les écouter sur les actions qu'ils mènent et leur connaissance du terrain. Le projet inclut un important **programme de formation**, particulièrement à destination des jeunes. Ils furent recrutés sur place et formés aux missions de gardiennage, montage, démontage et animation du lieu.



Thomas Hirschhorn, *Musée précaire Aubervilliers*, montage, 2004. Ph : Les laboratoires d'Aubervilliers

« DES ESPACES AUTRES » : HÉTÉROTOPIES

Dans son exposition *Voyages dans la mer perdue*, Matteo Rubbi nous replonge dans un **Delme préhistorique**. Il nous fait **voyager à une époque ancienne** où le village et toute la région étaient recouverts par l'océan et où les habitants étaient des poissons et des oiseaux.

Entre **fiction et réalité**, l'artiste **réinvente ce passé** tel qu'il l'imagine ou souhaite nous le révéler. En convoquant des contrées lointaines, il **reconstitue des origines pour offrir de nouvelles visions de notre présent**.

À travers **ces allers-retours entre le passé et le présent**, Matteo convoque les **notions de l'hétérotopie**. Il fabrique des **liens** et des **constellations** entre des éléments qui ne partagent pas, *a priori*, beaucoup de points communs, et cela afin de les **mettre en perspective**. Il établit un **jeu entre le micro et le macro, l'infiniment petit et l'infiniment grand**. Si le soleil apparaît à une toute petite échelle dans la synagogue comparée à sa vraie nature c'est pour nous permettre de prendre de la hauteur sur le monde tout en nous intéressant à ce qui se passe au plus près de nous.

>> Michel Foucault, *Les Hétérotopies*

Le concept d'hétérotopie a été forgé par **Michel Foucault** dans une conférence de 1967 intitulée « **Des espaces autres** ».

Il y définit l'hétérotopie comme une **localisation physique de l'utopie**. Ce sont des **espaces concrets** qui **hébergent l'imaginaire**, comme une cabane d'enfants ou un théâtre.

L'utopie est un espace irréel. C'est un **genre littéraire** décrivant une **société idéale** et situant les actions dans des **lieux imaginaires**, comme un pays lointain et mythique ou une île inconnue.

La fiction est une façon d'éviter la censure et de prendre ses distances par rapport au présent.

Ce procédé permet de nous faire prendre conscience que d'autres formes d'organisations et de modes de vie sont possibles.

L'utopie c'est la possibilité de réfléchir sur le réel par la représentation fictionnelle.

« **L'hétérotopie a le pouvoir de juxtaposer en un seul lieu réel plusieurs espaces, plusieurs emplacements qui sont en eux-mêmes incompatibles.**

C'est ainsi que le théâtre fait succéder sur le rectangle de la scène toutes une série de lieux qui sont étrangers les uns aux autres »

Michel Foucault, conférence
« Des espaces autres », 1967

Tout comme le théâtre, les **centres d'art** tel que le centre d'art contemporain – la synagogue de Delme sont des **espaces hétérotopiques** dans la mesure où ils sont des lieux à l'intérieur de notre société qui obéissent à des règles qui sont autres. Ils mêlent au sein d'un **lieu concret** (une synagogue) **des espaces très différents les uns des autres**. Il existe autant d'espaces que d'expositions, des espaces où se déploie l'imaginaire et la propre logique de l'artiste.

Le **bateau** et l'**imaginaire du voyage** sont au **cœur du travail de Matteo Rubbi**. En témoigne notamment son projet *Bounty* (voire partie 2) et celui qu'il développe au centre d'art de Delme.

Pour **Michel Foucault, les navires sont les lieux de l'hétérotopie par excellence** :

Et si l'on songe que le bateau, le grand bateau du XIX^e siècle, est un morceau d'espace flottant, un lieu sans lieu, vivant par lui-même, fermé sur soi, libre en un sens, mais livré fatalement à l'infini de la mer et qui, de port en port, de quartier à filles en quartier à filles, de bordée en bordée, va jusqu'aux colonies chercher ce qu'elles recèlent de plus précieux en ces jardins orientaux qu'on évoquait tout à l'heure, on comprend pourquoi le bateau a été pour notre civilisation, et ceci depuis le XVI^e siècle au moins, à la fois le plus grand instrument économique et notre plus grande réserve d'imagination.

Michel Foucault

>> Architectures et utopies

Si l'on considère que les **hétérotopies sont les lieux concrets de l'utopie**, elles sont **en relation à l'architecture**, ou plus précisément à des projets d'architectes. Les utopies d'une époque sont liées aux enjeux auxquels l'être humain doit faire face. À partir du moment où **les utopies, idéaux sans lieux, se matérialisent dans l'architecture**, elles **deviennent visibles** et sont transmises aux générations futures comme des témoins des rêves de leurs ancêtres et des enjeux de leur époque.

La cité ouvrière des chaussures Bata, Moselle

Bataville, patrimoine du XX^e siècle est un **ensemble usine-cité-jardin**, unique en France, construit dans les années 30 pour la fabrication des **chaussures Bata**.

Ce site s'est implanté au cœur du **pays des étangs**, sur le territoire des communes Moussey, Maizières-lès-Vic et Réchicourt-le-Château pour le compte de **Tomáš Bata**, fondateur de la marque de chaussures Bata, **première industrie implantée à Zlin en République Tchèque et premier producteur mondial**.



Logements collectifs, Cité ouvrière de Bataville, Moussey.

Véritable **utopie sociale**, la cité ouvrière est pensée comme un **urbanisme complet**, avec d'un côté **les usines de production** et de l'autre **les logements**.

Pour le bien être des ouvriers, Bataville était dotée d'**importantes d'infrastructures** modernes, commerce, piscine, école, garderies, église, stade, etc.

La cité Bata fut l'une des plus célèbres d'Europe. C'est l'un des rares exemples de cités ouvrières totalement isolées de toute agglomération.

Si elle a fermé ses portes en 2001, elle poursuit toujours son histoire portée par le cœur de **Ghislain Gad** et des **anciens ouvriers de l'usine**.

La fabrique a été ouverte à un collectif artistique, une architecte des Bâtiments de France est parvenu à inscrire une partie du site aux Monuments historiques. Suivi par Ghislain Gad, les élus et le PNRL, **la création d'une nouvelle utopie collective est en marche**.

La cité radieuse, Le Corbusier, Briey, Meurthe-et-Moselle

L'unité d'habitation a été réalisée en 1961 sur le territoire de la commune de Briey pour **offrir aux familles un cadre naturel**, située dans une zone boisée, et un **bâti** que l'architecte jugeait **digne du XX^e siècle**. Le Corbusier a mis en œuvre les moyens expérimentaux, théoriques, plastiques et techniques dont on pouvait disposer à la fin des années 1950.

Elle fait partie d'une série, la première a été réalisée à Marseille en 1954, conçue selon le concept du **modulor***.



Le Corbusier, la « cité radieuse », Briey, 1961.

Les **cités radieuses** doivent être à l'**échelle de l'homme**, **harmonieuses** et **proches de la nature**. L'architecture se caractérise par d'**immenses jardins**, une **clarté** (pas de vis-à-vis et du soleil pour tous), des **grands couloirs** intérieurs (appelés « rues »), des **services collectifs** (commerces et boutiques). C'est une véritable ville dans une ville. La volonté de l'architecte est d'**offrir aux familles un confort fonctionnel** et une série de **services communs**.

>> La question de l'hétérotopie dans le travail des artistes

Fluxus

Les artistes qui se revendiquent du mouvement **Fluxus** questionnent le concept d'hétérotopie à travers des œuvres qui s'affranchissent des lieux habituels de l'art (musées, centres d'art, galeries, etc) et des modèles dominants. La **pensée utopique** de **Fluxus** est **d'abolir les frontières traditionnelles entre les différentes formes d'art** (arts visuels, musique, théâtre) et au-delà, **entre l'art et la vie**. Tout est art et l'acte est plus important que le résultat final. Les œuvres de **Fluxus** ne sont pas formelles ou esthétisées. L'accent est mis sur le banal et le quotidien.



Joseph Beuys, *7000 Chênes* pour la documenta 7 à Kassel, 1982.

Membre de **Fluxus**, Joseph Beuys, débute l'action *7000 chênes* pour la Documenta 7 à Kassel (1982).

Chaque chêne est associé à une colonne de basalte.

Les **7000 colonnes** sont disposées en tas au début de l'action dans un **parc de Kassel**. Les gens sont invités à payer cinquante *Deutsch Mark* pour planter un arbre au pied duquel est disposée la colonne.

L'**utopie** de ce *work in progress** réside dans la volonté de l'artiste de **mobiliser les individus** afin de les rendre **actif** d'une **œuvre collective**. L'action est symbolique, planter des arbres pour « manifester » contre toutes les forces qui détruisent la nature et la vie.

Les gens peuvent suivre l'avancée de l'action en fonction du tas de colonnes de basalte.

Il y a un jeu, une **interaction entre le minéral**, la dimension fixe du basalte, et le **végétal**, l'arbre qui se développe : au début l'arbre est plus petit, ensuite celui-ci devient plus grand que la pierre.

Exposition Xn00, Espace des Arts, Chalon-sur-Saône, 2000

Ces rapports entre **utopies**, **hétérotopies** et le **réel** sont perceptibles dans les travaux de certains artistes présentés lors de l'**exposition Xn00** à l'**Espace des Arts de Chalon-sur-Saône** en 2000.

Le **collectif d'artistes Klat** a réalisé une **fanzinothèque**.

L'œuvre est constituée de deux éléments architecturaux sur roulettes qui permettent le déploiement d'une bibliothèque dédiée au fanzine*.

Une photocopieuse, un ordinateur connecté au Web et des crayons sont à disposition des visiteurs pour réaliser des imprimés. Le principe de libre circulation est constitutif de la culture du « fanzine » et la collection entière est libre de droits de reproduction. Plusieurs documents et ouvrages ont été réalisés pendant l'exposition et intégrés à la bibliothèque.



Collectif Klat, *Gimme Five* (Fanzinothèque), 1999
Maison de poupées géante en bois, collection de fanzines
Work in progress 5, MAMCO, Genève

Présentée également à l'exposition *Xn00*, l'œuvre **La Grotte**, de l'artiste **Xavier Veilhan** proposait aux visiteurs une expérience de déambulation dans un étrange environnement. Ils pouvaient avancer à l'intérieur d'une grotte plongée dans le noir pour arriver dans un espace jonché de rochers moelleux, une espèce d'alcôve, un lieu de projections hallucinatoires, en dehors du temps.



Xavier Veilhan, *La Grotte*, Bâle, 1998.

Thierry Fournier, *Heterotopia*, 2017

Dans son exposition *Heterotopia*, visible du 16 juin au 7 août 2017, au Musée d'art et d'histoire de Saint-Denis, l'artiste **Thierry Fournier** élabore un **ensemble de fictions qui questionnent les enjeux de ce concept et notamment la notion d'utopie**. L'exposition se déploie dans l'espace comme un environnement juxtaposant installations, sculptures, œuvres en réseau, etc.

Ecotone (2015) est une **installation en réseau** dont un **paysage en 3D** est **généralisé par des messages captés en direct sur Twitter**, lus par des **voix de synthèse** et qui ont tous en commun d'**exprimer des désirs** : « j'aimerais tellement », « je rêve de ». Une caméra se déplace dans ce « paradis » artificiel de montagnes violettes.

L'œuvre aborde ces traces de vie exposées sur le réseau et les **limites entre intimité et vie publique**.

Le réseau peut être considéré comme un espace parallèle, un « **espace autre** », situé dans un interstice et auquel nous sommes confrontés. **Les espaces hétérotopiques tels que le décrit Michel Foucault ne se déploient plus seulement à notre époque dans l'architecture mais traversent aussi le réseau, les individus et le corps**. Le réseau juxtapose plusieurs réalités et expériences possibles dans un même lieu.

Pour voir la vidéo : www.artjaws.com/loeuvre-ecotone-de-thierry-fournier-exposee-saarbrucken-kunstlerhaus/



Thierry Fournier, *Heterotopia*, Musée d'art et d'histoire, Saint-Denis, 2017.

FICTIONS ET COSMOS

Tout comme Matteo Rubbi, de nombreux artistes **construisent des cosmos imaginaires**. Certains nous plongent dans des **installations monumentales et hallucinatoires** qui perturbent nos sens, tandis que d'autres nous trompent à travers des **récits fictifs s'appuyant sur des faits réels**.

La narration, la fiction, l'espace, sont au cœur du travail des artistes présentés dans cette partie.

>> Voyages dans des mondes parallèles



Olafur Eliasson, *The Weather Project*, Tate Modern, Londres, 2003.

Olafur Eliasson, *The Weather Project*

Olafur Eliasson est un artiste contemporain danois né en 1967 à Copenhague.

L'une des spécificités de son travail réside dans l'intérêt qu'il porte à la surface, la structure cristalline, les déformations, la lumière et ses effets, la couleur, les formes géométriques. La dimension narrative est également très présente dans le sens où ses œuvres laissent facilement une trace dans la mémoire sous forme d'image ou de sensation.

Pour son projet ***The Weather Project*** (2003), Olafur Eliasson a placé un immense soleil dans la Turbine Hall à la Tate Modern à Londres.

Associée aux représentations du soleil et du ciel, une fine brume imprègne l'espace comme si nous étions à l'extérieur. Tout au long de la journée, la brume devient nuage, puis se dissipe dans la Turbine Hall.

Le plafond, recouvert de miroirs, reflète l'espace du dessous.

À l'extrémité de la salle, une forme géante semi-circulaire composée de centaines de lampes représente le soleil. L'arc répété dans le miroir produit une sphère rayonnante et plongeant les visiteurs dans un espace tout droit sorti d'un ouvrage de science-fiction.

Pour voir la vidéo : www.youtube.com/watch?v=IsT9vEpfNq4

Oyvind Fahlström, « mappemondes »

Oyvind Fahlström est né au Brésil en 1928 de parents suédois.

Marqué au début de ses études par le **surréalisme***, Fahlström élabore rapidement une esthétique ouverte englobant tout à la fois le théâtre, la poésie, le journalisme et la critique.

Passionné de géographie, il considérait certaines de ses œuvres comme des « **mappemondes** ».

Sa connaissance de l'histoire et de l'économie mondiale lui a permis d'incorporer à ses recherches picturales des données politiques et culturelles.

Identifiant ses œuvres à des **jeux**, il souhaitait que le spectateur puisse les manipuler librement. En mêlant à l'intérieur de ses compositions des éléments de **bande-dessinée**, de **science-fiction**, des **textes**, etc., l'artiste constitue la **carte d'un monde et d'une société imaginaire**.

Les « mappemondes » de Fahlström ne sont pas tant des cartes géographiques mais des cartes qui représentent l'expansion politique, militaire et économique de l'Amérique après la seconde guerre mondiale à travers le monde, notamment pour *World Map* (1872).



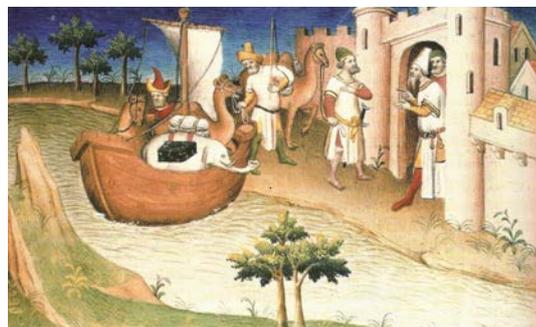
Oyvind Fahlström, *World Map*, 1972.

Romans d'aventures

Les romans d'aventures et les récits de voyages nourrissent le travail de Matteo Rubbi. C'est que lui aussi, à travers son exposition *Voyages dans la mer perdue*, nous propose l'histoire de son exploration d'un territoire antique, en dehors du temps.

Parmi ses références figurent avant tout les ouvrages narrants les **aventures et péripéties de navigateurs** partis en mer, tels que *Vingt mille lieues sous les mers* (1870) de Jules Verne ou *À l'autre bout de la terre : Le tour du monde de Magellan* (2006) de Philippe Nessmann.

Nous pouvons citer également, le *Devisement du monde* appelé aussi *Le Livre des merveilles* (1298), qui retrace les aventures de l'explorateur marchand vénitien **Marco Polo**.



Marco Polo, *Le Livre des merveilles*, Débarquement dans un port chinois, 1298.

Louise Hervé et Chloé Maillet, *Attraction Étrange*, Cac - la synagogue de Delme, 2012

Nées en 1981, Louise Hervé et Chloé Maillet vivent et travaillent à Paris. Dans leur travail, elles **reconstituent des mondes** à partir de fragments épars et de strates de temps enchevêtrés, à l'intérieur desquelles Stendhal, la théorie du chaos, et les dinosaures du Jurassique cohabitent aisément. Si les cavernes, les souterrains et les tunnels sont le décor récurrent de leurs **récits**, c'est sans doute parce que c'est sous terre qu'il faut d'abord aller, pour comprendre ce qui se passe à la surface. Les archives, les musées, les bibliothèques, les chantiers de fouille, les réserves sont tout à la fois leur atelier de travail et leurs modèles formels.

Pour le **centre d'art contemporain - la synagogue de Delme**, Louise Hervé et Chloé Maillet ont imaginé un espace entre salon de lecture et réserve de musée. Dans le salon de lecture, au rez-de-chaussée du centre d'art, les visiteurs ont découvert au fil des semaines les épisodes d'un **roman-feuilleton** écrit dans la grande tradition de la presse du XIX^e siècle. Le roman est paru tous les jeudis dans l'édition locale du *Républicain Lorrain* et mettait en scène des personnages historiques tels que Pythagore, Louis Pasteur, Gilgamesh ou Christine de Pizan.

L'étage a accueilli une réserve constituée tout spécialement pour l'exposition, à partir de prêts de la **collection archéologique de Delme**, du **Musée départemental du Sel de Marsal** et du **Musée Barrois de Bar-le-Duc**. Cristaux, bustes de figures historiques, plaques-boucles mérovingiennes, tessons d'amphores romaines, etc., ont constitué l'imaginaire du texte déployé au rez-de-chaussée.



Louise Hervé et Chloé Maillet, *Attraction Étrange*, 2012. Ph : OH.Dancy



Louise Hervé et Chloé Maillet, parution du roman-feuilleton dans le *Républicain Lorrain*, *Attraction Étrange*, 2012. Ph : OH.Dancy

>> Images de l'espace

Un certain nombre d'artistes travaillent à partir de **documents d'archives** issus de la **recherche** et de **l'exploration spatiale**. Depuis ces dernières années, les relations entre l'archive scientifique et la création artistique n'ont cessé de se développer et constituent un pan important de la création contemporaine. En témoigne l'exposition *Eppur si muove* (« Et pourtant elle tourne ») - *Art et technique* (2015-2016) au Mudam à Luxembourg.

Les objets techniques du **musée des arts et métiers** entraînent en dialogue avec les **propositions artistiques** afin de souligner les **liens entre le champs des arts visuels et celui des techniques** ainsi que l'influence que l'histoire des sciences et des techniques peut exercer sur les artistes d'art contemporain.

Joan Fontcuberta, *Sputnik*, 1968

Joan Fontcuberta est un artiste catalan né en 1955. Il vit et travaille à Barcelone. Son travail est une **réflexion critique** sur la prétendue **vérité des images**. Il les met en scène en reprenant les codes et les protocoles scientifiques.

Dans son projet *Sputnik*, il **dénonce** avec humour la **manipulation cachée des images** en **fabriquant une histoire à partir de faits réels**.

Sputnik est une **odyssée fictive** qui raconte l'histoire d'un **astronaute russe, Ivan Istochnikov**, qui aurait disparu dans l'espace en 1968. Son existence aurait été cachée par le régime soviétique. Pour attester de son existence et de sa participation au vol, l'artiste a réuni transcriptions, photos, vidéos et effets personnels de l'astronaute.

Tout ceci n'est qu'une supercherie car c'est l'artiste lui-même qui se met en scène dans les images. Joan Fontcuberta en Russe se traduit par Ivan Istochnikov. **En interprétant le rôle d'un astronaute imaginaire, il interroge la vérité de la photographie et des médias**. C'est une réflexion sur les images scientifiques et leur rapport à la fabrication de vérités, ainsi que ses extensions narratives et muséographiques.



Joan Fontcuberta, *Sputnik*, Ivan et Kloka effectuant leur sortie historique hors de la capsule, 1968, tirage gélatino-argentique. Ph : Joan Fontcuberta



Marina Gadonnaix, *Avalanche, tornade (...)* et *la couleur de l'univers*, 2016.



Marina Gadonnaix, *Sans titre (sol martien)*, 2015. Ph : Marina Gadonnaix

Marina Gadonnaix, *Phénomènes*, en cours (à débuté en 2014)

Marina Gadonnaix est une photographe française née en 1977 à Paris où elle vit et travaille. Son travail consiste à prendre en photographie des espaces où sont **reconstitués des phénomènes physiques** tels que les aurores boréales. Elle interroge la porosité entre le document et la fiction, la simulation et l'illusion.

Concrètement, dans son projet *Phénomènes*, Marina Gadonnaix compose une **série photographique** qui **documente des dispositifs de fabrication d'expériences scientifiques reproduisant ou révélant une vision de l'invisible**, tel ce **sol martien** reproduit au Centre national d'études spatiales de Toulouse ou son projet *Avalanche, tornade (...)* et *la couleur de l'univers* issu de sa résidence (2015-2016) au Centre photographique d'Ile-de-France.

En observant méticuleusement les lieux de la recherche scientifique dans leur construction et leur mise en scène, Marina Gadonnaix explore dans ce travail, l'interaction entre le réel et la fiction. Les dispositifs d'expérience et d'observation scientifiques sont au cœur de cette série d'images qui interroge ainsi la fabrication de la représentation et ses faux-semblants.

LE BESTIAIRE

Afin d'amener de la vie dans son univers, Matteo Rubbi a mis en place le **workshop 3 : les animaux**. Il s'agissait pour les participants (élèves des écoles et du collège de Delme, enfants du périscolaire) d'**imaginer les créatures** de cette époque préhistorique. Au total, plus de deux cent dessins ont été réalisés. Classés par **catégorie** (végétal, créature marine, mollusque, animal volant, insecte), ils constituent un véritable **bestiaire d'animaux fantastiques** et un **répertoire de formes** pour la création des costumes qui seront présentés dans l'espace de l'exposition. Les visiteurs pourront s'en saisir et s'ils le souhaitent endosser le rôle et les traits de caractère de leur créature.

>> Le bestiaire médiéval

Un **bestiaire** désigne un **manuscrit** du Moyen-Âge regroupant des fables et des moralités sur les « bêtes », **animaux réels ou imaginaires**.

Les **bestiaires médiévaux** connurent leur plus grande popularité en Angleterre et en France aux XII^e et XIII^e siècles. À l'époque, ils visaient avant tout à **enseigner une morale chrétienne simple**. Reprenant la tradition du *Physiologus*, que l'on date du II^e siècle, les **bestiaires prêtent aux animaux des personnalités et des sentiments comparables à ceux des hommes**, afin qu'ils servent d'exemples pour illustrer les sermons.

Les bestiaires sont construits sur l'idée qu'il existe, comme le raconte la Genèse, un rapport hiérarchique entre toutes les créatures de Dieu, et que l'être humain en occupe le sommet.

Les bestiaires apparaissent en Angleterre au XII^e siècle, à destination du monde aristocratique. Puis, ils se répandent dans le Nord de la France et en Normandie. Les bestiaires en latin sont destinés aux clercs et ceux en français aux laïcs. De nombreux écrivains se sont emparés du genre pour créer des bestiaires spirituels, philosophiques, ou courtois.

Les principaux animaux mis en scène sont, parmi les animaux réels, le cerf, la colombe, l'éléphant, le lion, l'ours, le pélican, le renard et le taureau, et parmi les animaux fantastiques, le dragon, la licorne et le phénix.



Renaissance du phénix consumé par le feu dans le bestiaire d'Aberdeen, XII^e siècle.

Le phénix était le symbole même de la résurrection. En effet, cet oiseau fabuleux censé venir d'Arabie était réputé pour mettre le feu à son propre nid et renaître de ses cendres.



Marco Polo, Dragons du Yunnan, Chine.
Devisement du monde (*Livre des Merveilles*), XV^e siècle.

Dans l'ouvrage le ***Devisement du monde*** (*Livre des Merveilles*) que nous avons cité dans la partie précédente, Marco Polo fait la description des animaux qu'il rencontre au cours de ses expéditions. Il aurait aperçu des dragons dans la province de Yunnan en Chine :

Il y a dans cette province des couleuvres et de gros serpents si effrayants et tellement immenses qu'ils terrifient quiconque les approche et devraient impressionner même ceux qui en entendent parler. Ces reptiles qui ont deux pattes munies de griffes près de la tête, des yeux démesurés et une énorme gueule sont particulièrement hideux, mais sous les pinceaux des artistes de l'atelier du Maître d'Egerton, ils se transforment en magnifiques dragons hauts en couleur.

>> Le bestiaire dans l'art contemporain

Yves Chaudouët, *Les poissons des grandes profondeurs*, 2006

Yves Chaudouët est né à Neuilly-sur-Seine en 1959 et vit actuellement à Paris. Sa pratique artistique touche à des **domaines multiples**, tels que la peinture, la photographie, les monotypes, les installations, les performances poétiques, etc. Il est également enseignant à l'École européenne supérieure de l'image à Angoulême.

Il tient sa fascination pour la mer depuis son plus jeune âge. Son envie de faire vivre à la surface le monde des abysses apparaît dans son projet *Les poissons des grandes profondeurs* réalisé en **collaboration avec les maîtres verriers du Centre International d'Art Verrier de Meisenthal**. Cette œuvre a obtenu la première distinction, le « Talent d'Eau » de la Fondation François Schneider.

En 2007, environ **200 pièces en verre soufflé ou étiré** ont été installées dans la **Halle Verrière de Meisenthal**, plongée à cette occasion dans l'obscurité. Elles étaient suspendues par des fils invisibles ou posées au sol.

L'artiste proposait aux visiteurs l'expérience d'un **voyage dans les abysses**, une **promenade méditative et poétique** entre ces **créatures lumineuses**, étoiles-opaline, méduses, anguilles-miroir et poissons.



De gauche à droite :

Yves Chaudouët, *Méduses lumineuses*, 2006.

Ph : Frédéric Goetz

Yves Chaudouët, *Poisson abyssal*, 2001.

Joan Fontcuberta, série *Fauna* (Faune)

La série *Fauna*, créée entre 1985 et 1989, est un étonnant bestiaire.

À l'image de son projet *Sputnik* que nous avons décrit plus haut, l'artiste **questionne les prétendues vérités** pouvant être véhiculées à travers **l'image photographique**.

Avec malice, Fontcuberta invente des histoires, répand des rumeurs, crée des mythes et des chimères.

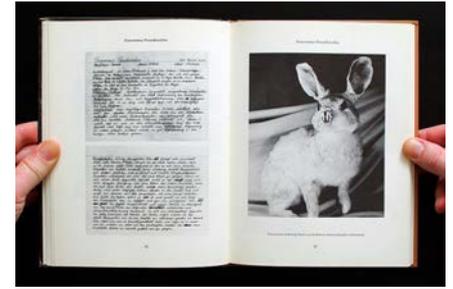
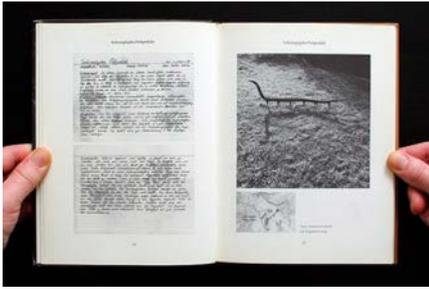
Pour son projet *Fauna*, l'artiste prétendit avoir découvert les **archives** du **professeur Ameisenhaufen**, un cryptozoologue allemand spécialisé dans l'étude des espèces animales rares, supposées disparues, ou dont l'existence même est sujette à caution.

Ses **installations** étaient composées de photographies, textes, cartographies, schémas, vitrines et vidéos pour attester des découvertes faites par ce soi-disant professeur Ameisenhaufen.

Fontcuberta avait réalisé des **cartes** expliquant les **particularités des créatures**, leur **morphologie**, leur **type de comportement**, de **nourriture** ou d'**habitat**. Chaque objet qui composait son exposition était fabriqué de toute pièce.

Il s'est associé à un **taxidermiste** qui dans la tradition des **wolpertinger** allemands, avait utilisé des morceaux d'animaux provenant d'espèces différentes afin de **recomposer des créatures imaginaires**. Celles-ci avaient ensuite été photographiées en situation. Pour que l'ensemble apparaisse comme une authentique archive, l'artiste a **vieilli l'environnement documentaire** et a présenté le tout selon les **principes didactiques des musées scientifiques**.

Dans son bestiaire apparaissent des serpents à pattes, des singes ailés, des oiseaux à carapace et même un monstre du *Loch Ness*.



Nick Cave, *Soundsuits*

Nick Cave (1959- Jefferson City) est un danseur et plasticien américain. En écho au travail de Matteo Rubbi, les **sculptures en tissu** que Nick Cave sont tour à tour **exposées** dans des musées ou centres d'art et **portées comme des costumes** par des danseurs lors de happenings* organisés par l'artiste. Ainsi, les **soundsuits** (costumes sonores) sont conçus pour habiller des danseurs et se transformer en véritables instruments de musique.

En poils, en fleurs, en branches ou en jouets, les œuvres s'animent à travers les **mouvements des danseurs** qui produisent des **ondulations colorées** et des **sons**. Le cheveu est le matériau de prédilection de l'artiste. Crinière de fauve, plumage d'oiseaux exotiques, poils de yétis fluo, il donne à ses sculptures des allures animales.



Nick Cave, *Soundsuits*, 2008
Ph : Nick Cave



Nick Cave, *Soundsuits*, 2012
Ph : Nick Cave

BIOGRAPHIE

Matteo Rubbi

Matteo Rubbi est né en 1980 à Bergame. Il vit et travaille à Milan.

L'artiste 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. Il 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).

Matteo Rubbi a présenté des expositions personnelles dans des institutions comme la Fondation Querini Stampalia, Venice; GAMEC, Bergame ; Combine Studios ASU Art Museum, Phoenix. Il a participé à des expositions collective à la Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Turin ; Palais de Tokyo, Paris ; CNAC Le Magasin, Grenoble ; PAC, Milan ; GAMEC, Bergame ; GAM, Milan ; Fondazione Arnaldo Pomodoro, Milan ; MAN, Nuoro ; Isola Art Center, Milan, et dans plusieurs galeries dont la Galerie Perrotin, Paris ; Annette Gelink, Amsterdam ; Marianne Boesky, New York ; Limoncello Gallery, Londres.

Il est représenté depuis 2008 par Studio Guenzani Gallery à Milan.

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



Matteo Rubbi, Vogue, 2011

LEXIQUE

cosmogonie (f) : science de la formation des objets célestes (planètes, étoiles, galaxies, etc.). Partie des mythologies qui racontent la naissance du monde et des hommes.

Source : encyclopédie Larousse

enchrine (f) : une enchrine (aussi appelée crinoïdes) est un échinoderme fixé au fond des mers par une longue tige et présentant un calice tentaculaire.

Source : aquaportail

fanzine (m) : une publication de faible diffusion élaborée par des passionnés de science-fiction, de bandes-dessinées, de cinéma, etc.

Source : encyclopédie Larousse

Fluxus : mouvement d'art contemporain né dans les années 1960 qui touche aussi bien les arts visuels que la musique et la littérature, par la réalisation de concerts, d'événements, la production de livres, de revues, etc. Initié par George Maciunas, *Fluxus* participe aux questionnements soulevés par les formes d'arts qui voient le jour dans les années 1960-1970 : statut de l'œuvre d'art, rôle de l'artiste, place de l'art dans la société, notamment. L'humour et la dérision sont placés au centre de la démarche et participent à la définition de *Fluxus* comme un non-mouvement, produisant de l'anti-art.

Source : encyclopédie libre Wikipedia

happening (m) : forme de spectacle qui suppose la participation des spectateurs et qui cherche à faire atteindre à ceux-ci un moment d'entière liberté et de création artistique spontanée.

Source : encyclopédie Larousse

mécanique quantique : théorie mathématique et physique décrivant la structure et l'évolution dans le temps et l'espace des phénomènes physiques à l'échelle de l'atome et en dessous.

Source : site internet spécialisé Futura Sciences

modulor (m) : système de proportions architecturales, breveté en 1945 par l'architecte Le Corbusier. C'est une application de la proportion dorée et des suites de Fibonacci (voir dossier enseignant sur l'exposition *La valeur dans les mathématiques*, Falke Pisano, 2016).

Source : encyclopédie Larousse

potluck (m) : en Amérique anglophone (États-Unis, Canada), le *potluck* est un rassemblement autour d'un repas où chaque convive est censé apporter un plat à partager avec le groupe. Selon le cas, on parle de *potluck dinner*, *potluck supper* ou *potluck party*.

Source : encyclopédie libre Wikipedia

surréalisme (m) : mouvement littéraire et artistique né après la Première Guerre mondiale. Dans le *Manifeste du surréalisme* publié en 1924, André Breton le définit comme un mouvement reposant sur le refus de toutes les constructions logiques de l'esprit et sur les valeurs de l'irrationnel, de l'absurde, du rêve, du désir et de la révolte.

Source : site internet Études Littéraires

wolpertinger (m) : animal imaginaire des forêts et Alpes bavaroises. Ses descriptions varient de région en région, mais la plupart du temps on lui attribue des ailes, des crocs et crête de coq.

Source : encyclopédie libre Wikipedia

work in progress (m) : locution anglaise fréquemment utilisée en français ainsi que dans d'autres langues désignant un travail en cours.

workshop (m) : mot anglais qui désigne un atelier artistique animé par un artiste.



LE SERVICE DES PUBLICS

Le centre d'art contemporain - la synagogue de Delme est situé dans une ancienne synagogue construite à la fin du XIX^e siècle. Outre les trois expositions temporaires d'environ trois mois organisées chaque année, le centre d'art gère un programme de résidences d'artistes dans le Parc naturel régional de Lorraine, au sein du village de Lindre-Basse. Depuis 2012, avec la *Gue(ho)st House*, le centre d'art bénéficie de locaux supplémentaires dédiés à l'accueil des publics et des artistes. Ce développement a fait l'objet d'une commande publique du ministère de la Culture et de la Communication, initiée en 2009. Confiée à Christophe Berdagner et Marie Péjus, la commande a permis la transformation d'un ancien bâtiment en sculpture-architecture.

Le service des publics a pour mission de favoriser un accès à la diversité des formes contemporaines en arts visuel pour un public large, spécialiste ou non, jeune ou adulte, individuels ou en groupe. En lien avec la programmation des expositions à la synagogue ou hors les murs et des résidences, les actions mises en place par le service des publics créent des situations d'échanges et de rencontres autour de la création artistique contemporaine et participent à la formation du regard et de l'esprit critique.

Public adulte

Des **visites commentées** des expositions à la synagogue, de l'atelier-résidence à Lindre-Basse et de la *Gue(ho)st House*, espace d'accueil du centre d'art inauguré en 2012, sont proposées au public individuel et aux groupes.

Jeune public

Différents types d'actions sont mises en place hors temps scolaire à destination du jeune public. Conçues en partenariat avec les médiathèques de la région Lorraine, **les goûters art & philo** sont des discussions philosophiques pour les enfants âgés de 7 à 11 ans. Ils sont conçus autour de thématiques universelles et s'appuient sur une sélection d'oeuvres issues de la création contemporaine.

Deux ou trois **ateliers « Grandes idées et Petites mains »** sont proposés lors de chaque exposition le mercredi de 14h à 17h. Organisés par la chargée des publics en collaboration avec une plasticienne, ils permettent d'aborder simplement le processus de création dans l'exposition et d'approprier l'art contemporain par une approche concrète.

Les actions que proposent le service des publics sont gratuites et peuvent être créées sur mesure. Il est possible de construire ensemble une visite spécifique et de s'adapter à tous projets particuliers.

Expositions ouvertes du mercredi au samedi de 14h à 18h et les dimanches de 11h à 18h
Visite commentée tous les dimanches à 16h.

Le centre d'art ferme ses portes trois semaines entre chaque exposition et pendant les vacances de Noël.

Pour les visites-ateliers, la chargée des publics est plutôt disponible les matinées en fin de semaine.

Camille Grasser, chargée des publics

Tél : 03 87 01 43 42

Mail : publics@cac-synagoguedelme.org

Public scolaire, lycéen et étudiant

Le centre d'art conçoit des projets spécifiques avec l'Education Nationale, les enseignants, les lycées agricoles de la région, les établissements scolaires et spécialisés, etc.

Les actions sont les suivantes :

- **visite des expositions**
- **visite des expositions suivie d'un atelier de pratique artistique**
- **visite de l'atelier-résidence et rencontre avec l'artiste**
- **intervention en milieu scolaire** de la chargée des publics sur une thématique précise
- **intervention d'artistes en milieu scolaire** (atelier de pratiques artistiques (APA), classes culturelles, classe à PAC)

Enseignants

Le service des publics accompagne les enseignants autour du programme artistique du centre d'art par des actions et des outils spécifiques qui tentent de répondre au mieux à leurs attentes et aux objectifs pédagogiques établis par l'Education Nationale.

Des « **visites-enseignants** » sont organisées en début d'exposition et un **dossier-enseignant** présentant des pistes pédagogiques de visite de l'exposition est à disposition.



GUE(HO)ST HOUSE

COMMANDE PUBLIQUE DE
BERDAGUER & PÉJUS

Christophe Berdagner & Marie Péjus, *Gue(ho)st House*, 2012,
Delme. Photo : OH Dancy

Espace d'accueil des publics
et des invités du centre d'art

« A guest + A host = A ghost »

Marcel Duchamp

La *Gue(ho)st House* est une **architecture-sculpture** aux abords du centre d'art contemporain la synagogue de Delme. Le cœur du projet de **Christophe Berdagner et Marie Péjus** consiste en la transformation d'un bâtiment existant qui fut tour à tour prison, école, et chambre funéraire. Attentifs à ce contexte, les artistes s'emparent de la mémoire des lieux et métamorphosent le bâtiment en maison fantôme. « L'histoire du lieu, dans ses transformations et mutations nous parle de fantômes, de la synagogue au Centre d'Art, de la prison à l'école, du funérarium à l'accueil des publics.» Les artistes ont donc souhaité : « travailler avec le lieu et non contre un lieu, prendre en compte ce que le site raconte et l'écouter.»

La *Gue(ho)st House* reprend ainsi un jeu de mot de Marcel Duchamp : *a Guest + a Host = a Ghost* (un hôte + un invité = un fantôme). Déclencheur du projet, il offre une interface entre des hôtes (le centre d'art, la commune) et des invités (les publics, les artistes). « Guest est le dénominateur commun, le point de jonction, l'espace de partage que nous avons imaginé, le fantôme est une métaphore, une fantasmagorie.»

Le rez-de-chaussée est destiné à l'**action pédagogique et culturelle** du centre d'art. Il abrite également un **bureau de médiation et une salle de documentation**. À l'étage, un **studio** accueille ponctuellement artistes, étudiants, stagiaires ou tout autre professionnel du monde de l'art. Un lieu accueillant et convivial : un médiateur pour vous accompagner, un café pour échanger, un endroit pour méditer !



CENTRE D'ART CONTEMPORAIN LA SYNAGOGUE DE DELME

Catherine Jacquat
Présidente

Marie Bechetoille
Directrice par intérim

Marie Cozette
Directrice

Camille Grasser
Chargée des publics
publics@cac-synagoguedelme.org

Pierre Viellard
Chargé de l'administration
et de la communication
communication@cac-synagoguedelme.org

Alain Colardelle
Chargé de production et régisseur
regie@cac-synagoguedelme.org

Clémentine Clénet
Chargée de l'accueil et de la médiation
accueil@cac-synagoguedelme.org



Photo : OH Dancy

Le centre d'art contemporain de Delme est situé dans une ancienne synagogue, construite à la fin du XIX^e siècle dans un style orientalisant. Sa coupole, son entrée à arcades, ornée de motifs réticulés, ses fenêtres aux vitraux géométriques ne sont pas les moindres de ses particularités.

Pendant la seconde guerre mondiale, la synagogue est en partie détruite. Les murs extérieurs subsistent, mais l'intérieur sera reconstruit après-guerre selon des lignes plus strictes. Au début des années 80, la synagogue est fermée définitivement en tant que lieu de culte, faute d'un nombre suffisamment élevé de pratiquants. La première exposition à la synagogue a lieu en 1993. Depuis plus de quinze ans, de nombreux artistes se sont succédé dans ce centre d'art atypique.

C'est aux artistes qu'il doit son identité et son rayonnement, sur la scène locale mais aussi internationale : Daniel Buren, Ann Veronica Janssens, Jean-Marc Bustamante, François Morellet, Tadashi Kawamata, Stéphane Dafflon, Delphine Coindet, Jeppe Hein, Jugnet & Clairet, Peter Downsbrough, ou plus récemment Katinka Bock, Julien Prévieux, Gianni Motti, Yona Friedman, etc. Tous ont porté un regard singulier sur ce lieu par la production d'œuvres in situ. Outre les trois à quatre expositions temporaires organisées chaque année dans l'ancienne Synagogue de Delme, le centre d'art gère un programme de résidences d'artistes dans le Parc naturel régional de Lorraine, au sein du village de Lindre-Basse.

De dimension modeste, située au cœur de la Lorraine et dans une zone rurale, la synagogue de Delme s'est toujours positionnée comme un laboratoire, un lieu de production et de recherche pour les artistes. Le centre d'art reste soucieux d'établir un réel dialogue avec tous les publics qu'il accueille, dans une logique de proximité.

Le centre d'art contemporain - la synagogue de Delme :



Le centre d'art est membre de d.c.a. / association française de développement des centres d'art, de LoRA - Lorraine Réseau Art contemporain et de Arts en résidence - Réseau national

