

CAPSULE

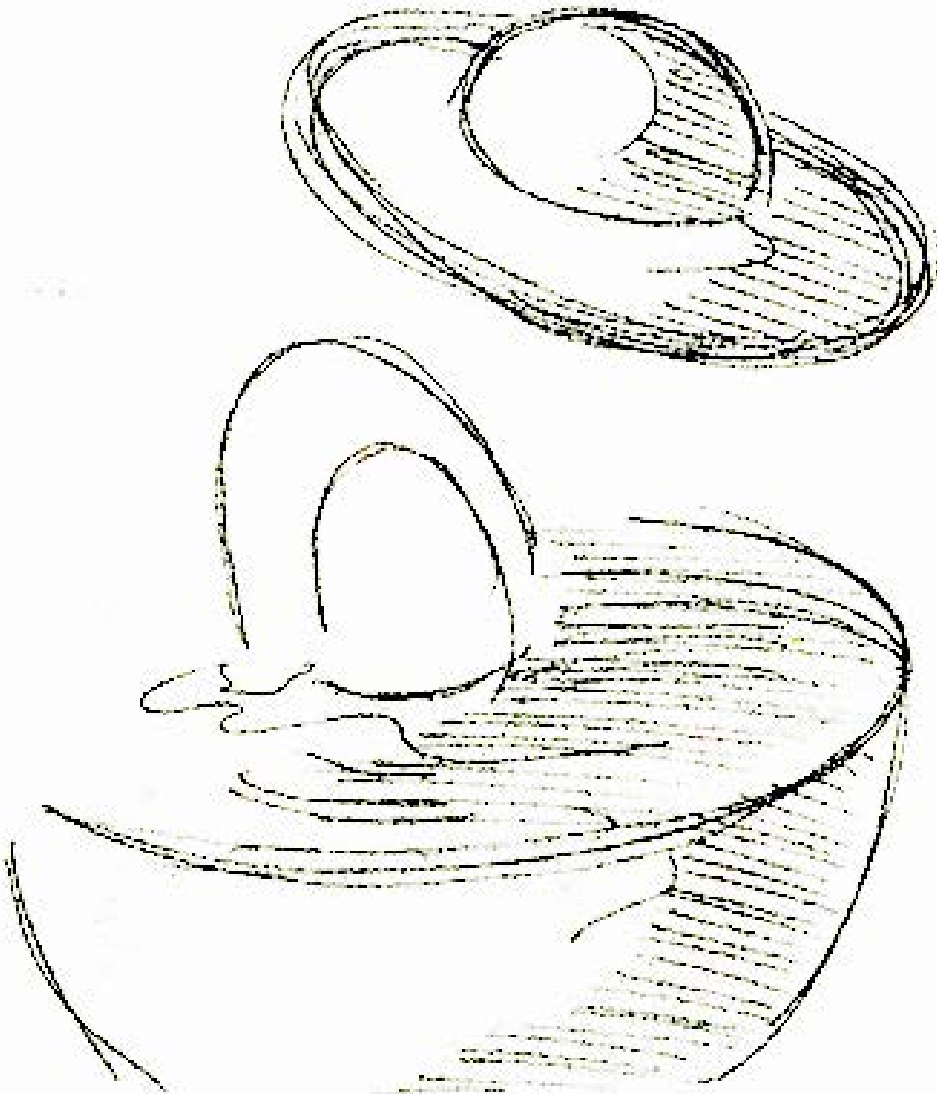
PETIT PRÉCIS DE RENCONTRE
AVEC UNE EXPOSITION
DU GRAND CAFÉ



H&P&X

de

MATTIA
DENISSE



Du 11 février
au 30 avril 2023

MATTIA DENISSE

Depuis 30 ans, Denisse dessine. L'artiste, autodidacte et installé au Portugal produit un monde foisonnant d'images qui tient du rêve, du fantôme et du mythe. Des séries de dessins aux esthétiques et techniques variées nous plongent dans des histoires dont nous ne connaissons ni le début, ni la fin.

Étranges et savants, les titres de ses œuvres nous piquent comme des indices ou des vestiges de récits insolites – un univers où l'absurde règne et où l'énigme est la règle, comme dans les rêves. Plein de références à la littérature, à la philosophie et aux légendes d'époques et cultures diverses, cette œuvre expressive et elliptique se joue de notre désir de donner un sens à toutes choses.

INTRODUCTION

Hápx l'exposition présentée à Saint-Nazaire, fait écho à la première occurrence du projet qui a eu lieu en 2022 à Culturgest, centre culturel lisboète. Avec la complicité de la commissaire d'exposition Anne Bonnin, l'artiste présente une sélection de différentes séries : *Encyclopédie psychopompe*, *Archiconte*, *Ève fume*, *Antonomase*, *Météores*, *Dessins tautologiques*, *Duplo Vê (Double V)*.

Tout comme le titre de l'exposition, ces appellations portées sur le jeu de mot et les étymologies complexes attisent une certaine curiosité. Ce vocabulaire nous emmène dans une sorte de jeu de piste où signes dessinés et titres signés s'entremêlent, sans toujours éclaircir une quelconque forme de compréhension ; mais plutôt pour ouvrir le champ des possibles de nos interprétations.

Hápx : terme rare de linguistique désigne un mot à usage unique, pour un phénomène qui n'arrive qu'une seule fois. Cette dimension exceptionnelle est peut-être celle de notre propre interprétation, de notre subjectivité face à ces scènes et mondes étranges.

PROGRAMME

cycle 1

- Comprendre et s'exprimer à l'oral autour d'univers artistiques.
- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques & être sensible aux questions de l'art.
- Explorer les formes, les grandeurs et les ensembles d'œuvres.

cycle 2

- S'exprimer et analyser ses émotions face à une œuvre.
- La narration & les témoignages par les images.
- Se repérer dans les domaines, les espaces et dans les temps artistiques.

cycle 3

- Langage oral, écrit et culture littéraire et artistique.
- L'imaginaire, à travers le théâtre, le cinéma, la poésie, l'art visuel...
- Analyser, dégager d'une œuvre d'art, par l'observation, ses principales caractéristiques techniques et formelles.

cycle 4

- La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux éléments constitutifs d'une œuvre.
- Histoire : les récits fondateurs, croyances et citoyenneté du monde, de l'Antiquité à nos jours.
- Acquérir des éléments de culture littéraire et artistique.
- La relation entre la réalité & la fiction.

Lycée

- Comprendre la nature et la diversité des démarches artistiques, dans leur présentation et leur réception.
- S'interroger sur les conditions et les enjeux de la création artistique selon des contextes historiques et culturels précis.
- Observer, travailler et analyser les questionnements liés à la représentation, la figuration et la construction des images.
- Tisser des liens entre les arts plastiques et les arts du paysage : entre l'art, les sciences et les technologies.



UN VOYAGE IMMOBILE

Les dessins de Mattia Denisse présentent une multitude de mondes, propice à la **déambulation**, au voyage. Le voyage est une forme récurrente dans sa vie comme dans son œuvre : ce qu'il nomme le **voyage primordial**. Déjà, enfant il investit une camionnette abandonnée dans son jardin et la transforme en vaisseau imaginaire, **l'Évadeur**. Ce véhicule devient le départ de conquêtes à travers les mers et océans, notées dans un journal de bord, et qui se termineront aux îles Canaries, mais l'artiste précise qu'il n'a jamais été au bout du voyage....

L'artiste effectue de nombreux voyages, au Brésil et sur l'Amazone, aux îles du Cap-Vert et autres pays d'Afrique. Il y emporte toujours le matériel nécessaire pour dessiner (carnet, crayon, feutre, aquarelle) comme le fit Eugène Delacroix qui réalisa plusieurs **carnets de voyage**. Sauf que Mattia Denisse ne s'en sert jamais ! Ce qu'il aime avant tout, c'est la possibilité de dessiner. Son dessin sera plutôt issu de sa mémoire a posteriori : au croisement des souvenirs et de son imagination.



^ Carnets de voyage
d'Eugène Delacroix (1832)

La figure du voyageur apparaît également dans deux séries de dessins : **Le Mont Analogue**, inspirée du roman de René Daumal (1939), racontant l'ascension d'une montagne littéraire qui n'existe (peut-être) pas. Et **Encyclopédie Psychopompe**, où se promène un cosmonaute, voyageur galactique sans identité, observateur séparé du monde par sa combinaison.

Chez Mattia Denisse, le voyage est **interne** et **immobile**. Tout devient alors possible. Les **réalités invisibles** de l'imaginaire se concrétisent par les dessins.

ET VOUS, COMMENT

FERIEZ-VOUS POUR FAIRE UN VOYAGE IMMOBILE ?

Déplacement -
Mutation -
Humus -
Irrigation -
Entonnoir -
Idiosyncratique -
Posteriori -
Potentialité -
Entremêlé -
Modestie -
Enchevêtrement -
Linéament -
Combinatoire -
Imaginaire -
Solution -
Pata & Meta -
Visionnaire -
Impression -
Spéculation -
Optique -
Analogue -
Quête -
Carnet -
Symbolique -
Dépasser -
Méditer -
Indéfinissable -
Ipséioidale -
Hors de moi -
Ironie -
Perspective -
Inachevé -
Ineffable -
Macro et micro -
Cosme -
Primordial -
L'évadeur -
Fantastique -
Piège -
Expérience -
S'évader -
Molécule -
Paradoxal -
Cueillette -
Se perdre -
Cheminer -

LE PASSAGE DU TEMPS

- Allégorie
- Encyclopédie
- Existence
- Éphémère
- Paradoxe
- Relativiser
- Symboles
- Passage
- Temps
- Fragilité
- Destruction
- Vie
- Mort
- Début
- Fin
- Crâne
- Os
- Squelette
- Memento Mori
- Série / sériel
- Histoire de l'art
- Références
- Vanités
- Auto-portrait
- Nature morte
- Narcisse
- Reflet
- Double
- Introspection
- Réflexion
- Figure de style
- Peinture
- Miroir
- Amour
- Disparition

Les **autoportraits** de Mattia Denisse, dans la série *Les Antonomases* présentent l'artiste à différents âges, humeurs et moments de sa vie. Ils laissent ainsi percevoir le passage du temps et renvoient aux thèmes abordés dans l'histoire de l'art par les **vanités**, représentations allégoriques visant à rappeler la fragilité de la vie humaine, de ses passions et de ses valeurs.

On retrouve également dans cette série des éléments propres à la **nature morte** : composition d'aliments et d'objets disposés sur une table. De nombreux portraits contiennent des crânes, des os ou des squelettes.

L'ensemble de ces symboles agit comme un **memento mori** : "rappelle toi que tu vas mourir", exprimant l'éphémère condition de l'existence.



< Vanité, Philippe de Champaigne (1650)

Nature morte au compotier, Cézanne > (1879)



Ce thème du regard sur soi peut convoquer aussi le mythe de **Narcisse** qui, découvrant son propre reflet dans l'eau est saisi par sa beauté et en tombe amoureux.

En se représentant lui-même, l'artiste se crée ainsi un **double**, comme un reflet, dans l'univers de ses dessins. Ces autoportraits permettent à

l'artiste de réfléchir sur lui-même, seul dans l'espace de son atelier, en **introspection**.

Si vous deviez faire un dessin qui exprime le passage du temps, quels symboles utiliseriez-vous ?

AUX FRONTIÈRES DU RÉEL

La rencontre avec l'œuvre de Mattia Denisse est parée d'une certaine **étrangeté**. Des scènes nous interrogent, repoussent et s'écartent d'une normativité à laquelle nous sommes habitués. Ce décalage nous amène donc à envisager ces dessins comme issus d'une autre réalité dans laquelle les scènes représentées seraient plus courantes. C'est la définition du **fantastique** : ce qui est inexplicable et relève donc de l'imagination.

Dans la série *Ève Fume*, on retrouve la figure de la Genèse en pleine réflexion devant un feu, entourée d'animaux. Dans les *Encyclopédies Psychopompes*, des personnages parfois dénudés s'adonnent à d'étranges rituels, des quartiers de viandes se confondent avec des anatomies humaines et des paysages présentent des signes inquiétants... Cela nous ramène à l'idée de Freud sur "**l'inquiétante étrangeté**", où la friction entre le réaliste et le fantastique crée chez nous un sentiment de malaise. Mattia Denisse explore cela dans la majorité de son travail. En mettant le regardeur sur une ligne de crête entre ce qu'il reconnaît et ce qu'il ne comprend pas. Ces dessins nous permettent d'interroger **notre perception et construction du monde**.

C'est l'enjeu de nombre d'œuvres qui parcourent **l'histoire de l'art** : la peinture de Jérôme Bosch (1), le cinéma de David Lynch ou Tim Burton (3), les sculptures de Louise Bourgeois (2) ou Berlinde de Bruyckere sont autant de gestes autour de l'étrange qui approfondissent notre regard et notre compréhension de l'humain en opposition à ce qui ne l'est pas.



Listez trois choses étranges de votre quotidien et parlez-en autour de vous. Êtes-vous seul.e à trouver cela étrange ou pas ?

Etrange -
Paysage -
Bizarre -
Perplexe -
Inquiétude -
Sauvage -
Corps -
Nature -
Culture -
Ailleurs -
Normalité -
Reconnaître -
Méprise -
Rêve -
Cauchemar -
Suspicion -
Humanité -
Animalité -
Expérience -
Transe -
Peur -
Effroi -
Surprise -

LA PENSÉE DESSINÉE

- Disegno
- Ut pictura poesis
- Formes
- Structurel
- Symbole
- Dessen
- Référentiel
- Texte
- Littérature
- Traits
- Illustrer
- Intellect
- Retranscrire
- Design
- Lignes
- Narratologie
- Transmettre
- Archétype
- Poésie
- Retrocausalité

Selon l'expression latine *Ut Pictura Poesis*, « **la poésie est une peinture parlante, la peinture une poésie muette** » et Mattia Denisse pense le dessin comme l'écriture et inversement. L'un s'associe à l'autre tout en sachant que si les mots permettent de structurer la pensée, les traits et lignes qui composent un dessin aussi. Il en est ainsi avec l'ensemble *Archiconte* où chaque dessin reprend un principe structurel des contes russes identifiés par Vladimir Propp. Les dessins font partie d'un tout, d'un **assemblage**, qui peut être raconté de mille façons et déconstruit autant de fois. Ses images accumulent des couches de sens, conscients ou inconscients et laissent place à une multitude de récits sous-jacents et de **messages subliminaux**.

Le terme italien « **disegno** » dont est issu le mot français dessin désignait autant le dessin que le projet du dessin : le **dessein**. En ce sens le dessin est une retranscription d'une idée au moyen de traits, de formes et de lignes.

Pour la série *Éditions Tripé*, Mattia Denisse a dessiné des couvertures de livres qui n'existent pas. Ce sont des formes simples, géométriques qui composent ces images et qui permettent aux livres d'exister quelque part dans l'**imaginaire**.

L'image précède donc le texte et structure une idée. Proche ici du **design graphique**, les dessins aux formes efficaces font écho au double-sens « dessin » & « dessein ». Un résumé a été associé à chacune de ces couvertures de livre et souligne l'importance du lien entre dessin, littérature et pensée dans l'étendue du travail de l'artiste.

Visiter une exposition, c'est aussi tisser des liens. Vous pouvez relier certains termes ensemble au fur et à mesure de votre parcours et selon vos ressentis.

Quels sont les points communs et les différences entre le dessin et la littérature ?

Imaginer la couverture d'un livre imaginaire qu'on aimerait pouvoir lire.