MARCO MENCACCI

COSMOLIGHT

UNE AVENTURE SUPRALUMINIQUE EN VERRE DE MURANO

MARCO MENCACCI

COSMOLIGHT

UNE AVENTURE SUPRALUMINIQUE EN VERRE DE MURANO

GALERIE CYRIL GUERNIERI

PARIS - HONFLEUR

Marco Mencacci

[Il faut] d'abord dire le paysage, la géographie illuminée de *Cosmolight*, l'installation de Marco Mencacci.

Vues ensemble, les pièces de Cosmolight composent, en effet, un horizon d'autant plus chimérique (pour citer la merveilleuse mélodie de Fauré) qu'il est concret, matérialisé dans le verre, y compris ce que le verre laisse voir en lui, par transparence. Le secret de *Cosmolight* est contenu dans la matière. Ce n'est pas un secret fermé, cadenassé, replié sur lui-même : c'est un secret inscrit dans la puissance du verre, porté à sa réalisation grâce aux prodiges accomplis par le travail du souffle et de la main.
Cosmolight est une installation. C'est aussi un paysage de choses qu'on n'a jamais vues. Et pour cause : ce sont des planètes et des vaisseaux spatiaux, un voyage interstellaire qui transforme les forces et les formes. Première torsion : la technique du verre trouve un usage inédit, qui est celui de porter une narration. L'installation déroule une histoire. Celle-ci a ses personnages, « Captain Red », « Lieutenant Vanessa Brown », « l'équipage ».

Elle propose une action, matérialisée par trois architectures de verre. Trois véhicules spatiaux permettent le voyage à la découverte de la galaxie « Cosmolight » et du système solaire « Milk ». La narration construit une traversée hors de la gravité terrestre, au-delà du monde sublunaire. Elle suit le déplacement des protagonistes dans leur approche, d'abord lointaine, puis de plus en plus resserrée, de fabuleuses planètes : « Clips » la planète de la nuit, « Pinky » la planète rose, « Dry » la planète suspendue,« Snow » la planète blanche, « Play » la planète de l'extase. Au sein de la narration, de nouveaux personnages « Kirket » et « Balla », apparaissent comme des médiateurs. Ce sont des personnages non humains, des créatures de verre, comme tous les éléments de l'histoire.

Mais qui dit « histoire », qui dit « narration », dit aussi « points de vue ». Ces points de vue s'inscrivent dans les formes de verre, qui changent, s'aplatissent, gagnent de la rondeur, à mesure que la force de la gravité semble s'éloigner dans l'histoire qui nous est racontée. Sur certaines d'entre elles, sont aménagés des sortes de hublots, caractérisant l'approche encore lointaine et mystérieuse. Mais lorsque la proximité parait établie, alors les planètes font parade de leurs plus beaux attraits. Poudres, irisations, ébullitions de la matière, filaments lactés, poussées de couleur, trainées translucides : autant de séductions, qui transportent la vision dans un imaginaire cosmologique rendu aux éléments antiques de l'air, de l'eau et du feu, de la fluidité et de la lumière.

Cosmolight est un voyage initiatique, au sens où il propose un monde de fabulation spéculative, où toutes les frontières, y compris celle qui sépare l'organique de la machine, sont devenues très vagues, comme l'est la ligne de démarcation entre les genres ou les espèces. C'est une galaxie sans Guerre des Étoiles, sans conquête, sans exploitation, sans vaincus ni vainqueurs, sans esclavage, sans aliénation, sans reine ou président.e, sans terreur. Tous les éléments sont placés sur le même plan, dotés de la même luminosité, sans que l'un prime sur l'autre ou soit central aux autres. *Cosmolight* est un projet cosmopolitique.
Je retrouve dans *Cosmolight* certaines des aspirations utopiques des arts au début du XXe siècle. Marco Mencacci cite volontiers le *Manifeste futuriste* (1914) et se réfère également, pour les planètes de la galaxie *Cosmolight*, à Vassily Kandinsky, et à la complémentarité qu'il trace entre les trois couleurs -Jaune, Rouge, Bleu-, associées respectivement au triangle, au carré, au cercle. De la même façon, *Le Ballet triadique* d'Oskar Schlemmer (1888-1943) déroule ses trois actes colorés successivement en jaune, en rose et en noir. Comme des structures architecturales portées par des corps, les costumes et les masques, transformant les acteurs.trice,s en personnages, déterminent leurs mouvements et organisent l'espace en l'habitant. Il en est de même dans cet art du verre dont *Cosmolight* réalise l'expérimentation, qui met l'espace au cœur de l'action.

Elisabeth Lebovici, critique d'art.

CAPTAIN RED

[First], the landscape, the illuminated geography of *Cosmolight*, Marco Mencacci's installation.

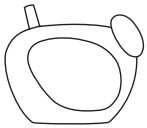
Seen together, what composes *Cosmolight* forms a horizon that is more chimerical (to quote Fauré's wonderful melody) than concrete, materialized in glass, including what the glass lets us see through transparency. Cosmolight's secret is all in the material. It's not a closed, padlocked, inward-looking secret: it's a secret inscribed in the power of glass,
brought to fruition by breath and hand. *Cosmolight* is an installation. It's also a landscape of things we have never seen before. And for a good reason: these are planets and spaceships, an interstellar voyage that transforms forces and forms. First twist: the glass technique finds an unprecedented use: narration. The installation unfolds a story. This story has its characters, «Captain Red», «Lieutenant", "Vanessa Brown», «the crew».

It suggests an action, materialized by three glass architectures. Three space-vehicles to discover the «Cosmolight» galaxy and the «Milk» solar system. The narration builds a journey beyond terrestrial gravity, beyond the sublunary world. It follows the protagonists as they approach, first distantly, then ever more closely, fabulous planets: «Clips» the night planet, «Pinky» the pink planet, «Dry» the suspended planet, «Snow» the white planet, «Play» the planet of ecstasy.
Within the narration, new characters appear as mediators: «Kirket» and «Balla». They are non-human creatures of glass, like all the elements of the story.

But when saying «story», when saying «narration», we also say «points of view». These points of view are inscribed in the glass shapes, which change, flatten, and become rounder as the force of gravity seems to recede in the story being told. On some of them, are arranged some sorts of portholes, characterizing the still distant and mysterious approach. But when proximity seems established, then the planets parade their finest charms. Powders, iridescence, boiling material, milky filaments, bursts of color, translucent trails: so many seductions that transport the vision into a cosmological imaginary of the world of air, water and fire, fluidity, and light.

Cosmolight is an initiatory voyage, in the sense that it proposes a world of speculative fabulation, where all boundaries, including the one between the organic and the machine, have become as vague as the dividing line between genus and species. This is a galaxy without Star Wars, no conquest, no exploitation, no vanquished or victors, no slavery, no alienation, no queen or president, no terror. All elements are placed on the same plane, endowed with the same luminosity. Without one taking precedence over the other or being central to the others. *Cosmolight* is a cosmopolitical project. *Cosmolight* makes me think of some of the utopian aspirations of the arts at the beginning of the twentieth century. Marco Mencacci readily cites the *Futurist Manifesto* (1914), and also refers to the planets in the *Cosmolight* galaxy, to Vassily Kandinsky, and to the complementarity he draws between the three colors -Yellow, Red, Blue - associated respectively with the triangle, the square and the circle. Similarly, *The Triadic Ballet* by Oskar Schlemmer (1888-1943) unfolds its three acts in successive shades of yellow, pink, and black. Like architectural structures supported by bodies, costumes, and masks, transform the actors into characters, determining their movements and organizing the space by inhabiting it. The same applies to *Cosmolight's* experimental glass art, which places space at the heart of the action.

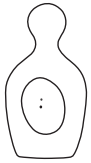
Elisabeth Lebovici, art critic.



CAPTAIN RED

Verre soufflé blanc *lattimo* et bleu oceano, verre blanc et miroir. H 22 D 30 cm

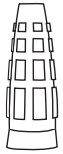
Lumière intégrée



LIEUTENANT VANESSA BROWN

Verre soufflé blanc *lattimo* et bleu oceano. H 33 D 18 cm

Lumière intégrée



VAISSEAU LA MINERVE

Verre soufflé et sculpté, blanc *lattimo* et cristal transparent. H13 D 11 cm

Base en bronze nickelé, lumière intégrée

PREMIER PILOTE

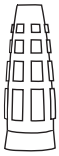
Verre soufflé blanc *lattimo* et bleu oceano, verre blanc et miroir. H 35 D 23 cm

Lumière intégrée

VICE AMIRAL

Verre soufflé blanc *lattimo* et bleu oceano, verre blanc et miroir. H 33 D 20 cm

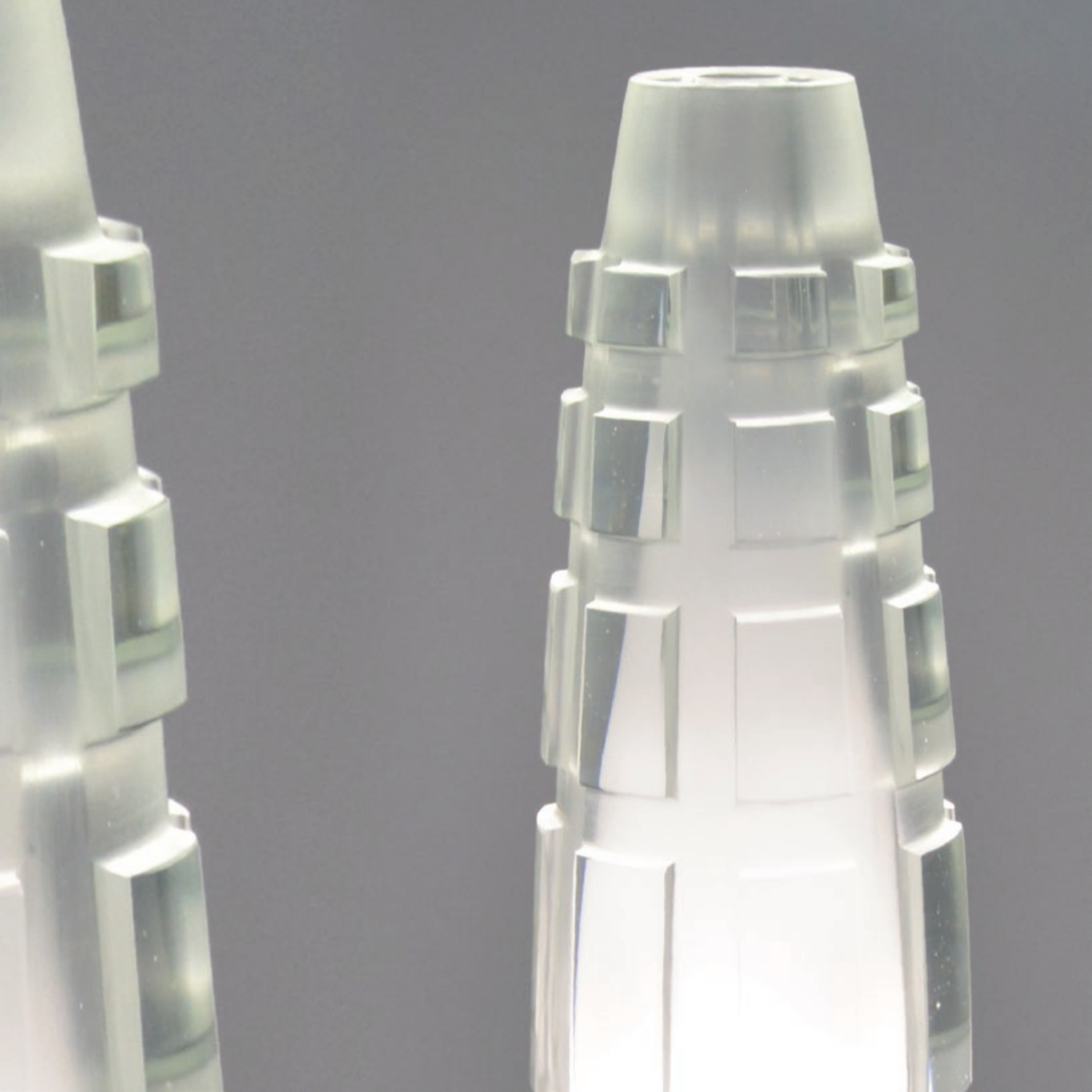
Lumière intégrée



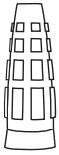
VAISSEAU LA MINERVE

Verre soufflé et sculpté, blanc *lattimo* et cristal transparent. H13 D 11 cm

Base en bronze nickelé, lumière intégrée



VAISSEAU L’AVENTURE
Verre soufflé et sculpté, blanc *lattimo* et cristal transparent. H 33 D 13 cm
Base en bronze nickelé, lumière intégrée



VAISSEAU LA MINERVE
Verre soufflé et sculpté, blanc *lattimo* et cristal transparent. H13 D 11 cm
Base en bronze nickelé, lumière intégrée

VAISSEAU L’ESPÉRANCE
Verre soufflé et sculpté, blanc *lattimo* et cristal transparent. H 34 D 14 cm
Base en bronze nickelé, lumière intégrée

LA DÉCOUVERTE DE MILK

Verre soufflé *sommerso* et sculpté blanc *lattimo*, cristal transparent. H 30 D 11 cm
Base en bronze nickelé, lumière intégrée

LA GALAXIE COSMOLIGHT ET SES ORBITES

Verre soufflé *sommerso* et sculpté blanc *lattimo*, cristal transparent et poudre de verre blanc.
H 40 D 16 cm, base en bronze nickelé, lumière intégrée

CLIPS LA PLANÈTE DE LA NUIT

Verre soufflé *sommerso* blanc *lattimo*, cristal transparent, noir poudre bluino. H 25 D 16 cm
Base en bronze nickelé, lumière intégrée

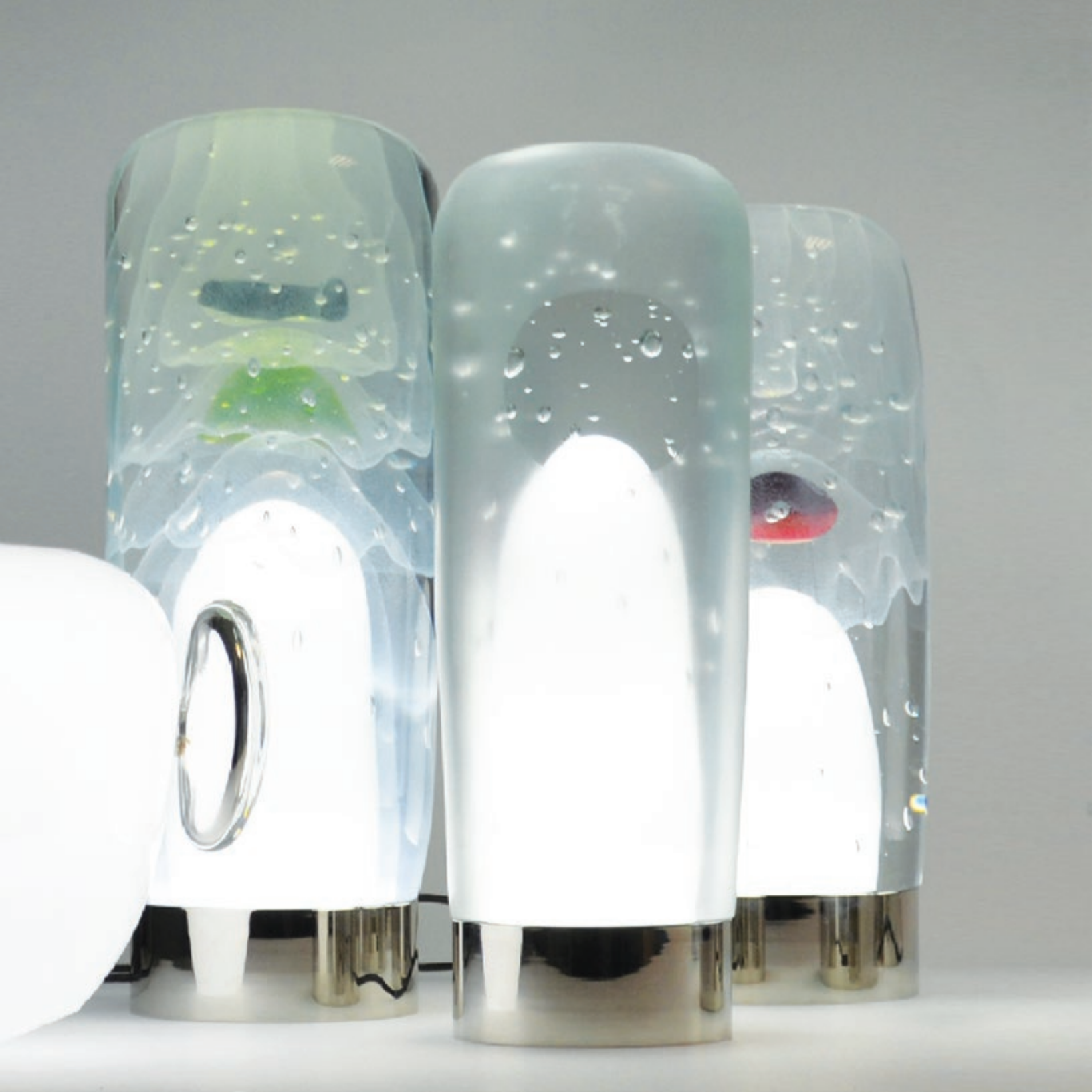
LA GALAXIE COSMOLIGHT ET SES ORBITES

Verre soufflé *sommerso* et sculpté blanc *lattimo*, cristal transparent et poudre de verre blanc.
H 40 D 16 cm, base en bronze nickelé, lumière intégrée

SATURNE
Verre soufflé *sommerso* blanc *lattimo*, verdino, noir et cristal transparent. H 33 D 12 cm
Base en bronze nickelé, lumière intégrée

LA DÉCOUVERTE DE MILK
Verre soufflé *sommerso* et sculpté blanc *lattimo*, cristal transparent. H 30 D 11 cm
Base en bronze nickelé, lumière intégrée

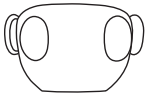
MARS
Verre soufflé *sommerso* blanc *lattimo*, rubis, et cristal transparent. H 30 D 11 cm
Base en bronze nickelé, lumière intégrée



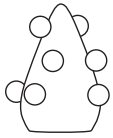
DISCOVERY / PHASE D’APPROCHE

Verre soufflé *sommerso* blanc *lattimo*, cristal transparent. H 22 D 15 cm

Base en bronze nickelé, lumière intégrée



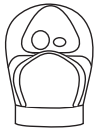
E.T. KIRKET
Verre soufflé blanc *lattimo* et miroir. H 16 D 29 cm
Lumière intégrée



E.T. BALLA

Verre soufflé blanc *lattimo*, poudre de verre multicolore et miroir. H 26 D 23 cm

Lumière intégrée



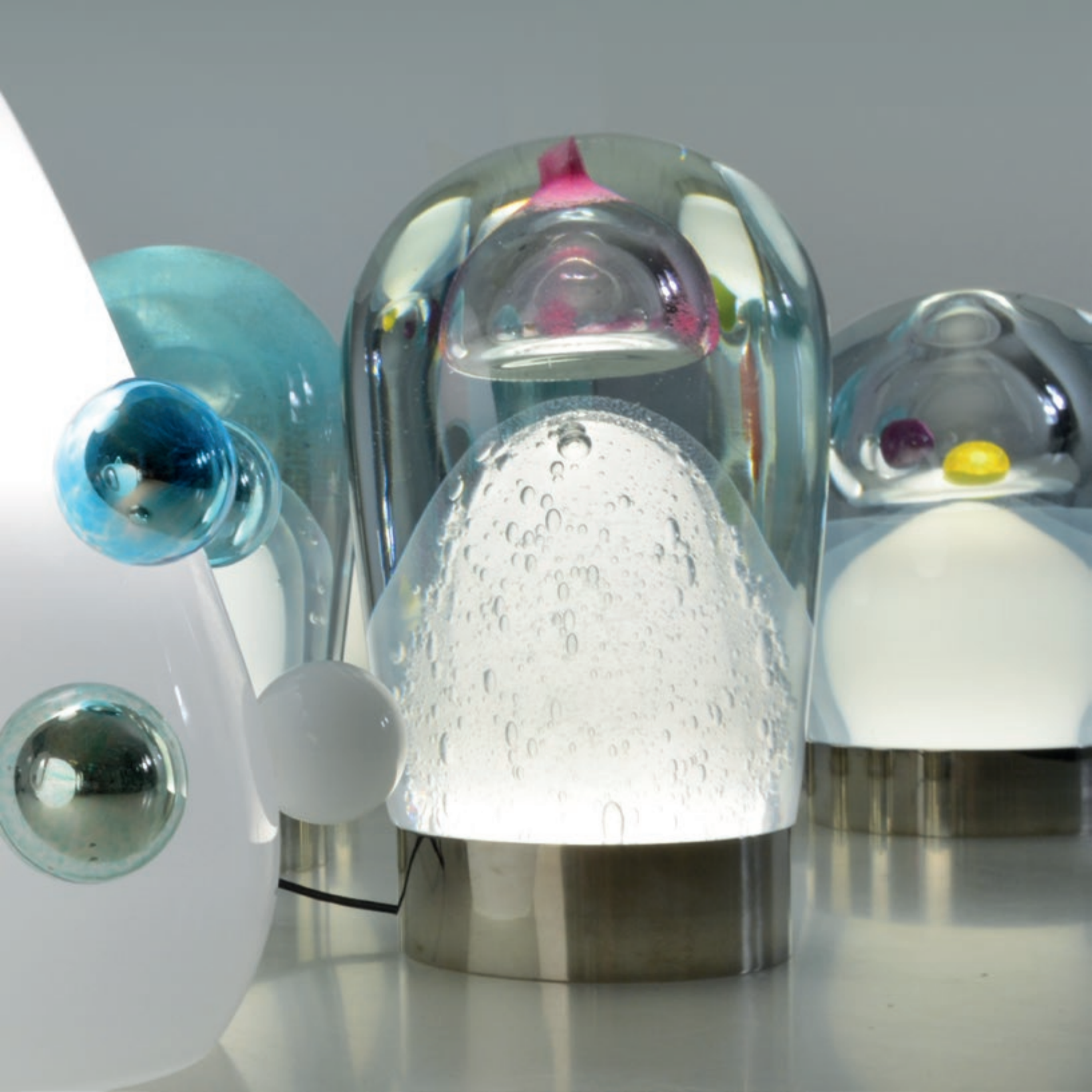
DRY / LA PLANÈTE SUSPENDUE

Verre soufflé *sommerso* blanc *lattimo*, cristal transparent, poudre de verre giallino et rubis.
H 24 D 18 cm, base en bronze nickelé, lumière intégrée

PINKY / LA PLANÈTE DES LARMES JOYEUSES

Verre soufflé *sommerso* blanc *lattimo*, cristal transparent et poudre de verre rubis. H 24 D 15 cm

Base en bronze nickelé, lumière intégrée



SNOW / LA PLANÈTE BLANCHE

Verre soufflé *sommerso* blanc *lattimo* et cristal transparent et poudre bluino. H 24 D16 cm

Base en bronze nickelé, lumière intégrée

DISCOVERY / PHASE DE CONTACT

Verre soufflé et sculpté *sommerso* blanc *lattimo*, cristal transparent, poudre de verre verdino.
H 28 D 13 cm, base en bronze nickelé, lumière intégrée

PLAY / LA PLANETE DE L'EXTASE

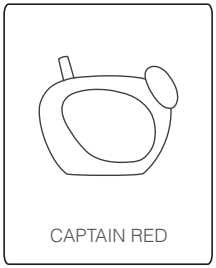
Verre soufflé *sommerso* blanc *lattimo*, cristal transparent, verdino, orange et bluino. H 23 D 20 cm
Base en bronze nickelé, lumière intégrée

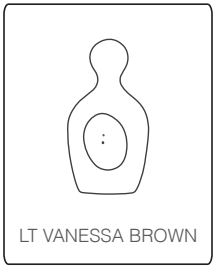
PLAY / LA PLANÈTE DE L’EXTASE

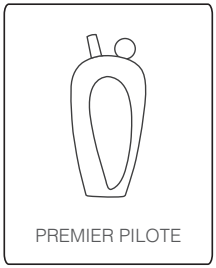
Verre soufflé *sommerso* blanc *lattimo*, cristal transparent, verdino, orange et bluino. H 23 D 20 cm

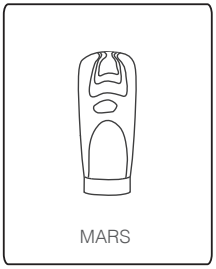
Base en bronze nickelé, lumière intégrée

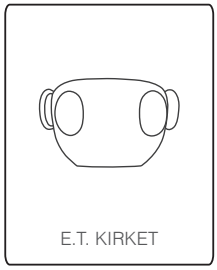
Les cinq planètes magiques : PINKY, SNOW, PLAY, CLIPS et DRY

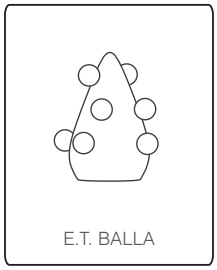








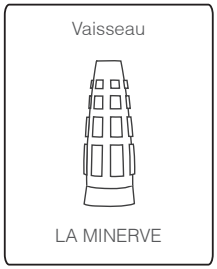


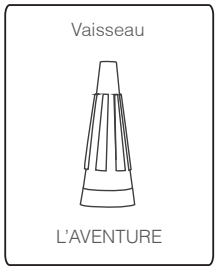


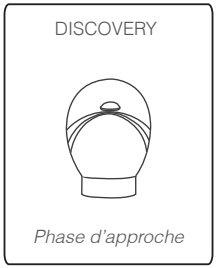
Nebulous constellations and imaginary planets give life to fantastic and luminous landscapes, captured in the depth of the material. *Cosmolight*, is a story conceived and written as a screenplay. The pieces of *Cosmolight* are inventing themselves around a journey imagined by the author to discover another world beyond our galaxy, a universe full of hope.

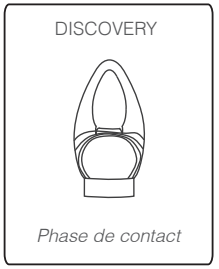
The characters of the story, *Captain Red*, *Lieutenant Vanessa Brown* and their crew, the aliens, the exploration vessels, the new galaxy *Cosmolight*, the sun *Milk* and his five magical planets *Clips*, *Pinky*, *Dry*, *Snow* et *Play* are presented in a sequence of twenty-one luminous pieces, made with transparent glass, lattimo, glass powders, iridescence and boiling material.

Each piece is unique and was made in Murano with master glassmaker Andrea Zilio. The bases are in nickel-plated bronze and were made-to-measure by the specialized craft persons of the Marcotte workshop in Paris. Each piece is equipped with a LED device. The lighting was produced in collaboration with the light-designer Valérie Bodier. The LED module fittings were made by technicians from the Novelty group.







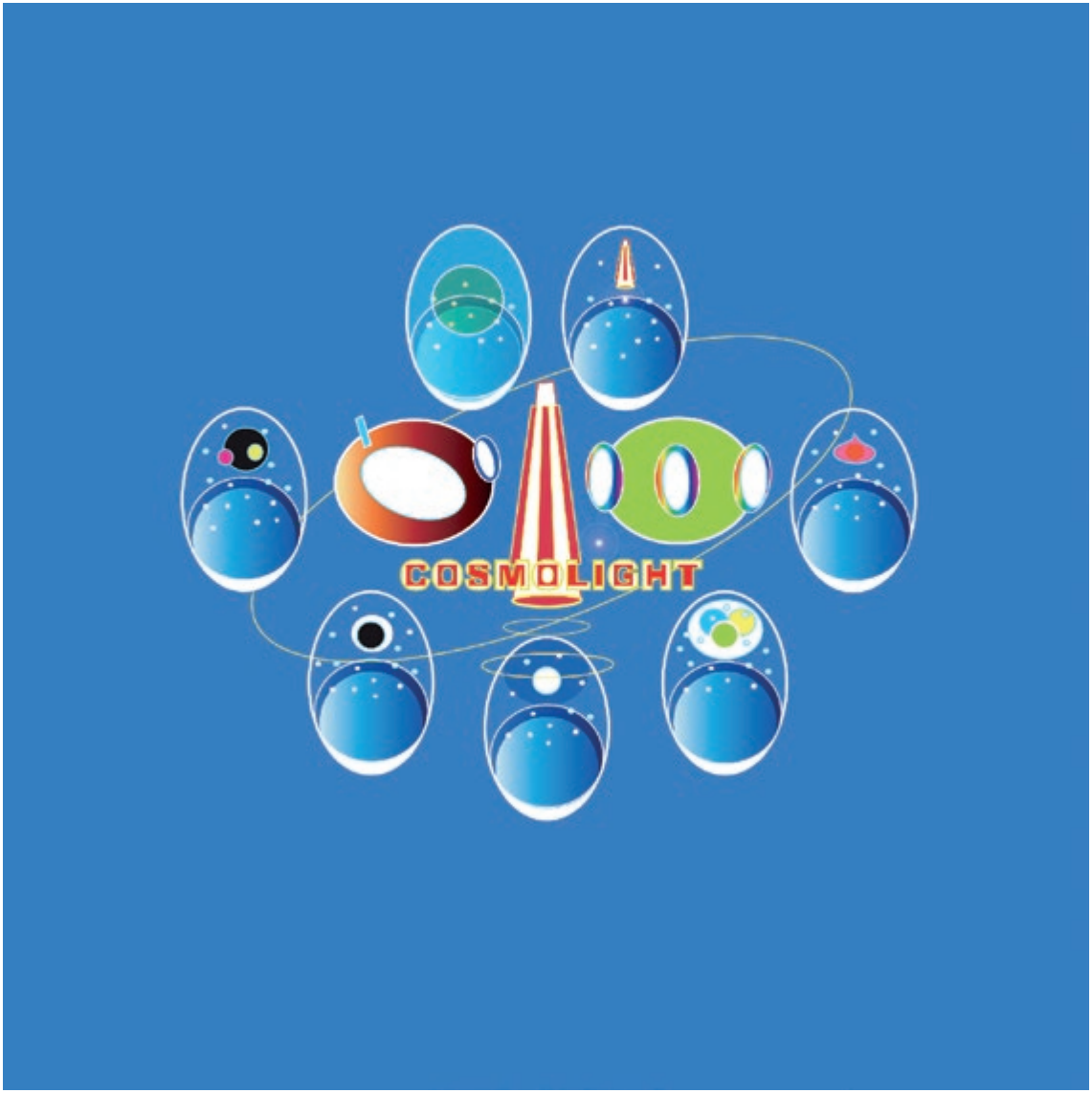


Constellations, nébuleuses et planètes imaginaires donnent vie à des paysages fantastiques, lumineux, capturés dans la profondeur de la matière. La collection *Cosmolight* prend vie autour d'un voyage imaginé par l'auteur à la découverte d'une nouvelle planète, au-delà de notre galaxie.

Les personnages de l'histoire, *Captain Red*, le *Lieutenant Vanessa Brown* et leur équipage s'envolent à bord de leurs vaisseaux d'explorations dans une mission interstellaire. Ils découvrent la nouvelle galaxie *Cosmolight*. Avec leur module d'exploration, le *Discovery,* ils descendent sur le soleil *Milk* et rencontrent les E.T. *Kirket* et *Balla*, qui leurs dévoilent les secrets du bonheur et de la richesse de la vie grâce aux mystères des cinq planètes magiques *Clips*, *Pinky*, *Dry*, *Snow* et *Play*. Cette aventure supraluminique se raconte dans une séquence de vingt et une pièces lumineuses, réalisées en verre transparent, *lattimo*, poudres de verre, irisations et ébullitions de la matière.

La lumière sublime les transparences de la matière et révèle un univers de forme fantastique.

La collection *Cosmolight* est composée de pièces uniques réalisées à Murano avec le maître verrier Andrea Zilio. Les bases en bronze nickelé ont été réalisées sur mesure par les tourneurs d'arts de l'atelier Marcotte à Paris. L'éclairage a été réalisé en collaboration avec la light-designer Valérie Bodier. Chaque pièce est équipée d'un module LED réalisés par les techniciens du groupe Novelty.



Cosmolight illustrée par Marco Mencacci

Cosmolight, une création de Marco Mencacci

Depuis toujours, Marco Mencacci a pour expression privilégiée le dessin. Il lui permet de développer son univers créatif, d'élaborer une gamme quasi infinie de formes. C'est avec différents matériaux qu'il donne vie à ses dessins pour concrétiser l'objet. Du dessin à la céramique, de la porcelaine au verre soufflé.

• 1986, Marco Mencacci commence sa collaboration avec les grands verriers de Murano.
Son aventure débute avec la maison Borovier & Toso pour qui il dessine des luminaires et des vases pour la production en série. Puis, invité par Foscarini, il crée des modèles de lustre en s'inspirant de la tradition vénitienne.

• 1996, le C.R.A.F.T, Centre de Recherche sur les Arts du Feu et de la Terre à Limoges, lui donne carte blanche pour un projet ambitieux autour de la porcelaine.
Marco Mencacci explore la sérendipité ou l'aléatoire de la forme lors de l'étape de la cuisson. Cette recherche est présentée au centre Pompidou à Paris en 2001.
La même année débute sa collaboration avec la maison Bernardaud, pour qui il dessine notamment le vase *Al dente*.

C'est à cette période que Marco Mencacci décide d'explorer davantage son univers libre et personnel avec le verre soufflé de Murano.

Il réalise ses premières séries de pièces uniques avec le maître verrier Silvano Signoretto :

• 2002, *Masetto*, une collection inspirée des costumes et couleurs de la Renaissance.

• 2003, *Vetro*, une série qui explore le rapport entre formes simples et synthèse additive des couleurs du verre.

En 2004, il débute une nouvelle collaboration avec le maître verrier Andrea Zillio de la vetreria Anfora à Murano.

De cette alchimie naissent :

• 2004, *Technicolor*, une réécriture des objets et des couleurs iconiques issus de l'univers du plastique.

• 2006, *Supersonic*, une collection inspirée de l'univers de la mode et de la constriction de son diktat.

• 2007, *Extra*, une série de pièces animées par des jeux érotiques de la forme.

• 2007, *Manga*, un ensemble de vases animés par l'univers des mangas.

• 2008, *A-bys*, un récit lumineux autour de la fascination des créatures irisées des fonds marins.

• 2010, *Barbie's*, une collection d'œuvres issues de la tradition des figurines vénitiennes et interprétée par l'icône Barbie.

• 2011, *Lover's*, une série de formes libres évoquant les sensations liées aux rencontres et relations amoureuses.

• 2015 - 2018, *Cosmolight*, un voyage interstellaire vers une autre galaxie à la découverte d'un monde nouveau, raconté en pièces lumineuses.

• 2021, *Blow Cut*, inspiré des éléments de la nature. La glace, l'eau, le tonnerre, la tempête, les flammes deviennent ici le prétexte pour l'élaboration d'une écriture où le souffle s'efface pour laisser place à la forme sculptée.

• 2022, Marco Mencacci revient avec sa collection intitulée *Flow Cut*, un ensemble de 26 pièces en verre *sommerso* soufflé et recouvert de «robes» en verre transparent façonné ensuite à la main, réalisées avec le Maître verrier Andrea Zilio et découpées avec Matteo Senigallia. Chaque pièce raconte un sentiment qui anime les mystères de la vie, ses merveilles et ses rencontres.

• 2023, À l'occasion de l'inauguration de la Maison des Métiers d'Art et du Design de Moulins sur Allier dont il est le parrain, il présente la collection *Cosmolight*.

Exposition *Cosmolight* - 2023 - Maison des Métiers d'Art et du Design - Moulins

Marco Mencacci, né en 1959, est un artiste multidisciplinaire, son activité s'étend du design à l'architecture d'intérieur en passant par la scénographie de théâtre de musée. Son travail d'architecte d'intérieur l'amène à concevoir l'aménagement d'espaces privés et publics.

• 2023 : il présente la collection en verre de Murano *Cosmolight* à La Maison des Métiers d'Art et du Design, Moulins.

• 2022 : Il présente la collection en verre de Murano *Flow Cut* à la galerie Cyril Guernieri, Paris.

• 2021 : il présente la collection en verre de Murano *Blow Cut* à la galerie Cyril Guernieri, Paris.

• 2020 : il réalise la scénographie à échelle urbaine de la ville de Moulins sur Allier pour les festivités estivales, il décore places et rues du centre historique.

• 2019 : il signe la scénographie de l'exposition *Couturiers de la danse* - commissariat d'exposition Philippe Noisette et Delphine Pinasa - pour le Centre National des Costumes de Scène de Moulins. La merveilleuse histoire des collaborations entre les grands couturiers de la mode et les chorégraphes de la danse.

• 2018 **:** il est l'auteur du nouveau *Guide des Styles* paru aux Éditions Hachette, il illustre l'Histoire du mobilier du gothique à nos jours. Un projet en collaboration avec Sylvie Pina et Philippe Dubessay.

• 2016 : Le Centre National des Arts du Cirque de Chalons en Champagne lui confie le projet de mise en couleur des espaces communs et de résidences pour le nouveau bâtiment du CNAC.

• 2013 : il remporte le concours pour l'aménagement intérieur du nouveau bâtiment, le Chapithôtel du Parc de la Villette à Paris. Il conçoit les agencements des espaces à vivre des 18 résidences des artistes du cirque. Il dessine et réinvente l'ensemble du mobilier pour chaque résidence et conçoit des décors et des palettes chromatiques propres à chaque espace.

• 2008 : pour la maison Cartier il mettra en scène dans une série de dioramas, la collection de haute joaillerie *Inde Mystérieuse* au Lancaster House à Londres.

Son travail a été présenté à travers de nombreuses expositions dans des galeries et musées internationaux :

Centre Georges Pompidou, Paris, France - Musée d'Art Contemporain de Rochechouart, France - Musée National Adrien Dubouché, Limoges, France - Passage de Retz, Paris, France - Galleria Blanchaert, Milan, Italie - Castello Sforzesco, Milan, Italie - Musée d'Art Contemporain, Grand Hornu, Belgique - Design Museum, Gent, Belgique - The Corning Museum of Glass, Corning, USA - Centre National du Costume de Scène, Moulins.

Parmi ses collaborations, des marques célèbres et de prestige :

Barovier&Toso - Bernardaud - Cartier - Chanel - Chloé - CRAFT Limoges - Hermès Louis Vuitton - Mantero Italia - Michel Klein - Musée des Arts Décoratifs de Paris Foscarini R.S.V.P. - Umi - Sawaya & Moroni - Unitalia Bros's - Interlubke - Shiseido De Sede - Porteindoor - La Redoute - Boffi Bains - Cassina - Poltrona Frau - Saint Gobain Glass.

GALERIE CYRIL GUERNIERI

PARIS - HONFLEUR

29, rue Mazarine 75006 Paris
Tel : +33 6 63 56 52 15 - Email : contact@galerieguernieri.com

39, rue du Dauphin 14600 Honfleur
Tel : +33 6 76 73 88 71 - Email : frederic@galerieguernieri.com

www.galerieguernieri.com

© Photos et maquette Philippe Dubessay

GALERIE CYRIL GUERNIERI

PARIS - HONFLEUR