

EXP[®] HYPER REALISME

ceci n'est pas un corps



Carole A. Feuermann, Catalina, 1981
© Carole A. Feuermann. Courtesy of the artist and Institute for Cultural Exchange, Tübingen

LA SUCRIERE - LYON
11.02.22 au 06.06.22

HYPERREALISMARTEXPO.COM

tempora[®]

Institut für
Kulturaustausch



mémorial
SITE DE L'HISTOIRE POUR LA PAIX

la sucrière



MUSÉE
MAILLIOL
PARIS



* LYON
SECRET

fever

SYTRAL

INTRODUCTION

Comme son nom l'indique, la sculpture hyperréaliste cherche à imiter les formes, les contours et les textures du corps humain afin d'en offrir une illusion parfaite. La précision technique mise au service de la reproduction fidèle du moindre détail, donne le sentiment de se trouver en présence d'une réplique exacte de la réalité.

En sculpture, l'hyperréalisme voit le jour dans les années 1960 en réaction à l'esthétique dominante de l'Art abstrait, à l'instar du Pop Art et du Photoréalisme. Aux États-Unis, où le mouvement est apparu en premier, des artistes tels que Duane Hanson, John DeAndrea et George Segal se tournent vers une représentation réaliste du corps, une voie pourtant considérée depuis longtemps comme désuète et dépassée. En utilisant des techniques traditionnelles telles que le modelage, le moulage et l'application polychrome de peinture à la surface de leurs sculptures, ces pionniers vont créer une imagerie humaine saisissante de vérité. Les générations suivantes d'artistes vont poursuivre dans cette voie, tout en développant leur propre langage.

Cette exposition présente le vaste champ des possibles exploré par les hyperréalistes. Chacune de ses six sections s'articule autour d'un concept formel fournissant les clés de compréhension nécessaires pour appréhender individuellement chaque oeuvre. La sélection des oeuvres offre pour la première fois un aperçu condensé du mouvement hyperréaliste et révèle à quel point la représentation de l'humain a toujours été sujette à évolution. Les origines variées des artistes présentés (des États-Unis à l'Australie, en passant par l'Italie, l'Espagne, la Belgique et la Grande-Bretagne) soulignent bien le caractère international du mouvement, dont les ramifications perdurent à travers le monde jusqu'à aujourd'hui.

Comme tout grand courant/tendance artistique, l'hyperréalisme tend un miroir, dans lequel se reflète notre époque tourmentée. C'est inattendu, saisissant, déroutant, parfois angoissant, souvent amusant. C'est passionnant !

Daniel Firman
Bron, France, 1966
Caroline, 2014
Résine et vêtements
Exemplaire unique
162 x 43 x 47 cm
Collection Petersen

L'œuvre s'appelle *Caroline*. Firman donne souvent des prénoms comme titre à ses œuvres. Cela leur confère une véritable existence, un caractère narratif. Chaque œuvre devient un être à part entière. Pourtant dans ce cas, malgré son prénom, elle reste anonyme parce que le spectateur ne voit jamais le visage de Caroline – son identité reste donc abstraite.

L'intérêt de Daniel Firman pour l'énergie et la dynamique du corps ainsi que pour le mouvement et le rapport à l'espace est manifeste dans ses sculptures. *Caroline* représente une jeune femme dans un moment d'angoisse ou de désespoir. Ses bras et sa tête sont dissimulés sous son pull, sa posture, les avant-bras appuyés contre le mur, renforce l'impression de contrainte et le sentiment opprimant qui se dégagent de l'œuvre. Réalisé à l'aide de moulages, ce personnage à taille humaine est entièrement habillé. Malgré son visage et ses bras soustraits à notre regard, on a l'impression d'être face à un véritable être humain.



Daniel Firman, *Caroline*, 2014
© Daniel Firman
Photograph: Claire Dorn
Courtesy of the artist, Galerie Perrotin and Institute for Cultural Exchange, Tübingen

IMPRESSIONS

Les personnages de Daniel Firman sont toujours en équilibre en mode « pause » - effet d'instantanéité – arrêt sur mouvement (comme « 1-2-3 soleil »). On a l'impression de surprendre le sujet dans un moment délicat – à mi-chemin dans l'achèvement d'un geste. Ces personnages sont mis en scène avec des objets du quotidien qui nous sont contemporains (dans ce cas, les vêtements). Mais la situation dans laquelle se trouve le personnage est déroutante : pourquoi est-elle appuyée dans cette position contre le mur ?

Caroline est arrêtée dans son geste comme si elle était en train d'ôter son pull et qu'on l'avait interrompue. Elle se retrouve entravée, piégée dans son action et dans son vêtement. Par cette œuvre, Firman crée une situation inhabituelle qui perturbe le spectateur dès l'entrée dans l'exposition. Elle suscite notre inquiétude et éveille notre curiosité. Est-elle en train d'ôter son pull ou de l'enfiler ? Se cache-t-elle ? Comme nous ne voyons pas son visage, nous ne pouvons pas y lire d'émotion, ses intentions nous sont inconnues, on ne comprend pas son interaction, elle intrigue.

En arrêtant les mouvements au moment de l'effort, Firman cherche à mettre en évidence l'énergie du corps lorsqu'il est en action. Il montre l'action physique du mouvement qui nous demande de fournir un effort (l'énergie cinétique). L'énergie cinétique d'un corps est égale au travail nécessaire pour faire passer le corps du repos au mouvement. Par ces sculptures, il cherche à traduire des actions physiques et morales déroutantes...

COMMENTAIRE

Daniel Firman a puisé son inspiration, pour cette série réalisée entre 2014 et 2016, dans la danse et les improvisations d'une danseuse contemporaine. Ce qui l'intéressait c'était les impulsions que la danseuse donne à son corps pour effectuer un mouvement et aussi les points de contact entre son corps et l'espace où elle danse.

MATÉRIAUX ET TECHNIQUES

Daniel Firman utilise de la résine polyester moulée, qu'il habille et accessorise pour donner l'illusion d'une femme empêtrée dans ses vêtements.

RÉPLIQUES HUMAINES

Dans les années 1960, Duane Hanson et John DeAndrea réalisent des sculptures saisissantes de réalisme grâce à des procédés techniques complexes. Le haut degré de réalisme atteint par leurs œuvres crée une illusion d'authenticité physique, et l'effet produit est si convaincant qu'il nous semble faire face à des alter ego en chair et en os. Les œuvres de ces artistes ont eu par la suite une influence déterminante sur les développements qu'a connus la sculpture au cours des cinquante dernières années. Des artistes comme Daniel Firman se sont inscrits dans le fil de cette pratique et l'ont perpétuée. Véritables miroirs de la condition humaine, ces œuvres révèlent la perception changeante de l'image de l'humain aux XXe et XXIe siècles.

Duane Hanson

Alexandria, Minnesota, États-Unis, 1925-Boca Raton, Floride, États-Unis, 1996

Two Workers, 1993

Bronze, peinture à l'huile polychrome, supports variés, accessoires

Personnage 1 debout : 190 x 167 x 66 cm

Personnage 2 assis : 130 x 68 x 75 cm

Échelle : 200 x 125 x 59 cm

Fondation Maison de l'Histoire de la République fédérale d'Allemagne, Bonn, Allemagne

L'œuvre *Two Workers* est une commande de la Maison de l'Histoire de la République fédérale d'Allemagne située à Bonn. Hanson a choisi deux ouvriers du musée de la Ville comme modèles. Walter Schmitz, le concierge du musée, et Juan Carevic, un ouvrier croate, se sont rendus aux États-Unis en 1993. Hanson a conçu des moules à partir de leurs corps dans son studio. Ils lui ont donné des vêtements leur appartenant ainsi que des cheveux et des poils. Immortalisés dans le bronze, ces deux personnages représentent une scène typique du monde ouvrier.



Duane Hanson, *Two Workers*, 1993

© Estate of Duane Hanson / SABAM, Belgium, 2022

Photo: Axel Thünker (Foto), Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland

Courtesy of Institute for Cultural Exchange, Tübingen

Duane Hanson

Alexandria, Minnesota, États-Unis, 1925 - Boca Raton, Floride, États-Unis, 1996

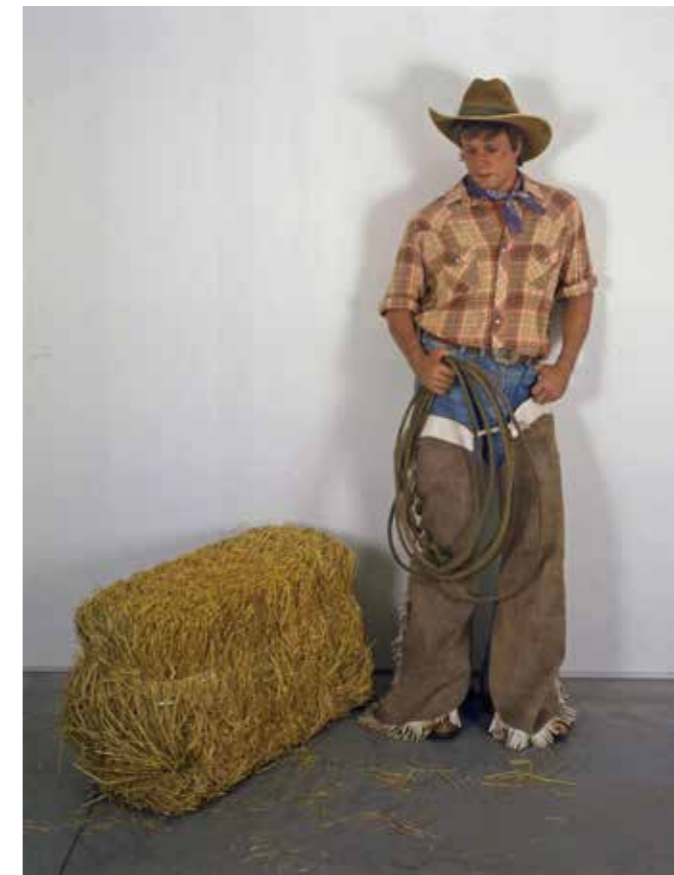
Cowboy with Hay, 1984/1989

Bronze, peinture à l'huile, techniques variées, accessoires

Jude Hess Fine Arts

Dès les années 1960, Duane Hanson, l'un des pionniers de l'hyperréalisme, crée ses premières sculptures en résine polyester et en bronze représentant en grandeur nature des personnages réalisés grâce à des moules en fibre de verre conçus à partir de modèles vivants. Afin de créer l'illusion de scènes de la vie quotidienne, il utilise de vrais vêtements, des perruques et autres accessoires.

Créée dans les années 1980, *Cowboy with Hay* prend la forme d'une satire du mythe du cow-boy américain. Alors qu'il semble héroïque et puissant vu de loin, la solitude et la mélancolie de ce cow-boy se révèlent à nous lorsque nous nous en approchons.



Duane Hanson, *Cowboy with Hay*, 1984/1989

© Estate of Duane Hanson / SABAM, Belgium, 2022

Courtesy of Jude Hess Fine Arts and Institute for Cultural Exchange, Tübingen

Hanson choisit de représenter l'archétype du cowboy américain qui dans l'imagerie populaire est représenté comme un homme viril, blanc, justicier et conquérant comme les héros des westerns. Hanson prend le contrepied de cette image en le représentant seul, et le regard vide.

Hanson est un artiste héritier du courant américain des années '50, le Pop Art. Pour rappel, ce courant artistique est caractérisé par un retour à la figuration, comme une réaction face à l'abstraction dominante dont l'iconographie puise son inspiration dans les images de la culture populaire qui se veut critique face à la société de consommation. Hanson pose également une réflexion sur l'émergence de la société de consommation. Son travail est aussi le reflet de ses préoccupations sociales. Il représente souvent des personnes qui sont des « monsieur et madame tout le monde » issues de la classe moyenne. Il ne représente pas une personne en particulier mais un archétype d'une catégorie de personnes – ce sont des miroirs de la société. Il nous confronte à nos contemporains. Il les met en scène seuls, isolés, le regard dans le vide soumis à la contemplation du spectateur.

Duane Hanson est un des premiers artistes à créer des répliques humaines. Il brise la frontière entre objet d'art en présentant « une portion du monde réel » dans l'espace du monde de l'art. Il rend avec minutie tous les détails physiques avec la plus grande objectivité pour créer l'illusion d'une réalité qui en fait n'existe pas. C'est une reproduction du visible et de sa banalité.

COMMENTAIRE

Hanson, comme les autres artistes de la tendance hyperréaliste, s'inscrit dans la tradition de la représentation « illusionniste » et « mimétique » en art. C'est à partir de l'Antiquité que la volonté de représenter les éléments au plus près possible de la réalité visuelle se développent.

La légende des peintres Parrhasius et Zeuxis à propos d'une nature morte en constitue un exemple.

Dans son Histoire Naturelle, Pline l'Ancien raconte l'histoire du peintre Parrhasius qui propose à son rival Zeuxis un défi afin de déterminer qui produira l'œuvre la plus admirable. Zeuxis peint alors une grappe de raisins, si bien rendue que les oiseaux abusés viennent tenter de la picorer. Parrhasius montre alors son travail. Zeuxis avance la main pour tirer le rideau qui la dissimule et reconnaît aussitôt sa défaite : le rideau était peint !

Pour aller plus loin, un autre exemple : la légende de Pygmalion. Dans son ouvrage Les Métamorphoses, Ovide raconte l'histoire du sculpteur grec Pygmalion. Voué au célibat, il tombe amoureux de Galatée, la sculpture en ivoire qu'il est en train de réaliser. C'est Aphrodite, la déesse grecque de l'amour qui exauce le vœu de Pygmalion en donnant vie à la sculpture.

Sans aucun doute, la conception illusionniste de l'art se développe dans l'Antiquité gréco-romaine. L'art doit être le miroir du monde et la peinture est définie comme « mimesis » qui en grec peut être traduit par « représentation » ou « imitation ». La mimesis est donc un véritable critère d'appréciation des performances picturales d'un artiste. Si cette volonté tend à disparaître au profit de représentations plus symboliques durant le Moyen Âge, ce critère d'appréciation est réintroduit dans la pratique artistique par les artistes de la Renaissance. C'est cette notion de mimesis qui constituera jusqu'à la première moitié du XIXe siècle le socle du « grand goût » et de l'Académisme. Les courants modernes qui se développent alors, fruit des révolutions techniques, économiques, industrielles et sociales, explorent d'autres manières d'appréhender la représentation jusqu'à l'abstraction qui ne cherche plus à représenter la réalité visuelle du monde. L'hyperréalisme est donc un retour à ces préoccupations des artistes de faire de leur production artistique un miroir du monde.

Les œuvres hyperréalistes entretiennent un « drôle » de rapport avec les apparences : elles ressemblent « trop » au réel. Elles posent la question de l'ambiguïté des images : dans le cas de Duane Hanson, est-ce un cowboy ou la représentation d'un cowboy ?

MATÉRIAUX ET TECHNIQUES

Hanson est un des pionniers du « life-casting » c'est-à-dire du moulage sur les corps de modèles vivants qui permet d'obtenir une vision quasiment identique de la réalité. Les corps des modèles sont épilés et recouverts de vaseline. On applique ensuite des bandes plâtrées pour obtenir un moule.

Pour un corps entier, il faut plusieurs moules des différentes parties. Dans chaque moule une couche de polyester est coulée. On lie ensuite les différentes parties avec de la fibre de verre et on met en couleur à l'acrylique (plus tard, Hanson utilisera la peinture à l'huile qui a un rendu plus transparent). Ensuite, il installe les accessoires qui donnent une vraie apparence humaine... Les accessoires ont donc une importance capitale dans son travail. Ce sont eux qui donnent les informations sociales sur le personnage, qui racontent son histoire, sa personnalité, son métier, son activité, sa condition sociale...

John DeAndrea
Denver, Colorado, É.-U., 1941
American Icon - Kent State, 2015
Grisaille monochrome sur bronze, cheveux en acrylique
113 x 108,5 x 61,5 cm et 18 x 182,5 x 61 cm
Galerie Georges-Philippe & Nathalie Vallois, Paris, France

John DeAndrea travaille sur la réinterprétation du nu classique depuis les années 1970. Pour créer ses sculptures réalistes, il part de moulages en plâtre réalisés sur des modèles vivants et conçoit ses oeuvres en usant de matières synthétiques comme la fibre de verre. Elles peuvent aussi être coulées dans le bronze et perfectionnées ensuite à l'aide de postiches et en leur appliquant de la peinture à l'huile ou de l'acrylique. Dans *American Icon - Kent State*, l'artiste attire notre attention sur une tragédie américaine. Le 4 mai 1970, la Garde nationale de l'Ohio abattait quatre étudiants de la Kent State University lors d'une manifestation opposée à la guerre du Vietnam. *American Icon - Kent State* est une réplique sculpturale de la photo de John Filo sur ses événements, qui fit le tour du monde à l'époque.



John DeAndrea, *American Icon - Kent State*, 2015
© John DeAndrea
Photo: ©clérin-morin photographie
Courtesy of Galerie Georges-Philippe & Nathalie Vallois,
Paris and Institute for Cultural Exchange, Tübingen

IMPRESSIONS

John DeAndrea brouille la frontière entre le réel et le fictif en réalisant des sculptures hyperréalistes de personnages nus – ce sont des imitations parfaites du vivant. Cette frontière brouillée crée un malaise par rapport à la nudité du modèle qui relève de son intimité. Le spectateur devient un voyeur forcé.

Représenter des personnages nus permet à l'artiste John DeAndrea de sortir son modèle de toutes les représentations temporelles mais aussi sociales (nos vêtements et accessoires nous inscrivent dans une époque en fonction des modes vestimentaires et sont souvent des marqueurs d'appartenance sociale). Ce n'est pas vraiment la représentation d'une personne en particulier, mais plutôt une représentation générale de l'humain.

COMMENTAIRE

Le nu est un genre artistique qui consiste à représenter le corps humain, partiellement ou entièrement découvert. Le corps nu peut choquer ou au contraire provoquer une attraction visuelle. Parfois, la représentation de la nudité peut même devenir une façon de manifester son opinion et de revendiquer quelque chose. Ce type de représentation varie en fonction de l'époque, de la société, de l'évolution des mentalités et des objectifs menés par les artistes au fil du temps.

Depuis l'Antiquité, la représentation artistique des nus existe et occupe une part importante dans l'art grec et romain. Ce genre artistique est même privilégié par beaucoup d'artistes, essentiellement par le biais de la statuaire. Les artistes antiques mettent un point d'honneur à représenter des nus « parfaits », en idéalisant les corps. Cependant, le nu s'applique principalement aux représentations de dieux et héros mythologiques masculins. Une exception toutefois est à noter : Vénus, déesse de l'amour et de la beauté, est très souvent représentée nue, au contraire des autres femmes du Panthéon, puisque son corps est l'objet de son attribution divine.

Les scènes mythologiques inspireront d'ailleurs les artistes de la Renaissance qui reprendront à leur compte la forme du nu comme mode de représentation privilégiée pour leurs propres scènes. Les dieux antiques sont représentés sous diverses formes. Lorsqu'ils incarnent une apparence humaine, leur beau corps nu permet d'évoquer une puissance et une beauté idéale. Les sculpteurs grecs (Phidias, Polyclète...) rivaliseront entre eux pour représenter une anatomie de plus en plus précise, ainsi qu'un mouvement des corps parfait.

Le langage corporel est détendu avec les bras relevés au-dessus de la tête. Poids du corps sur un pied, épaules tordues, bras dans le sens opposé des hanches. Elle adopte une position en « contrapposto » héritée à nouveau de la sculpture gréco-romaine classique. C'est une référence claire à la tradition de l'histoire de l'art.

Le « contrapposto » désigne, dans les arts visuels, une attitude du corps humain où l'une des deux jambes porte tout le poids du corps, l'autre étant laissée libre et fléchie. Cette attitude apparaît au IV^e siècle ACN dans la sculpture grecque. L'apparition de cette position est une des caractéristiques du passage de la sculpture archaïque à la sculpture classique. Elle introduit une notion de dynamisme dans la sculpture et souligne l'anatomie et la musculature du corps.

A la différence des sculptures gréco-romaines qui cherchent à représenter un idéal de beauté parfaite, John DeAndrea donne une vision interprétée de la beauté. Dans la statuaire grecque, toutes les statues ont la même taille. Leur hauteur est calculée en respectant des ratios mathématiques de proportion (canons). Ici toutes ses sculptures n'ont pas la même taille mais celle du modèle vivant. De plus, les imperfections du corps avec les veines et les ridules sont mises en évidence (simulacre sans faille de la vie).

MATÉRIAUX ET TECHNIQUES

Il réalise un moule en plâtre d'une personne (comme Duane Hanson) puis utilise le moule pour y couler du bronze. C'est la technique traditionnelle de la cire perdue qui est à nouveau un renvoi à la tradition en histoire de l'art. Le moulage est une technique qui fonctionne en négatif : par la prise d'une empreinte qui sert de moule. En vue du nombre de tirages, le matériau sera coulé dans le moule.

Pour le moulage du métal, le procédé de la cire perdue est fréquemment utilisé :

- préparer un modèle en cire
- préparer un moule en matière réfractaire (qui résiste à la chaleur comme l'argile), le « moule en potée » percé de canaux « jets ou évents »
- mouler le personnage de cire (ajouter le moule autour du personnage)
- chauffer le moule : la cire va fondre et s'écouler par les canaux pour laisser le moule vide et prêt à accueillir le métal (métal en fusion : 900-1120°).
- parfois le moule est détruit pour sortir la pièce, parfois il a été prévu en plusieurs parties démontables

MONOCHROMES

Après de nombreuses années dominées par l'art abstrait, George Segal ouvre à nouveau la voie aux représentations réalistes de l'humain avec ses sculptures monochromes. Tout un courant s'est engouffré dans brèche. Au premier abord, l'absence d'utilisation de couleurs naturelles atténue l'effet réaliste, mais le caractère monochrome des personnages sculptés renforce en revanche les qualités esthétiques liées à la forme. Des artistes comme Thom Puckey ou Brian Booth Craig ont exploité cet effet avec succès en créant des œuvres qui interrogent l'universalité de la nature humaine.

Thom PUCKEY
Bexley Heath, Kent, Royaume-Uni, 1948
Figure on Bed with Camera and Weapons, 2013
Marbre
206 x 104 x 77 cm
Annie Gentils Gallery, Anvers

La tête posée au pied du lit et les bras levés à la verticale, une jeune fille allongée nue se prend en selfie avec un appareil photo russe Leica. La vulnérabilité constitue un thème central dans l'œuvre de Puckey. On peut le constater ici avec cette scène intime d'introspection rompue par le déclenchement de la photo prise métaphoriquement en présence d'un lance-roquettes RPG7, qui repose silencieusement, presque impassible, à ses côtés. Modelée dans l'argile et coulée dans du plâtre, la sculpture a été réalisée par l'artiste et son équipe à partir d'un seul bloc de marbre au cours d'un processus qui s'est étalé sur plus d'un an.



Thom Puckey, *Figure on Bed with Camera and Weapons*, 2013
© Thom Puckey / SABAM, Belgium, 2022
Courtesy of Majke Hüsstege Projects, s-Hertogenbosch, Netherlands

George SEGAL
New York, États-Unis, 1924 - New Brunswick, New Jersey, États-Unis, 2000
Nude on couch (on her back), 1985
Sculpture en plâtre
81,3 x 157,7 x 86,4 cm
Fondation Linda et Guy Pieters

À la fin des années 1950, George Segal fut l'un des premiers artistes à revisiter la figure humaine. À l'aide de bandes de gaze enduites de plâtre, il reproduit avec exactitude la forme du corps de ses modèles. Ses sculptures monochromes se dressent seules, ou parfois en groupes, et Segal leur associe des objets réels issus du quotidien qui en accentuent le réalisme et les intègrent à un environnement. Ce faisant, Segal a contribué de manière significative au développement du concept même d'environnement, une innovation majeure dans la sculpture moderne d'après-guerre.



George Segal, *Nude on couch (on her back)*, 1985
© The George and Helen Segal Foundation / SABAM, Belgium, 2022
Courtesy of Linda and Guy Pieters, St. Tropez

George SEGAL
New York, États-Unis, 1924 - New Brunswick, New Jersey, États-Unis, 2000
Blue Girl on Park Bench, 1980
Plâtre, peinture et aluminium
130 x 184 x 117 cm
Fondation Linda et Guy Pieters

George Segal a opté délibérément pour l'utilisation de couleurs monochromes dans ses sculptures. De cette manière, ses personnages conservent leur anonymat et deviennent des archétypes sociaux. En évitant ainsi de les individualiser, l'utilisation de la monochromie lui permet de déplacer son propos artistique sur la condition humaine, tant au niveau individuel que collectif. En dépersonnalisant et en isolant ses personnages monochromes, comme on peut le voir avec cette fillette bleue assise seule dans un parc sur le bord d'un banc, Segal transforme une scène du quotidien en un commentaire social mélancolique sur la solitude dans une société de masse marquée au sceau de l'anonymat.



George Segal, *Blue Girl on Park Bench*, 1980
© The George and Helen Segal Foundation / SABAM, Belgium, 2022
Courtesy of Linda and Guy Pieters, St. Tropez

MORCEAUX DE CORPS

La sculptrice américaine Carole A. Feuerman dont les célèbres nageuses, introverties et volontaires, semblent avoir atteint une parfaite harmonie intérieure, fait œuvre de précurseur. Par la suite, dans les années 1990, de nombreux artistes se sont mis à utiliser le style hyperréaliste de manière inédite et personnelle. Au lieu de créer l'illusion d'une corporalité parfaite, prise dans son entièreté, ils se sont concentrés sur des parties spécifiques du corps, s'en servant pour véhiculer des messages à tonalité humoristique ou dérangeants, comme c'est le cas par exemple dans l'œuvre de Maurizio Cattelan où des bras tendus, pris isolément du corps, font référence à des événements politiques de l'histoire récente.

Carole A. Feuerman

Hartford, Connecticut, É.-U., 1945

***General's Twin*, 2009-11**

Peinture à l'huile sur résine

61 x 38 x 20 cm

Variante unique d'une série de 6, 2 épreuves d'artiste, 2/6

Galerie Hübner & Hübner, Francfort, Allemagne

Cette jeune nageuse semble être à peine sortie de l'eau, sur sa peau luisent encore quelques gouttes. Une grande sérénité émane d'elle. Carole A. Feuerman appartient à la génération des pionniers de l'hyperréalisme à l'œuvre depuis les années 1970. Ses compositions poétiques évoquent les souvenirs des beaux jours d'été et communiquent un sentiment de paix intérieure et d'harmonie naturelle par rapport à son propre corps.



Carole A. Feuerman, *General's Twin*, 2009-11
© Carole Feuerman
Consigned to Galerie Hübner & Hübner
Courtesy of Institute for Cultural Exchange, Tübingen

Carole A. Feuerman

Hartford, Connecticut, É.-U., 1945

***Catalina*, 1981**

Peinture à l'huile sur résine

81 x 38 x 18 cm

Variante 2 de 3

Collection privée

Catalina fait partie d'une série très importante des années 80 représentant des corps fragmentés de nageurs. L'œuvre fait appel à la technique emblématique de Feuerman qui consiste à ajouter des gouttelettes d'eau sculptées à la surface de la sculpture, créant ainsi l'illusion d'un épiderme humide. Si on la compare à ses contemporains DeAndrea ou Hanson, Feuerman s'efforce quant à elle de tirer vers le haut l'essence même du sujet représenté, en lui conférant un sentiment d'équilibre et de force intérieure.



Carole A. Feuerman, *Catalina*, 1981
© Carole Feuerman
Courtesy of the artist and Institute for Cultural Exchange, Tübingen

Jamie Salmon
Londres, Grande-Bretagne, 1971
Lily, 2013
Silicone, pigment, fibre de verre, peinture acrylique et cheveux
70 x 45 x 41 cm
Collection de l'artiste et Anthony Brunelli Fine Arts

Vu sous un certain angle, le buste de *Lily* semble être un portrait entier mais lorsque nous changeons de perspective, on découvre qu'il s'agit en réalité d'un fragment. Les sculptures de Jamie Salmon, réalisés avec une minutie surprenante de détails, jouent avec l'idée d'inachevé et introduisent une rupture par rapport à l'esthétique du réalisme. À l'ère du numérique, ses corps fragmentés mettent en lumière la difficulté de distinguer ce qui est réel de ce qui ne l'est pas.



Jamie Salmon, Lily, 2013
© Jamie Salmon
Courtesy of the artist, Anthony Brunelli Fine Arts and Institute for Cultural Exchange, Tübingen

Maurizio Cattelan
Padoue, Italie / Padua, 1960
Ave Maria, 2007
Polyuréthane, peinture, vêtement et métal
70 x ø 12 cm (x 3)
Édition de 3 + 2 épreuves
Collection privée

« Ave Maria » sont les mots par lesquels l'archange Gabriel annonce à la Vierge Marie la naissance prochaine du Christ. Dans l'œuvre de Maurizio Cattelan, cette salutation céleste se transforme intentionnellement en un salut nazi blasphématoire, des bras fermement ancrés surgissant du mur. Ces trois bras ressemblent à des trophées de chasse, tant Cattelan a poussé loin le réalisme. L'artiste fait souvent référence aux événements politiques du moment en maniant l'ironie et la provocation. Ses œuvres aux compositions surréalistes prêtent à sourire mais soulèvent en même temps un questionnement critique de notre société.



Maurizio Cattelan, Ave Maria, 2007
© Maurizio Cattelan
Photo: Attilio Maranzano
Courtesy of Maurizio Cattelan's Archive and Institute for Cultural Exchange, Tübingen

Peter Land
Aarhus, Danemark, 1966
Back to Square One, 2015
Silicone, cheveux, tissu, carton et cuir
Taille variable
Galerie Nikolai Wallner et Peter Land

Cette œuvre peut être redimensionnée à souhait de manière à remplir l'espace en ajoutant simplement de nouvelles boîtes en carton. Il s'agit en fait d'un curieux autoportrait de l'artiste endormi, comme prisonnier de ses rêves. Il semble avoir perdu le contrôle de son propre corps, dilaté à l'infini dans les méandres de boîtes en carton. Dans ses œuvres, Land dépeint des situations désespérées du quotidien et des moments de perte de contrôle.



Peter Land, Back to square one, 2015
© Peter Land
Photo: Lior Zilberstein
Courtesy of Galleri Nicolai Wallner, Peter Land and Institute for Cultural Exchange, Tübingen

KAZUHIRO TSUJI

Kyoto, Japon, 1969

Andy Warhol, 2013

Silicone durci au platine, cheveux, résine, plaque en chrome

213 x 91 x 91 cm

Collection de l'artiste

En créant de grands portraits sculptés d'artistes de renom tels qu'Andy Warhol ou Frida Kahlo, l'artiste japonais Kazu Hiro crée un rapport de forte intimité avec ses personnages emblématiques. Hiro sculpte les couches de silicone de l'intérieur vers l'extérieur, et réussit ainsi à faire affleurer les émotions enfouies de ses personnages. Le piédestal supportant l'immense tête de Warhol est porteur d'une part d'ambiguïté. La stabilité et la résistance de son matériau sont altérés par sa forme, la sculpture se dissout en effet dans sa partie inférieure en un amas fluide.



Kazu Hiro, Andy Warhol, 2013

© Kazu Hiro

Courtesy of the artist and Institute for Cultural Exchange, Tübingen

JEUX DE TAILLE

Dans les années 1990, l'artiste australien Ron Mueck révolutionne la sculpture figurative avec ses œuvres aux formats inhabituels. En jouant sur l'échelle de ses personnages de manière radicale, il place l'accent sur des thèmes existentiels tels que la naissance ou la mort. Des artistes tels que Sam Jinks et Marc Sijan capturent quant à eux la fragilité de la vie à travers leurs représentations de la physiologie humaine – représentations qui, bien que de taille réduite, n'en sont pas moins incroyablement réalistes. En revanche, les œuvres surdimensionnées de Zharko Basheski produisent un effet de distanciation, qui nous force à adopter une nouvelle perspective.

Sam JINKS

Bendigo, Australie, 1973

Untitled (Kneeling Woman), 2015

Silicone, pigment, résine et cheveux

30 x 72 x 28 cm

Collection de l'artiste

À travers la peau blanche, presque transparente, on aperçoit les veines et les artères, et on croirait même les voir traversées de sang. Le format réduit de cette sculpture de jeune femme accentue sa fragilité et évoque poétiquement la fugacité de la vie. Sam Jinks laisse entrevoir dans ses œuvres des moments d'intimité et de grande vulnérabilité, les liant ainsi à la tradition du nu classique des maîtres anciens.



Sam Jinks, *Untitled (Kneeling Woman)*, 2015

© Sam Jinks

Courtesy of the artist, Sullivan+Strumpf, Sydney and Institute for Cultural Exchange, Tübingen

Sam JINKS
Bendigo, Australie, 1973
Woman and Child, 2010
Supports divers
145 x 40 x 40 cm
Édition de 3
Collection de l'artiste

Ce qu'il y a de plus remarquable dans les œuvres de l'artiste australien Sam Jinks, c'est l'extrême perfection technique dans sa manière de représenter le corps, rendue possible grâce à l'utilisation de silicone, de fibre de verre et de cheveux, entre autres matériaux. *Woman and Child* décrit avec une surprenante richesse de détails le vieillissement du corps. Dans cette sculpture, l'artiste représente peut-être une seule et même personne, enfance et vieillesse d'un même mouvement. L'étreinte chaleureuse de la vieille dame referme le cercle de la vie et constitue en même temps un geste d'humilité face à sa propre existence.



Sam Jinks, *Woman and Child*, 2010
© Sam Jinks
Courtesy of the artist, Sullivan+Strumpf, Sydney and
Institute for Cultural Exchange, Tübingen

IMPRESSIONS

Sam Jinks réalise des sculptures hyperréalistes qui sont plus petites que l'échelle 1:1. Ce choix d'échelle renforce l'impression de fragilité des personnages qui sont représentés.

La dame âgée a le visage serein, les yeux clos et tient le bébé dans une attitude protectrice, en blottissant l'enfant contre son buste. Elle semble chargée de veiller sur lui. Elle qui est en fin de vie prend soin d'une nouvelle vie. L'enfant est posé contre elle, ses petits poings recroquevillés comme agrippés à sa robe. Il pose sa tête contre la peau de son buste. Cela donne une grande impression d'intimité et suggère un moment de la sphère privée qui nous renvoie à notre propre fragilité.

Jinks donne une sensation de délicatesse par le traitement de la peau d'un illusionnisme parfait, et aussi par le choix vestimentaire (une fine robe de nuit conçue par la maman de l'artiste) ou encore par la nudité de l'enfant. Ici, il représente le début de la vie par un très jeune enfant et la fin de la vie par une dame très âgée.

COMMENTAIRE

Au cours de sa vie, un être humain passe par différents stades : bébé (de 0 à 2-3 ans), enfance (de 3 à 12 ans), adolescence (de 12 à 18 ans), adulte (de 18 à 70 ans) et vieillesse (à partir de 70 ans). A chaque stade, correspondent des caractéristiques propres.

Le bébé s'éveille et découvre ce qui l'entoure. Il va apprendre à parler et à marcher. Il grandit et prend du poids. Malgré ce développement, il reste longtemps un petit être fragile et dépendant. Il doit être accompagné en douceur par des adultes pour se construire et répondre à ses besoins.

La personne âgée, à partir de 70 ans, perd des capacités physiques, intellectuelles et visuelles. Elle devient plus fragile et parfois devient dépendante pour assurer son bien-être.

Notre société reconnaît à ces deux stades de vie une faiblesse physique et psychologique.

Les échanges entre générations. Dans notre société, les gens vivent plus longtemps et mieux. Les personnes plus âgées partagent avec les enfants leurs souvenirs, racontent des histoires, transmettent des valeurs et des savoirs. En s'occupant d'un enfant, une personne âgée peut se sentir utile et reste ancrée dans le présent. Pour l'enfant, la personne âgée est celle qui a du temps pour l'écouter et s'occuper de lui. L'échange entre les enfants et les personnes âgées fonctionne comme des vases communicants, au contact de l'un et de l'autre.

Sam Jinks traite souvent de la question de la vie et de la mort et des phases transitoires entre ces deux états.

Dans l'ordre des choses, la vie commence par la naissance, se poursuit par l'enfance, l'âge adulte, la vieillesse puis se termine avec la mort. Tous les êtres humains sur cette planète vont un jour ou l'autre mourir et disparaître. La mort est indissociable de la vie. Durant notre vie, nous nous épanouissons, nous gagnons en expériences, nous concrétisons beaucoup de choses comme nos passions, nous donnons de l'amour, nous en recevons... Bref, nous essayons de réaliser et de vivre ce qui est important pour nous.

MATÉRIAUX ET TECHNIQUES

L'artiste réalise dans un premier temps un très petit format modelé en terre cuite puis il scanne ce modèle pour en obtenir une image numérique qui permet de le reproduire en matière synthétique en changeant l'échelle avec une imprimante 3D.

Sur cette âme synthétique, il replace une couche de terre qui lui permet de réaliser toutes des rides, ridules, etc. Sur ce modèle obtenu, il coule une matière plastique ou fibre de verre qui lui permet d'obtenir un moule. Dans ce moule, il injecte du silicone et obtient alors la sculpture en version finale, sur laquelle il travaille encore pour obtenir un résultat illusionniste. Il insère poils et cheveux un à un avec un fin crochet et une pince à épiler.

Ron MUECK
Melbourne, Australie, 1958
A Girl, 2006
Supports divers
110,5 x 501 x 134,5 cm
Édition 1/1 + 1 épreuve
National Galleries of Scotland, Edimbourg.
Acheté avec le soutien d'Art Fund 2007.

L'artiste australien Ron Mueck crée des sculptures hyperréalistes représentant des êtres humains aux étapes clés de la vie, de la naissance à l'âge adulte, jusqu'à la mort. Mesurant plus de 5 mètres, *A Girl* représente un nouveau-né, monumental et monstrueux. Maculé de sang, l'œil clos et les poings fermés, encore traumatisé par sa naissance, *A Girl* réduit à néant la beauté du miracle de la vie et de sa venue en ce « monde merveilleux ».

La manière dont Mueck joue avec la taille de ses sculptures constitue un aspect fondamental de son œuvre et témoigne de l'état émotionnel lié à l'existence. L'approche conceptuelle de Mueck sur la relativité des dimensions et sur le rapport à la distance pouvant influencer sur notre manière de percevoir l'œuvre provoque des réactions d'étonnement et de peur.



Ron Mueck, *A Girl*, 2006
© Ron Mueck
Scottish National Gallery of Modern Art.
Purchased with the assistance of the Art Fund 2007

L'œuvre représente un bébé qui vient juste de naître et découvre le monde pour la première fois. C'est son premier étirement hors de la position fœtale avec les poings serrés. Elle représente un nouveau-né directement à la sortie du ventre de sa mère. Il a encore un morceau de cordon ombilical qui pend mollement. Il est couvert de sang et de placenta.

IMPRESSIONS

Ron Mueck réalise des sculptures hyperréalistes depuis la fin des années 90 (1997). A la différence de John DeAndrea et Duane Hanson, il joue sur l'échelle des personnages qu'il met en scène. Soit agrandissement d'échelle, souvent pour des personnages qu'on imagine fragiles comme un nouveau-né, soit diminution d'échelle pour des personnages qu'on imagine « forts ». La taille « inhumaine » (ici plus ou moins 5m de long) rompt l'illusion et crée un rapport particulier avec le spectateur. La monumentalité des œuvres amène un premier mouvement de recul, mais aussi l'envie de vérifier son caractère artificiel. On est étrangement attiré par cette œuvre et crée une expérience émotionnelle nouvelle.

COMMENTAIRE

L'accouchement est l'aboutissement de la grossesse. La sortie d'un enfant de l'utérus de sa mère. Pendant le travail lié à l'accouchement, les contractions de plus en plus longues et fréquentes sont très douloureuses.

Le visage de ce nouveau-né semble exprimer une souffrance. Mueck met en avant la réalité de l'épreuve de la venue au monde, épreuve que nous avons tous connue et dont nous ne gardons aucun souvenir. Il retranscrit le traumatisme de la naissance mais aussi le miracle de donner la vie.

La naissance est reconnue comme un moment traumatisant. Le nouveau-né vient au monde grâce à l'intervention de mains étrangères qui le retirent de son nid douillet. Le bébé arrive dans un nouvel environnement. Que ressent-il exactement ? De la peur ? De la curiosité ? Personne ne le sait vraiment. Dans les jours qui suivent la naissance, le cerveau connaît une importance croissance neuronale, un processus intense qui demande beaucoup d'énergie au bébé. A ce moment de la vie, les souvenirs ne sont pas conservés justement à cause de cette construction où les neurones se structurent. Les souvenirs ne durent pas parce qu'ils sont perturbés par l'arrivée continue de nouveaux neurones. Le processus commence à se stabiliser au bout de 5 à 6 mois.

MATÉRIAUX ET TECHNIQUES

Ron Mueck a confectionné pendant plus de 15 ans des marionnettes pour la télévision (collabore notamment avec Jim Henson pour le Muppet show et rue Sesame) puis travaille aussi pour le cinéma pour réaliser des effets spéciaux (notamment le film *Labyrinthe* avec David Bowie). Dans les années 1990, il crée une société de mannequins pour la publicité européenne en recherchant l'aspect le plus proche possible de la réalité visuelle quel que soit l'angle de vue. En 1996, il crée pour sa belle-mère artiste (Paula Rego) une marionnette de Pinocchio qui rencontre un vif succès et lui ouvre la voie du monde artistique (repéré par Saatchi). Ses sculptures sont réalisées très minutieusement en fibre de verre et en silicone et retouchées à la peinture à l'huile. Mais auparavant, il crée de nombreux dessins et mène des recherches plastiques.

Marc SIJAN
Serbie, 1946
Embrace, 2014
Résine polyester et peinture à l'huile
79 x 94 x 79 cm
Collection de l'artiste

Alors que les pionniers du mouvement hyperréaliste considéraient avant tout le corps comme produit de la société de consommation et fait politico-social, à partir des années 1990, le corps apparaît davantage comme un espace de résonance psychique et émotionnel. Marc Sijan permet au spectateur, à travers son œuvre *Embrace*, d'être témoin de l'étreinte d'un couple, un moment de vulnérabilité et d'intimité. Avec des moyens ramassés, Sijan exprime les émotions et les liens affectifs forts qui régissent les relations humaines.



Marc Sijan, *Embrace*, 2014
© Marc Sijan
Courtesy of the artist and Institute for Cultural Exchange, Tübingen

RÉALITÉS DIFFORMES

Au cours des dernières décennies, les innombrables progrès scientifiques et les nouvelles perspectives induites par les communications numériques ont conduit à un changement radical de notre compréhension de la réalité. Influencés par la réalité virtuelle, des artistes comme Evan Penny et Patricia Piccinini se sont mis à observer les corps en partant de perspectives déformées. Tony Matelli quant à lui a choisi de défier les lois de la nature, tandis que Berlinde De Bruyckere questionne la mort et le caractère éphémère de l'existence humaine en présentant des corps contorsionnés. La valeur de la vie et le sens profond qui lui est attaché sont au cœur de l'approche hyperréaliste de la sculpture.

Tony MATELLI
Chicago, Illinois, É.-U., 1971
Josh, 2010
Silicone, acier, cheveux, uréthane et vêtements
77 x 183 x 56 cm
Édition de 3 / Edition of 3
Collection de l'artiste

Les œuvres de cet artiste américain sont autant d'expériences qui jouent avec la réalité. Il semble ici que la gravité ait cessé d'exister, que le temps ait suspendu son vol et que les matériaux ne soient pas ce qu'ils semblent être. *Josh* représente un jeune homme, exécuté avec un réalisme extraordinaire, qui lévite avec un regard absent comme s'il était en transe. L'effet hyperréaliste de la sculpture vient en renfort pour parfaire l'illusion de cette composition aux accents surréalistes.



Tony Matelli, *Josh*, 2010
© Tony Matelli
Courtesy of the artist and Institute for Cultural Exchange, Tübingen

Berlinde DE BRUYCKERE
Gand, Belgique, 1964
Elie, 2009
Cire, époxy et coussin
38 x 154 x 115 cm
Fundació Sorigué, Lleida, Espagne

L'artiste belge Berlinde De Bruyckere réalise des sculptures déformées en bois et en cire évoquant le corps humain, représenté dans son entièreté ou par fragments. Elle y ajoute des morceaux de tissu et applique des couches de peinture qui accentuent la vulnérabilité et le caractère profondément humain de ses œuvres. Au croisement entre la vie et la mort, ses œuvres nous confrontent implacablement à notre enveloppe difforme et en décomposition ainsi qu'à notre propre finitude, souvent niée aujourd'hui.



Berlinde De Bruyckere, *Elie*, 2009
© Berlinde De Bruyckere
Courtesy of Fundació Sorigué, Lleida, Spain and Institute for Cultural Exchange, Tübingen

Mel RAMOS
Sacramento, Californie, É.-U., 1935 – Oakland, Californie, É.-U., 2018 /
Chiquita Banana, 2007
Résine synthétique polychrome
170 x 110 x 110 cm
Édition 1/6
Galerie Ernst Hilger, Vienne, Autriche

Originaire de Californie, Mel Ramos parodie dans ses œuvres l'imagerie triviale du monde de la publicité en mélangeant un produit commercial à l'univers érotique des pin-up. Les personnages féminins sont transformés en véhicule publicitaire : corps et objet de consommation ne font plus qu'un. *Chiquita Banana* propose une réflexion ironique sur les concepts de « contenu » et de « emballage », ainsi que sur les attentes du consommateur et du spectateur.



Mel Ramos, *Chiquita Banana*, 2007
© SABAM, Belgium, 2022
Courtesy of Galerie Ernst Hilger, Austria
Photo: Galerie Ernst Hilger, Austria

Patricia PICCININI
Freetown, Sierra Leone, 1965
***The Comforter*, 2010**
Silicone, fibre de verre, cheveux et fourrure de renard, vêtements
60 x 80 x 80 cm
Olbricht Collection

Patricia Piccinini interroge notre conception de la beauté et met en lumière nos faiblesses émotionnelles face à des formes de vie qui transcendent les frontières entre ce qui est acceptable et ce qui ne l'est pas, entre des formes aimables et d'autres grotesques. Une nouvelle vie suggère toujours de nouvelles possibilités et est porteuse d'espoir pour l'artiste. L'oeuvre *The Comforter*, suscite à la fois la fascination et le malaise. Le travail de Piccinini soulève des questions éthiques sur la valeur et la définition de la vie.



Patricia Piccinini, *The Comforter*, 2010
© Patricia Piccinini
Courtesy of Olbricht Collection and the artist

IMPRESSIONS

Repoussant et mignon à la fois ?

COMMENTAIRE

Les êtres de Piccinini peuvent paraître repoussants. Certains évoquent quelque chose d'effrayant, de presque monstrueux. On peut établir un parallèle avec les cirques de monstres au début du XXe siècle où l'on exhibait aux yeux des spectateurs des êtres étranges comme des femmes à barbes...

Le spectateur est à la fois effrayé et curieux. Ces êtres sont aussi attachants.

Ils sont comme des petits animaux de compagnie mignons, ce sont souvent des nourrissons, qui sont empreints d'innocence.

Depuis les années 1990, l'artiste explore le rapport entre la nature et la science. Elle crée des œuvres hybrides entre animaux et humains, des êtres imaginaires. De prime abord, ils ressemblent à des personnages humains mais déformés. C'est une réflexion sur les biotechnologies et leurs dérives possibles comme le clonage et les mutations génétiques.

Le clonage consiste en la création d'un être vivant à partir de matériel génétique d'un être vivant existant. Il s'agit de reproduire à l'identique des cellules d'un organisme. Le clonage de végétaux se pratique depuis des millénaires (comme pour les boutures des plantes), permettant de reproduire à l'identique des plantes entres-elles. Le clonage animal est beaucoup plus récent. Le premier clonage d'une brebis, « Dolly », date de 1996 à Edimbourg. Pour la première fois, un être vivant issu de cette technique de clonage survit. Les chercheurs s'aperçoivent qu'elle vieillit prématurément. Elle est euthanasiée en 2003 suite à ses problèmes de santé. Depuis, de nombreux clones animaux ont été produits aux Etats-Unis mais aussi en Argentine, au Brésil, au Canada, en Australie et en Chine notamment pour l'industrie agro-alimentaire. L'Union européenne reste hostile. Aucun clonage humain n'a encore été produit pour des raisons éthiques et sanitaires. Son principal inconvénient est la constitution de populations génétiquement uniformes (avec le même patrimoine génétique) et donc avec les mêmes forces et faiblesses notamment face aux maladies et aux parasites. Une population de ce genre est donc plus vulnérable et pourrait disparaître car aucun individu ne serait résistant. Il existe aussi un risque accru de consanguinité et donc plus de probabilités de maladies génétiques et de malformations. Dans la recherche médicale, les scientifiques utilisent le clonage de cellules souches humaines pour fournir de nouveaux médicaments, pour dépister ou traiter des maladies génétiques.

Les êtres de Piccinini sont comme une projection future des changements génétiques naturels ou causés par l'homme.

MATÉRIAUX ET TECHNIQUE

Patricia Piccinini utilise des matières synthétiques, comme du silicone et du plastique, qu'elle allie à des matériaux organiques comme des cheveux et des poils.

Evan Penny
Elim, Afrique du Sud, 1953
Self Stretch, 2012
Silicone, pigment, cheveux et
122 x 81 x 69 cm
Collection de l'artiste

Evan Penny utilise dans ses œuvres de nombreux effets de distorsion propres à la photographie, à la télévision et aux images manipulées numériquement. La plupart des œuvres de cet artiste sont des variantes altérées d'autoportraits dont le volume est modifié de telle sorte que, quelle que soit la perspective dans laquelle se place le spectateur, il soit toujours confronté à une image déformée. À l'aide d'artifices techniques, Penny parvient ainsi à repousser les limites de la représentation.



Evan Penny, Self Stretch, 2012
© Evan Penny
Courtesy of the artist and Institute for Cultural Exchange, Tübingen

IMPRESSIONS

Le titre : « Self stretch », en anglais « auto allongement ». Le spectateur est averti : il devra construire lui-même l'image « réelle » à partir d'une représentation volontairement étirée. Il sera amené à reculer, avancer, regarder en biais...

COMMENTAIRE

Il s'agit d'un autoportrait, l'équivalent du selfie actuel. Si le terme est récent (1928), l'autoportrait est une pratique plus ancienne qui se développe à la fin du Moyen Âge. Si la diffusion du miroir vers la fin du XIVe siècle explique partiellement ce phénomène, la valorisation du métier de peintre est en grande partie responsable de l'apparition de l'autoportrait. La peinture s'apparentant à un véritable art plutôt qu'à un artisanat, la place de l'artiste dans la société est favorisée.

Dès la fin du Moyen Âge, les peintres utilisent des astuces pour se représenter dans des scènes religieuses dans le souci évident de laisser une trace de leur personnalité. Ce n'est qu'ensuite, lorsque l'artiste devient une personne importante, que son portrait devient le sujet même de la peinture. Le premier grand maître de l'autoportrait est Albrecht Dürer qui se représente à de nombreuses reprises, entre 1484 et 1523. Mais le plus marquant des autoportraitistes est certainement Rembrandt qui s'est peint, dessiné et gravé près d'une centaine de fois, de 1627 à 1669.

A l'image de ces deux grandes figures de l'histoire de l'art, Evan Penny se représente aux différents âges de la vie : parfois avec son physique de jeunesse et parfois, parfois en se projetant dans sa vieillesse. Une application permet de la faire actuellement à partir d'une photo (FaceApp).

Evan Penny interroge notre perception de la figure humaine. Il cherche à démontrer que l'imitation « parfaite » du réel est impossible à atteindre, et donc, toute représentation illusionniste du réel implique une part d'artificiel et d'interprétation.

Il cherche à mettre en évidence la différence entre perception d'un « vrai » visage et l'image de ce visage. S'il imite à la perfection de véritables humains, ils sont désincarnés, ce sont des « images sculptées ».

Ses sculptures laissent penser qu'elles sont des représentations authentiques du monde car elles sont d'une précision exacte. Il fait passer une image en 2D sur un support 3D mais pas tout à fait... C'est proche du bas-relief.

Depuis 2003, Penny joue à étirer ses sculptures. Il rejoint la tradition de déformation mathématique de l'anamorphose. Une anamorphose est une déformation d'une image à l'aide d'un système optique ou d'une transformation mathématique de la perspective linéaire. Les anamorphoses mathématiques produisent des formes distordues qui ne reprennent optiquement leur aspect véritable qu'en étant regardées sous un angle particulier. Ce sont des « jeux » de construction de la perspective linéaire et de ses points de fuite qui donnent optiquement l'illusion d'un allongement.

Ces anamorphoses par allongement apparaissent à la Renaissance. Ce courant artistique apparu au XVe siècle en Italie, se diffuse au XVIe siècle dans toute l'Europe. Il s'épanouit autour d'un nouveau courant philosophique : l'Humanisme qui reconnaît l'Homme comme un individu à part entière, ayant des capacités intellectuelles illimitées (volonté de comprendre tous les domaines de connaissance comme la géographie, les mathématiques, l'anatomie, les

sciences,...) et surtout une existence indépendante de la bonté divine. L'idée directrice de l'humanisme est la volonté de faire renaître le monde antique et d'en égaler la grandeur. D'un point de vue artistique, des caractéristiques formelles nouvelles voient le jour, en opposition avec le gothique international en place : équilibre et symétrie, rendu du volume grâce à la perspective géométrique, création d'espaces définis harmonieusement par des rapports calculés en fonction des proportions du corps humain et dans lequel chaque élément a une raison d'être logique.

MATÉRIAUX ET TECHNIQUES

Depuis 2007, il crée des images numériques en 3D à partir de scan de modèles vivants et, avec un programme informatique, il crée la distorsion visuelle. Le résultat numérique est découpé en mousse par une fraiseuse automatisée pour produire la forme de base. Il retravaille ensuite les figures à l'argile. (200 à 300 h de travail). S'il intègre des nouvelles technologies, le procédé reste relativement artisanal et découle d'une observation attentive.

Dans le détail, le sujet est d'abord numérisé : le faisceau laser du scanner passe sur le modèle vivant durant quelques secondes. Cette opération s'accompagne de captures de photos qui seront assemblées à l'aide d'un programme informatique. Le fichier image qui en résulte est nettoyé et manipulé (transformé, allongé, etc) par l'ordinateur en utilisant un logiciel d'imagerie 3D.

En vue de produire un objet en 3 dimensions, deux méthodes sont disponibles. Le prototypage rapide est un processus d'impression 3D, où des poussières de plastique sont pulvérisés et agglomérées par couches, formant un objet stratifié. Cette méthode est disponible uniquement pour les petits objets. Par contre les sculptures trop grandes pour le prototypage sont fraisées et usinées dans de gros blocs de mousse à haute densité. Les formes en mousse usinées à partir des images numérisées du corps sont très imprécises ; elles sont alors moulées et tirées en pâte à modeler afin de les retravailler et d'affiner leur forme et les détails de surface. Dans le cas de pièces qui proviennent de sculptures déjà existantes (ex: Jim Revisited) les formes en mousse usinée sont suffisamment précises pour pouvoir les sculpter directement en surface, en ajoutant juste une mince couche d'argile. Un moule en silicone est alors réalisé à partir de la sculpture achevée en argile, et la pièce est coulée dedans. Finalement, les cheveux sont implantés et les différents détails de finition sont effectués.

FRONTIÈRES MOUVANTES

De quoi sera fait l'avenir de la sculpture hyperréaliste ? Quel pan du mouvement sera-t-il à même d'appréhender l'essence de la frontière toujours plus perméable entre l'homme et la technologie ? Dans le flot continu d'images numériques se reflètent les nouvelles formes de construction de l'identité, qui aboutissent dans les *One Minute Sculptures* d'Erwin Wurm, à la reproduction perpétuelle par le visiteur ou au modèle de postures défiant la raison. Des visions fictionnelles ou des réalités absurdes se substituent aux sujets issus du quotidien et permettent de mieux comprendre ce nouveau monde de l'entre-deux « hypernaturel » et jusqu'alors inconnu.

Enfin, les personnages cinématographiques « animés » de Glaser / Kunz nous mettent face à une notion élargie de la définition de la sculpture hyperréaliste et à un glissement des frontières entre réalité et fiction à l'ère du bouleversement numérique.

Erwin WURM

Wurm Bruck an der Muhr, Autriche, 1954

***Idiot II*, 2003**

Chaise par Roland Rainer, instructions, socle en bois, peinture pour voiture

83 x 55 x 53 cm

Studio Erwin Wurm

Erwin Wurm élargit le concept classique de la sculpture en lui ajoutant un acte performatif, par lequel il invite le spectateur à interagir avec un objet, comme c'est le cas dans *Idiot II*. L'artiste traite avec humour les questions de paternité de l'œuvre, du rôle du spectateur dans l'espace muséal ainsi que des relations entre le sujet et l'objet. *Idiot II* fait partie des *One Minute Sculptures* de Wurm, lesquelles s'inscrivent dans la tradition du Body Art et de l'actionnisme viennois des années 1960. La réutilisation d'objets du quotidien et l'utilisation du corps humain en tant que moyens d'expressions artistiques premiers sont symptomatiques de cette filiation.



Erwin Wurm, *Idiot II*, 2003
Performed by the artist
© Studio Erwin Wurm / SABAM, Belgium, 2022



HYPERREALISMARTEXPO.COM/LYON



follow us on
#hyperrealisme
#hyperrealismart
#temporaexpo