

« Hyperréalisme. Ceci n'est pas un corps »



Cycle Expos + www.arthist.fr

Musée Maillol jusqu'au 5 mars 2023

59-61 rue de Grenelle 75007 Paris Ouvert 10h30 - 18h30 tous les jours Nocturne le mercredi jusqu'à 22h

Métro Rue du Bac ou bus 94 depuis Montparnasse

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.

Breve histoire de la statuaire occidentale Humanisme antique, symbolisme médiéval, réinterprétation de l'Antiquité à la Renaissance, baroque, statuaire classique et néoclassique, expérimentations modernes ... Comme tout mouvement artistique, l'hyperréalisme, en l'occurrence la statuaire, s'inscrit dans une longue histoire de l'art occidental, dont chaque étape illustre un moment de civilisation. Et déjà, se profilent les nouvelles formes induites par l'intrusion dans l'art de la révolution numérique. À quoi la statuaire de demain ressemblera-t-elle, ressemble-t-elle déjà?

Répliques humaines À partir des années 1960, deux artistes américains, Duane Hanson et John DeAndrea sculptent des gens ordinaires, en créant l'illusion de leur présence palpable. Ils réactualisent une pratique jugée désuète - le réalisme - avec des techniques traditionnelles - le modelage, le moulage et l'application polychrome. Partant des États-Unis, et se répandant en Australie, en Europe et en Afrique, ce réalisme poussé à l'extrême ouvre de nouvelles pistes créatives dans la sculpture contemporaine.

Ils s'efforcent de rendre fidèlement les textures de la peau humaine et d'intensifier l'illusion de la réalité en combinant leurs sculptures avec des objets réels. *Cow-boy with hay - 1984-89 - Duane Hanson

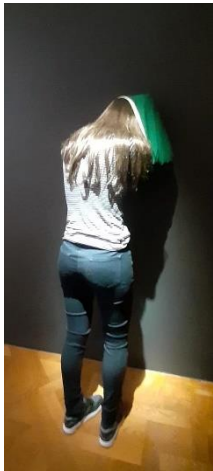
*Caroline - 2014 - Daniel Firman Firman crée des personnages anonymes grandeur nature qui se cachent le visage derrière des vêtements afin de révéler la présence corporelle du corps en mouvement.

Monochromes Au début des années 1960, George Segal crée des sculptures non peintes, monochromes, se concentrant uniquement sur les formes et les contours du corps.

*Blue girl on park bench - 1980 - George Segal
Sous l'influence de son travail, d'autres artistes ont plus tard continué dans cette voie. En réduisant le niveau de ressemblance par la suppression intentionnelle des couleurs naturelles, les qualités esthétiques du corps humain sont ainsi mises en valeur.

*Venere Italica - 2021 - marbre - Fabio Viale

L'artiste est célèbre pour la transformation qu'il fait subir au marbre en lui conférant l'apparence de matériaux de moindre qualité comme le polystyrène.





Morceaux de corps À partir des années 1980, certains artistes utilisent l'effet hyperréaliste pour un traitement du corps représenté uniquement par ses parties. Les œuvres de Carole A. Feuerman sont souvent réduites à des torses. Elles s'inscrivent dans la tradition des bustes en haut-relief de l'Antiquité. *Catalina - 1981 - Carole A. Feuerman Les gouttes d'eau qui perlent sur les sculptures exposées sont une technique emblématique de l'artiste, fascinée par le thème aquatique. Des artistes contemporains tels que Maurizio Cattelan et Jamie Salmon se servent de fragments de corps afin d'ouvrir de nouvelles perspectives à la prise de conscience de l'existence physique.

Jeux de taille Certains sculpteurs se servent de la manière hyperréaliste pour représenter des figures humaines à des échelles fluctuantes. En élargissant ou en réduisant les dimensions, ils visent à révéler des aspects émotionnels de la conscience de soi. *Man in a sheet - 1997 - Ron Mueck



L'artiste australien Ron Mueck a durablement renouvelé le langage de la sculpture

contemporaine en utilisant l'effet de la modification de l'échelle de représentation. Influencé par son travail, de nombreux artistes ont continué dans cette veine. Cette œuvre est plus petite que nature ; seulement 34 x 48,5 x 50cm ! Les personnages de Mueck questionnent nos idées reçues sur les proportions, les notions de proximité et de distance. Et dans ce cas, il présente également la vulnérabilité du personnage représenté.



*Stringiamoci a coorte - 2017 - Valter Adam Casotto Il s'agit de la main agrandie de la grand-mère de l'artiste surgissant d'un mur. Cette main révèle un examen critique de l'artiste envers son propre pays tout en mettant en lumière l'histoire des travailleuses, de l'artisanat, le poids de la tradition et de la religion. Le titre de l'œuvre provient du refrain de l'hymne national italien et semble donc faire référence à l'état du pays. Enfin, l'œuvre symbolise aussi la chaleur, l'amour et le lien profond avec un être aimé qui se matérialise sous la forme d'une main racontant l'histoire d'une vie.

Réalités difformes Les innovations dans les domaines de la science et des médias numériques, en particulier, ont conduit à un changement radical de la compréhension de la réalité. Au cours des dernières décennies, l'humanité a fait l'expérience de l'impact puissant de la manipulation génétique et de la réalité virtuelle. Ces influences ont affecté notre vision de ce qu'être humain signifie.

*Self Stretch - 2012 - Evan Penny Penny représente le corps humain dans des perspectives déformées. Sa sculpture «perturbe» l'observateur ; elle joue sur l'écart entre la réponse corporelle et la réponse intellectuelle, ce que l'on voit et ce que l'on comprend. La réponse corporelle est primordiale, viscérale et immédiate, et elle précède le processus intellectuel.



Frontières mouvantes Alors que la sculpture hyperréaliste à ses origines découle d'une idée simple - la transposition en trois dimensions du niveau de perfection atteint par la peinture photoréaliste - il lui faut aujourd'hui s'adapter aux nouveaux médias et au progrès technologique. L'utilisation et l'influence d'outils numériques deviennent le sujet même des œuvres. Le principal thème mis en image par de nombreux artistes est notre quotidien, un quotidien régi par une bulle numérique avec son flot infini et répétitif de communication. *Jonathan (sculpture cinématographique avec projection vidéo sur le visage animé) - 2009 - Glaser/Kunz.