

	<p>Exposition Hyperréalisme</p> <p>Ceci n'est pas un corps</p> <p>au musée Maillol</p> <p>(du 08-09-2022 au 05-03-2023)</p> <p><i>(un rappel en photos personnelles de la totalité des œuvres présentées)</i></p>
---	---

Avant propos

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.

Une coproduction de *Tempora* et *Institut für Kulturaustausch*
en étroite collaboration avec le *Musée Maillol*.

1 - 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 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.

Cependant que Daniel 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.



DANIEL FIRMAN
Caroline

Résine, vêtements
Resin, clothes

2014



- ALLEN JONES
- TOM KUEBLER
- PETER LAND
- TONY MATELLI
- FABIEN MÉRILLE
- RON MUECK
- EVAN PENNY
- PATRICIA PICCINI
- ROBERT RAMOS
- CHRISTIE SALMON
- GEORGE SEGAL
- JOHN SEJAN
- ANDRÉ VERDOUYN
- FRANCESCO VIALE
- ANDREW WURMAN



JOHN DEANDREA
American Icon - Kent State

Grisaille monochrome sur bronze,
cheveux en acrylique
Grisaille in oil on bronze, acrylic hair

2015





JOHN DEANDREA
Dying Gaul

Bronze polychrome
Polychromed bronze

2010



TOM KUEBLER
Ethyl

Silicone, technique mixe
Silicone, mixed media

2001

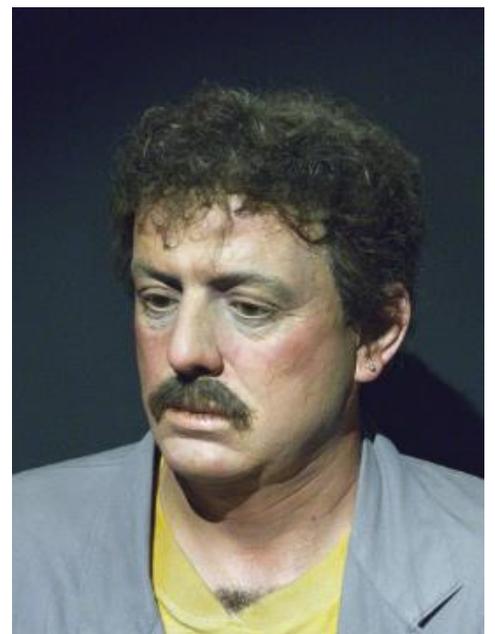
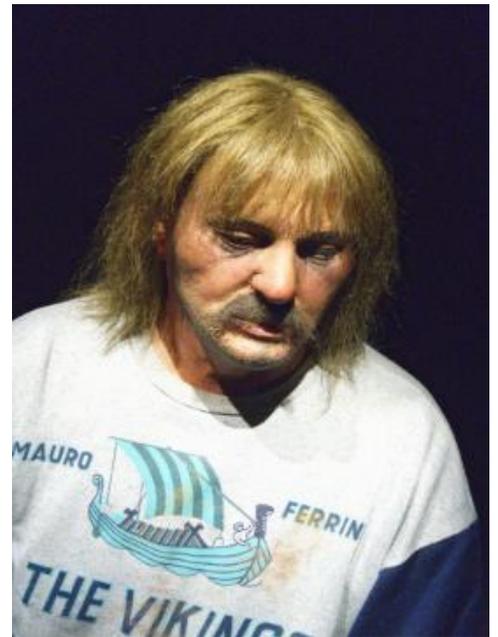


DUANE HANSON *Two Workers*

Bronze, peinture à l'huile polychrome,
techniques mixtes, accessoires
Bronze, polychromed in oil, mixed media,
accessories

1993

REPLIQUES HUMAINES | HUMAN REPLICAS





DUANE HANSON
Cowboy with hay

Bronze, peinture à l'huile, technique mixte,
accessoires
Bronze, oil paint, various media, accessories

1984/1989



GILLES BARBIER
Ménine (Pawn)

Résine, peinture à l'huile, costume
et accessoires
Resin, oil paint, costume, accessories

2011



2 - 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. 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. Des artistes comme Xavier Veilhan ou Thom Puckey utilisent cet effet pour énoncer des propositions générales sur ce que signifie être humain, sans se référer à des individus isolés.



GEORGE SEGAL
Blue Girl on Park Bench

Plâtre, peinture, aluminium
Plaster, paint, aluminum

1980



GEORGE SEGAL
Nude on couch (on her back)

Sculpture en plâtre
Plaster sculpture

1985

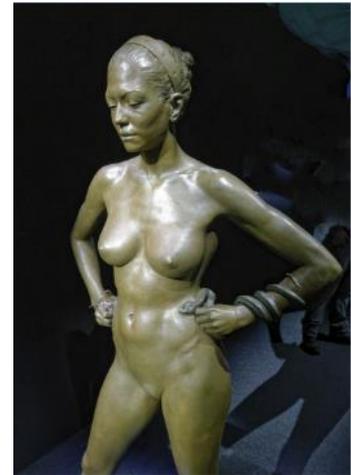




BRIAN BOOTH CRAIG
Executioner

Bronze

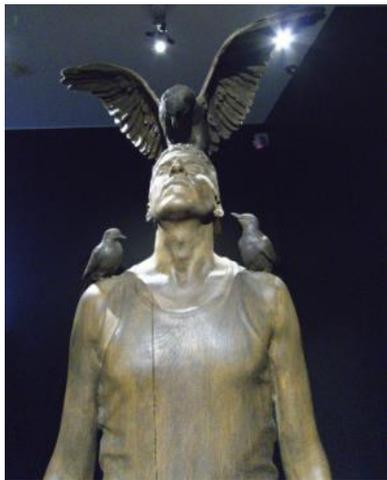
2013



ROBERT GRAHAM
Heather

Moulage en bronze
Cast bronze

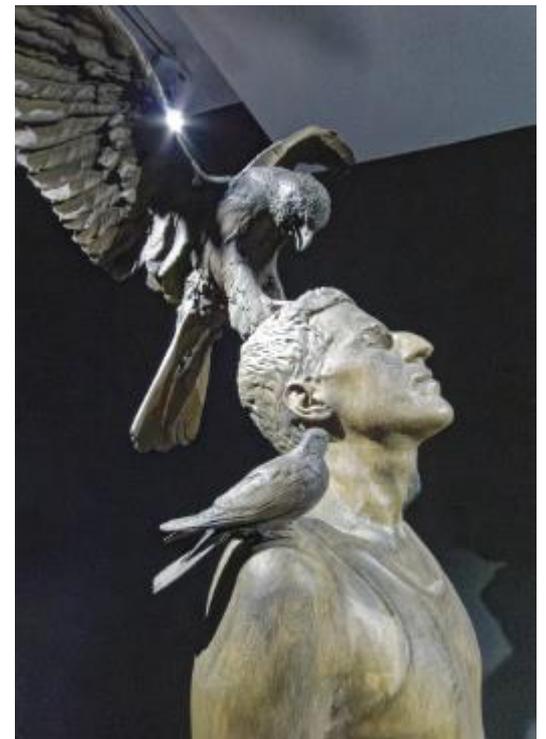
1979



FABIEN MÉRELLE
*Merle, Mérelle, Faucon
 et Tourterelle*

Bois et peinture
 Wood and paint

2019



FABIEN MÉRELLE
Tronçonné

Bronze

2019



FABIO VIALE
Venere Italica

Marbre blanc
White marble

2021



3 - 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 torsos.

Des artistes contemporains tels que Maurizio Cattelan et Jamie Salmon utilisent des représentations réalistes de têtes ou de bras. Les artistes se servent de fragments de corps afin d'ouvrir de nouvelles perspectives à la prise de conscience de l'existence physique.



VALTER ADAM CASOTTO
In the Box extended

Silicone, résine d'époxy, couleurs à l'huile
Silicone, epoxy resin, oil colors

2017-2018



PETER LAND
Back to square one

Silicone, cheveux, tissu, carton, cuir
Silicon, human hair, fabric, cardboard, leather

2015



MAURIZIO CATTELAN
Ave Maria

Polyuréthane, peinture, vêtement, métal
Polyurethane, paint, clothing, metal

2007



KAZU HIRO
Andy Warhol

Silicone durci au platine, cheveux, résine,
plaque en chrome
Platinum cured silicone, human hair, resin,
chrome plate

2013

MORCEAUX DE CORPS | PARTS OF THE BODY





JAMIE SALMON
Lily

Silicone, pigment, fibre de verre, peinture acrylique, cheveux
Silicone, pigment, fiberglass, acrylic painting, hair

2013

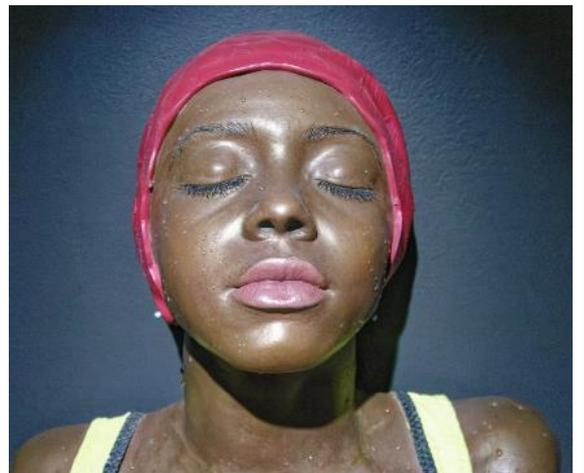
MORCEAUX DE CORPS - PARTS OF THE BODY



CAROLE A. FEUERMAN
General's Twin

Peinture à l'huile sur résine
Oil on resin

2009-2011



4 - 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.

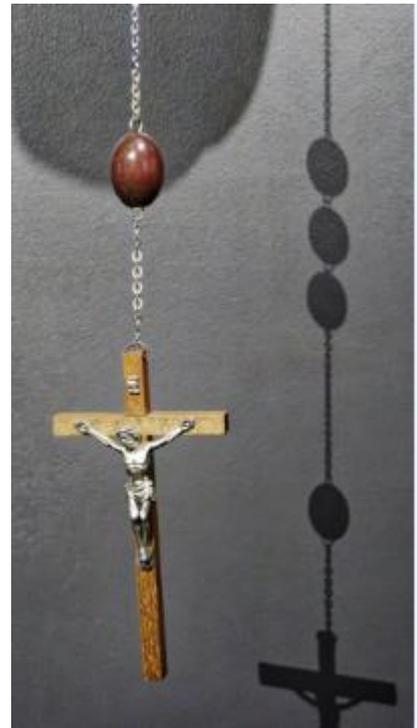
L'artiste australien Ron Mueck a durablement renouvelé le langage de la sculpture contemporaine en utilisant l'effet de la modification de l'échelle de représentation. Influencé par son travail, de nombreux artistes, à l'instar de Sam Jinks ou Zharko Basheski, ont continué dans cette veine.



VALTER ADAM CASOTTO *Stringiamoci a coorte*

Silicone, cheveux naturels, couleurs à l'huile,
résine d'époxy
Silicone, human hair, oil color, epoxy resin

2017





SAM JINKS
Untitled (Kneeling Woman)

Silicone, pigment, résine, cheveux
Silicone, pigment, resin, human hair

2015



SAM JINKS
Woman and Child

Technique mixte
Mixed media

2010





RON MUECK
Untitled (Man in a sheet)

Silicone, fibre de verre, latex, mousse de polyuréthane, tissu
Silicone, fiberglass, latex, polyurethane foam, fabric

1997

JEU DE TAILLE - PLAYING WITH SIZE

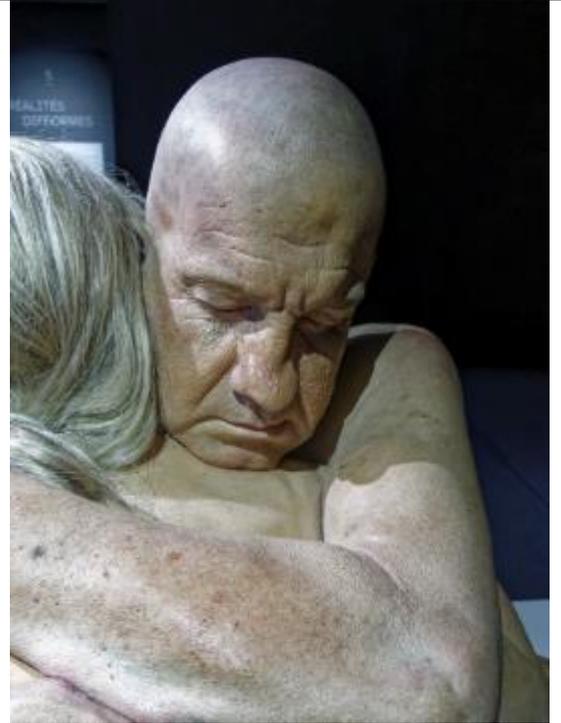


MARC SIJAN
Embrace

Résine polyester, peinture à l'huile
Polyester resin, oil paint

2014





MARC SIJAN
Cornered

Résine polyester, peinture à l'huile
Polyester resin, oil paint

2011





ZHARKO BASHESKI *Ordinary Man*

Silicone, pigment, résine, cheveux
Polyester resin, fiberglass, silicone, hair

2009-2010



5 - REALITES 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. Alors qu'à l'instar d'un Evan Penny, des artistes représentent le corps humain dans des perspectives déformées, Patricia Piccinini, par exemple, modifie ce qui, à première vue, semble humain, en des créatures humanoïdes ou hybrides. Le caractère éphémère du corps humain a également influencé le réalisme figuratif contemporain.

La présence corporelle de sculptures de Berlinde De Bruyckere révèle la vulnérabilité humaine à travers la représentation de corps déformés par la douleur et la souffrance.



BERLINDE DE BRUYCKERE
Elie

Cire, époxy, coussin
Wax, epoxy, cushion

2009

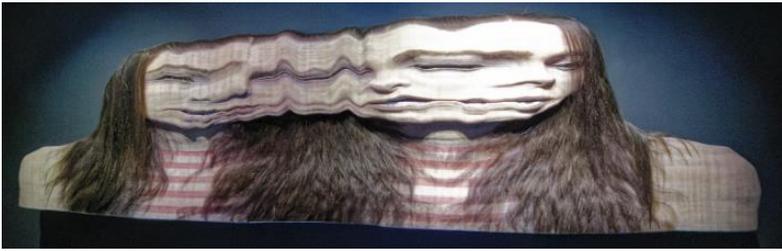


EVAN PENNY
Self Stretch

Silicone, pigment, cheveux, aluminium
Silicone, pigment, hair, aluminum

2012





EVAN PENNY
Panagiota: Conversation #1, Variation 2

Silicone, pigment, cheveux, aluminium
Silicone, pigment, hair, aluminium

2012



PATRICIA PICCININI
The Comforter

Technique mixte : silicone, fibre de verre, cheveux, fourrure de renard, vêtements
Mixed media : silicone, fiberglass, steel, human hair and fox fur, clothing

2010

RÉALITÉS DIFFORMES | DEFORMED REALITIES





MEL RAMOS

Chiquita Banana

Résine synthétique polychrome
Polychrome synthetic resin

2007



TONY MATELLI

Josh

Silicone, acier, cheveux, uréthane, vêtements
Silicone, steel, hair, urethane and clothing

2010



6 - FRONTIERES 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. Ce sera encore davantage le cas à l'avenir. L'utilisation et l'influence d'outils numériques tels qu'Internet, les smartphones, les tablettes, deviennent le sujet même des oeuvres. Le principal thème mis en image par de nombreux artistes – Anna Uddenberg, Glaser/Kunz... – est notre quotidien, un quotidien régi par une bulle numérique avec son flot infini et répétitif de communication.



MATHILDE TER HEIJNE *Ne me quitte pas Mathilde, Mathilde*

Sculpture sonore, mannequin, haut-parleurs, radio et lecteur CD
Sound sculpture, dummy with speakers, radio, CD-Player

1999





GLASER/KUNZ *Jonathan*

Sculpture cinématographique, vidéo et sculpture, boucle de 20 minutes. Aluminium, fauteuil roulant, écouteur, journal, projecteur, lecteur et enceinte
Cinematographic sculpture, video and a figure, 20 min loop, single-channel. Aluminum, wheelchair, earphone, newspaper, projector, player, speaker

2009

FRONTIÈRES MOVANTES | SHIFTING BORDERS





ERWIN WURM *Idiot II*

Chaise par Roland Rainer, instructions,
socle en bois, peinture pour voiture
Chair by Roland Rainer, instruction drawing,
wooden pedestal, car paint

2007

FRONTIÈRES MOUVANTES | SHIFTING BORDERS

7 - RENCONTRES ENTRE MAILLOL ET LES SCULPTURE HYPERREALISTES

Quelques œuvres hyperréalistes sont glissées dans la collection permanente du musée Maillol. Ce dialogue inédit et surprenant entre les sculptures hyperréalistes et les œuvres de Maillol et de Rodin confronte ces approches de la représentation du corps. Bien que toutes inspirées de modèle vivant, elles diffèrent par une intention, une technique et une vision propres.



Refrigerator

2002

Technique mixte
Mixed media

ALLEN JONES
(1937-)



Pat & Veerle

1974

Polyester polychrome
Polychromed polyester

JACQUES VERDUYN
(1946-)





Ariel II

2011

Bronze polychrome
Polychromed bronze

JOHN DEANDREA
(1941-)



Catalina

1981

Peinture à l'huile sur résine
Oil on resin

CAROLE A. FEUERMAN
(1945-)

