

au caractère tout particulièrement social. En l'installant dans l'espace public, l'artiste accepte l'idée de ne pas en sélectionner les spectateurs, entre autres acteurs qui y cherchent de l'art et/ou du social quand ce n'est pas tout simplement de la fraîcheur.

Jaume Plensa, qui a été formé aux multiples techniques de la sculpture à l'école supérieure de design et d'art de la Llotja de Barcelone, maintient humblement une certaine distance par rapport aux nombreuses technologies incluant les capteurs et serveurs, entre autres supports de stockage qui sont embarqués dans l'une des deux tours de la *Crown Fountain*: «J'utilise les outils que m'offre l'ère à laquelle j'appartiens. Le marteau, au regard de sa fonction, n'a pas encore été remplacé. Car vous ne pouvez pas enfoncer un clou avec une souris. Aussi c'est important de savoir quand il est temps d'utiliser un marteau et quand il est temps d'utiliser une souris. Les technologies ne sont jamais une fin, mais seulement un moyen.»²⁸⁵ Pourtant, force est de constater que l'esthétique inhérente à l'usage des machines influe inévitablement sur l'esthétique des œuvres de l'artiste catalan. Notamment dans son approche filaire, aux têtes métalliques qu'il dépose à même le sol, sans socle, comme avec *Mist*, en 2015, au sein de la Basilique San Giorgio Maggiore, dans le cadre de la 56^e édition de la Biennale de Venise. Car c'est précisément le maillage en fils de fer propre aux applications tridimensionnelles qui lui confère son apparente légèreté, sa véritable transparence. Bien que de grande taille, cette sculpture contemporaine ne s'impose aucunement au lieu d'histoire et de méditation qu'elle habite temporairement. Ses yeux sont clos comme le sont bien souvent les yeux des visages que Jaume Plensa scanne avant d'en manipuler les fichiers tridimensionnels pour enfin leur donner une matérialité. L'albâtre étant un matériau qu'il affectionne tout particulièrement. Où quand des procédés qui sont résolument contemporains permettent de façonner les expressions de sérénités intemporelles à l'aide de matériaux traditionnels.

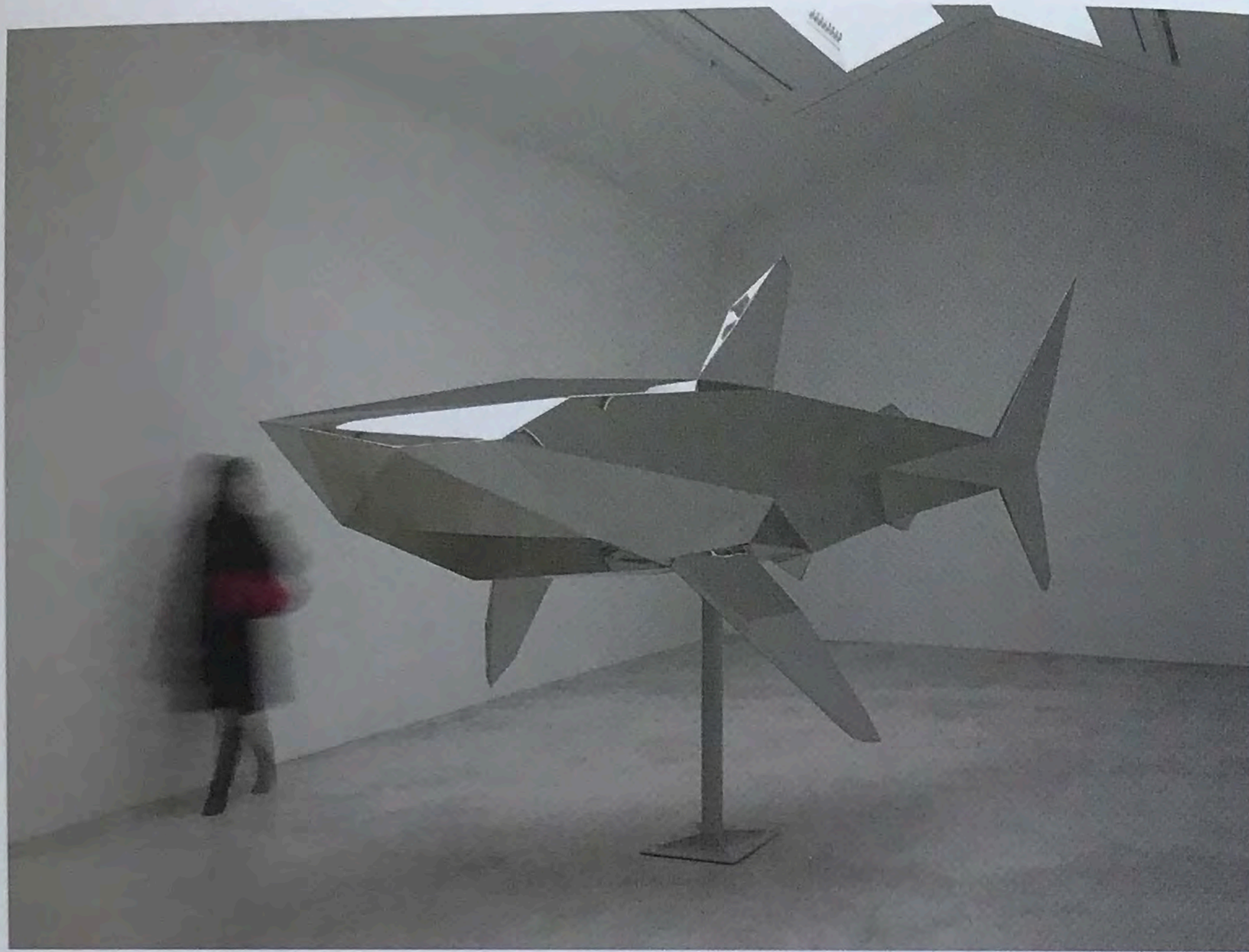
Modèles et textures

Barry X Ball est un artiste contemporain aux procédés hybrides qui, à la fin des années 2000, s'intéresse à la question intemporelle du genre. Tout commence au musée du Louvre où il a l'opportunité, un jour de fermeture, de scanner dans son intégralité l'*Hermaphrodite endormi*. Hermaphrodite, fils d'Hermès et d'Aphrodite selon la mythologie grecque, repoussa les avances de la naïade Salmacis avant que leurs corps ne fusionnent pour l'éternité. Copie romaine d'un original grecque, la statue aux attributs masculins et féminins présente au Louvre a été découverte à Rome en 1608, avant que Gian Lorenzo Bernini,



Barry X Ball, *Sleeping Hermaphrodite*. Sculpture en marbre noir de Belgique, 2008-2010.

en 1619, ne sculpte le matelas sur lequel elle repose. Dès lors qu'il produit le modèle tridimensionnel de ce qui deviendra sa *Sleeping Hermaphrodite* (2008-2010), Barry X Ball s'inscrit dans la continuité de ceux qui ont créé, copié et augmenté la statue au fil du temps en ayant humblement comme objectif de l'améliorer encore. Le modèle 3D, dans la machine, sera porté à son extrême perfection avant qu'il ne serve à commander numériquement la fraiseuse de grande taille qui dégrossit le bloc d'une sorte de marbre noir, dit de Belgique, tout particulièrement apprécié pour sa pureté, c'est-à-dire son absence de veines, entre autres inclusions. Puis, pendant plusieurs mois, les assistants de l'artiste américain ont peaufiné manuellement ce nouvel *Hermaphrodite endormi*, dans son atelier de Brooklyn. C'est ainsi que l'*Hermaphrodite* fait corps avec son drapé qui, enfin, se fond parfaitement avec le matelas. Mais la peau de ce corps symbolisant encore aujourd'hui quelques crispations sociétales attire davantage le regard tant elle a été polie. Barry X Ball, lors d'une conférence donnée à la New York Academy of Art²⁸⁶, mentionne le temps investi en d'interminables correspondances destinées à lui procurer les accès aux œuvres dont il envisage les appropriations. Et celui-ci, parfois, de se justifier avec une relative insistance, comme il le fait en 2008, au sein d'un courrier adressé à Jean-Pierre Criqui, alors rédacteur en chef des *Cahiers du musée national d'Art moderne* du Centre Pompidou: «Je voudrais utiliser le scan de l'*Hermaphrodite* pour faire une nouvelle sculpture – et non une copie de la statue du Louvre», avant de poursuivre plus en avant dans sa



Xavier Veilhan, *Le Requin*. Sculpture en acier inoxydable et peinture époxy, 2008. Photographie André Morin. Courtesy Galerie Perrotin,

lettre: « Comme vous le savez tout particulièrement, la tradition des artistes réalisant des œuvres “d’après” leurs ancêtres est aussi ancienne que l’histoire de l’art elle-même »²⁸⁷.

Ce ne sont donc pas des copies que réalise Barry X Ball, mais plutôt des versions qu’il crée, toutes uniques. Même lorsqu’il en fait des répliques avec des matériaux différents. Il apprécie, à ce propos, tout particulièrement l’onyx mexicain que les anciens auraient vraisemblablement rejetés à cause des dessins de ses veines et surtout du hasard de ses inclusions. Ce qui la rendrait tout particulièrement difficile à sculpter manuellement. On l’aura toutefois compris, les procédés de l’artiste sont hybrides. Quand il fait aussi usage du prototypage rapide, mais uniquement pour produire les modèles réduits qui donneront, à ses assistants comme à lui-même, des visions globales d’anticipation de ceux qu’ils devront obtenir manuellement, en peaufinant l’usinage des machines. La majorité des sculptures de Barry X Ball étant des portraits où celui-ci s’autorise les manipulations que propose le virtuel, c’est-à-dire les jeux d’échelle comme les anamorphoses et, parfois, les fusions dans ce qu’il nomme les « *dual-portraits* ». Quand ce sont, pour l’essentiel, les textures minérales qui différencient les « versions » des visages en fusion. Autant d’accidents heureux que l’artiste s’efforce de suivre en acceptant les possibles surprises.

Niveaux de détail

Selon Nelson Goodman: « On attribue parfois les difficultés rencontrées avec la théorie de la représentation-copie uniquement à l’impossibilité de dépeindre la réalité-en-ronde-bosse sur une surface plane. Mais l’imitation n’est pas un meilleur indicateur de réalisme en sculpture qu’en peinture. Ce qui est à peindre en un buste en bronze, c’est une personne mobile, hésitante, aux multiples facettes, une personne qu’on rencontre par une lumière toujours changeante et sur des fonds variés. »²⁸⁸ Il est intéressant de remarquer ici que les propos du philosophe américain datant de la fin des années 1960 sont par conséquent bien antérieurs à la généralisation du scanning en trois dimensions. Quand bien même cet usage immodéré, en sculpture, n’ait pas nécessairement « facilité » la représentation des possibles hésitations d’un sujet, dans le mouvement. Et force est de constater que les sculptures d’artistes contemporains comme celles de Xavier Veilhan, captant numériquement ses modèles, offrent des alternatives au réel plus qu’elles ne tentent de s’en approcher. Jusque dans l’usage que Xavier Veilhan fait de la couleur pure avec *RAL 5015*, en 2010, une sculpture nautique dont le titre nous en donne la couleur selon sa valeur au sein d’un nuancier industriel. Le bateau est fonctionnel puisqu’il vogue avec, toutefois, une allure de modèle réduit qui s’accroît avec la distance.

C’est d’ailleurs au travers de la distance que l’artiste français se confronte au réel. Comme il le fait à Versailles en 2009 avec ses neuf sculptures monumentales d’architectes. Tous ont accepté de tenir la pose pendant quelques dizaines de minutes pour que l’appareil en restitue les modèles tridimensionnels qui serviront, selon différents niveaux de détail, à usiner leurs statues pour tenter d’immortaliser, possiblement, leurs hésitations. Et c’est ainsi que Xavier Veilhan revendique diversement les origines polygonales de ses sculptures qui – au-delà de leurs couleurs pures – sont au plus près du réel pour les unes et au plus près du virtuel pour les autres. Bien que ces différences de lissage, à distance, tendent à disparaître. Car les détails comme les couleurs s’estompent dans le lointain. Pour qu’enfin persiste l’essentiel, c’est-à-dire l’idée de présences, même à distance et peut-être plus encore à distance de ceux dont on pourrait reconnaître les signatures corporelles, malgré leur mobilité et/ou leurs hésitations.

La diversité dans les traitements des niveaux de détail par Xavier Veilhan, en surface de ses œuvres, se vérifie aussi avec ses nombreuses sculptures animales. Quand la peau d’un rouge vif du rhinocéros (1999) est tout particulièrement lisse alors que celle parfaitement miroitante d’un requin (2008) est des plus anguleuse. Car il suffit de seulement quelques facettes polygonales pour