Document generated on 08/12/2025 5:55 p.m.

Espace Sculpture

Jaume Plensa
Le Sphinx catalan

Natasha Hébert

Number 71, Spring 2005

URI: https://id.erudit.org/iderudit/10226ac

See table of contents

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)
1923-2551 (digital)

Explore this journal

Cite this review

Hébert, N. (2005). Review of [Jaume Plensa : le Sphinx catalan]. *Espace Sculpture*, (71), 36–38.

Tous droits réservés © Le Centre de diffusion 3D, 2005

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

Jaume PLENSA
Le Sphinx catalan

NATASHA HÉBERT

Jaume Plensa est un coureur de fond dont l'ampleur de la production et la diversité des modes d'expression laissent planer une grande insécurité dans le monde de l'art actuel. On le dit inclassable, indéfinissable, multidisciplinaire, multidimensionnel, marginal, rebelle, résistant, « outsider ». Curieusement, cet artiste catalan de 49 ans cumule les expositions internationales à un rythme frénétique depuis plus de quinze années et ses œuvres publiques recouvrent discrètement la planète, en Espagne, Angleterre, France, Italie, Allemagne, Japon, Corée, en passant par Jérusalem, Chicago et Toronto.

Plensa n'est pas particulièrement intéressé par la matière ou la technique, pas plus qu'il ne démontre une affection pour les œuvres résolues. Ce qui caractérise son travail est la passion qu'il cultive pour ce qu'on pourrait nommer « l'esthétique de la question ». Tandis que la plupart de ses confrères actuels travaillent à la résolution de problèmes précis — matériels ou conceptuels — par la création d'une œuvre résolue, ou du moins complète, qui tient lieu de réponse, Plensa se concentre sur l'incarnation et la sublimation de la question elle-même. À travers la matière, selon les besoins précis exigés par la concrétisation de cette idée, il utilise sans discrimination la sculpture, la peinture, le dessin, la gravure, la photographie, l'installation, l'architecture, la lumière, les sons et les mots. S'appuyant sur un langage personnalisé qu'il déploie à partir du corps humain — le corps comme contenant et le corps comme contenu, le corps comme source de chaleur, de vie et de communication —, et de l'architecture qui y réfère directement, il compose des énigmes, des sculptures Sphinx.

Le Sphinx : Qui a quatre pattes le matin, deux le midi et trois le soir ?
Œdipe : L'homme.

Jaume PLENSA, *Seven Deities of Good Fortune*, 1999-2000. Verre, acier inoxydable, bois et lumière. Premier élément de 250 x 750 x 174 cm ; 7 éléments de 250 x 120 x 80 cm. Daikanyama, Shibuya, Tokyo, Japon. Commandé par : Daikanyama Projects, Japon. Photo : S. Anzai.

Chez les Égyptiens, le Sphinx est la représentation du dieu Hamarkhis, le soleil qui éclaire le monde. Le mot sphinx signifiait « sculpture vivante ». Pour les Grecs, le Sphinx est une créature femelle et dévastatrice qu'on surnommait aussi l'Étrangleur. Le Sphinx grec, plus cruel et plus confrontant que celui des Égyptiens, offre une métaphore illuminante sur le rôle de l'art, et plus spécifiquement sur l'art public. Pour résumer brièvement, rappelons que pour punir les habitants de la ville de Thèbes qui n'honoraient plus leurs dieux Apollon et Dionysos, la déesse Héra a envoyé le Sphinx aux environs de la ville pour détruire les champs et terroriser les habitants. De surcroît, la bête posait une énigme à qui la rencontrait. Ceux qui ne pouvaient y répondre se voyaient étranglés sans merci. Seul Œdipe répondra à l'énigme et sauvera la ville de ce monstre, deviendra roi et épousera sa mère, par inadvertance.

Contrairement à une question simple, dont la fonction est de mener vers une réponse éclairante, l'énigme, pour sa part, trouve toute sa force dans l'ingéniosité et la poésie de sa question. Concrètement, apprendre que l'homme marche à quatre pattes dans son enfance demeure un fait simple qui ne méritait peut-être pas la mort de centaines d'habitants de Thèbes, ni le trône offert à Œdipe accompagné d'un mariage incestueux. La présence de la question, pour sa part, mérite toute notre attention.

Les habitants de la ville de Thèbes ont arrêté leurs dévotions à deux dieux précis, Apollon, le dieu des Arts et de la Beauté, et Dionysos, le dieu marginal, provocateur, le grand épicurien, dieu de l'ivresse, de la fête et des mystères, celui qui confronte éternellement l'ordre et l'autorité. On peut déduire que les habitants de Thèbes vivaient désormais dans un monde austère, structuré, fonctionnel, conformiste et uniformisé. Ils reçurent donc en châtiment une sculpture vivante, une construction imaginaire et terrorisante, venue de l'extérieur afin de déstabiliser l'ordre. De surcroît, la bête étrangleuse posait une question insolvable pour eux qui avaient perdu l'habitude de réfléchir aux choses autrement. L'énigme du Sphinx cache une question précise : Toi sur qui tombe cette énigme, es-tu capable de te détacher du mode de pensée unidimensionnel dans lequel tu te sens en sécurité, pour te mettre intellectuellement en danger et ouvrir ton esprit à d'autres perspectives, d'apparences risquées et frivoles, qui pourtant pourraient te sauver la vie et celle des habitants de ta ville ?

Pour parvenir à résoudre cette énigme, les habitants de Thèbes devaient donc réfléchir d'une façon plus poétique et plus abstraite. Pour éliminer le Sphinx, ces gens n'avaient d'autre choix que de tourner leur esprit vers le monde tel qu'offert par Apollon et Dionysos... L'énigme n'était donc pas dans les mots mais dans le Sphinx même. S'ils avaient d'abord questionné sa présence, les habi-

Jaume PLENSA, *The Crown Fountain*, 2000-2004. Verre, acier inoxydable, vidéo, lumière, bois, granite noir et eau. Suface totale : 2,200 m². Bassin : 70 x 14 cm x 3 mm ; hauteur des deux tours : 16 m. Millenium Park, Chicago, Illinois, États-Unis. Commandée par le Public Art Program, Department of Cultural Affairs, City of Chicago and Henry Crown and Company, 1999. Photo : Digital images, Laura Medina.

Jaume PLENSA, *Auch*, 1990-1991. *2 éléments. Fonte de fer, verre, lumière. Premier élément (escalier) : 1000 x 1000 x 5 cm. Rayon de lumière : 2 km. Second élément (Place Barbes) : 350 x 200 x 200 cm. Commandé par : Mairie de la Ville d'Auch et ministère de l'Éducation Nationale et de la Culture en France. Délégation aux Arts Plastiques, 1990. Photo : Leopold Samsó.*

Jaume PLENSA, *As One*, 2001-2003. Néon, verre de 2 couleurs, métal et acier inoxydable. 400 x 13.000 cm. Aire de réclamation des bagages, Aéroport international Lester B. Pearson, Toronto. Commandé par The Greater Toronto Airports Authority (GTAA), 2001. Photo : Digital images, Laura Plensa.

Jaume PLENSA, *Seven Deities of Good Fortune*, 1999-2000. Verre, acier inoxydable, bois et lumière. Premier élément de 250 x 750 x 174 cm ; 7 éléments de 250 x 120 x 80 cm. Daikanyama, Shibuya, Tokio, Japon. Commandé par : Daikanyama Projects, Japon. Photo : S. Anzai.