



L'art des réseaux

Christine Buci-Glucksmann, 2005

Que le monde soit aujourd'hui fait de flux et de réseaux propres à un temps de plus en plus machiné et éphémère, tel est le point de départ de tout le travail de Miguel Chevalier. Comme s'il fallait "Habiter les réseaux, 2000" de toutes les manières. Des cartes lumineuses du Palais des Congrès de Paris, aux paradis artificiels des jardins virtuels, des images-flux sur 20 mètres du métro d'Oslo "Ultra-nature, 2004" - sortes de fleurs de cristal qui bougent et se courbent au passage des usagers - "Metapolis, 2002", ville virtuelle réalisée au Mexique (Monterrey), partout l'art établit de nouveaux rapports lumineux, et imaginaires avec les formes mêmes de notre existence. Car le virtuel n'a rien d'un "ailleurs" irréel, ou d'un simple simulacre : il métamorphose tout, et engendre un véritable art des réseaux. Une poétique des trajets, si l'on veut.

Ici même, un dialogue pour le moins surprenant s'instaure entre deux formes du virtuel. D'un côté, "Mise en réseau, 2005", une immense sculpture suspendue au plafond de la galerie Odéon°5 sur une grille. Sorte de pénétrable géant chaotique de lignes et de flux lumineux, réalisé à partir d'un montage et d'une combinatoire de 4 000 micro-structures d'acier peint en couleur fluo, elle surgit de l'obscurité, comme un rhizome de lumière. Aussi légère qu'aérienne, elle semble délivrée de toute pesanteur. Mais ce labyrinthe formel ressemble à ces immenses enveloppes et "secondes peaux" de verre ou d'acier perforé des architectures contemporaines, avec leurs "entre-deux" de transparences lumineuses. Car ici la composition est déjà un trajet fait de rythmes et d'énergies rayonnantes.

Mais par un paradoxe certain, cette sculpture physiquement "réelle" et très nouvelle dans le travail de Miguel Chevalier, n'est pas sans ressembler à l'installation virtuelle et interactive faite d'immatière et de projections programmées par ordinateur d'une autre salle. Dans ce dispositif, c'est vous qui faites et défaites l'œuvre. Au point que cet espace virtuel implique un statut de l'invisible différent des pratiques classiques. Programmée avec le logiciel AAASeed d'Emmanuel Berriet, l'œuvre n'existe visuellement que par votre action. En mouvement permanent, éphémère, la forme se simplifie et se complexifie à l'infini comme un immense nuage en suspens, où tout flotte dans une sorte "d'architecture liquide", selon les termes de Marcos Novak. Elle paraît, se ramifie, se multiplie, atteint son point zéro et réapparaît, toujours autre. La forme est un devenir, une construction permanente qui "habite" l'espace en explorant de multiples lignes et trajets imbriqués. Car il s'agit bien d'une œuvre fractale au sens scientifique du terme. Comme une côte géographique, une fleur de glace ou un mouvement brownien, le fractal relève d'une géométrie spécifique, où chaque élément peut se reproduire à l'infini, si bien qu'une partie de l'objet est semblable à l'objet lui-même. Grâce à cette programmation mathématique, tout un monde de spirales, de bifurcations et d'oscillations devient visible. "Le chaos formel", dont parlait Paul Klee, surgit ici grâce à votre appréhension

ludique de l'œuvre. Alors, les lignes s'égarerent en multitudes de constellations spatio-temporelles, dans des paysages abstraits.

Œuvre réelle ou œuvre virtuelle, espace physique ou espace mental ? Dans ce miroir biface, une même question surgit : comment faire du complexe à partir du simple, et surtout comment créer une forme-processus, qui introduise le temps dans l'espace, et suscite une expérience de pensée qui nous habitera ? Car l'art de réseaux vise bien à créer ce que Miguel Chevalier appelait joliment des "Pensées numériques", qui ne se limite pas au seul technologique dominant. Car comme Moholy-Nagy voulait "peindre avec la lumière", y compris sur les nuages, ici il s'agit bien de créer un entrelacement spécifique entre le cosmos de la nature et la cosmos urbain. C'est pourquoi, entre les microcosmes artificiels et les immenses sculptures architecturées, il y a plus d'une analogie. Ainsi le rythme des 4 000 petits éléments d'acier de "Mise en réseaux", à travers ses mouvements et contre-mouvements, crée une dynamique qui se prolonge à l'infini, et rejoint les projections fractales interactives. Du reste, dans le projet en cours le long des docks rénovés de Marseille, "Nuage Fractal, 2007" sera une œuvre in situ, un arbre de lumière de 20 m de hauteur, une immense arborescence qui captera le temps en ses composantes technologiques, cosmologiques et urbaines. Une sorte d'horloge virtuelle du XXIème siècle en temps réel, qui modifiera autant les architectures des lieux que la vie quotidienne des habitants.

Autant dire qu'habiter les réseaux doit se prendre dans tous les sens du terme. Car dans un temps mondialisé, l'habiter est un ici et un là-bas permanent. Partout, il crée des lieux de la virtualité et de la transparence, avec leur nébuleuse d'images-flux. Mais si le virtuel est désormais technologique, il a aussi toute une histoire philosophique et artistique. Est virtuel, la force de toute forme, la dynamique entre son "Il y a" et son "Il n'y a plus", l'entre-deux de son apparition et de sa disparition. Le virtuel est alors une pensée du devenir, entre ordre et désordre, stable et instable, forme et chaos. Au point que l'infini est partout, y compris dans un fleur ou un brin d'herbe. Tel me paraît alors l'art de réseaux de Miguel Chevalier. Celui de formes complexes, fluides et en suspens, qui construit une véritable esthétique de l'éphémère. Un éphémère sans mélancolie, un éphémère du présent*.

Sur cette conception d'un éphémère affirmatif et non mélancolique, cf. son livre : Esthétique de l'éphémère, Galilée, 2003