



Inventer l'avenir, Ariella Masboungi, 2008

Publié dans Miguel Chevalier, 2000- 2008, Editions Monografik, Blou, 2008

Embellir l'espace public, telle a été le plus souvent la commande que la Ville fait aux artistes et leur intervention est devenue monnaie courante notamment à l'occasion des reconfigurations urbaines qui accompagnent désormais de manière systématique, mais ô combien bienvenue, le retour des tramways dans les villes. La Ville de Marseille avait commandité à Miguel Chevalier une œuvre, intitulée Le nuage fractal (ce projet a malheureusement été abandonné). Située le long du boulevard de Dunkerque, aujourd'hui traversé par le tramway, elle devait créer un imaginaire puissant rendant palpable un nuage virtuel dans un espace minéral, introduisant une confusion des sens et un émerveillement nocturne. Mais au-delà de cette souhaitable contribution au plaisir de vivre la ville, l'artiste est susceptible de livrer des pistes de travail bien plus ambitieuses pour renouveler le regard sur la ville et sur l'architecture, révéler des réalités secrètes, proposer des pistes nouvelles et des glissements de frontières, enfin agir à part entière pour guider le devenir des villes à une ère où la perte des certitudes règne et où la créativité la plus large est de mise pour réinventer la ville de demain.

Par la simple lecture des lieux, l'artiste peut - à l'instar du paysagiste mais sur un tout autre registre - révéler l'invisible offrant ainsi des appuis à un nouvel imaginaire du projet pour la ville et le territoire. Saisir l'insaisissable, c'est ainsi que procède Miguel Chevalier en rendant perceptible la vitesse qui est le propre de notre époque, en superposant des images qui se fixent dans nos mémoires de manière fugitive mais certaine, en passant au crible de nos perceptions la cinétique urbaine. Pour rendre compte du parcours entre Kyoto et Tokyo en train rapide et plus tard du périphérique parisien en voiture, Round Trip Tokyo/Kyoto (1994) et Périphérie (1998), il superpose les images mobiles (vidéo) et fixes (tableau) qui révèlent la magie des perceptions simultanées consubstantielles à notre existence d'urbains. Il nous invite à penser une architecture de la vitesse qui créerait des sensations durables, des repères urbains. C'est une invite à lire la ville autrement et à l'enrichir d'imaginaires réels et virtuels. En effet, l'art a cette faculté de construire un imaginaire et d'influer sur les événements en changeant l'espace ou sa perception.

Sur un plan plus conceptuel encore, Miguel Chevalier alerte sur un avenir qu'il redoute et qu'il voit poindre dans ses périple internationaux : la mort de la nature détruite par l'envahissement chaotique urbain qui la dévore sans pitié, faisant disparaître tout rapport à l'incommensurable, comme l'a évoqué le paysagiste Bernard Lassus. En témoignent plusieurs de ses recherches et tout particulièrement les paysages imaginaires présentés à la Woodstreet Gallery à Pittsburgh (USA), RGB Land (2006), une interprétation contemporaine d'un « land art virtuel », qui nous enchante d'un feu d'artifice de formes libres et de couleurs, toujours changeantes avec l'intervention volontaire ou pas des visiteurs. paysages imaginaires sont le plus souvent désertiques, évoquant comme toujours chez Miguel

Chevalier, une forme de disparition de la nature. Mais il la recrée à souhait réinventant le ciel, l'eau et la terre sans trace d'humanité, comme avant la naissance de la vie, grâce au calcul des machines, de la computation d'algorithmes et de modèles fractals, comme un magnifique paradoxe de la science mathématique et de l'essence terrestre. Paysages constamment changeants, offrant des vues panoramiques vertigineuses et une vision allant sans cesse de la contemplation aérienne au parcours terrestre, ils sont saturés de couleurs primaires sans références au réel. Mais cette nature artificielle et virtuelle se voit « attaquer » par un « urbain généralisé », le règne de l'urbain débordant (qui peut évoquer les alertes de la philosophe Françoise Choay). Cette urbanisation dévorante, sans référence à une quelconque architecture ou typologie identitaire d'un territoire donné, conquiert d'abord raisonnablement les plaines puis monte à l'assaut des montagnes virtuelles sans crainte des pentes contrairement à la réalité contemporaine qu'un relief trop accusé freine dans l'état actuel des techniques. Ce scénario de Pixel City(2008) qui passe de l'enchantement à l'horreur rivaliserait aisément avec la science-fiction mais l'artiste lui confère par sa réalité irréaliste une fascination qui en accroît l'impact.

L'artiste évoque dans son œuvre la conscience de la ville générique. Celle-ci a été théorisée par l'architecte néerlandais, Rem Koolhaas, qui parle de la généralisation d'un junkspace, qu'il présente comme « une expérience contemporaine de l'espace universelle fondée sur des valeurs non architecturales. Et sur le fait paradoxal qu'elle exploite et recycle tous les thèmes architecturaux sans conserver aucune de leurs qualités ». La ville générique décrite par Koolhaas, s'auto-reproduit sans état d'âme, sans le moindre souci d'une singularité qui lui serait propre, naît et renaît en fonction des nécessités et des contingences, génère de manière objective, pragmatique, sa propre morphologie. Ce serait aussi la ville qui crée sa propre histoire au fil du temps, sans se soucier des traces qui symboliseraient son devenir, en produisant les démolitions sans la moindre nostalgie. Les villes génériques, par leur similarité même, imposent leur propre configuration comme une esthétique sans critères, sans repères, délivrée de toute quête de singularité. Cette ville générique est illustrée également par Métacités avec des enchevêtrements de réseaux qui fabriquent le mitage urbain généralisé et le paysage contemporain abstrait, met l'accent sur la manière dont les infrastructures génèrent une ville qui ne fait plus de différence entre centre et périphérie et qui homogénéise le territoire. Métacités se veut un ensemble de villes digitales qui dépassent et englobent ce que Miguel Chevalier appelle des métapoles à l'instar de François Ascher.

Ces métacités se développent de manière matricielle sous forme de polyèdres diversifiés, sans centre, et se transforment perpétuellement. Evoquent-elles ainsi la crainte (ou le désir ?) d'une urbanisation sans frontières qui s'adapte au gré du marché et des desiderata des usagers ? Partent-elles du constat que la ville est éminemment plastique, oublieuse d'elle-même, oublieuse de sa géographie ici totalement niée alors que les urbanistes fondent leurs projets urbains sur cette seule donnée immuable et identitaire qu'est la géographie, pensant le dialogue au site, et à toutes ses histoires pour prendre appui sur un ancrage ancestral sans nier l'apport contemporain indispensable car, faute d'évoluer, la ville se meurt inéluctablement ? La ville en mouvement est une autre obsession de Miguel Chevalier et elle l'est tant dans le déplacement des hommes et des choses que dans leur perception du monde, mais aussi dans sa transformation continue si bien évoquée par Charles Baudelaire disant que « la forme d'une ville change plus vite, hélas que le cœur d'un mortel ». Mais Miguel Chevalier crée également des hyper lieux, s'opposant aux « non-lieux » qui se généralisent selon Marc Augé, qui se situent aux lieux d'intersections et d'interactions entre les différents territoires, offrant des kaléidoscopes de visions, de flux et de pratiques locales, fabricant ainsi une forme d'utopie sociale et spatiale dans un monde de la vitesse, du changement et de l'urbanisation généralisée. Cette puissante intuition artistique rencontre un concept urbain de grande actualité, celui des polarités et multicentralités nécessaires à la ville qui s'étend sans limites, afin de redonner identité et vitalité économique et sociale à ces nouveaux territoires, à croiser transports et urbanisme pour répondre aux enjeux majeurs du développement durable.

L'accent mis sur l'architecture des réseaux apparaît d'une pertinence certaine au regard des fabricants de ville tant l'urbain généralisé est l'enfant de l'urbanisme des réseaux et des logiques sectorielles qui ne savent pas croiser plusieurs enjeux dans leurs réponses aveugles à la qualité urbaine et aux modes de vie quand il s'agit de faire passer une route ou un chemin de fer, n'hésitant guère à blesser un paysage, à ségréger un territoire, à créer des nuisances multiples et à ne pas servir d'autre usage que la simple fonctionnalité. L'approche sectorielle ignore souverainement les impacts évidents sur une forme d'urbanisation par le marché, boîtes commerciales, lotissements, zones industrielles, sans lien entre eux, qui constituent notre univers contemporain. Et Miguel Chevalier, fort de cette intuition construit ses métavilles sur la logique des réseaux matériels et immatériels, car ces derniers sont encore plus constitutifs des valeurs urbaines que les plus matériels d'entre eux. Mais il en transcende la simple fonctionnalité pour en faire des générateurs de ses utopies urbaines, évoquant par ailleurs une forme d'architecture immatérielle qui serait l'essence d'elle-même.

Ces métavilles, ainsi que nombre d'œuvres de l'artiste, sont interactives. Peut on y voir là l'importance majeure qu'il donne à la coproduction, tant niée par l'urbanisme contemporain où la participation de l'usager se réduit le plus souvent à l'informer de son avenir que l'on imagine radieux ? La quasi-totalité des œuvres ici évoquées, font appel à la contribution du spectateur devenu acteur à part entière de l'œuvre.

Metapolis (2002), œuvre créée pour le Musée Marco à Monterrey au Mexique, fabrique la ville des villes ! « globale » selon les dires de l'auteur. Elle est aussi une merveilleuse illustration d'une forme de mondialisation où l'architecture franchit les frontières, où les références font partie de la bibliothèque mentale de tout créateur, mais où patrimoine et modernité se mêlent plus aisément que dans le monde réel qui se heurte à deux écueils : le refus de toute modernité observable dans nombre de villes françaises arc-boutées sur tout ce qui voisine avec un témoignage classé de l'histoire, mais aussi la reproduction de fausses villes ou villages qui rassurent l'usager dans une période de crainte de l'avenir. Mais cette œuvre alerte aussi sur la disparition du patrimoine dans nombre de continents et suggère de mêler les époques avec bonheur comme la ville a toujours su le faire à travers l'histoire.

Mais l'artiste, dépasse la dénonciation des dérives urbaines et la transmission de ses intuitions sur les mécanismes urbains, en faisant œuvre de proposition et en livrant à sa manière subtile et enchanteresse, des pistes pour agir en faveur d'une ville meilleure, par petites touches qu'il faut savoir détecter et méditer. Ainsi avec Ultra-Nature (2004) il recrée cette nature regrettée dans les lieux les plus éloignés de celle-ci. Le métro d'Oslo devient ainsi une aventure artistique pour l'usager qui, déambulant, fait se ployer des fleurs géantes dans un festival de couleurs chaudes dans ce pays de glaces et dans un espace souterrain, aventure improbable qui rencontre la sensibilité d'un public qui ressent cet apport comme un don. De nouvelles fleurs plus mécaniques et moins référencées au réel naissent du travail de l'artiste, aidé par les avancées significatives de la technique informatique, introduisant une confusion des sens et une étrangeté qui peut générer une forme de malaise jusqu'à renouer avec l'enchantement qui est le propre de l'œuvre de Miguel Chevalier. Ces fleurs fractales (2008), dont certaines refusent l'apprivoisement par la couleur, assument leur artificialité franchissant une étape de plus dans l'évocation décalée de la nature qui s'éteint. Mais mues elles-aussi par le parcours des passants, elles parviennent à les troubler et à les émouvoir par leur naissance, leur épanouissement, leur fanement, puis leur mort inéluctable suivie de la naissance de nouvelles fleurs, le cycle de l'existence se déroule dans des temps resserrés, nous révélant l'aspect fugitif des dons de la nature.

Nature et ville sont entremêlées dans cette œuvre qui interpelle pour les acteurs de l'urbain, se faisant parfois révélations, alerte, guide, et ouvrant des perspectives d'avenir. Parmi celles-ci, Mémoires et mutations (1999) mêlent dans le paysage heurté du Beyrouth d'après guerre, les

stigmates de celle-ci et la densification urbaine qui témoigne de la vitalité d'un peuple dont l'esprit d'entreprise n'est plus à démontrer et de cette ville qui sait toujours renaître de ses cendres.

Et Miguel Chevalier s'exerce alors à penser le local armé de son outillage technologique avec un logiciel génératif, en concevant MetaMédina : une ville-médina utopique faite de maisons unifamiliales (le rêve des Français !) à la mode marocaine, sorte de riads, logements à cour offrant intimité et fraîcheur, articulés avec des bâtiments institutionnels. Ces unités emboîtées sont semblables à des structures fractales familières à l'artiste. Ce projet non réalisé mais non sans espoir de trouver une traduction concrète un jour, est un pari osé qui consisterait à s'inspirer d'une forme urbaine ancestrale et construite sur des conventions millénaires, pour construire la ville de demain sans nostalgie avec une expression architecturale contemporaine. Le mythe du labyrinthe guide la pensée, sous-tendue par l'hypothèse que l'apparente anarchie cacherait, par superpositions, plusieurs ordres géométriques ou non, répondant à des logiques spatiales, sociales et culturelles différentes sans doute plus adéquates au monde contemporain que l'urbain généralisé qui touche le Maroc comme tout territoire mondial.

Le Maroc est décidément une source d'inspiration pour Miguel Chevalier qui propose d'y évoquer la légende des tapis volants dans Arabesques numériques. Il y joue à plaisir du paradoxe entre l'archaïsme et la modernité, pour conférer aux habitants et promeneurs un sentiment de magie ancrée dans une culture et un imaginaire qui prend sens pour tout un chacun.

Sur la place Jamaa El Fna, à Marrakech, déclarée par l'UNESCO chef d'œuvre du patrimoine oral et immatériel de l'humanité, lieu symbolique s'il en est, il propose des tapis volants faits de pixels et d'images numériques réinterprétant le plan mosaïque de la ville, qui flotterait sur la place mariant un univers de haute technologie avec Les Contes et légendes des mille et une nuits. Osant les contrastes et les métissages, l'artiste projette sur ces tapis volants des formes en mouvement amenant la sensation d'une capacité générative infinie, autre leitmotiv de l'artiste. Il y ajoute des bulles lumineuses qui flottent sur la ville sur lesquelles s'impriment des images fixes tirées de la géométrie mouvante. La couleur, ici inspirée de la terre et du soleil, est étrangement dominante chez cet artiste contemporain qui refuse le jansénisme souvent dominant chez ses pairs. Dans cet univers où le virtuel rencontre l'imaginaire, la couleur domine. Contrairement à l'effet habituel de cette rencontre, il s'agit ici non d'échapper au réel mais au contraire de le rendre palpable, de faire vivre la ville, de faire partager aux usagers une rencontre entre l'espace public et le rêve. Ici encore l'artiste touche l'urbaniste au plus profond de ses aspirations car la ville n'existe que par un espace public partagé, mis à mal aujourd'hui par l'extrême individualisation des modes de vie, l'étalement urbain et le règne d'un urbanisme de secteur ségrégué et monofonctionnel qui fait peu de place au vivre ensemble qu'il s'agit de prôner dans un monde toujours plus mouvant. Aimer et rêver la ville nous dit constamment cette œuvre qui s'étoffe dans la durée et qui devrait enfin trouver place un jour prochain dans des actions concrètes pour changer le monde, le virtuel venant à la rescousse du réel pour l'aider à fabriquer un récit et des mythes urbains sans lesquels l'urbain ne peut atteindre le statut de ville.

1 « Une métropole est l'ensemble des espaces dont tout ou une partie des habitants, des activités économiques ou des territoires sont intégrés dans le fonctionnement quotidien (ordinaire) d'une métropole. Une métropole constitue généralement un seul bassin d'emploi, d'habitat et d'activités. Ses espaces sont profondément hétérogènes et pas nécessairement contigus et elle compte au moins quelques centaines de milliers d'habitants. » François Ascher