



Nature et Artifice, Gunnar B. Kvaran, 2008

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

Représenter le mouvement et le temps, a toujours été une préoccupation pour les artistes depuis la Préhistoire. L'invention des structures narratives afin de représenter des situations temporelles est au cœur de l'art, et permet aux artistes de raconter leur histoire de façon assez simple. De la progression linéaire à la représentation d'une multitude de formes et de figures complexes, de telles structures ont évolué de façon remarquable, d'une période de l'histoire de l'art à une autre.

L'apparition du cinéma a été l'une des plus radicales ruptures dans cette histoire de la représentation et du temps. Ce qui autrefois était articulé autour d'un langage de signes et de symboles, a désormais été reproduit et représenté de façon réaliste sur un écran. A un niveau plus abstrait encore, bien que le temps tend à être reconstruit dans les films, on a l'impression que les artistes peuvent filmer eux-même le temps, en particulier lorsqu'ils se lancent dans le soi-disant « life time » (existence, temps de vie). Le film permet de revenir en arrière (rembobiner, regarder à nouveau) ce qui accentue sa différence avec le temps réel.

Le temps est aussi lié à la lumière, un des éléments les plus élémentaires des arts visuels. La lumière naturelle, celle du soleil, préoccupe les artistes depuis longtemps et elle est souvent associée à l'architecture, et la sculpture, dans l'optique de créer émotions et transcendance. L'architecte des Pyramides a, par exemple, voulu harmoniser ces incroyables structures à la lumière, tout comme les artisans des Cathédrales gothiques, et les artistes baroques, qui ont utilisé la lumière de façon spectaculaire, notamment dans leurs sculptures et leurs vitraux. Durant ces différentes périodes historiques, les artistes avaient déjà utilisé la lumière comme un moyen de fondre le temps et le lieu, et de créer un passage éphémère et surnaturel vers l'Au-delà.

Le modernisme, courant né au milieu du XIXe siècle, est un mouvement basé sur le rationalisme, avec des liens plus ou moins importants avec les inventions scientifiques et technologiques. Suivant la démarche des Impressionnistes qui consistaient à peindre et capter l'instantanéité- l'impact de la lumière à un moment donné- certains artistes majeurs du modernisme ont commencé à expérimenter cette technique avec la lumière artificielle. Au début du Xxe siècle, des figures telles que Tatlin, Naum Gabo et Laszlo Moholy Nagy, ont utilisé la lumière artificielle, et ont fait d'elle un véritable médium artistique, autant que la peinture et d'autres médiums classiques. Une des plus importantes innovations a été la réalisée dans les années 20 par Moholy Nagy et ses expériences sur la lumière et les objets cinétiques. Exposé pour la première fois en 1930, son *Modulateur Espace Lumière*, a été une merveilleuse prouesse grâce à la collaboration d'ingénieurs et de techniciens, et qui consistait en morceaux de métal circulaire placés sur une base, qui était éclairée par des spots, ce qui créait une projection d'ombres mobiles sur les murs. A travers cette œuvre qui défie les lois de la gravités, Moholy-Nagy a créé un nouveau type d'œuvre d'art, qui transforme la lumière en un matériel élémentaire du processus artistique.

Vingt ans plus tard, à la Triennale de Milan en 1951, l'artiste italien Lucio Fontana fit scandale lorsqu'il présenta un néon de grande taille suspendu au plafond du hall d'exposition. Puis au

milieu des années 50, les artistes Nicolas Schoffer et Julio Le Parc lancent « L'art lumineux cinétique », pour lequel ils ont utilisé des rayons colorés et mobiles provenant de lumière artificielle, présentés comme œuvre d'art. Au même moment, Gyula Kosice, le fondateur de Madi ; un groupe d'artistes brésiliens, ont commencé à utiliser le néon comme médium artistique.

Mais ce n'est qu'avec des artistes comme Dan Flavin et James Turrell dans les 60s', que les œuvres basées sur la lumière s'installent dans une véritable trajectoire de l'art contemporain. Flavin, un des artistes clés du Minimalisme, offre aux spectateurs l'expérience existentielle la plus tangible – en comparaison à une pure expérience visuelle – à travers l'originalité et la différence qu'il instaure dans son œuvre achevée et le socle traditionnel ou le châssis d'une peinture. En utilisant des tubes fluo, Flavin décompose et joue entre la lumière directe et les contours nébuleux, brumeux, flous, obscurs, sans l'impact des ombres. Turrell va au delà de cette idée à travers la réalisation d'environnements immersifs stupéfiants, dans lesquels les spectateurs se confondent avec la lumière, devenant des corps volatiles et tangibles. Se déplacer dans les espaces lumineux de Turrell est une expérience essentiellement physique et mentale, ce qui est constitutif de l'œuvre elle-même.

Bien que le nombre d'artistes travaillant uniquement avec la lumière est relativement faible, nombreux l'ont utilisé de façon sporadique afin de servir leurs stratégies artistiques. Bruce Nauman a utilisé des néons pour raconter des histoires en mouvement et introduire des significations ambiguës. Joseph Kosuth a incorporé des néons jaunes comme définition même de l'œuvre à travers ses pièces d'art conceptuel radicales, comme Three Yellow Words. Et plus récemment, Olafur Eliasson a utilisé et puisé dans la lumière pour mieux montrer les phénomènes éphémères et les dérapages entre l'artifice et la nature.

Miguel Chevalier est un des artistes les plus importants aujourd'hui, en raison de ce qu'il appelle ses « re-créations de nature ». Comme beaucoup de ses illustres prédécesseurs, Chevalier met en place le temps et la lumière comme matières premières de ses expérimentations et développements artistiques – comme des outils qui fassent écho à nos propres références. Néanmoins, Chevalier pousse ces bases au-delà, dans une nouvelle direction à travers des programmes informatiques utilisés comme processus créatif.

Le développement du numérique a sa propre histoire, initiée par l'artiste, mais dont il n'essaye pas de dissimuler de façon trop directe ses origines et ses mécanismes technologiques. Conceptuellement, Chevalier crée une œuvre qui fonctionne comme un simulacre de la nature : rien n'est préconçu mais c'est une œuvre qui erre telle une apparition imprévisible d'un paysage numérique.

Ses œuvres traitent de la vie, de la mutation, de la transition et du mouvement perpétuel, qui dans ses installations architecturales incluent, incorporent et englobent même le spectateur à travers des dialogues interactifs.

Dans sa série des Super-Nature, datant du début du XXI^e siècle, l'ordinateur a programmé 18 graines, chacune possède 100 possibilités de développement et croissance. Avec Fractal Flowers, plus récentes, initiées en 2007, il y a désormais une croissance générative de graines à l'infini, ainsi que des possibilités de développements sans fin. Ces œuvres ont été possibles grâce à un nouveau type de générateur, qui permet de créer une plus grande variété de plantes gigantesques, d'espèces originales, qui apparaissent simultanément dans la même œuvre : tiges, feuilles, stipules, pétales, roseaux, et même arbres grandissent petit à petit jusqu'à disparaître. Les jardins virtuels de Chevalier sont basés sur la forme basique du pixel, créant un imaginaire fascinant de plantes mystérieuses et de fleurs qui prennent doucement leur autonomie structurelles avant de disparaître à nouveau.

Ces installations de jardins numériques projetés et des Fractal Flowers constituent un voyage inédit à travers une notion du temps différente et des zones de lumière adaptées à des plans d'architecture spécifiques. Dans le spectre de la projection, on trouve la multiplicité du temps,

de temps différents, s'écoulant en parallèle. En effet, l'architecture est elle-même en perpétuel état de désintégration, dans lequel l'imaginaire de Chevalier circule, et amenant les spectateurs à entrer dans l'espace pour rentrer dans l'œuvre. Cela rappelle l'intérêt des artistes minimalistes à faire entrer les spectateurs dans « l'espace de l'œuvre », mais Chevalier radicalise la relation entre l'œuvre d'art et les visiteurs dans un espace-temps : les spectateurs deviennent une part intégrante de l'œuvre (les images se décalquent sur la peau et les vêtements des visiteurs) puisque leurs mouvements activent des capteurs dissimulés, et aident à définir les limites de l'œuvre de facto. Cette condition phénoménologique a un lien aux idées de Merleau-Ponty, en particulier dans *L'œil et l'esprit* :

« Parce que mon corps est visible et mobile, il appartient aux choses, il en fait partie, il est dans cet engrenage du monde, et il a la même cohésion qu'une chose. Mais parce qu'il voit et qu'il bouge, il tient les choses dans des cercles autour de lui, comme une attache ou une extension de lui-même, elles sont enfoncées dans sa chair, elles prennent part à sa définition, et le monde est fait de ces mêmes choses, comme le corps ».

Enveloppé dans la lumière et dans l'image de la projection, et entouré par l'espace, le corps devient une conscience dynamique, interactive et sensuelle, qui donne forme et sens à la fois à l'œuvre et à ce qui l'entoure.

A travers cette œuvre, et dans le plupart des travaux de Chevalier, l'émotion du spectateur est un élément fondamental de l'œuvre. Or, comme il a été montré au début de cet essai, ce focus sur l'émotion est lié également au focus sur le temps – un temps qui élude et met de côté un déroulement rationnel des événements.

Chaque œuvre et chaque émotion est une surprise pour le spectateur, et notamment dans la manière dont Chevalier utilise la lumière et les lignes numériques, qui créent des atmosphères inattendues - des formes et des constellations qui sont souvent stupéfiantes de beauté.

Comme un support de cet imaginaire projeté, l'artiste crée aussi de magnifiques structures géométriques qui capturent la lumière artificielle sans essayer de produire « une illusion ». : le dispositif matériel et technique exposé est l'œuvre achevée. D'une certaine façon, chaque pièce est une sorte de tautologie, une œuvre qui s'explique par elle-même à travers sa propre déconstruction infinie. Les effets et les mécanismes sont exposés, il s'agit d'une « poésie numérique. »

A travers le lien entre la technique et l'effet visuel, entre la cause et l'effet, nous voyons l'intérêt de Chevalier pour les concepts et les idées modernistes. En particulier, nous sommes témoins de la connexion entre l'art et la nature, à travers une vision qui pourrait être définie comme « techno naturaliste », la nature n'est jamais présentée comme telle, mais reconstruite par l'artiste. Malgré la présence écrasante de ces plantes et de cette végétation dans son travail, Chevalier est une sorte d'écologiste, au sens traditionnel du terme, une sorte de neo moderniste qui importe la nature dans son art et la soumet à de nouveaux aspects technologiques et socio culturels. C'est un art critique qui condamne la dissolution du sujet propre au postmodernisme et qui réévalue l'humanisme postmoderniste sans recourir à la métaphysique. L'artiste, tel un visionnaire, crée des expériences dans lesquelles les concepts de culture et de nature émergent et forment une idée globale, les situations souvent vulnérables et belles, dont le résultat sensibilise à cet environnement.

A la fin des années 1990, nombreuses productions artistiques contemporaines ont tenté d'introduire « la réalité sociale » dans le processus créatif. Décrite dans l'ambitieux essai de Nicolas Bourriaud, « L'esthétique relationnelle », cette génération d'artistes a été impliquée dans une réévaluation des avant-gardes des années 60, comme Fluxus qui cherchaient, comme les dadaïstes avant eux, de remettre en question notre idée de la division entre l'art et la vie. Ces artistes tentaient de rendre le spectateur actif, à travers un processus plus ou moins contrôlé qui mène à la compréhension du sens de l'œuvre. Ce procédé inclut des artistes comme Felix Gonzalez-Torres, qui donne des tas de bonbons et des piles de posters

aux spectateurs, ou encore Rirkrit Tiravanija, connu pour établir des situations sociales dans lesquelles le public est invité à prendre part (souvent un repas), dans des architectures réalisées par l'artiste. Dans la plupart des cas, cet évènement est l'œuvre d'art (sa forme, sa substance, son sens), l'art inclut le visiteur, et l'œuvre devient un modèle génératif de la sociabilité.

L'art de Miguel Chevalier est clairement lié à cette tendance. Dans son travail, et particulièrement dans ses installations, il implique les spectateurs dans de spécifiques réalités sociales où l'œuvre est réactualisée, et où les visiteurs prennent conscience de leur propre existence dans ces environnements particuliers. Le résultat final a pour but d'éclairer l'artificialité de notre environnement quotidien, des zones urbaines en perpétuelle croissance à la continuelle conscience des gens pour la nature. Nous pouvons cependant dire que Miguel Chevalier poursuit de façon originale une quête de « l'humanisme technologique » qui comprend un aspect important de l'art contemporain. Nettement conscient du contexte historique, mais ayant aussi besoin de rompre avec la tradition, Chevalier recompose des visions d'unité dans un nouvel espace social dans lequel nous sommes invités à prendre part dans des relations intersubjectives, et il travaille toujours vers une constante communication phénoménologique dynamique.