

## Nature Variable, Pierre-Yves Desaiève, 2009

« Tout dans la nature se modèle sur la sphère, le cône et le cylindre, il faut apprendre à peindre sur ces figures simples, on pourra ensuite faire tout ce qu'on voudra. ». Cette fameuse citation de Paul Cézanne (lettre à Emile Bernard, 1904) se prête à une double interprétation : si l'artiste entend réduire son sujet à des volumes géométriques, il fait dans le même temps avec d'humilité face à l'immensité et à la complexité de sa tâche de peintre paysagiste ; il ne saurait la mener à bien sans l'appui de la nature elle-même, qui lui offre un répertoire limité de formes pour retranscrire l'infini du visible.

Avec ses œuvres numériques, Miguel Chevalier s'inscrit dans une démarche similaire ; mais là où Cézanne avait recours à l'observation, à la palette et aux pinceaux, c'est au cœur de programmes informatiques qu'il élabore les éléments de son vocabulaire pictural. L'artiste se réfère pourtant volontiers à la peinture : Monet, pour sa réflexion sur les notions de temporalité et de variations ; Jackson Pollock, dont les toiles transcrivent de manière exacerbée le geste du peintre et la vitesse d'exécution ; ou encore les muralistes Alfred Siqueiros et Rufino Tamayo, qui ont marqué sa jeunesse passée au Mexique.

Du père fondateur de l'impressionnisme, Miguel Chevalier retient – outre le thème du paysage lui-même –, la déclinaison en séries d'un même sujet sous différentes ambiances lumineuses (la cathédrale de Rouen, les meules de foin dans un champ, les peupliers au bord de l'Epte, ...). Comme les tableaux de Monet, ses compositions numériques, qui évoluent au fil du temps, procèdent d'une rencontre entre lumière et couleur sur une surface plane : « La filiation est là évidente. A la grande différence près, toutefois, qu'au lieu d'avoir une série de toiles, on se retrouve face à une œuvre qui s'autogénère et se développe à l'infini. »<sup>1</sup> La parenté avec l'expressionnisme abstrait se situe davantage dans l'importance accordée par Miguel Chevalier au mouvement, ses œuvres interactives prenant vie et forme en fonction des déplacements du public, captés par une caméra à infrarouges. Mais à l'inverse des toiles de Pollock, c'est le spectateur, et non l'artiste qui impose ici sa propre gestuelle. Quant aux muralistes mexicains, leur influence est perceptible dans la dimension monumentale des œuvres, qui adoptent souvent – mais pas exclusivement – la forme de projections en grand format ; Miguel Chevalier accorde par ailleurs beaucoup d'attention à l'intégration de l'art dans l'espace public, ainsi qu'aux prolongements que ses recherches peuvent trouver en architecture.

Les Fractal Flowers présentées aujourd'hui à Imal s'inscrivent dans une démarche initiée au début des années 2000, qui englobe sous le titre *Autres Natures* une grande variété de réalisations. Toutes ont comme point de départ l'observation du règne végétal, et sa transposition dans l'univers numérique. Le titre des premières œuvres de cette série, *Sur-Nature* (2004), *Ultra-Nature* (2005) et *Supra-Nature* (2006), évoque un dépassement des frontières naturelles. Le processus de développement des végétaux colorés créés sur ordinateur est en effet régi par un logiciel conçu spécifiquement pour l'artiste : dix-huit « graines virtuelles » ont ainsi été créées par Miguel Chevalier et son équipe, qui les laisse

---

<sup>1</sup> Miguel Chevalier : Interview avec Henri-François Debailleux, in *Miguel Chevalier : Seconde Nature 2007*, catalogue d'exposition, Anciennes Ecuries des Ardoisières, Trélazé, 29 juin au 2 septembre 2007, s.p.

croître, s'épanouir, mourir et renaître, donnant naissance à une infinie variété de formes. Bien qu'elle soit en partie paramétrable, la croissance de ces fleurs numériques repose essentiellement sur une composante aléatoire générée par le programme. Les Fractal Flowers prolongent et développent cette particularité : le logiciel qui leur donne vie est lié à des « bibliothèques » de formes, qui s'associent les unes aux autres, au gré du hasard. Le rôle de l'artiste n'est plus ici de créer une « plante numérique » et de la laisser pousser, mais bien d'isoler, au départ d'un répertoire infini, les prototypes de plantes virtuelles qu'il pourra réutiliser par la suite. Esthétiquement, les Fractal Flowers se distinguent des Autres Natures par leur conquête de la troisième dimension : il en résulte des fleurs à mi-chemin entre l'organique, le mécanique et la robotique, dont l'aspect étrange, voire menaçant est tempéré par le contrôle qu'exerce sur elles le spectateur, via le jeu de l'interactivité.

Comme l'a souligné Lev Manovich, le propre de l'œuvre numérique est de reposer sur un code, susceptible d'être interprété différemment selon les logiciels. L'exposition des Fractal Flowers à Imal illustre pleinement ce principe de variabilité : ainsi les mêmes données sont-elles utilisées pour produire des images animées interactives, des images imprimées, ou encore des formes tridimensionnelles, véritables « sculptures numériques » obtenues par stéréolithographie.

Au-delà de leurs qualités esthétiques et ludiques, les Fractal Flowers questionnent le statut de l'œuvre d'art à l'ère du numérique et, sur un mode poétique et métaphorique, les enjeux de la manipulation génétique : nul ne peut prédire ce que produiront ces « fleurs fractales » libres de se croiser et de se reproduire à l'infini... « Ce n'est pas parce que j'utilise l'ordinateur que je suis moderne », déclare Miguel Chevalier. « J'ai toujours préféré utiliser ces outils qui sont les nôtres aujourd'hui parce que je pense qu'ils ouvrent sur des champs nouveaux encore inexplorés dans le monde des arts plastiques avec un très grand potentiel. » Avec les Fractal Flowers, il démontre que son propos est, lui aussi, bien ancré dans notre époque technologique.