



Interview Miguel Chevalier par Henri-François Debailleux, 2007

Henri-François Debailleux: Vous exposez là des oeuvres qui correspondent à trois séries distinctes, les "Sur-Natures", "RGB Land" et "les Attracteurs Étranges". Quel lien établissez-vous entre elles?

Miguel Chevalier: Elles ont toutes les trois un rapport à une forme de nature, une nature organique pour les "Sur-Natures", une nature minérale pour "RGB Land" et une nature d'ordre cosmique pour les "Attracteurs Étranges" puisque avec ces derniers on gravite autour d'un système de rotation qui rappelle celui des planètes qui tournent les unes par rapport aux autres. Entre les "Sur-Natures" qui dépendent d'une forme de croissance basée sur le principe de l'indétermination, les paysages qui correspondent eux aussi à une forme indéterminée liée à leur structure fractale et les attracteurs qui sont un peu la synthèse et le couronnement de tout cela, j'ai trouvé intéressant de donner une sorte de prolongement à cette idée d'une nature réimaginée et de regrouper les trois séries sous un dénominateur commun : celui d'une Seconde Nature, comme l'indique le titre, au sens d'une nature qui viendrait en parallèle à tout ce qu'on connaît déjà de la nature mais de façon revisitée à travers le filtre du numérique.

HF.D: On les reprend dans l'ordre: d'abord les "Sur-Natures"...

M.C: Pour les "Sur-Natures", j'ai créé un herbier virtuel constitué de quinze graines virtuelles que l'on peut utiliser seules ou mélanger pour créer chaque fois de nouveaux jardins. Ces jardins sont en plus interactifs puisqu'ils réagissent à nos mouvements. Les spectateurs/acteurs deviennent en quelque sorte des disciples d'Eole, puisque selon qu'ils vont à droite ou à gauche, les tiges, les feuilles et les fleurs se courbent et se penchent comme si elles étaient animées par un coup de vent. Autre particularité de cette création, elle ne fonctionne pas en boucle, comme c'est le cas avec la vidéo ou un film. On est là dans un système génératif qui produit à l'infini des processus de naissances, croissances, de vies et de mort et ainsi de suite. En conséquence, on ne revient jamais au point de départ, on est toujours dans un développement dynamique. On est là dans le numérique pur et on peut interagir avec ces jardins qui sont des oeuvres ouvertes, dans le sens donné par Umberto Eco, c'est à dire des oeuvres qui ne sont pas finies mais toujours dans un processus, dans une potentialité d'évolution. On est en quelque sorte dans une esthétique de l'éphémère puisque si on prend un instant T, on sait qu'on ne le reverra jamais tel quel. On retrouvera bien sûr les mêmes plantes mais entre temps elles auront poussé ou se seront déplacées à droite ou à gauche, etc.

HF.D: "RGB Land"...

M.C: RGB pour red, green, blue puisque sur un ordinateur les trois couleurs primaires ne sont pas, comme en peinture, le rouge, le jaune et le bleu, mais le rouge, le vert et le bleu. Et ce sont les couleurs de la lumière puisque avec l'ordinateur on travaille sur un principe soustractif alors qu'en peinture on est sur un principe additif. Cette série aborde la notion de spatialité, de territoires encore inexplorés, de territoires imaginaires qui sont des paysages fractals à partir d'une carte que l'on crée à l'échelle de la planète et qui va générer - des paysages totalement irréels à l'infini. Alors que d'habitude, c'est l'inverse, on crée la carte à partir du paysage. Elle réinsufflé la notion du fractal qui justement permet de travailler sur des champs où il y a encore matière à réfléchir. Là on rentre véritablement dans une image, qui comme dans les "Sur-Natures" est toujours en évolution. C'est une création que j'ai faite pour le centre d'art de Pittsburgh aux États-Unis en novembre 2006 et que je n'ai encore jamais montrée en France. Mais cette création ne vient pas de nulle part. Au tout début des années 90, j'avais en effet déjà réalisé, avec Eric Wenger, un premier logiciel qui s'intitulait "Paysages artificiels" et qui préfigurait ce que l'on voit dans cette nouvelle série. Il y a toujours ainsi dans mon travail des univers récurrents. Il en est de même, par exemple, avec les "Sur-Natures" puisqu'au début des années 80 j'avais travaillé sur les serres botaniques qui sont déjà des espaces artificiels où la nature est maîtrisée, conditionnée.

HF.D: Et les "Attracteurs Étranges" ...

M.C: Il s'agit d'une oeuvre totalement inédite également interactive. C'est le mouvement du corps et les bras du spectateur qui sont une sorte de pinceau électronique à distance. Ces spectateurs/acteurs selon leurs déplacements et grâce à des capteurs, créent des "drippings" électroniques projetés sur un écran, qui ne sont pas sans rappeler un "Pollock virtuel". Le déplacement même du spectateur génère des formes nouvelles qui se superposent aux précédentes et ainsi de suite dans une perpétuelle évolution. Il s'agit là d'une autre façon d'interagir avec l'oeuvre.

HF.D: Des fleurs, des paysages, une abstraction assez lyrique.... vous restez en fait très proche de thèmes picturaux...

M.C: Tout à fait, les "Sur-Natures" sont, au fond, une sorte d'impressionnisme numérique, ne serait-ce que par le fait que Monet travaillait sur l'idée du temps, du changement, de la variation. Ce que je fais également. Sans être du pseudo Monet, les "Sur-Natures" s'attachent au rapport à la lumière puisqu'avec un ordinateur on travaille avec la lumière. 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 oeuvre qui s'autogénère et se développe à l'infini. De même, le thème du paysage est effectivement un thème récurrent dans toute l'histoire de la peinture. Quant aux Attracteurs étranges, ils peuvent faire référence à l'action painting et aux performances des années 60-70 avec des artistes qui faisaient corps avec leur toile. Un artiste comme Yves Klein, par exemple, prenait des corps pour peindre, là c'est le corps qui physiquement devient un élément de "peinture".

HF.D: D'où vient ce lien, que vous avez toujours eu, à la peinture?

M.C: On ne naît pas de rien. Et ce qui est important c'est de ne pas tomber dans la pseudo peinture de ceci ou de cela, c'est de comprendre comment on peut-être de son temps avec les outils de son temps, sans en faire nécessairement leur apologie, tout en essayant de voir les liens, les filiations qu'il peut y avoir avec le passé. De voir quels sont les artistes qui, en amont, sans savoir qu'un jour le monde de l'informatique arriverait, l'ont en fait préfiguré. C'est donc, à partir de cette analyse, que j'essaie de développer une écriture qui prend en compte ces

artistes et en même temps ouvre d'autres champs de réflexion que ces artistes n'ont pas pu aborder puisqu'ils n'avaient pas ces moyens à leur disposition.

HF.D: Pourquoi avez-vous, dès le départ, fait le choix de travailler avec l'ordinateur?

M.C: On s'aperçoit qu'à chaque époque les artistes ont été en phase avec le monde dans lequel ils vivaient. Quelqu'un comme Fernand Léger, par exemple, est très révélateur du monde de la

machine et de la société industrielle. Le Pop Art et le Nouveau Réalisme sont des mouvements directement liés à la société industrielle et à la société de consommation. Aujourd'hui on est encore dans ce contexte là mais on est de plus en plus dans une société de l'information et de l'informatique. Il a donc toujours été évident pour moi de travailler à partir des outils qui développent ces univers pour voir comment on peut, avec ces mêmes outils, créer des univers poétiques et établir des liens avec la peinture, la photo ou la vidéo.

HF.D: En somme, une technologie nouvelle pour des sujets classiques...

M.C: Ce n'est pas parce que j'utilise l'ordinateur que je suis moderne. La question est plutôt de savoir comment, à partir de cet outil, développer une écriture qui soit en prise directe avec l'univers qui est le nôtre. En ce sens, je trouve qu'il est très difficile pour un jeune artiste aujourd'hui de reprendre à son compte la peinture. Non pas parce que je n'aime pas la peinture, mais parce que le 20ème siècle a été un siècle d'iconoclastie, c'est à dire que le phénomène des avant-gardes a consisté à repousser toujours plus loin le rapport à la peinture, jusqu'à son degré zéro d'ailleurs.

Très rares sont les jeunes artistes aujourd'hui qui arrivent encore à recréer une écriture avec la peinture car c'est un territoire très balisé . 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 avec un très grand potentiel. Ils sont pour moi un moyen de régénérer un rapport à la pratique picturale. Et je crois qu'il y a dans ce que je fais une sorte d'irréalité et de rêve, comme il y en a toujours eu dans la peinture.