



## Interview par Jérôme Sans, 1986

Publié dans Miguel Chevalier, Images Nouvelles, Editions Granit – Centre d'art contemporain, Belfort, 1987

**Jérôme Sans** : la plupart des tentatives menées à partir d'ordinateurs par des plasticiens ont souvent été décevantes, voire inintéressantes. Sous couvert de modernisme, l'ordinateur n'est-il pas pour beaucoup d'artistes prétexte à sa propre apologie, comme à celle de la science et des techniques? Pourquoi utiliser l'ordinateur comme base d'écriture ?

**Miguel Chevalier** : Comment l'art, qui est aussi le reflet d'une société, pourrait-il échapper à la gigantesque mutation universelle que connaît le monde actuel ? L'ordinateur apparaît aujourd'hui dans tous les domaines et à tous les niveaux de la société, depuis l'univers domestique jusqu'aux communications interplanétaires en passant par le monde des affaires. Le monde entier entre dorénavant sur disquettes; colossale banque de données transmissibles instantanément aux quatre coins de la terre, c'est la nouvelle mémoire du monde. Hier encore domaine mystérieux et hermétique pour tous ceux qui cultivent sciences humaines, lettres et à plus forte raison l'art, domaine qui semblait appartenir exclusivement à des techniciens programmeurs et à des ingénieurs informaticiens, l'ordinateur s'impose à moi comme support et outil de base à la démarche que je mène. Il ne s'agit pas pour autant de reproduire uniquement le réel industriel de cet outil, dont la puissance pourrait servir de masque à une absence de concepts, de discours, mais de réfléchir sur la nature même de l'art dans sa relation au réel. Ce n'est pas non plus pour moi une palette graphique au sens premier du terme, comme substitut des matériaux du peintre. C'est un outil généreux certes, mais à la trompeuse étiquette de facilité.

Inépuisable et fabuleux dictionnaire de formes et de couleurs qui fait éclater l'image, la modifie et la régénère, ses possibilités sont illimitées et en perpétuelle métamorphose. Toutes ces options correspondent à mon travail séquentiel, compartimenté à l'image de l'organigramme de la société, et manifestent l'intérêt que je porte à la communication et aux médias. Avec l'ordinateur, qui se situe d'emblée au carrefour de la peinture, de la photographie et de la vidéo nous pénétrons en quelque sorte également dans une "culture du numérique". Mais, si tout semble mécanique, mathématique, pensant à Fernand Léger et à Andy Warhol j'essaie à travers cette machine, d'aller au plus profond de l'humanité. Comme le souligne Merleau Ponty, aucune trouvaille technique n'a empêché de parler de peinture, même sans en faire. Et mon travail n'est pas réductible à la technique.

**Jérôme Sans** : Quel rapport entretenez-vous avec les médias ?

**Miguel Chevalier** : Je suis fasciné et inquiet par la moisson d'images, gaies ou tragiques, qu'apportent chaque jour les médias, images qui demain tomberont dans l'oubli, remplacées par de nouvelles ou, si elles restent, amplifieront un phénomène cependant toujours éphémère, le processus d'information. La seule condition d'existence d'une image aujourd'hui est la

réitération, la persistance; il y a sans arrêt une notion d'urgence, de survie. Je recadre des images banales tirées de magazines, de journaux, d'affiches et de films publicitaires, vues par des millions de gens. Et je les rends plus banales encore par la reproduction supplémentaire et récurrente que j'en fais. C'est le mouvement incessant de l'appropriation d'une image et de son recyclage. De plus, dans ce magma d'images qui envahit la société contemporaine et rythme le quotidien, de cette surcharge, de cette surprésence, obsessionnelle naît l'aveuglement et la désintégration de l'image.

**Jérôme Sans** : Décomposition, désintégration semblent effectivement au centre de votre approche, et là encore de manière insistante, obsessionnelle...

**Miguel Chevalier** : L'humanité est menacée dans sa survie par des catastrophes multiples et terribles que peuvent engendrer les moyens puissants mis en place par les progrès scientifiques : danger nucléaire, risques de pollution de l'air, de la terre et de l'eau, de perturbations atmosphériques... Aussi par une série de variations numériques que je fais subir systématiquement à une image, je suggère les risques de désintégration et cet ultime moment qui en sera la fin. C'est en quelque sorte le défi de la dernière urgence. C'est aussi peut-être tout simplement le cycle de la vie. Ces variations sur ordinateur, ces images de synthèse trouvent des regroupements avec le travail de certains artistes qui ont eu dans leur approche un certain pressentiment de cette écriture informatique : Malevitch ou Klein, pour leur notion d'espace infini, mais surtout Mondrian pour l'évolution de sa démarche qui, d'un paysage déjà réversible, s'est fondue progressivement en un principe géométrique, désintégrant la géographie du tableau; ou encore Andy Warhol, pour ses variations de la couleur par la lumière sur des images stéréotype de la société de consommation; et enfin Nam June Paik, avec notamment ses installations vidéo musicales et chromatiques.

**Jérôme Sans** : Vous parlez souvent de baroque et de classique à propos d'une de vos séries ...

**Miguel Chevalier** : Baroque et Classique sont deux styles ponctuant l'histoire de l'art, qui passe, comme irrémédiablement, de l'un à l'autre, selon un déterminisme qui nous dépasse. Je pense là à l'étude de Wölfflin. Le choix de la serre de jardin comme trame à l'une de mes séries n'est peut-être pas innocent dans ce sens. Il dessine ou évoque sans doute la figure de rencontre entre ces deux phénomènes antagoniques mais complémentaires. D'un côté l'image de l'arbre représente le Baroque, l'organique par le caractère "désordonné" et l'apparente irrégularité de son tronc et de son feuillage qui tirent leur substance de la terre. De l'autre, la structure métallique de la serre est le monde du construit, du symétrique, du fonctionnel, donc du rationnel, le Classique.

En allant plus loin, on pourrait dire également que le sujet de la serre de jardin est à la fois allusion tant au paysage de la cité moderne qu'au paysage absent de cette cité, dont il ne reste que le vestige métonymique et presque insolite d'un arbre, objet de vénération, qui ne pourrait plus pousser et évoluer-comme le reste du monde- que dans l'espace aseptisé d'une serre. J'ai l'impression de parcourir, d'explorer le paysage que je dessine au fur et à mesure de mes besoins; de passer sans cesse du monde abstrait de la pensée à cette réalité figurative qui nous obsède, et vice versa.

**Jérôme Sans** : De la même manière systématique, vous inscrivez vos oeuvres dans la figure du carré, redivisé lui-même en quatre ...

**Miguel Chevalier** : Si on fait un raccourci, on peut dire que l'écran de l'ordinateur est quadrillé d'une mosaïque de milliers de petits carrés que l'on appelle " pixel ", contraction américaine de " picture element ". C'est la partie la plus petite de l'image et de sa décomposition. On l'a mise

souvent en analogie avec la notion d'atome que l'on trouvait déjà chez les Grecs. Or la définition du mot "atomique" est ce qui concerne le noyau de l'atome et sa désintégration. De plus, pour les informaticiens, le carré est la forme la plus simple pour remplir intégralement un espace et le gérer dans sa globalité.

C'est pourquoi toutes mes pièces sont divisées systématiquement en 4 ou son multiple 16 afin de rendre compte du cartésianisme rigoriste qui régit toute la mémoire du monde actuel, ainsi que de celui du diagramme qui structure la société industrielle et urbaine. Mais je ne suis pas pour autant un fanatique des mathématiques ou des sciences. Le carré est pour moi la figure antidynamique par excellence, l'inverse du mouvement arrondi, circulaire. Il symbolise l'arrêt, l'instant prélevé. Il est aussi métaphore de la chambre photographique dont j'utilise le support d'un film 6x6 . Et le carré redivisé en carrés , c'est d'une certaine façon la volonté de reprendre en charge la figure qu'est la croix, symbole incomparable qui a traversé toute l'histoire de l'art, image de force totalisant et neutralisant les principes opposés.

**Jérôme Sans** : Vous utilisez les couleurs de la lumière ?

**Miguel Chevalier** : Sur un ordinateur, la couleur est la lumière. En effet, les couleurs se créent à partir de trois faisceaux qui donneront le rouge, le vert et le bleu, suivant des calculs mathématiques qui engendrent une infinité de variations chromatiques possibles : 16 millions de couleurs numériques peuvent défiler pendant des heures ! Seurat avait d'une certaine façon travaillé en ce sens en s'appuyant sur les théories scientifiques de Chevreuil. Il s'agissait alors de combiner les touches picturales juxtaposées suivant ce principe. Seurat influencera peut-être les grandes compositions en quadrillage de Mondrian qui portera à son extrême la pureté de ses réseaux abstraits en utilisant les couleurs primaires -rouge, jaune et bleu- à partir desquelles toutes les autres peuvent découler.

**Jérôme Sans** : Vous êtes en train d'entamer parallèlement une nouvelle série d'images du sport. Est-ce une métaphore de la performance ou un regard ironique, social et politique sur le monde ?

**Miguel Chevalier** : Le sport, qui a toujours eu une place centrale dans l'édifice de la société, prend aujourd'hui une dimension particulière. Le culte du bien-être et de la forme prôné par les médias est l'image du nouvel homme moderne tout aussi efficace dans son travail que dynamique et bien dans son corps. Le sport est toujours symbole social, il a pris une dimension économique indéniable et peut-être enjeu politique. La sophistication de la technique qui ne cesse de s'accroître et les performances toujours plus grandes obligent l'homme à affronter une épreuve de plus en plus difficile .

Si je retiens une image issue de cet univers, ce sera toujours dans des associations comme "un footballeur shootant", "un nageur nageant"... Ce n'est pas pour autant pour faire l'apologie de la performance ou du beau corps, mais pour en montrer le mécanisme et la dérision. A la différence de Marek ou de Muybridge qui décomposait le mouvement pour l'analyser, ou encore des futuristes italiens qui travaillaient sur l'idée de vitesse, de mouvement, symbolisant le rythme du monde industriel moderne, je "gèle" les corps dans leur mouvement. Ils sont ainsi comme fossilisés dans la pierre de leur activité .