



Interview avec Suzete Venturelli - mai 2009

Publié dans Segunda Natureza, Espaço Marcantônio Vilaça, Brasilia (BRA), 2009

Suzete Venturelli : Pourriez-vous revenir pour le public brésilien sur votre parcours ? En quoi votre enfance au Mexique a-t-elle influencé et inspiré votre œuvre artistique ?

Miguel Chevalier : J'ai passé mon enfance au Mexique, où mon père universitaire, travaillait à la rédaction de sa thèse sur l'histoire de l'Amérique Latine. Durant cette époque, mes parents côtoyaient tout le milieu de la création intellectuelle. Les grands artistes muralistes tels David Alfaro Siqueiros ou Diego Rivera venaient régulièrement à la maison de Tepoztlán. Luis Buñuel, réfugié politique à l'époque, nous parlait du surréalisme. Il nous avait projeté son très célèbre film Un Chien Andalou, et cela m'avait beaucoup impressionné.

Je me souviens encore de l'architecte Luis Barragán qui avait élaboré un manifeste de l'architecture à partir de sa maison que nous avons visitée en famille. Ses constructions et l'utilisation violente de la couleur m'ont beaucoup marqués. Octavio Paz, André Malraux, Fernand Braudel, Paul Rivet, ainsi que de nombreuses autres personnalités du monde des lettres étaient souvent de passage au Mexique. Elles ont certainement contribué à mon éveil artistique. Enfant, je n'avais pas conscience de ce ferment culturel, ce n'est que plus tard que je me suis rendu compte que toutes ces relations parentales ont jouées un rôle important dans mon éveil intellectuel et dans ma création artistique.

Suzete Venturelli : Vous êtes entré à l'École de Beaux Arts de Paris à la fin des années 1970, l'enseignement reposait alors sur la tradition des arts plastiques. Comment dans ce contexte est apparu votre intérêt d'explorer les possibilités du numérique et quelles difficultés avez-vous rencontré ?

Miguel Chevalier : Lorsque je suis entré à l'Ecole des Beaux-Arts de Paris en 1978, mon père a attiré mon attention sur le fait qu'à chaque époque les artistes ont toujours utilisé les moyens de leur temps. Au début des années 1980, l'informatique était de plus en plus présent dans les médias et l'on commençait à parler de la société de l'information. C'est ce territoire encore vierge, non exploré par la création artistique contemporaine, que j'ai souhaité approfondir. C'est alors posé le problème de l'accès à l'outil informatique qui n'existait pas à l'Ecole des Beaux-Arts, école tournée vers un enseignement plus traditionnel, notamment le dessin, la peinture à l'huile ou la sculpture en taille directe. Cet enseignement était en total décalage avec la scène artistique des années 1970. Suite à mon diplôme, j'ai décidé d'intégrer l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, qui disposait enfin d'un atelier de sérigraphie, de photographie, de vidéo mais pas encore d'atelier numérique...

En 1980, seuls les laboratoires scientifiques ou les chaînes de télévision avaient accès à ces outils informatiques. Déterminé dans ma démarche de créer des œuvres purement numériques, j'ai réussi peu à peu à gagner la confiance d'ingénieurs au CNRS (Centre National de Recherche Scientifique). Grâce à eux j'ai eu accès au Centre d'Optique, de minuit à six

heures du matin, à des gros calculateurs, avec lesquels j'ai pu développer mes premières oeuvres numériques sur thème de la nature et de l'artifice avec les serres botaniques.

Suzete Venturelli : En France, dans les années 1980, peu d'artistes s'intéressaient à l'image numérique, aux nouvelles technologies. Pouvez-vous nous expliquer comment votre séjour à New-York a-t-il été déterminant dans la poursuite de cette voie ?

Miguel Chevalier : Suite aux premières oeuvres que j'ai réalisées au CNRS et malgré la difficulté d'accès aux outils informatiques, j'ai décidé de poursuivre mes recherches artistiques dans ce domaine. Ce n'était pas facile car la plupart des artistes étaient très réticents et le milieu de l'art français se montrait très sceptique vis-à-vis de ces nouvelles technologies dont on ne mesurait pas encore l'importance.

C'est pourquoi, dans ce climat peu stimulant, je me suis dirigé en toute logique vers les États-Unis, qui me proposait des structures d'accueil mieux adaptées à mes ambitions plastiques. En 1983, j'ai donc pu poursuivre mes recherches à New York grâce à la bourse Lavoisier du ministère des Affaires Etrangères français, au Pratt Institute et à la School of Visual Arts qui venaient tout juste de créer un département numérique. J'ai pu accéder enfin librement aux premiers logiciels de dessin sur ordinateur. A ce moment là, j'ai pris vraiment conscience que tous les modes d'expression, que sont la peinture, la photographie ou la vidéo, allaient être profondément bouleversés dans un proche avenir par ces nouvelles technologies, d'où ma soif d'en explorer toutes les possibilités. J'ai compris aussi que cet outil allait être pour moi la base d'une démarche structurellement originale dont il fallait immédiatement saisir les enjeux. Ces logiciels étaient une plateforme vers les trois modes d'expression artistique que j'avais envie de développer, à savoir la peinture et le numérique, la photo et le numérique, la vidéo et le numérique.

Ces possibilités me semblaient illimitées et en transformations perpétuelles. Elles représentaient un fabuleux dictionnaire de formes et de couleurs, à partir duquel je pouvais travailler l'image, la modifier, la régénérer. Cet outil me proposait ce qu'aucuns des autres médias ne pouvaient faire, c'est-à-dire créer des variations infinies et un télescopage de ces différents types d'images entre elles. A mon retour des Etats-Unis en 1984, grâce à l'apparition de la micro-informatique, j'ai pu acquérir mon propre matériel, ce qui m'a permis de créer en toute liberté indépendamment des écoles et des laboratoires.

Suzete Venturelli : Comment votre oeuvre numérique s'inscrit-elle face à l'histoire de l'art du XIX^e, de l'art moderne du XX^e et de l'art du XXI^e siècle ?

Miguel Chevalier : Mes oeuvres numériques ne s'inscrivent pas contrairement à ce que l'on croit dans dans un rapport de rupture mais au contraire dans une continuité de l'histoire de l'art du XIX^e et du XX^e siècle. Mes études en histoire de l'art m'ont montré combien des artistes comme Seurat, Cézanne, Monet au XIX^e siècle ou encore Mondrian, Matisse, Warhol, Fontana ou Nam June Paik au XX^e siècle et de nombreux autres artistes encore, ont été visionnaires et novateurs dans le domaine de la peinture et au-delà. Ces artistes en un sens, par leurs différentes recherches picturales et leurs démarches intellectuelles préfigurent pour moi l'art digital. Le mouvement pointilliste, né des recherches de George Seurat qui s'inspirait des théories de Chevreul sur la diffraction de la lumière, préfigure le tube cathodique et l'écran informatique.

De même, Cézanne pour qui « tout dans la nature se modèle sur la sphère, le cône et le cylindre », ouvrira la voie vers le cubisme et amorce toute la notion de fragmentation que l'on retrouve notamment dans ma série Fractal Flowers.

Monet avec ses variations sur le cycle des saisons et le changement de la lumière dans le temps, annonce une forme d'impressionnisme numérique dont on en voit le résultat dans mes jardins virtuels Sur-Natures. Mondrian a également travaillé sur la variation en réduisant peu à peu sa palette de couleurs et ses compositions vers une géométrisation minimaliste avec ses fameux Boogie Woogie. Là encore, il préfigure la trame numérique des pixels. Matisse avec ses papiers découpés annonce les multiples possibilités de superpositions des couleurs entre-elles. Warhol en utilisant la sérigraphie amorce le problème de l'image à l'ère de sa reproductibilité mécanique. Enfin Fontana, en lacérant ses toiles et en développant son « concetto spaziale » annonce le monde de l'immatérialité avec Klein. Nam June Paik en utilisant la vidéo comme art devient le père des arts électroniques. Enfin au XXI^e siècle, mes recherches ne sont pas si éloignées de celles de différents artistes tels que Olafur Eliasson qui explore les différentes perceptions de la lumière à partir du cercle chromatique, la géométrie non euclidienne et l'univers des kaléidoscopes. L'artiste Orlan, sous une forme très différente, questionne le rapport de la transformation et l'hybridation des cultures par le corps comme j'ai pu l'aborder dans ma série Anthropométrie.

Suzete Venturelli : L'exposition que nous avons l'honneur d'accueillir, intitulée Seconde Nature 2009, présente deux jardins virtuels interactifs différents en perpétuel mouvement. Pouvez-vous nous présenter ces deux créations ? En quoi sont-elles différentes ?

Miguel Chevalier : En effet je présente pour la 1^{ère} fois dans une même exposition les Sur-Natures et Fractal Flowers qui sont deux jardins virtuels très différents. Les Sur-Natures, créés en 2000, sont des jardins virtuels composés de 18 graines virtuelles différentes qui s'inspirent des recherches menées par les laboratoires d'agronomie qui étudient et simulent la croissance des plantes. Ces graines virtuelles génèrent des fleurs imaginaires, paramétrables en taille et en nombres, qui naissent aléatoirement, s'épanouissent et meurent dans une dynamique qui se renouvelle à l'infini. Ces jardins réagissent au passage des visiteurs selon leur orientation grâce à des capteurs de présence. Les plantes se courbent et ondulent de droite à gauche pour former des entrelacs « baroques » et d'insolites ballets végétaux. Fractal Flowers 2009, née de l'expérience des Sur-Natures, est une nouvelle génération de fleurs virtuelles à partir desquelles on peut également générer des jardins virtuels. Ces fleurs sont très différentes des Sur-Natures grâce à leurs formes stylisées, poussées à l'extrême de leur géométrisation. Leurs tailles et leurs couleurs créent aussi un univers végétal peuplé de fleurs-cristal à la structure filaire, rappelant les facettes d'un diamant. Elles ont une réelle monumentalité minérale et en même temps leur aspect évanescent lors de leur disparition crée un monde étrange et mystérieux mi-robotique, mi-animal. Grâce à des capteurs, les Fractal Flowers se courbent comme pour faire une révérence et accueillir le spectateur dans la virtualité de cet intrigant jardin. Elles déploient alors leurs plus belles couleurs, leurs plus incroyables formes, s'observent entre elles, se penchent vers lui comme pour regarder de plus près sa réalité, pour enfin disparaître sous son regard fasciné et ému de ce rapport si vivant avec un objet virtuel qu'il ne reverra jamais.

En voyant ces 2 installations Sur-Natures et Fractal Flowers simultanément dans un même lieu, les brésiliens pourront voir les liens, mais aussi les grandes différences qui font l'originalité de ces deux œuvres.

Suzete Venturelli : Vous travaillez et réfléchissez dans ces œuvres, sur la question de la nature et de l'artifice. Sommes nous d'après vous, entré dans une ère où l'existence de la vie

artificielle est possible ? Une ère de l'après-nature ou d'une transnature, où nature et artifice peuvent coexister ?

Miguel Chevalier : Oui nous sommes en effet dans une ère où l'existence de la vie artificielle est possible, mes jardins virtuels en sont un bon exemple. Ces oeuvres, dont la générativité est issue de processus de vie artificielle, questionnent ce rapport entre nature et artifice. Ces jardins sont bien le reflet de notre monde actuel où la nature est de plus en plus conditionnée. Nombreux aujourd'hui sont les aliments que nous mangeons comme les légumes qui poussent dans des serres, espaces totalement artificiels. De même certains animaux comme les volailles ou les bovins sont élevés en batterie et conditionnés pour la production de leur viande.

Nous sommes bien dans une ère de l'après-nature ou d'une transnature, où nature et artifice coexistent et s'enrichissent mutuellement. Pour preuve, j'ai le projet de réaliser une installation pérenne « Fractal Flowers » fin 2009 au centre des Quatre Temps à La Défense à Paris. Ce jardin de lumière côtoiera un mur végétal dessiné par le paysagiste Patrick Blanc qui sera constitué de vraies plantes. Pour moi l'art contemporain est bien le reflet de ce monde artificiel que l'on vit au quotidien où réel et virtuel s'interpénètrent de plus en plus.

Suzete Venturelli : Considères-tu que la technologie fait partie de l'évolution de l'être humain, dans le sens darwiniste du terme ?

Miguel Chevalier : Oui, je considère que la technologie fait partie de l'évolution de l'être humain. Elle accompagne et influence l'humanité depuis toujours. Elle agit sur le processus de son évolution, en témoigne par exemple la naissance de la société industrielle. Le progrès technologique ne cesse de se développer à une rapidité inouïe. L'environnement de vie de l'être humain est constamment transformé et adapté.

Aujourd'hui les technologies de communication prolongent à l'échelle de la planète certaines fonctions du cerveau et du système nerveux : le processus d'acquisition, de stockage, de transformation et de transmission de l'information. C'est donc aussi, en un sens, le processus même de la pensée qui se trouve ainsi prolongé et amplifié. Ces technologies de l'information, avec les nanotechnologies et la biologie peuvent améliorer la condition humaine de manière spectaculaire en accroissant la disponibilité de la nourriture, de l'énergie et de l'eau et en reliant partout les individus et les informations. Je suis également conscient des dangers de ces nouvelles technologies, et de la modernité qu'il symbolise. Toute la difficulté est de ne pas voir ces progrès technologiques échapper au contrôle humain et que l'homme ne soit pas asservi par la machine.....

Suzete Venturelli : Vos oeuvres exposées dans de nombreux pays, intègrent l'interactivité. Quelles relations constatez vous entre le public et votre œuvre ?

Miguel Chevalier : Je m'efforce le plus possible de développer des formes d'interactivité intuitives et rapidement compréhensibles par l'ensemble du public. J'exclus dans mes oeuvres toutes formes d'interactivités dont le spectateur-acteur ne perçoit pas le résultat de ces gestes et n'en saisit pas le dispositif. Cette interactivité cherche à établir un rapport spontané entre l'interacteur et l'ordinateur. L'interacteur doit avoir l'impression qu'il maîtrise son geste, qu'il en suit les effets sur l'image, éventuellement sur le texte et le son. Ce rapport intuitif ne signifie pas non plus que l'interacteur n'ait pas un effort à fournir pour comprendre son geste, ne tente pas des expériences limites, ne fasse pas preuve d'intelligence, de sensibilité, bref d'un certain talent.

L'interactivité que je propose s'affranchit des rapports intimes qu'autorisent le clavier et la souris avec l'écran pour utiliser exclusivement des capteurs qui engagent le corps physiquement et sa mobilité dans l'espace. L'interactivité conduit le spectateur remplacé sur à ressentir le libre jeu du plaisir spontané, et le désir plus intellectuel d'explorer les potentialités de l'oeuvre pour en saisir la signification et la resituer dans le champ de l'art.

Ces oeuvres ont une dimension pédagogique et ludique. Pédagogique, car elles font redécouvrir à l'interacteur sa propre corporéité face à l'image en le plaçant dans des postures inhabituelles. Ludique, car cette interactivité peut être vécue à titre personnel ou partagée à plusieurs, dans les deux cas les effets n'étant pas les mêmes et les résultats toujours aussi surprenant.

La compréhension – et l'appréciation – des oeuvres d'art met toujours en branle, au-delà de l'émotion, des acquis culturels profonds, une éducation. Et de même que l'amateur de peinture apprend à mieux aimer la peinture en dépassant ses impressions premières, l'interacteur doit s'initier à ces pratiques nouvelles qui commencent à constituer une authentique culture. Je me rends compte que le public est de plus en plus familiarisé avec toutes ces formes d'interactivités, qui se sont considérablement enrichies ces dernières années avec l'utilisation par exemple des téléphones et des jeux vidéos pour les enfants.

Suzete Venturelli : Certains musées et collectionneurs ont-ils déjà acquis vos oeuvres d'art numérique génératives? Avez-vous des galeries qui vous représentent ? Comment se fait la conservation de l'art numérique ?

Miguel Chevalier : Oui, depuis 5 ou 6 ans des musées et des collectionneurs ont acquis plusieurs de mes oeuvres d'art numériques génératives et interactives comme les Sur-Natures ou les Fractal Flowers. Ces oeuvres sont présentées sur des écrans plasmas, qui sont fixés au mur comme des tableaux. Cet écran est bien sûr relié à un ordinateur. Pour un espace plus grand, ces oeuvres/installations sont projetées sur des murs ou au sol. Elles sont radaptées en fonction de cet espace, grâce à un ou plusieurs vidéoprojecteurs qui sont fixés aux plafonds. J'ai plusieurs galeries qui commercialisent mes oeuvres fixes ou génératives comme la Galerie Tarasiève en France, et à l'étranger notamment en Norvège et en Corée. Ces galeries montrent régulièrement mes créations soit dans leur propre espace soit sur des foires comme la Fiac à Paris ou Arts Brussels à Bruxelles en Belgique. L'acquisition de ce type d'oeuvres immatérielles est assez récente, car peu à peu les mentalités dans le monde entier évoluent sous l'effet de l'utilisation intensive des technologies de l'information, comme internet. Certains grands musées comme le Guggenheim à New York, le FNAC en France, la Fondation Beyeler à Bâle ou la Fondation Itau à Sao Paulo ont acquis des oeuvres de cette nature pour leur collection, ce qui conforte les collectionneurs privés à faire de même.

Quant au problème de conservation et de maintenance, l'oeuvre-logiciel est parfaitement indépendante du support de présentation. L'oeuvre-logiciel conserve ainsi tout son contenu et je la fais évoluer au fur et à mesure des nouveaux ordinateurs, écrans ou vidéo-projecteurs qui sont commercialisés. Si les supports de présentation de l'oeuvre deviennent obsolètes et ne peuvent être réparés, le musée ou les collectionneurs peuvent les remplacer par du matériel neuf et l'oeuvre peut ainsi continuer à être visible.