



## Méditerranées virtuelles ou les vertiges du temps, Christine Buci-Glucksmann, 2010

Publié dans *Seconde Nature*, Marseille – Miguel Chevalier & Charles Bové, Editions Apres, Paris, 2011

Vous arrivez ébloui par la lumière bleutée du soleil et de la mer sur cette place d'Arvieux des anciens docks saint-simoniens maintenant rénovés, et vous êtes saisi par cette immense sculpture inclinée, enroulée sur elle-même et brillant de tout son orange fluorescent. Telle une spirale inclinée de 18 mètres avec pour fondation un socle de 100 tonnes, elle figure à elle seule la Méditerranée. Celle des couleurs vives des bateaux, celle des formes des coquillages qui ont présidé à son élaboration, et celle de l'histoire de Massalia - la Marseille grecque des origines, vieille de 2600 ans. Point de repère, et désormais symbole de la ville, elle évoque une des premières formes de l'humanité et de la *mare nostrum* : la spirale du temps.

Et le jour devient nuit. Et là, tout est métamorphosé dans l'atmosphère poétique et irréelle d'un jardin virtuel inspiré de la flore méditerranéenne, projeté sur les docks par 28 mètres de haut. Une immense peau digitale, où les plantes et les fleurs immenses naissent, montent, se mélangent, tombent, meurent et renaissent, hérissées de leurs piquants et de leurs formes fractales presque abstraites, toujours en devenir, et toujours transformées par vos déplacements. Un temps éphémère et infini, un temps interactif, et surtout ce temps d'un jardin cosmique méditerranéen, recréé par la technologie la plus contemporaine. Comme si la nature poussée à son extrême artifice pouvait retrouver le tremblement des fleurs et des feuilles, toute une poétique de la méditation qui m'évoque le Japon.

Le plus solide de l'acier dans une inclinaison en quasi équilibre apparent, et le plus léger dans une immatérialité insaisissable et fluide : on se trouve là devant un défi technologique et artistique sans précédent, qui a exigé la collaboration d'ingénieurs et d'un projet artistique de plusieurs années mené à bien dans ses différentes étapes. Toute une expérience, une aventure et un cheminement artistique et intellectuel à refaire.

### **1 - Le temps de l'oeuvre : la sculpture.**

Au départ donc, des dessins et puis une série de maquettes, qui laissent voir l'élaboration de la forme comme du projet. Ici, un mouvement tournant sur soi, là une inclinaison, ou un jeu d'ombre et de lumière. Et partout un imaginaire maritime : une conque, un coquillage devenu gigantesque, avec ses lames et le dedans-dehors de sa surface enroulée autour d'un axe central tenant sur un socle, et portant à son extrême la future cabine de projection. Un double enjeu assumé : la sculpture d'acier sera inclinée et la forme reviendra sur soi dans un fragment de spirale. Calcul des ingénieurs pour cet énorme cube de béton destiné à l'ancrer et à équilibrer la masse lisse et asymétrique de la sculpture. Travail de tous, où l'on découvre dans les maquettes le squelette d'acier proche de ceux des bateaux, qui « tiendra » l'ensemble.

Visites d'ateliers avec Miguel Chevalier et Charles Bové, premier essai de la forme, si grande que l'on peut l'explorer à hauteur d'homme. Et puis la voilà recouverte de sa surface lisse, montée et assemblée par plaques comme un ruban. A terre ou mise sur une de ses faces, elle tourne comme un immense ovni extra-terrestre, aussi haut que plusieurs étages de maison. Encore fallait-il la peindre, dans cet orange anti-rouille brillant des bateaux. Et puis la transporter : deux jours de Beaucaire à Marseille, par convoi exceptionnel...Restait alors le plus difficile : la hisser avec une grue, pour la river sur son socle/écrin, l'encrant dans la place. On reste émerveillé par le projet réalisé, et tous ces exploits techniques et technologiques, tant la sculpture habite désormais la place et la transforme en une sorte d'évidence urbanistique. Un immense coquillage ou une lame de corail artificiel devenus paysage.

En choisissant la spirale comme matrice, Miguel Chevalier et Charles Bové ne renouaient pas seulement avec une des formes plastiques et architecturales qui ont marqué l'histoire de l'humanité et de Marseille, du néolithique au baroque. Ils ont choisi, comme l'avait fait Robert Smithson dans *Spiral Jetty*, une forme environnementale capable d'investir l'espace-temps. Ouverte et fermée, elle dessine une ligne flux et univers, qui rejoint ce que Gilles Deleuze appelait « les espaces lisses ». Mouvement de la mer ou dunes du désert, ces espaces se définissent par leur valeur rythmique, et leur capacité de se prolonger à l'infini. Car, lorsque vous tournez autour de cette spirale, elle tourne avec vous comme la vie. Tel un phare dans l'espace urbain, elle attire immédiatement par sa verticalité cosmique et son enroulement incliné comme une voile de bateau sur la mer toute proche.

Or, c'est ce même infini du temps que l'on retrouve de nuit dans le jardin virtuel projeté, où chaque image, chaque instant est nouveau toujours présent et toujours perdu. Car à la différence de la vidéo, le virtuel ne revient pas en boucle : il est infini dans sa programmation même. On ne voit jamais deux fois la même image, et tout est dans une métamorphose permanente. Une autre aventure et une autre expérience sensorielle commence. Celle d'une image-flux, d'une image temps sans horizon, à même la lumière.

## II- Le temps virtuel du jardin méditerranéen.

Des plantes et des fleurs, comme dans toute l'histoire de l'art, des Vanités au monde aquatique et quasi abstrait des Nymphéas de Monet. Mais ici, palmiers et cactus se surimpriment, croissent, grimpent, fleurissent et bougent comme de curieux animaux aux formes articulées, aux pseudopodes organiques et robotiques abstraits, qui évoquent autant la terre que la mer. Car vous êtes dans un monde totalement virtuel, crée à l'ordinateur, et généré sur 28 mètres de hauteur par 14 mètres de largeur, grâce à trois vidéoprojecteurs de grande puissance qui habillent la surface des docks d'un tissu mouvant de lumière. Pas d'horizon, mais une fluidité instable et transparente, qui aurait plu à un Moholy-Nagy, lui qui « rêvait d'appareils permettant de projeter des visions lumineuses dans les airs ». Telles sont ces *Secondes Natures* : une nouvelle aventure de « la vision lumineuse » où nature et artifice se conjuguent, dans des cycles d'été et d'hiver, de vie et de mort.

A l'origine, un logiciel génératif inédit composé de seize « graines virtuelles », sorte « d'herbier numérique »<sup>1</sup> fait de formes dessinées traduites en algorithmes. Car le virtuel implique un nouveau processus de création, où l'idée formelle donne naissance à une véritable écriture numérique faite de calcul, à partir de pixels et de modèles fractals découverts par Mandelbrot<sup>2</sup> qui utilisent une géométrie non-euclidienne et non linéaire. Irrégulières comme une côte géographique ou un chou-fleur, les fractales possèdent une loi interne : chaque partie, fût-elle, infime, ressemble au tout.

C'est dire qu'ici science et art sont inséparables, et que la projection de Marseille sur les Docks est le fruit de plus de vingt ans de recherches, d'installations, d'expérimentations et d'expositions en galeries, dans des centres d'art ou musées, et dans l'espace public en France

<sup>1</sup> Jean-Pierre Balpe, Miguel Chevalier, *L'herbier* Gallimard, 2009.

<sup>2</sup> C.f. Mandelbrot : *Les objets fractals*, Flammarion, 1995.

comme à l'étranger. Des Sur-Natures (2003) aux Fractal flowers (2008), les installations de réalité virtuelle interactives se sont multipliées, de Buenos-Aires à Paris, de Lisbonne à Singapour, de São Paulo à Séoul... Fractal Flowers in vitro 2008 est une création qui combine déjà le numérique et l'architecture, le réel et le virtuel, par le biais d'une serre sur les parois de laquelle poussaient des fleurs de lumière (Place de la Mairie du IVème, Paris). Sans oublier la projection pérenne d'un jardin Fractal Flowers à Séoul depuis 2008, sur le quai de la rivière Cheonggyecheon. Cet été 2010 encore, les Fractal Flowers habillaient de leur lumière artificielle le fond d'une carrière/caverne toute platonicienne au Mas de la Pyramide à Saint-Rémy-de-Provence.

Vêtir le réel pour le métamorphoser par la seconde peau d'un « impressionnisme numérique » revisité, avec toutes ses variations de formes et de lumière, n'est-ce pas changer notre relation à la nature et à l'urbain, dans un défi permanent de passages de frontières et de multiplication des contextes ? Car ici, sur fond blanc lumineux, le jardin méditerranéen se joue de toutes les formes et d'une symphonie de couleurs électriques. Fleurs rouges immenses occupant presque toute la largeur du mur, fleur violacée avec ses zigzags fuschia en étoile, fleur de soleil ou fleur d'un bleu intense, cactus aux éclats rouge orangé rappelant la sculpture ou palmiers grimpant sur toute la hauteur pour mieux s'épanouir : le jardin méditerranéen, que l'on peut voir aussi des escaliers entourant la place, est un enchantement permanent où tout s'incline, bouge et se métamorphose. En apesanteur, il évoque l'air ou le flux et reflux de la mer, au point que telle feuille verte et rouge pixelisée, file à l'horizontale comme un poisson. Quand telle autre surgit et tourne de son mouvement kaléidoscopique quasi organique, comme une étoile de mer devenue folle. Fleurs animalières ou fleurs anatomiques se mélangent, et luttent, tel un « cactus-hérissou » qui zèbre tout l'espace, poussant du haut comme du bas. Toute une série d'entre-mondes, où ciel et mer échangent leurs flux, et même leurs images-flux.

Mais surtout, grâce à deux caméras infra-rouges, cette Méditerranée virtuelle et interactive de vos rêves se transforme avec vos propres déplacements. Vous tournez autour de la sculpture, et voilà les fleurs qui tournent sur elles-mêmes. Un tramway arrive, et provoque un vent virtuel, faisant passer de la plénitude de l'été au dépouillement de l'hiver. Peu à peu les corolles des fleurs tombent pétale à pétale, les arbres s'inclinent et les feuilles chutent en une pluie poétique, proche de celle des fleurs de cerisiers du Japon. Comme si le virtuel pensait que le temps existe. Si bien que le jardin, en ses moments saisonniers, devient une immense métaphore de la vie et de la mort. Comme l'écrivait Bokusui, dans un haïku :

« Tout près de moi voilà ce que m'ont dit les fleurs de l'automne  
Ce qui a disparu, toujours nous le regretterions »

Mais ici, ce n'est qu'un regret momentané. Soudain le jardin renaît, et se développe à la recherche de sa splendeur estivale, transformant une fois de plus le regard sur la ville. Je pense alors à ce paradoxe du numérique. S'il peut modifier l'imaginaire, et créer toute une circulation transculturelle qui dé-localise l'art, à l'opposé il transforme également des lieux connus en lieux « inconnus », en créant une véritable poésie du rêve et du temps qui touche directement le spectateur. Et n'est en fait que pure lumière.

### **III- Le spectateur ou les vertiges du temps.**

Vous êtes donc de nuit, happé par l'éclairage de la place, les reflets de la sculpture et ce jardin virtuel qui évoque pour vous toutes les Méditerranées, celles d'Occident comme d'Orient. Et vous vous dîtes comme le personnage du Jardin des sentiers qui bifurquent de Borges : « Je me sentis pendant un temps un perceuteur abstrait du monde ». Un monde où la distinction du réel et du virtuel vacillent. Car toutes ces textures et touches lumineuses, tout ce devenir fait plante, toute cette pluralité des espaces et des temps vous assaillent, et vous

transforment. Il y a là tout « un bloc de devenirs » avec leurs symbioses, leurs alliances, et leurs combinaisons entre les règnes hétérogènes du cosmos. Sensation visuelle, sensation haptique (haptô : toucher), sensation motrice : toute une expérience polysensorielle vous envahit. Et peu à peu, vous êtes pris dans un léger vertige, et dans ce plan flottant vous devenez indirectement l'auteur de l'œuvre, comme le voulait Duchamp.

Entre virtuel et actuel, dans les superpositions infinies et saturées de ces images cristallines, vous vivez un temps multiple aussi léger que la chute des feuilles qui vous envahit. Vous rêvez, et vous êtes pris peu à peu dans une méditation philosophique sur l'existant. Virtuel ou réel ? Etre ou non être ? Présent ou déjà passé ? Artificiel ou naturel ? Ou plutôt, une Seconde Nature, vouée à un temps saisonnier. Car le temps est ici programmé. En été, une immense floraison, en hiver des plantes décharnées. Si bien que le temps du jardin et votre temps contemplatif se mélangent, dans un éphémère qui n'est rien d'autre que la modulation et le fréuissement d'une transparence de lumière diaphane. L'immense solidité de la sculpture se perd dans ce monde terrestre et aquatique, où tous les bleutés violacés évoquent nuages et vagues mêlés. Entre fixité et mobilité, territoire et perte du lieu, l'image est un écran, et l'écran un voyage dans un paysage réinventé.

Tel est ce néo-baroque technologique, qui renoue avec les turbulences, les courbes et la peinture lumineuse du baroque historique, qui marqua l'histoire culturelle de Marseille. Et vous comprenez peu à peu qu'une telle œuvre implique une véritable révolution artistique et technologique. Désormais l'aléatoire, le hasard et l'indétermination, font partie des programmes virtuels, comme les palettes de couleurs, sortes de banques de données qui peuvent se mélanger en leurs gammes et leurs variations infinies. La croissance du jardin se multiplie alors avec la combinatoire des procédures, pour engendrer ce réseau végétal où « il faut saturer chaque atome », comme le voulait Virginia Woolf. Et si toute modernité a privilégié l'individu et le « voir à partir de soi », ici l'on voit à partir du monde. On est même « à l'heure du monde », dans la projection et la circulation infinie des images et des déplacements.

Vous revenez alors à la Place d'Arvieux en plein jour : la sculpture se dresse là toute voile déployée et enroulée, comme un bateau ou un phare qui domine la Méditerranée si proche. Et vous voyagez encore, cette fois-ci vers l'origine, celle du marin grec, le Protis de la légende, qui venu de Phocée (près de l'actuelle Izmir) fonda Massalia. Et comme toute origine est mythique, vous apprenez que Marseille est née de l'amour d'une Princesse pour ce voyageur des mers, véritable trait d'union de toutes les Méditerranées, orientales et occidentales, réelles et virtuelles. Alors un autre ionien, Héraclite, vous donne la clef chiffrée et calculée de ces Secondes Natures et de leur poétique des multiplicités :  
« L'harmonie cachée vaut mieux que l'harmonie visible ».