



Entretiens avec Patrick Imbard

CONSTRUCTION

Patrick Imbard : Aujourd'hui, tu es un artiste plasticien reconnu, quel est l'origine de ton engagement dans l'art ?

Miguel Chevalier : Enfant, j'ai eu la chance de beaucoup voyager en raison de la fonction de mes parents qui côtoyaient le milieu de la création contemporaine. J'ai passé mon enfance entre la France et le Mexique où mon père était universitaire. Il travaillait à la rédaction d'une thèse sur l'Amérique latine. C'est d'ailleurs ce qui l'avait conduit à s'installer au Mexique, d'où mon prénom Miguel.

J'ai pu fréquenter de grands artistes muralistes tels Alfred Siqueiros ou Rufino Tamayo, qui venaient régulièrement à la maison. Luis Buñuel, réfugié politique, nous parlait du surréalisme. Il était venu projeter chez mes parents son film *Le Chien andalou*, et cela m'avait beaucoup impressionné. Je me souviens de l'architecte Luis Baragan 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 marqué. Octavio Paz, André Malraux, Fernand Braudel, Paul Rivet, ainsi que de nombreuses autres personnalités du monde des lettres qui étaient souvent de passage au Mexique, ont certainement contribué à mon éveil artistique lorsque j'étais enfant. Je n'avais pas conscience de ce ferment culturel, et n'est que par la suite que je me suis rendu compte que toutes ces relations avaient jouées un rôle important dans mon éveil intellectuel.

Patrick Imbard : Après ton enfance au Mexique, as-tu gardé des relations avec la communauté intellectuelle franco-espagnole ?

Miguel Chevalier : Après notre installation au Mexique, j'ai suivi mes parents à Madrid, et c'est là que j'ai découvert, adolescent, loin de l'avant-garde rencontrée au Mexique, les trésors de l'architecture churrigueresque et la peinture de la vieille Europe. Je passais beaucoup de temps à visiter des églises et des musées. Goya m'a beaucoup dérangé, ses peintures bien évidemment, mais surtout son œuvre gravé, qui a été pour moi un choc émotionnel. Je crois pouvoir dire que cette technique de reproduction, au service d'une série comme *Les Caprices*, *Les proverbes*, ou *Les Désastres de la guerre*, a éveillé ma curiosité. L'œuvre gravé de Goya comme l'œuvre sérigraphié de Warhol m'ont profondément interrogé. Certains voient une filiation évidente de mon travail avec ces artistes.

Patrick Imbard : Est-ce que Paris a compté pour toi ?

Miguel Chevalier : Évidemment Paris a été une révélation. J'étais admis au concours de l'École nationale des beaux-arts où je profitais de mon temps libre pour découvrir la ville, son rythme et sa culture. L'étranger que j'étais un peu s'émerveillait de tout. Ma curiosité était perpétuellement sollicitée. J'aimais sortir des sentiers battus et pousser les portes d'endroits

pour moi insolites. Pêle-mêle je me souviens du cimetière du Père-Lachaise, de la maison de verre de Chareau, des grands magasins où encore du musée Gustave-Moreau. Le centre Pompidou m'a permis de comprendre la modernité de certains artistes avec lesquels je devenais familier. Cet endroit magique devenait mon quartier général. Inutile de dire combien la rétrospective de Marcel Duchamp en 1977 et les grandes expositions Paris-New York, Paris-Moscou et Paris-Berlin m'ont ouvert des perspectives. L'enseignement que j'avais reçu tout au long de mes études me paraissait de grande qualité mais en même temps en décalage par rapport aux technologies de notre temps. Mes recherches s'orientaient déjà vers les nouvelles technologies, mais il n'y avait aucun atelier informatisé dans les écoles d'art en France.

Patrick Imbard : À cette époque, te sentais-tu parisien ?

Miguel Chevalier : En fait, si Paris m'a beaucoup apporté, je ne me sentais pas uniquement parisien et français, me considérant appartenir davantage à mon temps qu'à un lieu géographique précis. Mon parcours m'avait bien préparé à cela. Et cette idée m'est plus que jamais chère.

Patrick Imbard : J'ai fait ta connaissance au début des années quatre-vingt à New York. C'était au Pratt Institute où tu étais étudiant. Dans l'atelier qui t'accueillait, il n'y avait pas le désordre habituel des lieux où l'on peint. Il n'y avait ni châssis, ni toiles, ni pinceaux, ni tubes de peintures. Seules des chaises se trouvaient devant des écrans d'ordinateurs. À peine installé au cœur de cette machinerie silencieuse, tu faisais apparaître et disparaître sur des écrans, comme un magicien, des couleurs, des formes que je trouvais bien singulières. En un instant tu avais fait naître plus d'images sur tes écrans que tous les peintres des ateliers voisins en une année universitaire. À cette époque, et j'ai l'impression qu'il y a de cela plus d'un siècle, que cherchais-tu à New York ?

Miguel Chevalier : J'étais en effet à New York en 1983. C'était juste après mon diplôme des beaux-arts de Paris. Je recherchais entre autre des équipements performants et surtout une accessibilité aux nouvelles technologies. Évidemment, ces nouvelles technologies dont peu de gens parlaient se mettaient timidement en place. Mais elles n'étaient pas pour autant accessibles à tous. À moins d'être technicien programmeur d'une chaîne de télévision ou ingénieur au CNRS.

Patrick Imbard : Et puis, pour être franc, le milieu de l'art en France se montrait sceptique vis-à-vis de ces nouvelles technologies dont on ne mesurait pas encore l'importance ?

Miguel Chevalier : Cette réticence était tellement omniprésente que j'avais l'impression qu'en France on était isolé, et c'est pourquoi, dans ce climat peu stimulant, je me suis dirigé en toute logique vers les États-Unis, qui me proposaient des structures d'accueil mieux adaptées à mes ambitions plastiques. Et je suis arrivé à New York début 1983. C'était la pleine effervescence culturelle, mais là aussi, on regardait davantage la peinture que ces nouveaux modes d'expression émergents sur lesquels je voulais travailler. C'est à partir de là que j'ai pris conscience que tous les modes d'expression, peinture, photo, vidéo, allaient être profondément bouleversés dans un proche avenir par la vague déferlante du numérique. D'où ma soif d'explorer ce domaine. J'ai compris aussi que cet outil était la base d'une démarche structurellement originale dont il fallait immédiatement saisir les enjeux. J'ai pu accéder au premier logiciel de dessin sur ordinateur au Pratt Institute et à la School of Visual Art, qui venaient tout juste de créer un département d'infographie.

Patrick Imbard : Quelle était ta position par rapport à la peinture et aux avant-gardes ?

Miguel Chevalier : Pour moi, j'avais la conviction que les avant-gardes avaient exploré tous les champs possibles de la création picturale et que pour un jeune artiste de moins de trente ans, régénérer un propos pictural à l'aide de la peinture à l'huile était une gageure. Inutile de dire que mes intuitions et mes propos paraissaient impertinents. Et que cette impertinence était à contre-courant de la mode, qui redonnait à la peinture la place prépondérante qu'elle avait perdue avec les conceptuels de la décennie précédente.

Patrick Imbard : Mais pourtant l'histoire de l'art n'a jamais cessé pour toi d'être une source d'introspection ?

Miguel Chevalier : Évidemment, mes études d'histoire de l'art m'ont montré combien des artistes comme Eugène Delacroix, Gustave Moreau, Claude Monet ou Georges Seurat ont été importants et visionnaires. Le problème de la division de la touche picturale qu'ils ont abordé se repose aujourd'hui presque dans les mêmes termes avec le numérique, qui est la synthèse optique de la ligne et de la couleur. Le rapport qui existe entre les théories de Chevreul et de Seurat est le même qui existe aujourd'hui entre les théoriciens de l'image de synthèse et moi. Le pixel (picture element) serait l'équivalent de la touche picturale, c'est bien leur juxtaposition qui donne la couleur et la ligne.

Patrick Imbard : L'outil informatique est-il pour toi le moyen idéal pour réfléchir, revisiter et recréer un nouveau monde en conformité avec la société actuelle ?

Miguel Chevalier : Plus encore, j'ajouterai que l'outil informatique est un fabuleux dictionnaire de formes et de couleurs qui fait éclater l'image, la modifie et la régénère. Ses possibilités sont illimitées et en perpétuelle transformation. Mon travail séquentiel, de variations et de mise en boucle, utilise tout ce que cet outil me propose. L'ordinateur, est une plate-forme entre la peinture, la photographie et la vidéo. Il est aussi un moyen d'expression à part entière, puisqu'il permet ce que les autres médias n'ont jamais permis.

Patrick Imbard : Par exemple ?

Miguel Chevalier : Retranscrire notamment la notion du direct, la notion du temps réel par rapport au temps différé. Comme autre exemple je peux citer encore la notion du réseau. Cette notion est au cœur de mon travail, je lui réserve une place privilégiée tant avec Méta-cité, qu'avec Transit ou Interconnexions. Il est clair qu'aucun moyen d'expression traditionnel est suffisamment valide pour prendre en charge le caractère immatériel de cette notion de réseaux et de flux. La serre botanique m'a permis d'exprimer à cet égard de nombreux concepts immatériaux.

Patrick Imbard : Peux-tu t'expliquer sur ce point ?

Miguel Chevalier : Les serres retiennent mon attention parce qu'elles résultent d'un système de construction particulier où se rencontrent nature et architecture. Ce n'est pas par hasard si sir Joseph Paxton était à la fois jardinier, ingénieur et architecte. Au début du XIXe siècle, il avait mis au point un type d'élément préfabriqué en verre monté sur châssis métallique, ce qui permettait la construction en un temps record d'un bâtiment merveilleux tel l'immense pavillon du Crystal Palace, édifié en moins de six mois pour l'Exposition universelle de 1851. C'est donc dans la société industrielle naissante, et peut-être grâce à Paxton - un jardinier - que l'architecture moderne allait développer ces principales théories fonctionnalistes. Dans ce nouveau réservoir de formes symboliques, la serre, lieu métaphorique par excellence, s'impose

d'elle-même parce que c'est, à mon sens, un monde artificiel, clos et transparent, un espace privilégié et protecteur.

Patrick Imbard : Quel lien la serre entretient-elle avec le baroque et le classicisme ?

Miguel Chevalier : J'ai observé que cette société industrielle faisait naître, en même temps qu'une rigoureuse architecture fonctionnelle, un certain art de la courbe et de la contre-courbe sous la forme d'ouvrages en fer forgé. C'était une sorte de végétation grimpante et envahissante qui prenait pour tuteur toutes poutrelles métalliques un peu trop droites. Cette ornementation végétale, que j'ai appelée baroque, sur des structures architecturales rigoureuses, que je qualifie de classique, fait naître une tension.

Mies Van der Rohe a été l'un des premiers à gérer cette tension entre le végétale et la stricte rigueur fonctionnelle, en proposant, au xxe siècle le « mur-rideau ». La construction était réduite à une parfaite forme géométrique constituée de parois de verre réfléchissant l'environnement. Bien sûr, c'est en pensant à tout cela que la serre m'est apparue comme une évidence. J'en profite pour faire remarquer que Jean-Pierre Raynaud, qui s'est intéressé à la serre, fut à ses débuts jardinier. La serre qu'on retrouve dans cette série intitulée Baroque & Classique est une allusion à la fois au paysage de la cité moderne et au paysage naturel qu'elle renferme. La nature qu'elle protège devient objet de vénération, totalement coupé du monde réel. J'ai ainsi l'impression d'explorer le paysage que je crée au fur et à mesure de mes besoins. Je passe de la réalité figurative au monde virtuel qui nous fait rêver. J'évoque sans cesse cette rencontre entre deux complémentaires qui seraient, d'un côté l'image de l'arbre et de son feuillage pour le baroque, de l'autre, la structure métallique de l'architecture de verre pour le classique. Baroque et classique rythment à la façon d'un métronome toute notre histoire des formes, et de cette observation je tire la leçon.

Patrick Imbard : En d'autres termes, le classique s'apparente-t-il à une grille qui serait l'abscisse alors que le baroque en serait l'ordonnée ?

Miguel Chevalier : J'aime assez cette formulation parce que toute ligne peut s'exprimer par une formule mathématique. J'ajoute que les pixels sont les éléments de base de l'informatique. Leur juxtaposition qui forme une ligne de carrés lumineux trouve son équivalence par une formule mathématique. Paul Virilio a écrit que « le pixel renouvelle le boulon, le rivet, où l'œil du téléspectateur glisse le long d'une perspective électronique infinie. Cette architecture de lumière n'est plus guère que la mémoire d'une trame, un système séquentiel, modulaire ou matriciel ». Cette phrase me plaît dans la mesure où elle décrit toute l'ambition des pièces de ma première série intitulée Baroque & Classique.

Patrick Imbard : Plus concrètement, comment à partir de ces concepts tes œuvres se présentaient-elles ?

Miguel Chevalier : Au tout début, lorsque mon œuvre était encore expérimentale, l'image qui apparaissait sur l'écran était photographiée et retravaillée à la main. J'intervenais manuellement, comme autrefois le photographe peignait directement sur la pellicule pour appuyer la couleur que la technique photographique ne pouvait pas rendre. Puis le négatif peint était projeté à l'aide d'un projecteur à diapositives. J'obtenais de grands formats suivant les possibilités du lieu. Puis la technique de la sérigraphie m'a permis de matérialiser certaines œuvres et de les fixer dans le temps. In vitro se présente sous la forme d'une image sérigraphiée sur du verre armé, lequel renvoie à l'idée de transparence du vitrage de la serre et de l'écran de l'ordinateur. En même temps, je produisais une série sur des panneaux de bois en aggloméré, dont la composante devait suggérer le traitement que j'avais fait subir à l'image. Cela me satisfaisait d'autant plus que c'était la seule façon que j'avais à ma disposition pour

réglé momentanément le problème de la surface de l'image, que je jugeais, trop glacée et trop parfaite. Le grain de l'aggloméré donnait à la surface picturale un velouté qui absorbait la lumière extérieure et conférait une sorte de sensualité à l'œuvre. Bien plus tard, le caisson lumineux ou back-light était aussi une réponse à ce problème du reflet de la lumière extérieure sur la surface lisse de l'œuvre.

Patrick Imbard : Mais je crois que tu n'en es pas resté là ?

Miguel Chevalier : En effet, j'ai dépassé ce stade de peinture sur aggloméré pour aborder des formats plus grands. J'ai souhaité alors utiliser un robot à peindre qui, par projection d'encre pilotée par ordinateur, permettait de sortir du petit format. La main n'intervenait plus, en abolissant la pratique mécaniste de reproduction de l'image je passais définitivement à l'ère de sa reproductibilité électronique. Une nouvelle étape était dès lors franchie. J'utilisais le support d'une toile agrafée à même le mur. En juxtaposant plusieurs toiles, je pouvais ainsi agrandir à l'infini le format de mes œuvres. Effet de serre est une pièce composée d'une serre à l'intérieur de laquelle sont disposés des téléviseurs. Sur ces écrans, on peut voir une vidéo en boucle qui est une invitation à un voyage au sein de la dimension organique. Plantes artificielles et architecture de métal se retrouvent en un même lieu télévisuel, ultime référence au baroque et au classique.

Patrick Imbard : Ces nouvelles œuvres grands formats adaptées aux lieux et celle intitulée Effet de serre n'étaient-elles pas une nouvelle opportunité pour aborder l'installation ?

Miguel Chevalier : Oui, mais je préfère au mot installation l'expression œuvres in situ, parce qu'elle rend plus évident l'idée d'une relecture du lieu.

Patrick Imbard : Lieu et œuvres se confondent dans l'écart de leurs différences. Le virtuel promotionne le réel jusqu'à nous perdre dans l'illusion de notre rapport au vécu.

AUTRES NATURES

Patrick Imbard : Autres Natures est-il la suite logique de Baroque & Classique ? Dans quelle mesure ton séjour au Japon t'a-t-il influencé ?

Miguel Chevalier : Autres Natures est lié à mon séjour à Kyoto. Kyoto est aussi la ville des temples et des jardins, que je regarde comme le lieu par excellence de tous les conditionnements. Leurs parfaites maîtrises sont en soi des univers de synthèse qui ont bien évidemment fait évoluer ma création. Ces univers ne sont pas sans rappeler l'univers que j'avais déjà développé avec les serres botaniques dans la série Baroque & Classique. Le jardin japonais est un monde de l'artifice où tout est maîtrisé : de l'organisation de l'espace à la croissance des arbres. Et cela, conformément à l'éthique bouddhique. La recherche du juste équilibre entre le sauvage et l'artifice, l'ordre et le chaos est une préoccupation constante. De même, en utilisant des algorithmes fractals - qualifiés par les scientifiques d'attracteurs étranges -, j'ai tenté de mesurer l'amplitude du rapport que l'on retrouve dans la quête du Ma japonais, avec la notion du passage entre la réalité et le rêve, le présent et le passé, entre la mémoire et l'imaginaire. C'est dans cette mesure que mon séjour au Japon m'a ouvert des perspectives inédites.

Patrick Imbard : L'Histoire est jalonnée de retours à la nature, d'Aristote aux romantiques. Ce troisième millénaire est placé sous le signe de l'écologie. D'où une nouvelle alliance avec notre environnement. Ce nouveau pacte avec la nature nous conduit à recréer les conditions d'une

symbiose entre l'homme et la nature. Toutefois, tu as représenté la nature d'une façon totalement abstraite, comme par exemple dans l'installation vidéo Pixels de neige ?

Miguel Chevalier : Pixels de neige est un titre qui indique le passage du numérique (avec le mot pixel) dans l'univers analogique de la vidéo. Le mot neige renvoie à ces faisceaux d'électrons qui s'entrechoquent de manière aléatoire et saturent l'écran d'une multitude de points noirs et blancs. La poésie du mot neige m'enchanté. Cette installation vidéo est composée de cinq tableaux brefs qui sont autant d'allusions au jardin Rioanji de Kyoto, au pointillisme et à l'art minimal. En l'absence de toute image sur un écran vidéo allumé persistent une texture et un bruit. Cette matière parasite de l'image - la neige - m'a inspiré pour créer des variations : du point à la ligne, des mosaïques aux codes barres, des scintillements aléatoires aux alignements rigoureux.

Patrick Imbard : Existe-t-il un rapport entre Pixels de neige et les installations Le Grand Verre/Nature liquide et Turbulence numérique que tu as présentées à la Stadt Gallery de Stuttgart ?

Miguel Chevalier : Le Grand Verre/Nature liquide et Turbulence numérique sont mes premières œuvres interactives et totalement numériques. Mais les images ne se déroulent plus de manière linéaire grâce à une bande vidéo, comme dans l'installation Pixels de neige. Des images en deux dimensions et en trois dimensions installées sur le disque dur évoluent en temps réel, et leurs mouvements peuvent être modifiés à tous moments par le public, par l'intermédiaire d'une souris mise à leur disposition. Évidemment le titre Le Grand Verre fait référence à l'œuvre de Marcel Duchamp, dont je retiens l'idée de la transparence.

Patrick Imbard : Techniquement, ces œuvres ont-elles posé des problèmes ?

Miguel Chevalier : Le logiciel qui permet le fonctionnement de ces installations a nécessité la participation d'un spécialiste en informatique. Éric Wenger a accepté de m'assister techniquement pour écrire ce logiciel. Ce travail d'équipe m'a beaucoup apporté puisqu'il m'a permis d'aborder des œuvres encore plus élaborées par la suite. Ces réalisations m'apparaissent comme un territoire vierge à explorer. Ces œuvres constituées d'algorithmes génèrent des images qui ont pour potentiel d'être perpétuellement en devenir. Elles abolissent la fixité de l'image, qui tend vers l'immatérialité. C'est une manière d'exprimer le virtuel.

Patrick Imbard : Comment ces pièces se matérialisent-elles ?

Miguel Chevalier : Ces pièces apparaissent soit comme un paysage magique, soit sous la forme de fleurs, que j'ai appelées poétiquement Pensées numériques, retenant le double sens du mot pensée. Les fractales forment une géométrie, qui perpétue, d'anamorphoses en métamorphoses, une nouvelle tension entre forme et informe, figuration et dé-figuration. Ils cristallisent cette nouvelle possibilité de la représentation du vide et de l'infini.

Patrick Imbard : Yves Klein et Fontana n'avaient-ils pas déjà abordé ces questions des frontières du pictural ?

Miguel Chevalier : Yves Klein et Fontana préfigurent cette approche métaphysique de l'œuvre, mais mes créations purement numériques sont autre chose. Mes œuvres sont autant de citations et de métaphores, qui prennent en charge les mécanismes de dissolution et d'atomisation. Leur trame directrice est une grille (1 x 1, 2 x 2, 4 x 4, 8 x 8) qui permet aux images de se liquéfier, selon des principes constants mais illimités dans leurs combinaisons. Autogénération, simultanéité, jeux d'échelle, systèmes en réseaux sont les nouveaux possibles

de mon imagerie proliférante. J'aime quand ces microcosmes artificiels favorisent la diversité des points de vue. Il y a quelque chose du domaine de l'automate cellulaire, et peut-être de l'évolution cyclique de la vie...

Patrick Imbard : Quelle est l'ambition de ton projet Arcadie - Jardin eau numérique face à ces installations interactives que sont Pensée numérique et Nature liquide ?

Miguel Chevalier : Arcadie - Jardin eau numérique est un projet pour une réalisation à l'extérieur, alors que Pensée numérique et Nature liquide sont des pièces d'intérieur. Arcadie - Jardin eau numérique est une folie, au même titre que le désert de Retz au XVIII^e siècle ou les jardins de Bomarzo dans les environs de Rome ou encore le monstre de Niki de Saint-Phalle et Tinguely à Milly-la-Forêt. Arcadie est née d'une rencontre avec l'architecte-philosophe Adrien Sina...

Patrick Imbard : Peux-tu décrire ce projet d'espace environnemental ?

Miguel Chevalier : Ce projet d'espace environnemental que j'ai décrit dans Opus et dans Art et Architecture est composé d'un amphithéâtre et de trois labyrinthes. La circularité de l'amphithéâtre est rythmée de jets d'eau, d'images et de sons. Son centre est mi-aquatique, mi-végétal. Le côté aquatique est symbolisé par un bassin autour duquel se trouvent des vasques qui reçoivent de l'eau. La périphérie de ce bassin est ponctuée de structures en acier qui maintiennent en tension huit œuvres dédiées aux dieux de la mythologie grecque. Le côté végétal est symbolisé par un bouquet d'arbres de synthèse. Une passerelle suspendue permet aux visiteurs d'accéder aux labyrinthes. C'était une invitation à un voyage initiatique vers la lumière, l'air et le feu.

Patrick Imbard : Cette folie n'est-elle pas en référence à la villa Hadriana à Rome, aux salines de Ledoux ou au théâtre d'eau du château de Versailles ?

Miguel Chevalier : En référence à toutes les folies qui traitent du problème de la circularité, en soulignant que le labyrinthe est un idéogramme, tout comme le jardin sec japonais, qui est l'écriture d'un lieu où l'homme n'a jamais accès que par la pensée et l'imaginaire. Ce projet a été d'autant plus important qu'il a ouvert des perspectives en matière de géographie aérienne des lieux. Une vision cartographique de la terre devenait possible. J'étais Icare survolant un labyrinthe multidimensionnel fait de matière, de lumière et de couleur.

ORO NEGRO

Patrick Imbard : Une suite d'expositions intitulées Oro negro a été particulièrement remarquée dans les musées nationaux de Caracas, Maracaibo, Bogota et Mexico. Tu avais fait une mise en scène d'objets très différents de ce que nous avons l'habitude de voir dans tes précédentes expositions. On y découvrait des barils, des tuyaux concentriques, des réservoirs de pétrole lourd. En quoi ces expositions étaient-elles polémiques auprès du public ? Qu'apportaient-elles de nouveau par rapport à tes travaux des séries Construction et Autres Natures ?

Miguel Chevalier : D'abord il convient de préciser qu'Oro negro est un ensemble de pièces qui constituent une suite autonome. Ces pièces ont fait l'objet d'une installation spécialement conçue pour les cinq grands musées d'art contemporain du Venezuela, de Colombie et du Mexique. Le titre Oro negro avait pour but d'évoquer la richesse pétrolière dans l'économie nationale de ces pays d'Amérique latine. L'extraction de cette matière première ainsi que les moyens technologiques qu'elle implique supposent la mise en place de réseaux performants. Ce sont ces réseaux qui ont été pour moi une source d'interrogation, et l'idée m'est venue de

les mettre en parallèle avec l'univers du labyrinthe qui est le mien et le cheminement de mon art en arborescence constante. En ce qui concerne les objets exposés, il faut les comprendre comme étant en relation avec l'univers du forage et de l'exploitation pétrolière. Les œuvres se trouvaient alors renforcées dans leur puissance allusive par leur environnement objectal, mais, en fait, elles n'étaient pas si différentes des séries Construction et Autres Natures. Elles introduisaient simplement la notion de solide et de liquéfaction de l'image que j'ai développée par la suite dans l'œuvre interactive Nature liquide.

Patrick Imbard : Ne fallait-il pas voir, dans les matériaux employés à la réalisation de ces pièces, un dérivé du pétrole ?

Miguel Chevalier : En effet, vinyle et Plexiglas sont des produits dérivés du pétrole et, par là même, encore une allusion à l'or noir. Mais cette approche matiériste n'est pas primordiale. Ce qui m'intéressait au premier chef, c'était la façon dont les sociétés pétrolières analysent la structure des sols, préalablement au forage, par chocs et enregistrements sismiques. Je voyais là se mettre en place une cartographie restituant des paysages de synthèse. J'ai repris dans l'installation Paysages artificiels ces cartographies qui recréent ces paysages de synthèse réalisés à l'aide d'algorithmes fractals. J'avais organisé ces expositions de telle manière que les visiteurs puissent circuler au milieu des objets, qui étaient effectivement des tronçons de pipelines et des barils. Le public pouvait encore découvrir l'exposition en montant sur les mezzanines et avoir ainsi une vision aérienne de l'installation.

Patrick Imbard : Dans les expositions Oro negro, on retrouve des œuvres où tu déclines le thème de la spirale. Que signifie ce thème ?

Miguel Chevalier : À ce que je sais, le pétrole vient entre autres de la décomposition de micro-organismes marins en forme de spirales. Cette forme est un archétype qui est à l'origine d'une série d'œuvres constituées de turbulences de un et de zéro. La spirale que ces turbulences provoquent est une allusion à l'un des éléments constitutifs du pétrole.

MÉTA-CITÉS

Patrick Imbard : Oro negro était le point de départ d'un travail sur la cartographie qui prend son plein développement avec une série très inspirée que tu as appelée Vision urbaine. Pourquoi la ville en 1991 prend-elle une si grande place dans ta thématique ?

Miguel Chevalier : Depuis le XIX^e siècle, l'espace rural et ses populations s'amenuisent, alors que les villes sont devenues des mégapoles. Cerda, Haussmann et Otto Wagner ont tous élaboré des modèles urbains capables de structurer la ville et de réorganiser sa circulation. Mais aujourd'hui, les flux de circulation et les échanges en temps réels obligent à repenser la cité dans son rapport à la vie et au monde. Les transports - trains, voitures et avions - ont vidé peu à peu les campagnes et ont contribué à la densification des agglomérations en favorisant leur expansion. J'ai toujours été sensible à cette évolution qui vient modifier notre quotidien en nous obligeant à nous adapter à ce que la ville nous impose. Après Autre Nature, où il était question d'une nature purement artificielle, j'ai ouvert mon champ d'investigation à la ville, qui est aussi dans mon travail un espace de synthèse. J'ai reconstruit des cartes qui nous permettent une lecture différente de celle que nous avons l'habitude de pratiquer. Par exemple, le Global Position Systems (GPS) qui équipe certains de nos véhicules s'adapte et recalcule en permanence la faisabilité d'un itinéraire en fonction de paramètres qui changent à chaque minute. Voilà une carte qui se redéfinit perpétuellement en relation avec notre position géographique et notre destination. Ce nouveau système nous porte à repenser la ville comme

un espace vivant, donc en mouvement. Les outils informatiques que j'utilise sont parfaitement adaptés à la description de cette cité nouvelle.

Patrick Imbard : Peux-tu décrire une œuvre de cette série Vision urbaine ?

Miguel Chevalier : Des caissons lumineux où back-light représentent des cartes qui décrivent des structures urbaines. Je les propose généralement en série de quatre pièces. Leur traitement vise à singulariser la morphologie évolutive des structures urbaines d'aujourd'hui. Les prises de vue par satellite, les clichés sensibles à diverses radiations (thermiques, infrarouge, ultraviolet, rayons X, etc.) arpentent et redéfinissent l'espace avec d'autres valeurs : le transit - sous toutes ses formes, la pollution, le réseau d'éclairage urbain.

Patrick Imbard : Ville nouvelle, cité radieuse sont des titres qui évoquent les cités-dortoirs de l'après-guerre des architectes urbanistes Labourdette ou Le Corbusier. En jouant sur les mots, ces titres renvoient à une autre réalité qui laisse entrevoir les perspectives de ton travail. Pixels de neige, Pensées numériques sont très éloquentes à cet égard. Ce double sens se retrouve-t-il dans Aller/Retour Tokyo-Kyoto ?

Miguel Chevalier : Évidemment, j'attache beaucoup d'importance aux titres. J'aime à cultiver leurs dimensions poétiques. Par exemple Aller/Retour, c'est un ticket de transport pour se rendre d'un lieu à un autre et pour en revenir, mais c'est aussi le nom d'une de mes œuvres. Il s'agit d'un gigantesque travelling entre Tokyo et Kyoto réalisé de la fenêtre d'un Shinkansen lancé à grande vitesse. Les images d'une ville sans fin défilent et se superposent a contrario. Nature et campagne, en se superposant à une vitesse effrénée, se banalisent et disparaissent au profit d'un urbanisme proliférant. J'ai pour projet d'autres pièces de la série Aller/Retour notamment à Mexico, Los Angeles, Le Caire, São Paulo, New York, parce que les problèmes rencontrés dans ces mégalofoles sont en fait les mêmes.

Patrick Imbard : Cette installation était présentée dans une salle demi-circulaire, trois vidéo-projecteurs reliés à trois magnétoscopes diffusaient trois visions panoramiques en décalage d'une seconde et proposaient une vision panoramique de la ville infinie.

Miguel Chevalier : Cette idée d'une ville sans limite s'ouvre à l'idée d'une ville-monde menacée par la banalisation. Ce sont ces préoccupations que j'ai voulu développer dans l'installation Mémoires & Mutations à Beyrouth et à Paris, avec Habiter les réseaux au palais des Congrès de la porte Maillot.

Patrick Imbard : Peux-tu dire un mot à propos de cette pièce Mémoires & Mutations exposée à Beyrouth ?

Miguel Chevalier : Cette pièce a été réalisée grâce à l'aide de l'Académie libanaise des beaux-arts. Cette cité méditerranéenne m'a fasciné, son architecture ottomane montre à quel point Beyrouth se situe à la frontière de l'Occident et du Moyen-Orient. Le centre a été détruit et la périphérie a proliféré à tel point que Beyrouth et Tripoli seront bientôt une seule ville qui s'étire de manière linéaire le long de la mer.

J'ai filmé à l'aide d'un Caméscope cette ville à partir des autoroutes récentes qui la traversent de part en part, sans oublier les constructions contemporaines qui alternent avec les ruines laissées par la guerre. Le conflit dont Beyrouth a été le théâtre s'achève aujourd'hui sur une volonté de reconstruire en modifiant la structure urbaine. Le film, au montage, révèle des strates d'images réelles et mélangées avec les plans de l'ancien Beyrouth. Ces couches d'images successives créent une atmosphère nostalgique. Et mon point de vue a finalement

donné une note optimiste qui a fait l'objet d'une installation projetée sur un immense écran translucide dans une ancienne friche industrielle, à deux pas de la place des Martyrs.

PÉRIPHÉRIE

Patrick Imbard : Sensible à la mondialisation qui pousse l'artiste à redéfinir les contours de son champ d'investigation, tu exposes à l'Espace Cardin en octobre 1998 une œuvre ambitieuse intitulée Périphérie. Ce titre, riche de sens, désigne une pièce in situ, probablement l'une des plus grandes et la plus complète de ton art, qui est à la fois la synthèse de ton travail et le point de départ des œuvres interactives en 3D que tu produiras par la suite. Comment peux-tu décrire cette pièce ?

Miguel Chevalier : Périphérie est en effet une pièce spectaculaire visible en rétroprojection sur trois écrans courbes de 6 mètres par 3 mètres composant un espace cylindrique de 360 degrés développé sur 450 m².

Le défilement des images du périphérique est projeté sur 40 % en partie basse de l'écran. Le boulevard périphérique a été filmé de jour et de nuit, sur une boucle de 360 degrés dans un sens côté Paris, puis de la même manière, dans l'autre sens, côté banlieue. L'ensemble a été mixé et restructuré sur banc de montage numérique, créant un double flux temporel et spatial croisé. Ce travelling a contrario provoque un télescopage troublant d'images sur ce paysage urbain, renforcé par la musique originale de Gérard Hourbette.

Patrick Imbard : Inspiré donc de la pièce intitulée Aller/Retour ?

Miguel Chevalier : Oui mais les 60 % restant sur l'écran donnent à voir des architectures imaginaires en trames filaires 3D interactives. Un dispositif de capteurs disposés en étoile, sur un revêtement de sol circulaire situé au centre de l'installation, réagit au déplacement du spectateur : ses pas font pivoter de gauche à droite l'ensemble de ces constructions virtuelles ou traverser à l'infini des couches concentriques et successives d'espaces utopiques. La notion d'une transparence de l'architecture et d'une immatérialité génère un maillage cybernétique où l'espace oscille entre réalité et simulation.

Patrick Imbard : En regardant cette pièce qui fonctionnait pour partie en boucle et pour partie se régénérait à l'infini grâce au logiciel AASeed d'Emmanuel Berriet conçu à cet effet, me venait l'idée d'une filiation scénique entre cette œuvre circulaire et les panoramas du XIX^e siècle exposés dans les rotondes en bas des Champs-Élysées. Les trois écrans que tu avais installés me faisaient penser aux cimaises incurvées où Claude Monet avait présenté ses Nymphéas au Jeu de Paume. Quoi qu'il en soit, la mise en scène de toute évidence à Périphérie était en parfaite adéquation avec ton ambition de décrire toute la symbolique attachée à cette autoroute qui ceinture Paris.

Miguel Chevalier : Autrefois, les remparts délimitaient la ville. Les portes donnaient accès au territoire dit intra muros. Les fortifications protégeaient la cité des assaillants. Mais, peu à peu, les boulevards des Maréchaux, puis le périphérique, se sont substitués aux remparts, dont seules les portes demeurent en tant que témoignage. Aujourd'hui, quiconque veut pénétrer au cœur de la cité concentrique doit franchir une voie périphérique. Cette frontière sépare la ville de la banlieue. Incohérences et collages architecturaux mêlent bâtiments industriels, grandes surfaces et tours HLM. La croissance des villes est exponentielle, complexe et globale. Les zones urbaines encerclent le cœur des vieilles cités et prolifèrent parfois anarchiquement, semblables à des cellules cancérigènes où à des labyrinthes de données immatérielles.

L'anneau périphérique est la vitrine des groupes industriels qui marquent leur volonté de puissance avec leurs gigantesques logos lumineux. Les autoroutes de l'information sont l'image métaphorique de tous les boulevards périphériques. Les voies express, selon les heures de la journée, sont aussi des espaces de saturation, d'embouteillages, d'accidents et de conflits, des flux continus s'écoulant 24 heures sur 24...

Patrick Imbard : Cette circulation à double sens ne fonctionne-t-elle pas comme ce palindrome in girum imus nocte et consumimur igni ?

Miguel Chevalier : Oui, le célèbre palindrome du Moyen Âge, repris par les situationnistes (« en tournant dans la nuit, nous nous consomons par le feu »), décrit bien l'idée de cette double rotation, mais plus encore j'avais imaginé que cette circulation à double sens mime perpétuellement la ronde des électrons qui créent l'énergie nécessaire au noyau de la structure atomique.

Patrick Imbard : Je voudrais ajouter qu'avec les nouvelles technologies, le corps se virtualise et le virtuel prend corps.

TRANSIT

Patrick Imbard : Méta-cité proposait une réflexion sur les villes dans leurs relations ferroviaires, Périphérie abordait le thème de la ville et de ses flux automobiles ; Transit est une série centrée sur les réseaux aériens. L'aéroport étant le lieu de tous les échanges. Ce travail n'était pas montré dans un site habituel d'exposition, mais dans un aéroport au Canada. Comment peux-tu décrire cette œuvre et comment as-tu été conduit à la présenter dans un endroit si particulier ?

Miguel Chevalier : Cette installation réalisée en 1989 visait à prendre en charge par l'image télévisuelle les flux dans leur globalité. Dans ce cadre, le thème du flux aérien ne pouvait pas être ignoré tant il concerne notre société actuelle. J'ai saisi l'opportunité offerte par Jérôme Sans, qui était le commissaire de l'exposition Fictions, pour présenter une œuvre qui s'insérait dans le dispositif mis en place par l'aéroport pour, à la fois, distraire le passager en attente et contrôler sa circulation. L'installation Tableau de bord 1 récupère le signal vidéo-analogique des caméras de surveillance de l'aéroport Mirabel, le traite numériquement en temps réel et le diffuse sur les moniteurs disposés dans les accoudoirs des sièges de la salle d'attente. La banalité même du lieu est prétexte à la redynamisation de cet espace. Les passagers en transit ont le choix entre différentes chaînes TV ; le canal 6 était mis à ma disposition pendant le temps de l'exposition.

Patrick Imbard : Quel était le programme que tu proposais sur le Canal 6 de Mirabel ?

Miguel Chevalier : Il s'agissait d'un programme informatique qui recyclait les informations en les retraitant. Apparaissent ainsi des images diffusées par une fonction aléatoire tenant compte de la fréquentation des passagers aux postes frontières. Cette œuvre constamment alimentée par le flux des passagers imposait des images sans cesse renouvelées. L'aéroport était ainsi un lieu d'exposition, et le spectateur un télé-acteur malgré lui. Cette idée me poursuit tellement que je la réadapte au palais des Congrès de la porte Maillot à Paris. 24 000 leds ou points lumineux s'allument et s'éteignent en fonction du flux des visiteurs qui entrent et sortent du bâtiment.

Patrick Imbard : J'avais vu un autre projet conçu pour l'aéroport de Roissy-Charles-de-Gaulle où il était question de flux des passagers. De quoi s'agissait-il ?

Miguel Chevalier : Le projet auquel tu fais allusion s'intitulait Tableau de bord 2. Il s'agissait d'un prototype qui devait s'intégrer dans l'architecture de Paul Andreu. L'œuvre reprenait la symbolique de l'avion et de ses matériaux, mais, ici, les hublots d'un morceau de carlingue étaient remplacés par des téléviseurs. Ce prototype a été présenté à la Galerie Intersection 11/20 à Paris en 1990.

Patrick Imbard : Dans cette même série d'œuvres, tu as exploité ce thème du transit en proposant d'autres créations issues du secteur maritime ?

Miguel Chevalier : En effet, l'idée du port, lieu d'échange et de transit par excellence, a donné naissance à d'autres œuvres. Je mentionnerai Profilé et Fenêtre mémoire hexadécimale, qui évoquent les écrans de sonar pour la lecture des profondeurs marines. L'artiste qui travaille sur l'image questionne sans cesse la nature de l'art et sa relation au réel... Il me semble que notre société produit et consomme beaucoup d'images. En les recyclant, j'en propose une deuxième lecture. Le recyclage permanent auquel je me livre montre que des images insipides ont plus de sens qu'il n'y paraît. En sortant des œuvres de leur contexte habituel que sont les galeries et les musées, l'œuvre d'art que je fais revêt une autre signification. Elle a un champ d'investigation plus riche. Elle s'ouvre à un public plus large. Elle fait partie intégrante de son quotidien. Mais j'espère que ce n'est pas là une utopie.

INTERCONNEXIONS

Patrick Imbard : Voici une série de pièces que tu regroupes dans un chapitre intitulé Interconnexions. Ce mot évoque l'idée d'un lien entre différents mondes que les technologies de la fin du xxe siècle ont su confronter. Flux et communications sont des constantes dans ton œuvre. Ici, entre 1988 et 1999, tu dresses un panorama presque complet de ce domaine où les interfaces prolifèrent. On comprend que selon toi nous pénétrons de plus en plus dans une nouvelle culture : celle du numérique et des flux qui s'affirment dans notre mode de vie quotidien. Mais au-delà de ce constat, telle Alice au pays des merveilles, tu nous promènes aussi dans un univers de rêves. Dans quel territoire le voyage que tu nous proposes se déroule-t-il ?

Miguel Chevalier : On y découvre pêle-mêle des images numériques, des objets symboliques, des installations permanentes et éphémères. Les lieux que j'ai investis sont des galeries, des musées, des centres d'art, une forteresse et même un palais. Cette multiplicité de lieux d'exposition me plaît, d'autant plus que je suis allé jusqu'à investir des espaces encore plus inhabituels comme le centre des impôts de Marseille et le commissariat de police de Nemours... Voilà mon vaste territoire.

Patrick Imbard : Si l'œuvre est une réflexion à partir d'un lieu, le lieu en retour nous aide-t-il à comprendre ton travail ?

Miguel Chevalier : En effet, une notion de feed-back se retrouve de manière explicite dans bon nombre de pièces comme État binaire de 1990 et Fenêtre mémoire infinie de 1992.

Patrick Imbard : D'autres pièces comme Vecteurs 1 et 2 montrent des fusées qui mettent en orbite des satellites destinés à nous transmettre des images captées par des paraboles et des radars.

Miguel Chevalier : Antennes paraboliques et radars ont, bien entendu, retenu mon attention puisqu'ils symbolisent l'idée de communication, au même titre que Mécaniciens de Fernand

Léger nous donnait à voir la société mécaniste des années vingt ou encore, plus près de nous dans les années soixante, le pop art et le nouveau réalisme nous donnaient à comprendre la société de consommation.

Patrick Imbard : Dans une autre installation que tu avais présentée au centre d'art contemporain d'Hérouville- Saint-Clair en 1988, tu abordais ce thème de la communication comme un épilogue à tes précédents développements. Cette pièce s'appelait Téléscopages, elle recelait la même force symbolique puisqu'elle se présentait sous la forme de totem. Est-ce bien de cela dont il s'agissait ?

Miguel Chevalier : Téléscopages se présentait en effet sous la forme d'un totem flanqué de part et d'autre de deux colonnes semblables à des effigies et de relais d'images vidéo 2D et 3D. Les grandes disquettes évoquaient la mise en boîte de l'image. Je voulais faire un clin d'œil à Raymond Hains et à Claes Oldenbourg. Téléscopages traite de la mutation des modes de transmission provoquée aujourd'hui par la conquête de l'espace et le règne des interconnexions. Téléscopages s'attache également d'une manière plus large à la relation que chacun de nous entretient avec les outils de la communication : téléphones, fax, claviers d'ordinateurs. Que l'on soit sur terre, dans le ciel ou sur la mer, les hommes sont reliés, branchés à travers la planète à tout instant. J'ajoute que la recomposition de l'espace et l'accélération du temps nous projettent irrémédiablement dans le dédale des réseaux de circuits imprimés, géographie d'un monde assigné à l'écran, mosaïque de paramètres.

Patrick Imbard : D'où une famille de pièces que tu appelles Transferts, Stock exchange 1, 2, 3, 4, Transaction et État binaire. Comment se présentent-elles ?

Miguel Chevalier : État binaire est une œuvre vidéo exclusive-ment établie à partir de 0 et de 1. Ces deux chiffres sont la représentation symbolique de deux états logiques de l'intimité du fonctionnement de la machine-ordinateur. Ces signes gèrent des milliards de données. Ils trament notre environnement, depuis notre quotidien jusqu'aux cours boursiers, en passant par tous les réseaux de transmission et de télécommunication qui contrôlent les images et les sons. Ils constituent cette nébuleuse qu'on appelle l'information.

Patrick Imbard : Mais plus concrètement ?

Miguel Chevalier : L'installation État binaire est présentée dans un espace clos où un vidéo-projecteur envoie sur les murs et plafonds des 0 et des 1 par milliers. Au sol, des inscriptions de codes alpha-numériques parachèvent cette spatialisation des états binaires. La composition musicale de Fred Wallich, semblable à la pulsion d'un cœur, supporte des éclats rythmiques et des effets de synthèse vectorielle sous forme de collages. Vient en complément de l'installation une série de pièces fixes en matériaux de synthèse, dont Ordre d'achat et Écranisation, directement imprimé sur une moquette du type de celle des salles des marchés boursiers. L'ensemble est tendu sur des châssis d'aluminium et disposé sur le sol et sur les murs. Stock exchange 1, 2, 3, 4, en forme de zigzag, évoque les listings des imprimantes. Enfin Transaction est une œuvre interactive qui permet au spectateur d'intervenir en temps réel à partir d'un grand clavier posé sur le sol. Différents univers graphiques se confrontent alors à l'intérieur d'une immense parabole.

Patrick Imbard : L'installation La Rencontre des deux mondes à la Casa Velázquez, à Madrid, est-elle de même nature que Transaction exposée à la Galerie des beaux-arts de Metz ?

Miguel Chevalier : En fait, cette installation à Madrid est la première d'une série conçue pour l'extérieur. Certains critiques ont parlé de land art parce que cette œuvre immense occupait

une surface de 300 m² au sol. L'œuvre était enrichie la nuit par des projections lumineuses sur la façade des bâtiments latéraux. Ces projections lumineuses représentaient des motifs décoratifs aztèques. Un pont venait relier les deux ailes latérales de l'édifice. La présence de ce pont avait pour symbole le lien que l'Espagne a entretenu avec l'Amérique latine. Il s'agissait là d'une œuvre de commande réalisée dans le cadre des manifestations organisées à la mémoire de Christophe Colomb. L'installation Redécouverte, dans la forteresse de Vauban à Port-Louis en Bretagne, faisait pendant à l'œuvre de la Casa Velázquez.

TERRITOIRES

Patrick Imbard : Un projet de grandes dimensions réalisé pour la ville de Fukuoka au Japon faisait suite à l'installation La Rencontre des deux mondes à la Casa Velázquez et à l'œuvre in situ intitulée Redécouverte et présentée dans la citadelle de Vauban à Port-Louis. Quelles étaient les enjeux de ce projet d'envergure qui s'appelle Le Grand Écran ?

Miguel Chevalier : Fukuoka est d'abord un grand port maritime ouvert à l'Asie du Sud-Est. Cette ville était l'organisatrice d'une biennale de sculptures. J'étais invité dans ce cadre par le Museum City Tenjin. En raison de la situation géographique particulière de cette ville japonaise, j'ai proposé de réaliser une installation non pas au cœur de la ville, mais sur l'eau. J'ai pensé que la mer serait un nouveau territoire pour l'art parce qu'au Japon le manque d'espace incite les urbanistes à gagner petit à petit des surfaces constructibles sur l'eau. Ce port commercial très actif est une ouverture vers le sud, vers l'infini et, par là même, il est au cœur des flux et des réseaux maritimes.

Le problème qui se posait alors était d'imposer un projet fort dans un contexte urbain déjà sur-saturé de signes, d'enseignes lumineuses, de réseaux autoroutiers et d'architectures hétéroclites. J'ai eu l'idée de concevoir alors, avec l'architecte designer Charlie Bové, une installation flottante semblable à une gigantesque antenne parabolique qui capterait les moindres fluctuations de l'environnement invisible du port. L'œuvre, de par sa conception évolutive, nous retransmettrait tel un ordinateur en temps réel toutes les informations que la vie interne de ce paysage maritime exige. Se compilerait, pendant trois mois, un inépuisable et fabuleux dictionnaire de formes et de couleurs, qui sans cesse ferait éclater l'image, la modifierait et la régènerait : un potentiel illimité, de perpétuelles métamorphoses.

Patrick Imbard : Plus concrètement, comment se présente ce projet pour Fukuoka, peux-tu le décrire ?

Miguel Chevalier : Cette pièce de 10 000 m² est constituée de 2 500 cylindres gonflables dont l'ensemble fait figure d'un gigantesque écran d'ordinateur flottant. Chaque cylindre gonflable matérialise un pixel. Cette œuvre devait être visible de près, du quai, et de loin, à partir d'une tour panoramique, de l'autoroute suspendue qui traverse les installations portuaires et, enfin, des avions qui atterrissent et décollent de l'aéroport, dont les pistes sont situées dans l'axe de ce grand écran. L'œuvre devait se trouver au carrefour de voies de communications, à un point choisi pour sa situation particulièrement stratégique dans cette ville dont j'avais analysé la configuration géographique. Lors de l'inauguration, un idéogramme en kanji signifiant le mot kigo apparaissait sur cet écran géant.

Patrick Imbard : Que veut dire kigo en japonais ?

Miguel Chevalier : Kigo signifie « le signe ».

Patrick Imbard : Était-ce une référence au livre de Roland Barthes L'Empire des signes ?

Miguel Chevalier : Évidemment puisque la pensée de Barthes m'a beaucoup éclairé dans ma compréhension de la civilisation japonaise. Pour revenir à ce projet, dont le titre *Le Grand Écran* dit bien ce qu'il veut dire, les 2 500 cylindres sont semblables à des capteurs utilisés dans l'électronique. Ils enregistrent les moindres variations du port, oscillant aléatoirement au gré du mouvement naturel des vagues, du vent, des marées et de la fluctuation du trafic des bateaux. La nuit, *Le Grand Écran* apparaît comme une immense surface lumineuse, grâce à une série de projecteurs immergés. Cette pièce dégage d'autant plus de magie que ses éléments sont translucides, alors que le port et la mer tout autour restent dans l'obscurité.

PERFORMANCES

Patrick Imbard : *Performances* est un ensemble d'œuvres qui traitent de l'homme et de ses pratiques sportives. Mais le mot « performance » fait aussi allusion aux actes éphémères que certains artistes des années soixante-dix réalisaient pour exprimer leur création dans une mise à mort de la peinture. Est-ce qu'il faut comprendre dans cette pratique qu'est la tienne, une réconciliation avec l'image ?

Miguel Chevalier : En effet, lorsque j'étais étudiant aux Beaux-Arts de Paris, il y avait autour de moi à cette époque un état d'esprit très distant par rapport à l'image. L'action, et quelquefois l'action corporelle, était considérablement valorisée. La signification de l'image s'éclipsait au profit de la signification de l'action artistique. J'ai toujours été sensible au pouvoir de séduction de l'image, qui transcende toute production picturale. Dans cette optique, comment le sport ne serait-il pas la meilleure métaphore de notre relation au monde par nos affects ? Les jeux Olympiques sont le théâtre de toutes les métaphores. Le politique, l'économique et le social s'entrecroisent le temps d'une manifestation en un même lieu... Mais ce que je retiens de cette réalité sordide, c'est l'utilisation que les médias font de l'événement sportif, je travaille à partir du recyclage de l'image élaborée par les médias. À cet égard *Performance* contient la même problématique que *Autres Natures*, qui n'a rien à voir avec la nature. Loin de l'apologie de la performance ou de l'esthétisme du corps, *Performance* tend à en démonter le mécanisme dérisoire et sa prise en charge par les réseaux qui fonctionnent en flux.

Patrick Imbard : C'est ce que Monique Sicard exprime dans son livre *La Fabrique du regard* (Odile Jacob, 1998) lorsqu'elle écrit : « ce n'est pas parce qu'elle fait songer à une montagne qu'une image a besoin d'une montagne pour exister. »

Miguel Chevalier : Tout l'appareillage technique qui mesure les exploits sportifs serait plus important que l'individu qui nage, qui catche, qui court. D'où cette proposition plastique sous la forme de caisson Jumbotron d'un monde spectaculaire livré par les médias.

Patrick Imbard : Se présente en 1992 l'opportunité de produire des œuvres monumentales sur des écrans géants destinés à montrer des athlètes pendant les épreuves des jeux Olympiques d'Albertville et de Barcelone. De quoi s'agissait-il ?

Miguel Chevalier : Lorsqu'en 1992 je fus sélectionné afin de réaliser une pièce dans le cadre des jeux Olympiques d'Albertville et de Barcelone, l'idée m'est venue de me réapproprier l'image technologique du sport telle que les chaînes de télévision du monde entier la diffusaient et de la donner à voir autrement au public. Plutôt qu'une exposition traditionnelle avec des œuvres fixes présentées dans les différents complexes sportifs, j'ai préféré inscrire ma recherche au cœur de la dynamique des Jeux, en mettant à contribution les neuf écrans géants Jumbotrons installés en bas des pistes ou dans les stades, destinés à visualiser la performance des athlètes lors des compétitions.

Chaque nuit, une vidéo numérique d'une minute était créée à partir des événements de la journée. Une création musicale de Fred Wallich était diffusée simultanément sur les neuf écrans, avant et après les compétitions. Ainsi apparaissait sur les écrans chaque jour un travail différent.

Patrick Imbard : C'était là le triomphe de Chronos ?

Miguel Chevalier : Chronos était un prétexte pour moi de recruter dans la dynamique des jeux Olympiques la donnée essentielle du sport que sont le temps et la vitesse et de donner à voir une création contemporaine à un public plus large que celui qui constitue habituellement le microcosme de l'art.

Patrick Imbard : L'installation Combat des images n'est-elle pas à l'origine de Chronos ?

Miguel Chevalier : En effet Combat des images annonçait les œuvres réalisées à l'occasion des jeux Olympiques. Elle a été imaginée à partir du livre L'Esthétique de la disparition de Paul Virilio.

Patrick Imbard : Comment se présentait cette installation ?

Miguel Chevalier : Combat des images est la compression d'émissions sportives diffusées par la télévision un dimanche après-midi qui se réduit à cinq minutes. La suraccumulation et le défilement des images, soixante-dix par seconde, entraînent leur disparition par saturation. La multiplicité des écrans, la télévision dans la télévision, véhiculent l'idée suivant laquelle la compétitivité des images entre elles tue l'image. Cette pièce vidéo-numérique composée d'écrans empilés en pyramide évoque le podium où les vainqueurs reçoivent leur médaille. À l'inverse des futuristes qui partaient d'une image fixe pour décrire l'idée d'un mouvement, je suis parti ici d'une image vidéographique en mouvement que j'ai arrêtée dans son déroulement, et je l'ai transformée en plusieurs variations numériques.

Patrick Imbard : Ta création serait cette passerelle entre l'analogique et le numérique. Nam June Paik a introduit la vidéo en tant que moyen d'expression artistique. Ton travail serait l'étape suivante, dans la mesure où tu as introduit le numérique dans l'analogique, domaine que peu d'artistes ont osé aborder ?

Miguel Chevalier : Ces nouvelles technologies me permettent de ne pas me limiter au seul rapport de la vidéo et du numérique. Je tiens à élargir mon champ d'investigation à d'autres domaines tels que le numérique et la peinture, le numérique et la photo, l'estampe numérique par rapport à l'estampe traditionnelle...

ANTHROPOMÉTRIE

Patrick Imbard : De Marcel Duchamp à Matthew Barney en passant par les Actionnistes viennois, nombreux furent les artistes qui travaillèrent à partir de leur propre corps. D'Yves Klein à Bruce Nauman, une vision du corps a été proposée. D'autres plasticiens pousseront leur démarche jusqu'à l'extrême, je songe à Gina Pane ou à Orlan. On a eu le sentiment d'avoir tout dit, d'avoir tout exploré, et voilà que tu nous donnes à voir d'autres images plus introspectives, plus interrogatives. Performance abordait le thème de l'exploit sportif tel qu'il est médiatisé, Anthropométrie aborde le corps tel que la science le révèle. Instrument idéologique, le corps est également dans ton œuvre instrument de connaissance. L'image que tu recrutes ici n'est-elle pas issue de l'imagerie médicale ?

Miguel Chevalier : En effet, le monde de la médecine produit aujourd'hui une masse considérable d'images : scanner, échographie, thermo- graphie, RMN (résonance magnétique nucléaire), qui livrent à leur façon leur vérité sur le corps humain. Nous avons jusqu'à présent une vision externe du corps, maintenant nous en avons une vision interne. Le monde médical a rendu l'être humain transparent, et l'artiste doit appréhender ce nouveau corps révélé par la science. Mon imaginaire a été stimulé.

Patrick Imbard : Comment t'es-tu servi de l'imagerie médicale dans l'installation Anthropométrie à l'hôpital du Kremlin-Bicêtre ?

Miguel Chevalier : L'installation Anthropométrie fut réalisée dans l'enceinte de cet hôpital. Ce lieu me semblait particulièrement approprié pour parler du corps humain. L'installation a été réalisée dans un puits du xviii^e siècle, de 10 mètres de diamètre pour 60 mètres de profondeur. Le dispositif utilisait deux projecteurs de 1 000 watts chacun qui, grâce à un miroir à 45 degrés, renvoyaient au fond du puits des images de mon corps scannérisé sur un écran géant. Le spectateur était invité à découvrir mon corps digitalisé à l'aide de jumelles stéréoscopiques. Je présentais simultanément dans un réservoir attenant des œuvres fixes ainsi que des projections de coupes d'encéphales et de poumons.

Patrick Imbard : D'autres œuvres sur le même thème du corps humain ont été montrées à Florence, à la Galleria Vivita. Il s'agissait de corps écorchés en relation avec le musée de la Specola, célèbre pour sa collection de cires anatomiques du xviii^e siècle. Peux-tu dire un mot de cette exposition ?

Miguel Chevalier : Florence est pour moi une ville mythique où de nombreux artistes ont analysé et étudié le corps, tant pour développer les nouveaux canons de la beauté que pour en comprendre le fonctionnement. C'est là que Léonard de Vinci a conçu son fameux Traité d'anatomie. Je me suis souvenu de cela.

Et j'ai mis en relation mes œuvres sur le corps humain scannérisé avec les cires anatomiques conservées au musée de la Specola. L'ensemble a été numérisé de façon à hybrider ces deux univers. Cette installation faisait penser à un cabinet de curiosités.

Patrick Imbard : Performance aborde le corps humain comme instrument idéologique. Là, le corps est au service de l'exploit sportif. Anthropométrie aborde le problème du corps dans l'imagerie médicale actuelle. Il est question d'un corps instrument de connaissance pour la recherche médicale. Avec Œnologie, science du vin, y aurait-il une autre lecture du corps ?

Miguel Chevalier : J'ai eu l'opportunité de concevoir des œuvres pour un lieu très particulier que sont les chais et cuiviers du Château Pichon Longueville Comtesse de Lalande. Riche de son passé lié à l'histoire de son cru, ce lieu d'exposition atypique m'a inspiré un ensemble d'œuvres tirées de la mythologie grecque. Une bacchanale était pour moi l'expression de toutes les ivresses. Cette installation in situ est construite comme un parcours initiatique qui n'est pas sans rappeler le projet Arcadie - jardin eau numérique. Ici, dans ce domaine viticole, les œuvres ont pris place dans le cuvier de vinification en inox entièrement informatisé. Une série de pièces séquentielles occupait les mezzanines surplombant les cuves, et retraçait l'élaboration de ce grand cru. Dans le chai monumental étaient projetés, entre les barriques au fond des allées, des univers numériques inspirés de la mythologie dionysiaque et de l'univers du sacré. Le vin est, depuis ses origines, chargé de connotations religieuses, sociales, économiques et culturelles. Symbole païen sous l'égide de Dionysos, le vin suscitait, pensait-on, l'inspiration surnaturelle. Il provoquait des transes mystiques. Ainsi célébrait-on à chaque récolte le dieu. Par la suite, le christianisme a repris à son compte le mythe de Dionysos. La

place qu'on accordait au vin est devenue aussi un instrument liturgique. Quelques pièces de cette installation sont restées sur place.

MUTATIONS

Patrick Imbard : En 1998, tu as construit une œuvre complexe et importante à Boulogne-Billancourt. Cette installation interactive se présentait comme la synthèse de tes précédents travaux. On y retrouvait, entre autres, l'idée d'un gigantesque container. Des images en 3D évoluaient à l'infini dans un puits situé dans une chambre noire. L'univers numérique présenté était le résumé d'expériences picturales multiples. La vision aérienne d'un lieu géographique avait été abordée dans la série d'œuvres portant le titre Méta-cité. La spirale binaire avait été évoquée dans Oro negro. Les structures fractales en transformation avaient été tirées d'un ensemble d'œuvres répondant au titre de Autre Nature. Le dispositif du puits rappelait Anthropométrie. Dans quelle mesure, à la fin du XXe siècle, il t'a paru opportun de concevoir une œuvre aussi ambitieuse ? Cette œuvre fin de siècle était-elle un résumé, une synthèse, une conclusion ou un point d'orgue dans ton art ?

Miguel Chevalier : Cette œuvre était une commande de la ville de Boulogne qui inaugurerait son nouvel espace culturel. Boulogne-Billancourt, par sa situation géographique entre Paris et une boucle de la Seine, a vu son économie prospérer au XIXe siècle grâce aux blanchisseries industrielles. L'industrie mécanique liée à l'aviation et à l'automobile s'est développée au XXe siècle d'une manière spectaculaire. Boulogne est devenue la capitale de la locomotion terrestre et aérienne avec les usines Renault, Farman, Voisin et Salmson. De plus, des studios de cinéma se sont implantés dans cette même ville. Je veux rappeler qu'Étienne Jules Marey, qui préfigure le cinéma avec l'invention de la chronophotographie, habitait Boulogne et que c'est là qu'il avait ouvert ses laboratoires expérimentaux.

C'est à la lumière de l'histoire de cette cité des temps modernes que j'ai abordé cette pièce appelée Croissances & Mutations. J'avais aussi en tête l'idée que Boulogne-Billancourt est aujourd'hui la ville des technologies de pointe. Sont présents dans cette ville l'informatique, l'audiovisuel et toutes les activités tertiaires les plus avancées.

Patrick Imbard : Intégrant toutes ces données, comment as-tu mis cette œuvre en place ?

Miguel Chevalier : L'espace qui m'était proposé n'avait rien d'un lieu d'exposition habituel, puisqu'il s'agissait d'un hall immense baigné de lumière. L'idée de créer un double espace s'est imposée. Une structure métallique parallélépipédique de 10 mètres de hauteur était un hommage à la chambre noire d'Étienne Jules Marey. Deux escaliers-passerelles conduisaient le visiteur à 2,5 mètres du sol, et donnaient accès à cet espace intérieur. Une coursive dominait un puits d'images.

Patrick Imbard : Comment le spectateur intervenait-il sur l'œuvre ?

Miguel Chevalier : Le spectateur pouvait intervenir grâce à quatre interfaces disposées à chaque angle de la mezzanine. Il jouissait d'une vision globale et immédiate dans un tourbillon d'images virtuelles 2D et 3D. Resurgissaient des fragments de la mémoire sonore et visuelle de la ville de Boulogne-Billancourt mêlée à mon imaginaire. Un dispositif de capteurs, à l'intérieur de ces interfaces, permettait entre autres d'afficher treize univers virtuels fonctionnant à des rythmes différents. Le spectateur pouvait également modifier, en temps réel à partir d'une autre interface, la création musicale écrite spécialement par le compositeur japonais Atsu Tanaka.

Patrick Imbard : À ce sujet, quel rôle la musique a-t-elle joué dans ton œuvre ?

Miguel Chevalier : La place de la musique dans mes installations joue un rôle de plus en plus important, car elle enrichit mon œuvre. J'ai été attentif à différents compositeurs et musiciens comme Fred Wallich, Jean-Luc Bardyn, Raphael Elig ou encore Gérard Hourbette. Ce dernier a donné une ampleur indéniable à l'installation Périphérie. L'espace sonore était rythmé par des temps très forts, qui alternaient avec des plages musicales plus subtiles et douces. Mon œuvre y gagnait en lisibilité. Atau Tanaka m'a permis de comprendre comment la musique inter-active crée de manière plus évidente encore des passerelles avec l'image. La composition musicale est évolutive et sans fin. Image et musique se rencontrent en un même lieu. Suivant un même ordre d'idée, j'ai pour ambition de faire rencontrer image, poésie et roman en collaboration avec l'écrivain Jean-Pierre Balpe, qui invente des générateurs d'écritures.

Patrick Imbard : Le caractère interactif est-il une donnée essentielle dans ton œuvre ? Le retrouve-t-on dans d'autres créations ?

Miguel Chevalier : L'interactivité m'a donné l'idée de créer une installation intitulée La Danse des pixels. Cette installation a été présentée à la gare Saint-Lazare. Cette pièce était en référence à La Danse de Matisse. Le visiteur était invité à pénétrer dans un espace semi-ouvert dans lequel il pouvait choisir parmi une série de trente personnages. Chaque personnage pouvait être isolé, et les spectateurs pouvaient intervenir directement sur la création en modifiant les couleurs et les formes à l'aide d'une souris. Mis bout à bout, ces personnages constituaient une sorte de ribambelle que le public pouvait imprimer et emporter. Cette pièce est bien sûr un clin d'œil à la série Do it yourself de Warhol.

Patrick Imbard : Les galeries, les centres d'art contemporain, les musées sont-ils prêts techniquement à présenter ces nouvelles productions artistiques ?

Miguel Chevalier : J'aime travailler en étroite collaboration avec les directeurs et conservateurs de ces lieux. Parfois, il est difficile pour eux de modifier structurellement leur espace et d'avoir le matériel adéquat pour présenter ces œuvres dans des conditions idéales, mais ils s'y essaient.

Patrick Imbard : As-tu des projets sur Internet ?

Miguel Chevalier : J'ai actuellement deux sites Internet, Massivement parallèle et les 101 Dalmatiens, qui présentent des œuvres interactives propres à ce médium. Ces créations qui m'appartiennent sont en dépôt dans un espace virtuel, et visibles n'importe où dans le monde à partir du moment où l'on a accès au Web. Les internautes peuvent se connecter à treize pièces différentes et télécharger quatre d'entre elles. Ce sont quatre estampes numériques numérotées de 1 à l'infini. L'internaute, s'il le souhaite, peut me demander un certificat d'authenticité par e-mail. Une telle pratique conduit à s'interroger sur l'image à l'heure de sa reproductibilité électronique.

Patrick Imbard : La reproductibilité électronique ou mécanique signifie-t-elle que chacun d'entre nous sera capable de produire des Miguel Chevalier ?

Miguel Chevalier : Capable certainement, mais l'œuvre n'échappe pas à mon contrôle pour autant, puisqu'elle est systématiquement répertoriée en temps réel. Je tiens un fichier de toutes les œuvres réalisées, et je compte bien en éditer prochainement le catalogue raisonné. Peut-être utiliserai-je comme support le DVD de manière autonome. Un site internet sera

accessible on line. Je n'ai pas d'inquiétude en matière de falsification de mes œuvres, car les technologies évoluant très vite, il faudra se servir des ordinateurs et des logiciels de l'époque, qui pour la plupart ont déjà disparu.

Patrick Imbard : Vers quels horizons nouveaux va se diriger ta création ?

Miguel Chevalier : Je pense rester fidèle au thème du réseau, qui est plus que jamais présent dans notre environnement. Il y aura de nouvelles propositions technologiques qui me permettront des expressions originales avec la fusion d'Internet, de la téléphonie et de la télévision numérique. Je veux être constamment à l'écoute de mon siècle, quand bien même celui-ci bouscule nos idées reçues. Je voudrai que l'amateur d'art s'implique dans l'image, qu'il soit au centre de l'œuvre qui lui sera livrée sur de grands écrans plats à cristaux liquides par exemple. J'imagine une œuvre interactive programmée à distance à partir d'un ordinateur centralisé, et constamment réactualisée en fonction des goûts du collectionneur. L'actualité, le cycle des saisons pourraient être les paramètres nécessaires à l'évolution de l'œuvre.

L'histoire qui se déroule au fil du temps se redéfinit sans cesse, et je voudrai me situer parmi ces artistes qui sont non seulement à l'écoute de leur siècle, mais encore capables de véhiculer les idées de leur temps avec les moyens de leur temps.