



Miguel Chevalier

Chasseur D'images Virtuelles, 2015

Elisabeth Couturier

Miguel Chevalier a longtemps fait cavalier seul. Aujourd'hui cet artiste novateur est sollicité par les plus grands musées et fondations à travers le monde pour créer des installations spectaculaires, des projections gigantesques, lumineuses et mouvantes, qui immergent le spectateur dans un bain de motifs et de couleurs. Il apparaît désormais comme le chef de file d'une nouvelle esthétique, qui s'ancre dans le langage des mathématiques contemporaines autant que dans l'histoire de l'art, et marque un nouveau chapitre de la saga des formes.

Petit retour en arrière : lorsqu'il a commencé, dans les années 80, à utiliser l'outil informatique pour créer des œuvres abstraites, immatérielles et mobiles, personne ne comprenait vraiment où Miguel Chevalier voulait en venir. Il n'imitait pas les performances provocatrices sur fond d'images TV brouillées, organisées par le groupe Fluxus, et ne rejoignait pas les vidéastes engagés. Ses premiers essais ignoraient l'égo-trip métaphysique à la Bill Viola ou le narcissisme cinématographique façon Andy Warhol. Recréer artificiellement la nature constituait déjà un de ses pôles d'intérêts favoris. Faire bouger et croître plantes et fleurs, devenait une de ses préoccupations majeures. Pierrot lunaire, cachant une myopie prononcée derrière de grosses lunettes rondes, il semblait venir d'une autre planète.

En fait, Miguel Chevalier est né au Mexique en 1959 et s'est installé à Paris à 24 ans pour suivre des études aux Beaux-arts et aux Arts Déco. Durant sa scolarité, il s'enthousiasme pour les images hors cadre : les manipulations électroniques du tube cathodique de Nam June Paik, les « rayogrammes » expérimentaux de Man Ray révélant une autre facette du réel, les monochromes bleus d'Yves Klein élargissant considérablement les dimensions de la toile, ou encore pour les peintures fendues de Lucio Fontana transgressant l'espace sacré du tableau. Il repère, également, le pointillisme de Seurat, préfiguration des pixels à venir, et les peintures abstraites d'Auguste Herbin qui, dans les années 1940-50, avait mis au point une méthode de composition à partir d'un répertoire de 26 couleurs correspondant, chacune, à une lettre et à une forme géométrique (triangle, cercle, demi-cercle, quadrilatère), ainsi qu'à une sonorité. Il a eu aussi la chance de rencontrer les muralistes mexicains, David Alfaro Siqueiros, ou Diego Rivera, capables de s'adresser directement au public de la rue.

Fort de ces repères, Miguel Chevalier trouve assez vite son mode de production : dès ses débuts, il utilise, donc, la tablette graphique, explore des espaces infinis et invente une nouvelle écriture à l'aide des outils informatiques.

Sans formation d'ingénieur, et faute d'enseignement en la matière, à l'époque, dans les écoles d'art, Miguel Chevalier aborde les ordinateurs et la programmation en tant qu'artiste. Ce qui le fascine : la capacité des logiciels à fournir un fabuleux catalogue de formes et de couleurs à partir duquel il peut travailler des compositions qui se régénèrent sans cesse. Il rejoint, en cela,

la branche des artistes adeptes de l'image en mouvement qui, le plus souvent, puisent leur inspiration dans la science et la technologie. Ceux qui ont formé les premiers bataillons du cinéma expérimental, puis ceux de l'art vidéo et de l'art numérique, sans que les frontières entre ces domaines ne soient toujours clairement définies. Car un des grands schismes formels introduit par l'art moderne, puis accéléré par l'art contemporain, fut d'animer l'œuvre. Chez Duchamp c'était une obsession : son premier ready-made, réalisé en 1913, fut une roue de bicyclette fixée à un tabouret, mais de telle façon qu'elle puisse tourner. Sans parler de son Anemic Cinéma avec ses Rotoroliefs, disques optiques animés, qu'il fabriquait avec le photographe Man Ray, et qui, depuis, apparaissent comme les pré-mices de l'art cinétique. A ce sujet Miguel Chevalier se reconnaît aussi une dette envers Victor Vasarely, Bridget Riley, Jesús-Raphaël Soto, Yaacov Agam, Carlos Cruz-Díez, Julio Le Parc, etc. Il retiendra de cet art, qui bouge et joue sur les illusions d'optique, la sollicitation active du spectateur mais aussi les effets de moirés, les superpositions des trames, l'utilisation franche des couleurs en même temps que l'apparition aléatoire des formes.

Mais si l'art cinétique révèle un sens du bricolage plus ou moins sophistiqué, le chemin emprunté par Miguel Chevalier reste étroitement lié à la technologie de pointe et à son évolution : à la fin des années 80 l'apparition de la micro-informatique ouvre des possibilités illimitées et, au début des années 2000, une nouvelle ère commence avec l'arrivée des premières cartes graphiques capables de calculer des milliers de polygones pour les jeux vidéos. Commentaire de l'intéressé : « cela m'a permis de créer des œuvres génératives, c'est à dire capables de se modifier à l'infini. » Comme les cinéastes expérimentaux ou les photographes plasticiens, Miguel Chevalier explore les multiples possibilités offertes par le médium sur lequel il a jeté son dévolu, et en détourne volontiers les procédures. Il s'adjoit, alors, le concours d'informaticiens et d'électroniciens pour mieux pervertir les possibilités offertes par les derniers logiciels et mettre en orbite des installations qui, du sol au plafond, de droite à gauche, enveloppent le spectateur et l'embarquent dans une autre dimension. Il vole sur des tapis digitaux, s'enroule dans des vagues de pixels, traverse des jardins virtuels... Arabesques ondoyantes, spirales tournoyantes, figures géométriques se forment et se déforment. Des lignes de chiffres striants l'espace à toute allure dessinent des pluies d'étoiles filantes. Des plages de couleurs psychédéliques se mêlent et s'entremêlent... Le tout rythmé par des sons étranges, des notes venues d'ailleurs.

L'objectif de l'artiste ? Faire advenir des images encore non répertoriées, vivantes et évolutives. Les machines qu'il utilise, aujourd'hui, ont une puissance de calcul phénoménale et augmentent considérablement l'espace de création. Aussi, l'art de Miguel Chevalier fait-il écho aux transformations sidérantes de notre monde gouverné par les mathématiques et par la présence d'une réalité virtuelle en train de contaminer tous les champs. Son génie ? Extirper la poésie des entrailles des circuits électroniques. Réintroduire du sensible dans les algorithmes. Ensemencer des plages d'émotions dans les chaînes de modélisations. Selon quoi l'artiste se transforme, par exemple, en jardinier numérique avec les projections des Sur-Natures puis des Trans-Natures, à savoir des forêts de fleurs et de végétations diverses, colorées et translucides, réagissant aux va-et-vient des spectateurs. Il devient, également botaniste du XXI^e siècle avec ses Fractal Flowers, de curieuses matrices florales à multiples facettes toutes baptisées par leur auteur d'un nom original (Psychellis Viperine, Purple Haze Artifilis Femina, Oxalis de Thalès, ou encore Lilus Arytmeticus dit d'Euclide, etc) et dont il explique : « Aujourd'hui on modélise et on simule de plus en plus dans les laboratoires les conditions de vie du vivant, animal et végétal. Je me suis inspiré de ces recherches pour les appliquer à des végétaux imaginaires. » Conscient de jouer les apprentis sorciers, il ajoute : « Quand ces plantes meurent, leurs graines peuvent muter, s'hybrider et donner naissance de manière aléatoire à de nouvelles espèces, dont je n'ai pas forcément anticipé toutes les caractéristiques ! Enfin l'imprimante 3D me permet de matérialiser quelques-unes de ces espèces mutantes et de les présenter comme des sculptures du futur. » Pour en revenir aux

projections XXL proposées par Miguel Chevalier, elles invitent les spectateurs à pénétrer un univers où cellules et micro-organismes prolifèrent, se divisent, fusionnent à un rythme tantôt lent, tantôt effréné. Il crée des motifs en arborescence en donnant vie à des formules abstraites, à des codes binaires et à des myriades d'équations. Projetées en extérieur, sur des édifices urbains, ou dans des lieux clos aussi étonnants qu'à Castel del Monte à la structure octogonale, (construit en Italie, dans les Pouilles, au XIIIe siècle, par Frédéric II de Hohenstaufen), ou les Carrières de Lumières aux Baux-de-Provence, ou l'ancienne Cathédrale 1930 de Casablanca, ou encore le Palacio de Bellas Artes à Mexico, ses différentes partitions visuelles baptisées, entre autres, « Vague de pixels », « Nuage Fractal », « Méta-cités », « Pixels Liquides », entraînent l'homme post-moderne dans un monde de signes qui le dépassent. Mais, loin de nous effrayer, les images en perpétuelles gestations de Miguel Chevalier, nous éblouissent. Elles ouvrent les portes d'un monde des merveilles, vertigineux et sans limite.