

## Jérôme Neutres - 2018

### Dans la chair de l'image

*La Recherche en tête* est le titre d'une œuvre de Miguel Chevalier dont Pierre Restany disait qu'il résumait en soi tout l'esprit du travail d'un artiste qui, depuis quarante ans, s'est imposé comme un chercheur de formes et d'images des plus prolifiques. Il n'y a de grand artiste que celui qui invente ou réinvente son art. Miguel Chevalier est reconnu aujourd'hui mondialement comme un pionnier de l'art génératif et algorithmique, exposant aux quatre coins de la planète, comme récemment lors de l'Exposition internationale d'Astana, ou ce printemps dans les Galeries nationales du Grand Palais, à Paris, avec l'exposition « Artistes & Robots ». Ses installations interactives et génératives, fresques du <sup>XXI</sup><sup>e</sup> siècle qui bouleversent le temps et l'espace de l'œuvre, nous fascinent autant qu'elles nous obligent à nous (ré)interroger sur le mécanisme de la création artistique et l'essence d'une œuvre d'art. « L'image de Miguel Chevalier est la trace en temps réel d'un passage de l'énergie, expliquait Pierre Restany. De cette énergie immatérielle qui est la base de toute communication : Yves Klein, qui en avait génialement pressenti l'envergure cosmique et la portée universelle, n'avait pas hésité à la débiter en zones de sensibilité picturale, à en faire des objets d'art, multiples illimités. Miguel Chevalier, tout aussi sensible à l'énergie poétique de l'immatériel, s'en approprie le pouvoir de transmission au moyen de l'outil informatique et télématique<sup>1</sup>. » L'art de Miguel Chevalier est l'histoire d'une longue quête à la recherche de ce « temps réel de l'énergie artistique ». Pour rendre visible ce flux invisible, pour donner à voir l'immatériel, l'artiste a inventé de nouvelles formes d'expression plastique, transformant l'ordinateur en véritable atelier de création. L'ordinateur qu'il perçoit très tôt comme un « inépuisable et fabuleux dictionnaire de formes et de couleurs qui fait éclater l'image, la modifie et la régénère. Ses possibilités sont illimitées et en perpétuelle métamorphose<sup>2</sup> ». Pour conjuguer des images en *temps réel*, ses installations les plus abouties naissent d'un double dispositif conçu et programmé par l'artiste : un système de combinaisons algorithmiques capable de produire en la renouvelant à l'infini une proposition d'imaginaire autour d'un thème, d'un sujet, d'une forme ; et une installation interactive qui capte les mouvements des spectateurs de l'œuvre et en influe d'autant la forme et le fond. Dans les œuvres du changement perpétuel de Miguel Chevalier, plus que jamais « ce sont les regardeurs qui font le tableau » comme disait Marcel Duchamp.

Si, dans notre époque passionnée par les applications et les implications liées à l'intelligence artificielle, les enjeux de l'art de Miguel Chevalier sont dans l'air du temps. Il n'en fut pas de même quand cet avant-gardiste a commencé sa carrière artistique. À la fin des années 1970, lorsque Miguel est étudiant aux Beaux-Arts puis aux ArtsDéco, c'est le plein retour à la peinture, avec la figuration libre, le graffiti, Keith Haring, Basquiat. La photographie et la vidéo n'ont pas encore droit de cité ; Garouste est la star de la scène française et même César, professeur à l'École nationale supérieure des beaux-arts, enseigne à ses élèves à

<sup>1</sup>Pierre Restany, « La recherche en tête », dans *Miguel Chevalier*, Editions Flammarion, Paris, 2000, p. 5.

<sup>2</sup>Miguel Chevalier, Entretien avec Jérôme Sans, in *Miguel Chevalier*, Images Nouvelles, Editions Granit – Centre d'art contemporain, Belfort, 1987.

dessiner d'après des modèles vivants... Alors qu'on commence tout juste à parler de la société de l'information et de l'informatique, Miguel Chevalier veut investir artistiquement ce champ et développer une forme d'art digital. La démarche proclamée de l'artiste à son retour de résidence à New York, peine à être entendue dans une France dont les institutions artistiques sont par définition très conservatrices. Le jeune artiste qui peint dans le sillage de Norman Maclaren des diapositives ou des écrans de télévision récupérés, et réalise des vidéos compressées et recolorisées en s'inspirant de Nam June Paik, apparaît comme un *alien* dans cet univers institutionnel où seuls Roger Tallon, designer proche des nouveaux réalistes, et Pierre Restany, découvreur professionnel de talents, l'exhortent à poursuivre dans sa voie aventureuse. C'est en effectuant un décor pour le festival d'Uzès, projection de trames numériques sur peinture, que Miguel Chevalier rencontre Serge Equibey, ingénieur au centre d'optique du CNRS. Les ordinateurs, alors grands comme des maisons, étaient réservés aux seuls scientifiques. Cet ingénieur donne accès à Miguel à des calculateurs géants, les ordinateurs Numelec du CNRS qui analysent les images par des traitements successifs. En zoomant, l'artiste découvre que les écrans de ces machines ne sont pas composés de points, mais de pixels carrés. L'art de Miguel Chevalier va s'articuler autour d'une étude de la géométrisation des formes, et des possibles artistiques qu'elle peut engendrer. Explorant la chair de l'image, sa texture, Miguel numérise ses diapositives peintes et découvre un premier style, variante du pointillisme de Seurat à l'ère électronique (Seurat qui lui-même s'était inspiré des théories de Chevreul sur la diffraction de la lumière – cette diffraction que l'on retrouve dans le tube cathodique).

« Faire de la peinture avec des ordinateurs » : voilà le credo de Miguel Chevalier, son programme artistique. Ce qui ne veut pas dire que l'ordinateur est la réplique contemporaine de la palette d'antan. Les trois couleurs primaires de la peinture – jaune, rouge, bleu – deviennent dans l'ordinateur : vert, rouge, bleu. Le peintre ici travaille « comme un variateur de lumière » plutôt qu'un mélangeur de couleurs<sup>3</sup>. L'ordinateur est une autre palette, distincte, ouvrant un nouveau champ de possibles. L'art qui en découle prendra d'autres formes. Une première exposition solo de Miguel Chevalier est présentée à Belfort en 1987 – dont le curateur est Jérôme Sans. L'année suivante sa participation à l'exposition « Ateliers 88 » de l'ARC au musée d'Art moderne de la Ville de Paris (avec J.-M. Othoniel, Y.-P. Ming...) lui fait rencontrer Pontus Hulten qui l'intègre à son Institut des hautes études en arts plastiques. La première présentation de ses travaux en galerie, chez Sylvana Lorenz rue Chapon, est un succès fulgurant : Denyse et Philippe Durand-Ruel et leurs enfants achètent toute l'exposition. Le couple de collectionneurs visionnaires devient alors le mécène de Miguel. Quand la plupart des critiques restent alors dubitatifs face à ce désir de considérer les ressources de l'ordinateur comme un des beaux-arts, Miguel Chevalier argue que « le monde entier entre dorénavant sur disquettes ; colossale banque de données transmissibles instantanément aux quatre coins de la terre, c'est la nouvelle mémoire du monde<sup>4</sup> ». Le parcours de Miguel Chevalier, fait d'expérimentations et de luttes pour les montrer et en imposer la légitimité, rejoint le destin de recherche et de combat de tous les précurseurs. « Il a vu juste au moment juste, disait Pierre Restany à son propos [...]. Il fait partie des quelques rares explorateurs du monde de la communication informatique qui nous révèlent le nouveau profil de l'image de notre culture globale, et l'orientation de son destin<sup>5</sup>. » Lauréat d'une bourse « Villa Médicis hors les murs », Miguel part à Tokyo en 1989 pour étudier les images de synthèse. Il y réalise sa première œuvre vidéo interactive, dont les images sont générées par l'ordinateur. Une pièce qui initie aussi un thème qui va devenir récurrent dans son œuvre : la nature artificielle. Convaincu de l'émergence et du développement inéluctable de la vie artificielle, Miguel Chevalier n'a de cesse d'imaginer toutes les modélisations possibles d'une « nature

<sup>3</sup>Miguel Chevalier, entretien avec l'auteur, décembre 2017.

<sup>4</sup>Miguel Chevalier, entretien avec Jérôme Sans, *op. cit.*

<sup>5</sup>Pierre Restany, « La recherche en tête », *op. cit.*

artificielle ». Le développement des ordinateurs lui permet au fil de son œuvre d'approfondir son concept de « Sur-Nature » ou d' « Ultra-Nature » (titre d'une installation en 2005). Les cartes graphiques permettent de configurer des univers en 3D en temps réel, et les écrans plats de les exposer. Miguel Chevalier crée ainsi une série d'herbiers digitaux génératifs à partir de 2000. Les jardins virtuels jonchés de « *Fractal Flowers* » de ce peintre paysagiste du <sup>xxi</sup><sup>e</sup> siècle. Depuis l'Antiquité, les artistes se sont intéressés à la représentation de la nature. À l'époque classique, en France, des peintres comme Poussin ou Le Lorrain, peignaient déjà à leur façon des paysages de pure invention, où l'on trouvait essentiellement des éléments extraits de leur imaginaire. On peut dire que Miguel Chevalier s'inscrit dans cette tradition de la nature imaginaire, que l'on retrouve au début du <sup>xx</sup><sup>e</sup> siècle dans les jungles du Douanier-Rousseau, qui n'avait jamais vu d'autres paysages de plantes tropicales que sous les serres du Jardin des Plantes. Mais à l'ère de la réalité virtuelle, Miguel Chevalier dépasse ces natures imaginaires fixes, pour donner à voir des natures artificielles génératives, qui n'en finissent pas de croître et de se transformer à l'infini devant nos yeux. Enfin une œuvre d'art qui montre, comme disait Nicolas Schöffer, pionnier d'entre tous de l'art robotique, que « la vie n'est pas répétitive », que ce soit dans la nature, ou dans les jungles urbaines, avec une autre série fondamentale de Miguel Chevalier : les « Méta-cités ». Cette matérialisation de la non-répétition de la vie, l'œuvre de l'artiste la réalise dans toutes ses dimensions. Et en plusieurs dimensions, car les travaux de Miguel Chevalier ont investi l'espace public, notamment ces dix dernières années, avec des installations de plus en plus monumentales, et de fait confrontées à une interaction avec un public toujours plus large. Ainsi de l'installation immersive dans les Carrières de lumière des Baux-de-Provence en 2012 (7500 m<sup>2</sup> et 70 vidéoprojecteurs), sa plus grande pièce à ce jour ; ou de ce tapis génératif et interactif de 1100 m<sup>2</sup> présenté lors du festival d'art islamique de Sharjah en 2014 *Digital arabesques*, ou encore de l'installation permanente sous la nouvelle canopée du Forum des Halles à Paris en 2017 *Pixels Wave Light*.

Il n'y a de grand artiste que paradoxal. Tout en cherchant de façon obsessionnelle à montrer les flux et les réseaux immatériels qui constituent le fluide du geste créateur, Miguel Chevalier a travaillé aussi dès le début de sa quête artistique à conserver des traces concrètes de ses recherches, à fixer les images les plus fortes de sa création ininterrompue, à rendre réelle des formes artistiques essentiellement virtuelles. Pour matérialiser l'immatériel, au début des années 1980, il réalise des photographies d'écrans, ou des sérigraphies sur bois ou toile. Puis viennent des vidéos, instants filmés de la vie générative, et des sculptures imprimées en 3D. Quand désormais tant d'artistes transforment du réel en virtuel, à travers la numérisation d'images ou de formes, Miguel Chevalier réifie des fichiers informatiques, créant ainsi ce que l'on pourrait appeler des œuvres et des sculptures « post-virtuelles ». À l'heure du tout-numérique, l'artiste remet encore une fois en question ce que *faire œuvre* veut dire. Miguel Chevalier, ou l'art de l'anticipation.