



Miguel Chevalier - Des Méta-cités in progress

Paris, 2015

Patrick Amine

Nous n'avons plus, comme auparavant, la même manière d'appréhender les villes européennes et mondiales, ainsi que les villes périphériques autour des centres. Elles ont changé par leurs propres évolutions internes, par l'architecture, l'urbanisation contemporaine et électronique, puis par notamment les nouveaux modes de vie et de déambulations. L'espace s'est transformé. Nous n'avons plus les mêmes sensations face à ces villes et à la nature, car nos manières de penser ont changé, et, notre relation au corps immergé dans un espace défini s'est transformé.

Car un tissu riche et dense de nouveaux réseaux s'est développé au fil du *Temps*, au fil des structures de changements socio-économiques, philosophiques et des nouvelles technologies contemporaines utilisées par les spécialistes et le grand public.

« La ville se situe au confluent de la nature et de l'artifice. Congrégation d'animaux qui enferment leur histoire biologique dans ses limites et qui la modèlent en même temps de toutes leurs intentions d'êtres pensants, par sa genèse et par sa forme la ville relève simultanément de la procréation biologique, de l'évolution organique et de la création esthétique. Elle est à la fois objet de nature et sujet de culture ; individu et groupe ; vécue et rêvée : la chose humaine par excellence. »
Claude Levi-Strauss

L'art de Miguel Chevalier procède par un système de proliférations multidirectionnel. Il met en scène un ensemble de paramètres qui se déploie sur ses propres terrains d'intervention et d'investigation plastique.

Ici et là, nous pouvons voir dans son atelier des plantes virtuelles qui développent leurs arborescences. Les fleurs qui grandissent sous la lumière électrique, et, les technologies numériques utilisées évoquent peut-être pour certains des fleurs vénéneuses d'un Baudelaire ! Ici la Nature et l'artifice se conjuguent à une grande vitesse et développent de nouveaux territoires. Comme s'il y avait une pression.

Miguel Chevalier a conçu cette exposition à la Galerie Fernand Léger d'Ivry-sur-Seine, sous différents angles, et avec diverses réflexions sur la notion d'urbanité, d'amplification géographique et en réfléchissant sur l'infiltration du tissu urbain et architectural par de nouveaux paramètres plastiques et des éléments visuels créés à cet effet.

Dans la Salle 1, il s'est attaché à prendre en compte le changement urbanistique de la ville d'Ivry-sur-Seine – cette « Méta-Ivry » – et d'en révéler son caractère *rhizomatique* au sens de Deleuze et Guattari. Mais notamment au sens de multiples ruptures dans le tissu

apparemment « linéaire » ou « filaire » des sites qu'il met en exergue, selon les catégories des paramètres de l'univers virtuel généré par les machines et les programmes informatiques. La définition, que l'on donne du mot « cité », n'est plus vraiment ce qu'on appelle : « une agglomération formant un ensemble homogène, une unité historique, architecturale », selon l'encyclopédie Universalis.

Il s'agit là de montrer comment un modèle évolue, change et se transforme notamment par une intervention de processus numériques imaginés par l'artiste. Ici, il y aura diverses installations, une précisément intitulée : « Méta-Ivry » et une seconde : « Méta-cités », qui reflète une ville planétaire virtuelle sans « racines », sans repères orthonormés, sans particularité, et sans aucune notion « exotique » ! Ces espaces urbains font référence aux modèles d'Hausmann, Otto Wagner ou Ildefonso Sureda (1815-1876, ingénieur, urbaniste et architecte espagnol, il réalisa l'extension de Barcelone, intitulé l'*Eixample* ou le *Plan Cerdà*), comme l'indique Miguel Chevalier.

Il faut voir la ville d'Ivry-sur-Seine grandir et se développer depuis ces vingt dernières années : l'urbanité dévore le *Naturel* et sa disparition s'installe, précise Miguel Chevalier. On peut les appeler des *Méta-territoires*. Ce qui fait suite à ses recherches, depuis une vingtaine d'années, sur les *Digital cities*, et les nombreuses mutations des aspects liés à la nature. Confronté à la multiplication des réseaux, l'artiste s'interroge sur la manière de s'approprier les lieux et les architectures souvent hybrides des villes.

Il y a dans cette démarche une notion philosophique ; l'artiste s'empare et s'imprègne intensément de tout le symbolisme urbain qui surgit devant lui. Miguel Chevalier utilise des multiples possibilités de l'informatique, et des imprimantes 3D pour fabriquer les formes qu'il cherche à matérialiser dans ses recherches sur l'architecture urbaine.

En prenant comme modèle la ville d'Ivry-sur-Seine où l'artiste a installé son atelier, il a conçu cette « cité » comme une *ville générative*, une « Méta-Ivry » nouvelle, à travers ses créations plastiques et ses modèles de structures en volume. Il prend en écharpe le panorama des lieux et l'intègre dans son système, dans sa grammaire de formes, de proliférations d'espaces pour reconstituer *un autre type d'univers* – que l'on peut voir dans la Salle 1. Ce méta-univers est un des multiples reflets des espaces croisés de la ville d'Ivry-sur-Seine, mais qui pourrait être une autre ville à une échelle différente. C'est une nouvelle ville qui s'élabore *sans grille préconçue*.

Comment l'installation « Méta-Ivry » se matérialise-t-elle ?

L'artiste utilise un logiciel 3D pour implémenter de nouvelles bibliothèques de formes architecturales qu'il va remixer avec des images vidéo de la ville. Ainsi une nouvelle série d'images est générée à partir d'images réalisées dans les rues d'Ivry-sur-Seine, collection d'un ensemble d'éléments : bâtiments anciens et récents, rues, tracés, réseaux de circulation, films divers anciens et actuels sur la ville, tout cette matière de très grande densité documentaire est confrontée aux multiples télescopages des architectures – formant sans doute des accidents visuels heureux ! Il faut noter la création d'un univers sonore créé par Jacopo Baboni Schilingi qui forme une osmose dans la circulation des séquences. Ainsi prolifèrent sans cesse des réseaux, des nouveaux modèles virtuels, des trames entre fiction et réalité. Ici, les sites sont contaminés.

La ville d'Ivry-sur-Seine, qui est en pleine mutation comme on peut s'en apercevoir depuis cette dernière décennie, était une ville industrielle (diverses industries moyennes). Ce changement structurel, passage au tertiaire, aux économies nouvelles, « se traduit par la transformation des grands espaces qui disparaissent pour laisser place au surgissement de logements et de bureaux », comme le souligne Miguel Chevalier dans son approche et sa réflexion, avec des générateurs et de nouveaux outils numériques, comme nous pouvons l'appréhender et voir ses installations, lors de cette nouvelle exposition dans la galerie Fernand Léger d'Ivry-sur-Seine.

L'installation montre cette ville réinventée aux lignes qui filent à grande vitesse dans un panorama sans fin, une sorte de conglomérat de plusieurs cités qui semblent fleurir ensemble. La verticalité est totalement présente notamment dans la structure urbanistique. Les buildings s'égrènent en transparence où sont juxtaposées des images 2D et 3D, se transformant au fur et à mesure du processus génératif.

La ville réelle pourrait sembler être une *autre ville inventée* et d'une certaine manière elle apparaît sous une autre image, avec ses multiples facettes virtuelles et modélisables. Miguel Chevalier construit ce qu'il nomme des : *Méta-cités*. Des *Méta-cités fluides* ! Un nouvel ensemble se superpose sur la ville résidentielle, commerciale, où interviennent le montage, les transformations géométriques et les diverses topographies artificielles, formant ainsi un modèle de conception architecturale. Cette *Ville* « restructurée » pourrait être un nouvel *objet de curiosité* à l'avenir ! Des territoires *in progress* inventés par les artistes et leurs logiciels, un champ pour l'imaginaire.

Cette *Méta-cité* est algorithmique et générative, elle « s'autogère », comme le dit Miguel Chevalier. Il se réfère, dans une certaine mesure, aux conceptions d'un Yona Friedman (né en 1923), architecte et artiste, qui a élaboré ce qu'il nomme « la ville spatiale », aux « structures mobiles », qui pourraient d'une certaine façon suivre les habitants !

Il présente en parallèle de ses installations une série d'œuvres fixes et des sculptures réalisées par des techniques de découpe au laser et d'impression en 3D – des architectures cubiques en plexiglas de différentes couleurs qui jouent des superpositions et crée des jeux de transparences.

Miguel Chevalier a composé ainsi une ville labyrinthique aux architectures hybrides, celle de *Méta-cités*, en 3D. Une manière de matérialiser le virtuel, par des volumes, dit-il. Dans cet espace libéré, sans aucune contrainte physique, la ville devient un sujet exponentiel à *métamorphoses*, un lieu d'expérimentations où l'on plonge dans un espace qui s'ouvre à de nouvelles sensations visuelles et de réflexions. Cette *Méta-cité* inventée crée simultanément un *territoire* où se fondent le « conscient » et le « subconscient » du sujet immergé dans ces nouvelles créations numériques – sans frontières apparentes. Sur ce point, Miguel Chevalier questionne le devenir de l'architecture des villes par un travail atypique, et induit, d'une certaine manière, des points de divergences avec les modèles de réalisations des architectes contemporains – non sans quelques réserves.

Dans la seconde salle, on peut intervenir à partir d'un iPad où quatre univers différents permettent au public d'entrer dans cette « *Méta-cité* » et de se balader à droite et à gauche, de haut en bas, à l'intérieur d'un espace virtuel, des *mondes internes* de cette ville aux éléments combinatoires de l'architecture conçus par l'artiste.

Nous savons que l'architecture est toujours l'organe d'un rêve collectif comme l'écrit Walter Benjamin du Paris haussmannien.

Je crois qu'il faut voir les villes européennes contemporaines : comme « quelque chose de plus qu'un conglomérat d'individus et de moyens sociaux – rues, édifices, lumières, tramway, téléphones (...) ; quelque chose de plus qu'une simple constellation d'institutions et d'appareils administratifs... », comme le soulignait un grand sociologue américain, Robert T. Park. Pour en arriver à initier cette idée que : *La ville est plutôt un état d'âme*. Il s'agit de se l'approprier autrement.

D'une certaine manière, on pourrait concevoir la ville, dans la singularité de ses quartiers, comme *une ville d'états d'âme*, où viennent s'intégrer des approches esthétiques nouvelles issues de la réflexion d'artistes, ces derniers étant rompus aux modes de la recherche des savoirs dans les cadres définis des nouvelles technologies numériques et d'imageries en 3D. Ces artistes sont prêts à révéler de nouvelles dimensions pour une ville en puisant dans leur mémoire, ses ressources culturelles et son rayonnement. Cet « état d'âme »

ne se distille pas comme une atmosphère impalpable : « elle vit au contraire dans les pierres ; elle est leur voix. Tout, dans une ville, n'est qu'un état d'âme parce que la ville, les pierres elles-mêmes ont la parole. » Tous ces éléments (redéfinis et réinventés) résonnent et font écho aux créations de Miguel Chevalier.

Vous connaissez les tableaux de Giorgio de Chirico où il a peint ses villes métaphysiques, comme il les voyait, notamment Turin et Rome. Il faut concevoir la ville comme un espace métaphysique où les hommes et les pierres échangent leurs attributs... On disait que les citoyens sont « des pierres vivantes », selon une vieille tradition (Ignace d'Antioche), « corps réels de la ville. » On peut dire que les pierres se transforment à leur tour en esprit, pour devenir « l'esprit minéral » de la société (Coccia). Les dieux indiquent que les pierres chantent l'histoire, dictent la loi, redoublent la ville dans son image même ...

Ainsi, c'est l'imagination qui est propre à transformer le caractère et l'espace d'un « lieu dédié », un quartier d'une ville par des rêves panachés et polychromes, et cela est rendu possible par des imaginaires aussi éloignés les uns des autres. Notamment quand ce sont des artistes qui élaborent des processus créatifs symboliques, singuliers et originaux avec les nouvelles technologies – ici, en s'inspirant de la ville d'Ivry, par exemple. Il y a cette phrase d'Italo Calvino à propos de ses « *Villes invisibles* » qui peut résonner autrement en nous : « *Les villes comme les rêves sont faites de désir et de peurs, même si le fil de leur discours est secret, leurs règles absurdes, leurs perspectives trompeuses, et toute chose en cache une autre. (...) Les désirs sont déjà des souvenirs.* » Des souvenirs et des désirs qui persistent à travers le Temps.

L'imaginaire d'un artiste tel que Miguel Chevalier invente de nouveaux territoires qui donnent des tremplins à la rêverie et à la connaissance. Ses arborescences s'amplifient et se contaminent en composant de nouveaux réseaux. Son univers génératif permet de créer cette *image* d'une « Ville-Monde », comme il le souligne dans ses recherches. Tout objet, quel qu'il soit, devient finalement un médium. Ses *Méta-cités* sont des symboles qui ouvrent l'espace de l'échange par le langage. D'une certaine manière, Miguel Chevalier invente une *forme de sublime digital*.

©Patrick Amine