



Miguel Chevalier - L'art numérique ou la possibilité d'autres Mondes

Interview avec Philippe Piguet – 2013

Installé à Ivry-sur-Seine, La Fabrika est l'atelier qu'occupe Miguel Chevalier, cet espace s'offre à voir comme un laboratoire futuriste entièrement dédié aux arts numériques. L'artiste qui y travaille épaulé par une petite équipe dévouée à sa cause invite le visiteur à y découvrir tout ce qu'on peut créer à partir des logiciels spécialement conçus à cet effet : un grand herbier lettriste, des jardins virtuels interactifs, des installations lumineuses, des sculptures imprimées en 3D, des tirages photographiques etc.... Quelque chose de la possibilité d'autres mondes est ici à l'œuvre qui excite et interroge tout à la fois le regard. Tout semble être allé si vite depuis près de trente ans que Miguel Chevalier a commencé à explorer ce domaine dont il convenait de l'arpenter de nouveau avec lui. Rencontre.

P.P : Au regard de cette évolution extrêmement rapide des technologies, quels sont les changements qualitatifs qui se sont opérés dans votre travail ?

M.C : Au début des années 80, c'était très difficile d'accéder à des ordinateurs puissants pour créer des œuvres artistiques car ils étaient très onéreux et l'informatique grand public n'en était encore qu'à ses balbutiements... Je ne pouvais réaliser que des œuvres fixes ou animées en 2D sur des supports photographiques ou les enregistrer sur des bandes magnétiques. L'apparition de la microinformatique à la fin des années 80 m'a permis d'avoir peu à peu mon propre matériel mais la difficulté d'exposer subsistait car le monde de l'art avait encore de nombreux a priori pour ce type de création. On me voyait plus comme un technicien que comme un artiste.... Fin des années 90 début 2000 s'ouvre une nouvelle ère avec la démocratisation des téléphones portables et l'apparition des premières cartes graphiques capable de calculer des milliers de polygones pour les jeux vidéo. Cela m'a permis alors de créer mes premières œuvres totalement numériques, c'est-à-dire capables de se générer à l'infini comme les " Sur-Natures " qui sont des jardins virtuels qui se transforment et se modifient au fur et à mesure en temps réel.

P.P : A considérer le développement de votre démarche au fil du temps, il semblerait que de nouvelles préoccupations y sont mises en jeu qui invitent non seulement le regardeur à s'impliquer dans l'œuvre mais convoquent d'autres formes d'expression. Tout ce qui tourne autour des « Sur-Natures », « Pixels liquides », « Arabesques numériques » vise ainsi à instruire les termes d'une nouvelle esthétique interactive et transdisciplinaire. La cause en est-elle seulement à cette évolution des techniques ?

M.C : Dès mes premières recherches, la nature et l'artifice ont constitué mes thèmes de prédilection mais pas uniquement. J'ai travaillé très tôt sur le thème des serres botaniques qui sont des espaces artificiels, une architecture de lumière, qui détermine l'espace d'un microcosme prospectif. Ce qui m'intéresse aujourd'hui, c'est que les scientifiques ont réussi à créer des processus de simulation de croissance de plantes. Cela m'a conduit à imaginer que

je pourrais recréer une forme de nature artificielle, calquée sur un stéréotype de réalité, mais réinventée comme Monet l'a fait avec ses grandes peintures des Nymphéas.

P.P : Vous vous inscrivez donc à contre-courant de l'idée exprimée par Christine Buci-Glucksmann dans cette même revue [cf. (art absolument), n° 3, hiver 2003] quand elle dit qu'on était passé d'une image-cristal à une image-flux rompant avec le concept traditionnel de la mimesis ?

M.C: Nous sommes en effet dans une image-flux en ce sens qu'elle se génère d'elle-même, qu'elle génère un processus de naissance, de développement et de mutation dans le temps, comme c'est le cas des « Fractal Flowers ». Tant qu'on ne débranche pas l'ordinateur, le logiciel génère un flux continu. Ce n'est pas une répétition en boucle comme dans la vidéo mais un flux qui est toujours en devenir et qui ne revient jamais à son point origine. Je ne cherche pas à faire l'apologie de mes outils mais à montrer qu'ils permettent de développer un art à part entière qu'il est impossible de créer avec les autres modes de création que l'on connaît quand bien même cela se trouve en germe chez de nombreux artistes.

P.P : C'est là un point important parce que vous semblez toujours vouloir raccorder votre travail à l'histoire de l'art. Comme pour l'y inscrire et y témoigner de filiations.

M.C: Tous les artistes qui ont cherché à faire tabula rasa de ce qu'il y avait avant eux sont finalement rattrapés par l'histoire. C'est le propre du phénomène des avant-gardes. Curieusement, on ne parle plus aujourd'hui d'avant-garde comme si c'en était fini de la nouveauté depuis les années 70. Or l'art numérique ouvre pourtant sur des champs quasi inexplorés. Aussi, pour ma part, j'essaie tant bien que mal avec les moyens dont je dispose de montrer comment ces mondes virtuels aujourd'hui peuvent régénérer les idées tout en ayant des filiations avec l'histoire de l'art et les mouvements artistiques de la fin du 19ème siècle . Par exemple avec le Pointillisme et Seurat, avec l'impressionnisme et Monet, ou plus proche de nous le constructivisme et Mondrian ou le cinétisme avec Vasarely ou Soto....

P.P : A quoi attribuez-vous le fait qu'il n'y ait pas plus d'artistes qui explorent ces nouvelles pistes ?

M.C: Cela est lié à plusieurs facteurs. Il y a tout d'abord une méconnaissance de la plupart de ces outils, donc un manque de compréhension des artistes et des galeristes. Ensuite, il y a le fait que les écoles d'art n'ont pris que très tardivement conscience de l'importance de l'art numérique et en ont confié l'enseignement à des professeurs qui ne pratiquent pas cette discipline. On est donc restés dans des schémas qui sont en deçà de ce qu'on peut en attendre, c'est-à-dire en se limitant le plus la souvent à la retouche de photos ou de dessins avec le logiciel Photoshop..... Sans montrer qu'on peut créer des mondes génératifs en 2D ou 3D. Enfin, la création de logiciels comme ceux que je réalise est complexe car cela nécessite une idée de création artistique, mais aussi la coordination d'une équipe d'informaticiens programmeurs et d'électroniciens. En général les œuvres ou installations que je présente demande 2 à 3 ans de travail et de nombreux tests sont nécessaires avant de les montrer au public.

P.P : L'ouverture d'un lieu comme La Gaîté Lyrique exclusivement consacré à l'art numérique ne pallie-t-il pas à toutes ces retenues ?

M.C: Cela participe selon moi surtout à ghettoïser la situation. Il n'y a pas assez de transversalité entre ce lieu et les autres espaces d'expositions dédiés à la peinture, photo et vidéo. Pour moi les arts numériques font pleinement partie de la scène artistique contemporaine. Un lieu comme le Palais de Tokyo est beaucoup plus adapté parce qu'il ne nous enferme pas dans une spécificité.

P.P : A contrario, cette façon qu'ont les arts numériques de se décliner sur des espaces aussi divers que les ordinateurs, la rue, les téléphones portables ne risque-t-elle pas de les entraîner à leur dispersion ?

M.C: Pour moi au contraire c'est ça qui fait leur force. Je peux créer aussi bien une œuvre à l'échelle urbaine que sur un téléphone portable qu'on peut télécharger ou que l'on soit et, de ce fait, toucher toute une population d'individus qui ne vont pas forcément dans les musées ou dans les galeries. C'est une formidable potentialité sans commune mesure avec les outils du passé. Warhol a initié l'art à l'ère de sa reproduction mécanique avec la sérigraphie; nous sommes à l'étape suivante, celle de l'image à l'ère de sa reproduction électronique.

L'art numérique peut être à la fois virtuel et réel car avec les nouvelles imprimantes 3D il est possible de matérialiser le virtuel, c'est une véritable révolution qui est en marche dans le monde de la sculpture...

P.P : Des imprimantes en 3D ? De quoi s'agit-il ?

M.C: Je crée aujourd'hui des logiciels génératifs comme les « Fractal flowers » qui génèrent des plantes virtuelles en 3D. Je peux à tout moment les arrêter dans leur processus de croissance et en extraire un fichier informatique qui ensuite peut être imprimé couche par couche en stéréolithographie. Cet univers virtuel sous forme de résine devient alors tangible et à une vraie physicalité ...

P.P : Vous parlez de la potentialité du numérique à ouvrir sur une poétique. Qu'est-ce qui fait la singularité de la poétique du numérique ?

M.C: La lumière. Le numérique permet d'ouvrir sur des mondes de lumière en 2D ou 3D. Il immerge le spectateur dans l'image. A la différence de recherches que mène James Turrell, la capacité du numérique à l'immersion joue tant de la figuration que de l'abstraction. De plus, le numérique permet au regardeur d'interagir sur l'œuvre en se déplaçant, ce qui fait de lui un acteur à part entière et l'amène à amplifier l'œuvre dans ces différentes potentialités.

P.P : Quelle est donc la prochaine étape du travail ?

M.C: Un de mes souhaits les plus chers et de poursuivre à créer des installations multi-sensorielles comme j'ai pu en faire l'expérience au Musée de la nature et de la chasse à Paris, en invitant d'autres créateurs comme le compositeur Jacopo Baboni Schilingi à créer des musiques génératives et avec Annick Menardo en créant un univers olfactif en relation avec mes créations pour stimuler du même coup tous nos sens. L'idée est de créer des univers virtuels immersifs de sensorialités dans des grands espaces naturels comme des anciennes carrières qui renoueront avec une époque très lointaine, celle de l'art pariétal.

P.P : Une caverne à la Platon ?

M.C: Oui une caverne des images !!! tel est l'objectif ambitieux que j'ai les 19 et 20 juillet 2012 dans la Carrière aux Baux-de-Provence dans le cadre du festival « a part » . Je vais présenter une installation de réalité virtuelle interactive sur 2000 m2 qui sera une expérience unique en son genre à laquelle je vous invite.