



Flower Power, Vincent Huguet, 2011

Des 1 et des 0. Seulement des 1 et des 0 les uns au-dessous des autres en une sorte de lente pluie numérique. On se croirait de retour dans le passé, à l'époque lointaine des premiers écrans arrivés dans les maisons ou, au mieux, au temps du Minitel et des écrans gris-noirs sur lesquels se détachaient des petits caractères lumineux, pas toujours compréhensibles. Des 1 et des 0, soit les deux composantes du langage numérique, autant dire le ying et le yang de la civilisation dans laquelle nous vivons, des chiffres que d'ordinaire on ne voit pas, dissimulés sous les multiples combinaisons qui produisent ici des sons, là des images. Il suffit d'ailleurs d'un geste pour que ces 1 et ces 0 se mettent en mouvement, se brouillent, se fondant en un relief indéterminé, un nuage, autrement dit, il suffit d'un geste, d'un mouvement, pour que ces chiffres deviennent image. Ces 1 et ces 0 ne sont ni le résultat d'un bug informatique, ni les moutons comptés par un mathématicien insomniaque : ils composent une œuvre créée récemment par Miguel Chevalier, *Vague Binaire* (2010), projetée sur un mur ou un écran et « réagissant » à la présence et aux mouvements d'éventuels spectateurs. Pour un artiste qui expose depuis des années partout dans le monde des images incroyablement sophistiquées, le retour à cette forme originelle du langage numérique aurait de quoi surprendre si elle ne séduisait immédiatement, précisément par sa dimension archaïque ou « archaïsante », diraient les historiens de l'art. Sous cette pluie de chiffres qui se balancent doucement, on se souvient du célèbre calligramme d'Apollinaire, *Il pleut* (1916), où les mots qui tombent comme des gouttes d'eau commencent par : « Il pleut des voix de femmes mortes comme si elles étaient mortes même dans le souvenir » et finissent par : « Écoute tomber les liens qui te retiennent en haut et en bas. » Pour un artiste considéré comme l'un des pionniers en France de ce que l'on nomme maladroitement l'« art numérique », cette *Vague binaire*, accompagnée des mots d'Apollinaire, pourrait avoir la valeur d'une vanité, où l'artiste désespéré, voire horrifié, verrait tomber ces 1 et ces 0 qui composent depuis des années la base invisible de son langage... Ou les regarderait au contraire comme le peintre regarde sa palette, ses pinceaux ou le sculpteur ses outils. Si Miguel Chevalier fut l'un des premiers à utiliser ce langage codé dans son travail à partir du début des années 1980, grâce à la collaboration de scientifiques, d'ingénieurs et de programmeurs, il n'est plus du tout l'aventurier isolé qu'il était alors, cet artiste farfelu et visionnaire qui passait ses nuits sur les calculateurs du Centre d'optique avec la complicité du CNRS. Car en trente ans, la plupart des artistes sont devenus aussi, parfois sans le savoir, des artistes du numérique, au sens où leur création ne pourrait se passer des technologies numériques : c'est évident pour la photographie, pour la vidéo, pour toute une partie de la musique, mais aussi pour les artistes qui utilisent plusieurs supports pour leurs œuvres et dont le « numérique » n'est presque jamais absent, au moins à l'un des moments du processus. On pourrait même dire qu'un peintre tout à fait traditionnel, fier de n'utiliser que pigments et pinceaux, est lui aussi dépendant du numérique, pour peu qu'il utilise dans son travail des photographies prises avec son téléphone portable, par exemple. En toute rigueur, rares sont donc les artistes qui échappent aujourd'hui à cette technologie, mais on distingue néanmoins dans le monde de l'art ceux qui, comme Miguel Chevalier, pensent que le numérique n'est pas seulement un outil, mais aussi un terrain d'expérimentation à part entière.

« Un art qui ne pourrait pas se faire sans ces technologies-là », résume Miguel Chevalier. Une définition que l'on pourrait retrouver à la naissance d'autres techniques qui depuis sont rentrées dans le champ artistique : la photographie ou le cinéma ont également donné naissance à des images, des œuvres, des points de vue qu'aucun autre médium ne pouvait permettre. On pourrait même remonter encore le temps et se demander s'il n'en a pas été de même lors de l'invention de la peinture à l'huile ou de celle de la perspective, par exemple, qui permettaient soudain une nouvelle façon de peindre, que les procédés traditionnels n'autorisaient pas. La grande différence, toutefois, est que ces innovations étaient nées dans le champ artistique pour le champ artistique, alors que la mise au point du numérique est une révolution informatique qui concerne l'ensemble de la société et que seuls certains artistes ont décidé de s'approprier. Là encore, ce n'est pas la première fois que l'histoire des sciences et des techniques, disons d'un certain progrès, lance aux artistes un défi, qu'ils sont libres de relever ou pas, comme en témoigne la célèbre anecdote de Marcel Duchamp visitant en 1912 un salon d'aéronautique et déclarant à Léger et Brancusi, devant une hélice qui lui paraissait parfaite : « La peinture est morte. Qui pourra faire mieux que cette hélice ? ». Miguel Chevalier fait incontestablement partie de ceux qui non seulement ne tournent pas le dos à l'hélice mais cherchent au contraire à savoir comment elle est faite et plus encore comment et avec quels matériaux sera faite la suivante. L'anecdote si souvent racontée de Marcel Duchamp devant cette hélice est belle parce qu'elle a la dimension d'une allégorie et qu'elle peut être entendue comme l'actualisation au début du XXe siècle du célèbre dessin de Füssli : *L'artiste désespéré devant la grandeur des ruines antiques* (1778-1780, Kunsthau, Zurich), où l'on voit un artiste assis devant le pied monumental de Constantin, une main sur la sculpture, l'autre soutenant sa pauvre tête. Duchamp face à cette hélice serait plutôt *L'artiste désespéré devant la grandeur des technologies modernes...* ou *émerveillé*, plutôt, si l'on considère que la conséquence de cette « révélation » est l'invention du *ready-made*. Au temps de Füssli comme à celui de Duchamp, la grandeur des ruines antiques comme celle de l'industrie ou la puissance de *la Fée électricité* n'ont jamais empêché les artistes de créer. Une grande partie de l'histoire de l'art peut s'écrire en suivant cette ligne qui partage les artistes qui ont voulu lutter *contre* les progrès techniques (notamment contre les transformations liées aux révolutions industrielles, au XIXe siècle) et ceux qui ont au contraire voulu prendre la vague de plein fouet et surfer dessus. Déjà passionné par ce que permettront demain les « imprimantes 3 D », de nouvelles machines qui permettent de matérialiser le virtuel sous forme de sculptures en résine conçues à partir d'un logiciel génératif en trois dimensions visible sur écran, Miguel Chevalier fait incontestablement partie de ceux que le progrès ne désespère pas mais réjouit. D'où la beauté de cette *Vague binaire*, sorte de *memento* ou de retour aux origines, peut-être une façon pour Miguel Chevalier, à l'heure où le Studio du Fresnoy aura bientôt quinze ans, où les « arts numériques » se voient consacrer un lieu spécifique à Paris (la Gaîté lyrique) après avoir conquis la plupart des capitales et donné naissance à de multiples festivals, de contempler le chemin parcouru, sans nostalgie, mais en restituant ce langage devenu si commun dans sa simplicité originelle, en le donnant à voir, derrière les images.

Les créations de Miguel Chevalier ont depuis quelques années la séduction très botanique de ces « jardins virtuels » qu'il fait pousser sur les façades des immeubles à Buenos Aires, Lisbonne (*Supra-Nature*, 2005-2006), sur les Champs-Élysées (*Sur-Natures*, 2007), à Marseille (*Seconde Nature*, 2010), sur les bords de la rivière Cheonggyecheon en Corée ou encore dans une serre à Paris, à Istanbul ou à Rio de Janeiro (*Fractal Flower in vitro* 2008-2010-2011). Présentes aussi dans les herbiers qu'il réinvente (*Herbarius 2059*) ou encore dans les applications iPhone et iPad (*Pixels Flowers* 2010) qu'il crée, ces fleurs, devenues *Fractal Flowers* n'ont pas manqué de rappeler la longue et ininterrompue tradition dans l'histoire de l'art, des miniatures persanes aux peintres flamands, des sublimes pivoines d'Hokusai à celles de Manet en passant bien sûr par Monet à Giverny et les peintres-jardiniers de l'époque

impressionniste, tel Caillebotte peignant amoureuxment les cattleyas de sa serre. Les exemples seraient innombrables et rappellent que la représentation des fleurs est une affaire universelle, y compris dans l'art contemporain. Les puristes diront que les fleurs que sèment Miguel Chevalier ont quelque chose de génétiquement modifié, surtout les dernières, mais cette filiation est l'une de celles qui placent Miguel Chevalier dans la continuité plutôt que dans la rupture par rapport à l'art qui le précède, notamment l'art du XXe siècle. Que le pixel ait remplacé la touche ne change au fond pas grand chose aux questions que se pose l'artiste et à son travail sur la lumière, le volume ou la perspective. La plupart de ses œuvres semblent en effet hériter des recherches majeures du siècle dernier, les prolonger, que l'on songe à la multiplicité des points de vue sur un même objet que permet le mouvement (d'une fleur, par exemple), qui peut être perçue comme une queue de la comète cubiste, ou aux projections que Miguel Chevalier fait sur des espaces de plus en plus vastes, urbains ou naturels, qui s'inscrivent dans la droite lignée du Land Art. Durant l'hiver 2010, l'artiste a projeté ses *Digital Flocons* géants sur les pistes enneigées du Grand Bornand : un rêve pour les skieurs, mais un rêve potentiel aussi pour les artistes du Land Art, si l'on songe aux efforts que Christo déploie actuellement pour obtenir l'autorisation de couvrir une partie du fleuve Arkansas. La projection d'images numériques permet une intervention sur le paysage à une échelle presque illimitée, pourvu que les vidéoprojecteurs soient assez nombreux et assez puissants, tout en respectant absolument le site sur lequel elles peuvent apparaître à la nuit tombée. En ce sens, le numérique peut être un outil qui permet de reprendre les recherches des glorieux aînés et de dépasser certains blocages auxquels ils ont été confrontés. Bien sûr, Christo n'accepterait sans doute pas de troquer ses cordes et ses toiles contre des vidéoprojecteurs, mais l'exemple montre un peu ce qui caractérise la démarche de Miguel Chevalier : la recherche des territoires que les nouvelles technologies ouvrent à l'artiste, avec une conscience et une culture très fortes de l'histoire de l'art.

Ainsi de l'interactivité, présente dans la plupart des œuvres de Miguel Chevalier et qui, au premier regard, passe pour l'une des caractéristiques de l'art à l'âge numérique. Quand l'artiste a commencé à introduire de l'interaction dans ses œuvres, grâce à des capteurs de présence de plus en plus sensibles, les Wii n'avaient pas encore envahi les salons, de même que tous les jeux qui se sont généralisés ces dernières années et où le corps même du joueur entre en interaction avec ce qui se passe à l'écran. Il est plus que probable que la génération post-joystick, c'est-à-dire née à partir des années 2000, ne trouvera absolument pas surprenant de voir son corps interagir avec des fleurs qui se balancent (*Fractal Flowers*) ou des coulées de pigments qui sur la surface d'un écran dessinent les mouvements du corps (*Pixels Liquides*). L'interactivité, au fond, réalise d'une part le vieux rêve du regardeur : au mieux, toucher, caresser, au pire, laisser sa marque, dégrader, et d'autre part celui de l'artiste : présenter une œuvre qui soit « à l'écoute » ou plutôt qui regarde celui qui est en train de la regarder.

Ce sont des fleurs, des pigments ou encore des organismes pas si lointains de ceux peints par Kandinsky qui réagissent au passage d'un visiteur, comme mus par l'action d'un « vent virtuel », selon le joli mot de l'artiste, mais qu'advierait-il si c'était des corps, des visages, qui s'animaient ainsi ? Comment se comporteraient alors les passants et ceux qui approcheraient ces écrans ? L'humain créerait-il un sentiment de gêne ou au contraire une intensité plus forte ?

Il n'est sans doute pas anodin que la figure humaine soit presque totalement absente de l'œuvre de Miguel Chevalier. Étendues infinies de montagnes, de mers et de lacs, les paysages sont déserts, minéraux (*Voyages*, 2004), semblables à ceux qui font l'ouverture de *2001 L'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick. Les fleurs, quant à elles, qu'elles se déploient sur des murs ou sur les vitres de serres, ne laissent jamais ne serait-ce qu'apercevoir la main du jardinier qui les a semées ou arrosées. Non seulement la *Terra incognita* 2010 de Miguel Chevalier est déserte, mais elle est aussi le plus souvent vierge de toute trace d'occupation

humaine, à part dans les œuvres consacrées aux villes, bien sûr (*Metapolis*, 2004, *Metacities*, 2006 ou *Pixel City*, 2008), mais il est remarquable que même dans ces œuvres, les immeubles, les constructions, les réseaux sont visibles, mais presque jamais leurs usagers. Pas de figuration. Y aurait-il chez l'artiste un interdit comparable à celui que l'on associe souvent—à tort— à l'art en terre d'Islam ? Un art qui préférerait entrelacs et arabesques aux carnations et aux chairs, abstraction et mathématiques aux défis de la représentation de l'humain ?

Le long séjour que Miguel Chevalier a passé à Marrakech, en résidence au Riad Denise Masson (2004), ne contredirait pas cette hypothèse. Car il a trouvé dans l'art des zelliges une grammaire ornementale proche de la sienne et assimilable à son propre langage, tant la géométrie ancestrale de l'art islamique répond à des lois que les logiciels informatiques connaissent et peuvent développer à l'infini. Tel les artistes voyageurs qui, à partir de la fin du XVIIIe siècle et jusqu'à Matisse et Klee ont voulu ressourcer leur art à la lumière du Caire, d'Ispahan ou de Grenade, Miguel Chevalier a sans doute trouvé au Maroc, loin de tout fantasma orientaliste, la confirmation d'intuitions qui l'accompagnent depuis longtemps. Ses créations ne *représentent* pas de figures humaines, mais elles les appellent, impérieusement, comme les parois colorées de la mosquée ou du hammam n'ont de sens que si passe souvent sur elles l'ombre des corps. C'est d'ailleurs au cœur même de la ville, là où elle est la plus grouillante que Miguel Chevalier situe le beau projet qu'il réalisera peut-être un jour : une série de tapis volants flottant au-dessus des marchands et des charmeurs de serpents de la place Jemaa el Fna, des *arabesques numériques* au-dessus des volutes de fumée qui envahissent les lieux le soir venu (*Tapis volants* et *Constellations digitales*, 2005). Lieu de passage par excellence, la place est précisément le lieu de « l'interactivité » la plus naturelle et la plus ancestrale, mais ici sans doute plus visible qu'ailleurs : écarts des passants pour éviter les mobylettes ou les petites carriages tirées par des chevaux ou des ânes, regards et gestes des gagne-petit de la place, du vendeur de dents à la vieille au henné, aimantés par le mouvement des touristes, ou encore trajectoire des gnaouas et des serpents eux-mêmes. Voir sur la place Jemaa el Fna un touriste longer les étales des jeunes vendeurs de jus d'orange ou regarder un visiteur longer une installation de Miguel Chevalier revient d'ailleurs un peu à faire la même expérience : constater ce que provoque le mouvement d'un corps plongé dans un certain environnement. Le corps n'est donc pas *représenté* dans les œuvres de Miguel Chevalier parce qu'il en fait partie intégrante.

Bien sûr, ce n'est pas la première fois dans l'histoire de l'art que l'artiste cherche à intégrer dans son œuvre celui qui est en train de la regarder. On pense aux *Époux Arnolfini* de Jan Van Eyck (1434), où le peintre s'est représenté dans un miroir intégré à la composition, ou à Vélazquez se représentant lui-même en train de peindre dans les *Ménines* (1656), face au roi et à la reine, mais aussi face au spectateur. On pense aussi à l'art de l'anamorphose, qui appelle, voire impose le mouvement du spectateur et dont l'exemple le plus célèbre est le tableau de Holbein conservé à la National Gallery de Londres, *Les Ambassadeurs* (1534), qui ne laissent voir la tête de mort peinte au premier plan qu'à ceux qui savent bouger. À partir du début du XXe siècle, cette quête se démultiplie dans des directions extrêmement diverses, donnant définitivement raison à Marcel Duchamp, encore, et à son aphorisme qui peut être lu aujourd'hui comme une prophétie : « C'est le regardeur qui fait le tableau ». Phrase assurément galvaudée, usée par tant d'usages et de citations, mais qui a le génie de formuler une grande partie des recherches du XXe siècle. Si c'est avant tout « mentalement » que le regardeur « fait » le tableau, au sens Léonardien de la peinture comme *cosa mentale*, il a commencé aussi à le faire physiquement, que ce soit dans les performances impliquant la participation du public, dans certaines œuvres liées au *Body art*, chez Yves Klein, avec les recherches du GRAV et de l'art dit *optique* ou encore dans d'innombrables œuvres de la création de ces vingt dernières années. Dans ces expériences reposant sur des principes parfois très éloignés, les fonctions assignées au spectateur peuvent varier considérablement, de la responsabilité—morale—que lui inflige Yoko Ono (*Cut Piece*, New York, 1965) au rôle

purement mécanique que lui demande Jean Tinguely (appuyer sur un bouton ou une pédale pour déclencher le mécanisme ou l'engrenage) en passant par les miroirs qui lui sont tendus, de Michelangelo Pistoletto à Douglas Gordon, ou encore par les œuvres qui constituent essentiellement un « environnement » que le visiteur est invité à parcourir, à expérimenter, voire à perturber, des installations de Soto dans les années pop à celles d'Ann Veronica Janssen aujourd'hui pour ne prendre que quelques exemples. Si la « participation » du spectateur semble ainsi avoir progressivement envahi la création, jusqu'à contribuer à définir une « esthétique relationnelle » selon la thèse de Nicolas Bourriaud, les quelques exemples cités montrent bien combien sa nature et son sens peuvent changer.

Chez Miguel Chevalier, cette présence semble avant tout liée au désir de produire des œuvres en mouvement, plongées dans un demi-sommeil qu'un seul mouvement suffit à dissiper. Ses *Fractal Flowers* et autres plantes plus ou moins avenantes n'ont certes pas besoin de spectateur pour germer, grandir, fleurir, faner et mourir : un logiciel en est le seul responsable, qui génère donc un mouvement « interne », un principe de croissance autonome. En ce sens, même si les formes de départ sont conçues par l'artiste et les programmeurs qui travaillent avec lui, une part de l'œuvre est fondamentalement aléatoire, dépendant non seulement de logiciels génératifs, mais aussi de la présence et du mouvement de spectateurs. Là encore, les images de Miguel Chevalier font resurgir celles de temps plus anciens, comme ces images dites *acheiropoïètes*, ce qui en grec signifie « non faites par la main de l'homme » que les hommes du Moyen Âge vénéraient (la plus célèbre étant le Saint-Suaire) car il s'agissait bien d'œuvres d'art, mais réalisées entièrement ou en partie par la main d'un ange ou par celle de Dieu. Nulle divinité apparente ou cachée dans les jardins de Miguel Chevalier, mais des fleurs dont l'existence est le produit des trois paramètres que sont le geste de l'artiste, l'aléatoire d'un logiciel et le mouvement du spectateur. Deux paramètres sur trois ne dépendent donc plus de l'artiste un fois que l'œuvre est installée. Il y a sans doute chez Miguel Chevalier un peu de ce rêve de voir ses créatures lui échapper et ce n'est peut-être pas tout à fait un hasard si les jardins virtuels qu'il conçoit sont de plus en plus effrayantes et indisciplinées. Quelque chose semble dire qu'il aimerait voir ses fleurs prendre le pouvoir.