

MIGUEL

L'art numérique

D'autres

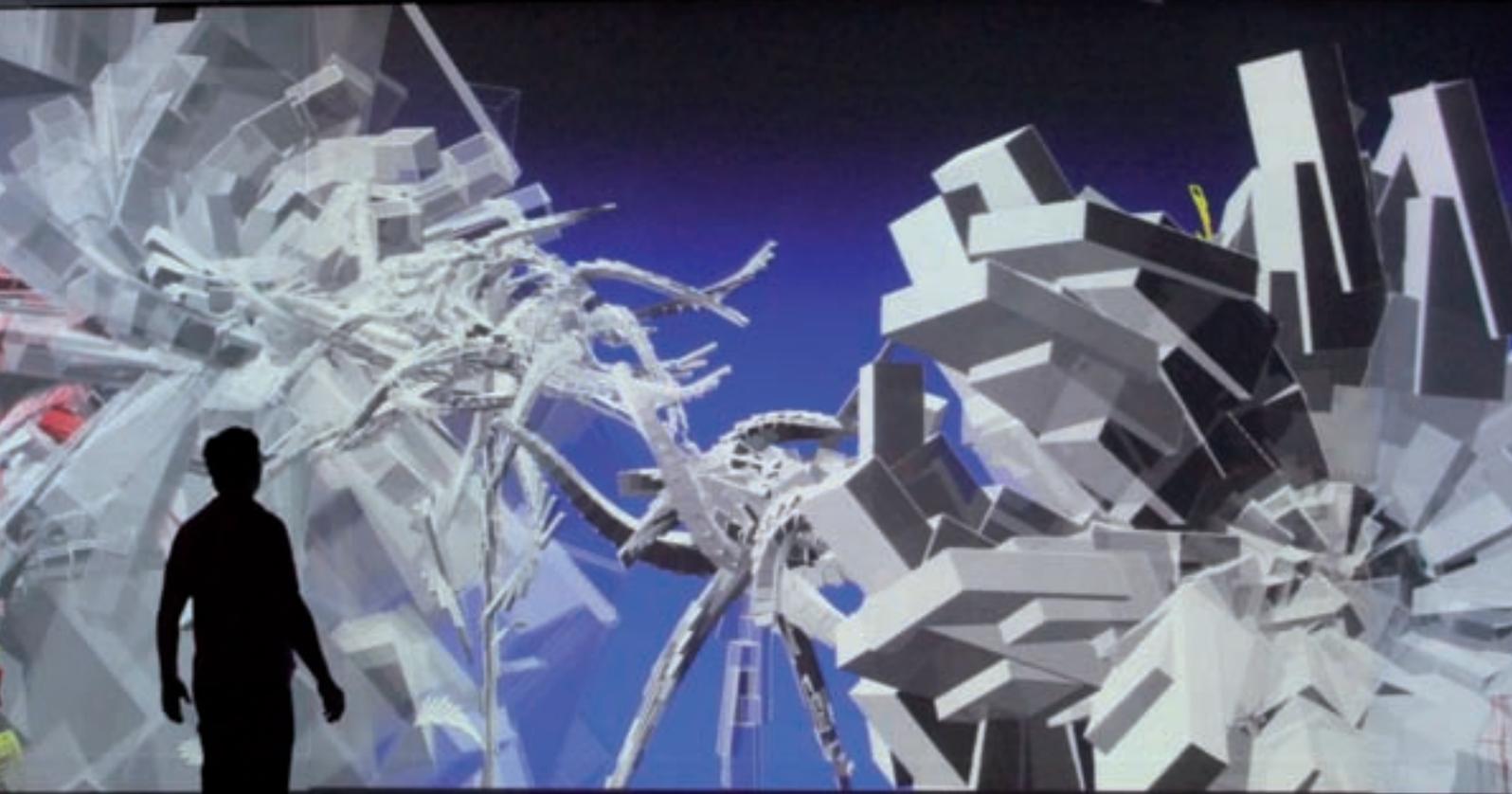


ESPACE D'ART CONTEMPORAIN ANDRÉ MALRAUX, COLMAR.
DU 30 JUIN AU 13 OCTOBRE 2012.

Miguel Chevalier – Power Pixels 2012.

CHEVALIER ou La POSSIBILITÉ mondes

ENTRETIEN AVEC PHILIPPE PIGUET



Miguel Chevalier est représenté par la galerie Barnoud, Dijon.

Fractal Flowers.
2009, installation de réalité virtuelle générative et interactive, logiciel : Cyrille Henry, 2200 x 450 cm.
Inside, art & science, Cordoaria, Lisbonne.



Installé à Ivry-sur-Seine, l'imposant atelier qu'occupe Miguel Chevalier – La Fabrika – 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 qu'il convenait de l'arpenter de nouveau avec lui. Rencontre.

Philippe Piguet | Au regard de cette évolution extrêmement rapide des technologies, quels sont les changements qualitatifs qui se sont opérés dans votre travail ?

Miguel Chevalier | Au début des années 1980, c'était très difficile d'accéder à des ordinateurs puissants pour créer des œuvres artistiques car ils étaient très oné-

reux et l'informatique grand public n'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 micro-informatique à la fin des années 1980 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

| *Lilus Arythmeticus dit d'Euclide.*

| 2011, sculpture en stéréolithographie (résine), 22 cm de hauteur.



des années 1990-début 2000 s'ouvre une nouvelle ère avec la démocratisation des téléphones portables et l'apparition des premières cartes graphiques capables de calculer des milliers de polygones pour les jeux vidéos. 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-Nature* qui sont des jardins virtuels transformant et se modifiant au fur et à mesure en temps réel.

PP | À 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-Nature*, des *Pixels liquides*, des *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 ?

MC | 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, des architectures de lumière, qui déterminent l'espace d'un microcosme prospectif. Ce qui m'intéresse aujourd'hui, c'est que les scientifiques aient réussi à créer des processus de simulation de

croissance des 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 Décorations des Nymphéas*.

PP | 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 mimésis ?

MC | 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 d'origine. Je ne cherche →

Fractal Flowers in vitro.

2009, installation de réalité virtuelle générative et interactive, musique : Jacopo Baboni Schilingi, création olfactive : Annick Menardo, logiciel : Cyrille Henry, 310 x 250 x 280 cm. Musée de la Chasse et de la Nature, Paris.



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.

PP | 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.

MC | 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 1970. Or l'art numérique ouvre 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 peuvent aujourd'hui régénérer les idées tout en ayant des filiations avec l'histoire de l'art et les mouvements artistiques de la fin du XIX^e siècle. Par exemple avec l'impressionnisme et Monet, le pointillisme et Seurat, le néoplasticisme et Mondrian ou, plus proche de nous, le cinétisme et Vasarely ou Soto.

PP | À quoi attribuez-vous le fait qu'il n'y ait pas plus d'artistes qui explorent ces nouvelles pistes ?

MC | 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 resté dans des schémas qui sont en deçà de ce qu'on peut en attendre, c'est-à-dire en se limitant le plus 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

Digital Arabesques.

2011, installation de réalité virtuelle générative et interactive,

logiciel : Cyrille Henry, 6 m de diamètre.

Corniche d'Abou Dabi.



que je réalise, est complexe car cela nécessite une idée de création artistique en même temps que la coordination d'une équipe d'informaticiens programmeurs et d'électroniciens. En général, les œuvres ou installations que je présente demandent deux ou trois ans de travail et de nombreux tests sont nécessaires avant de les montrer au public.

PP | L'ouverture d'un lieu comme La Gaîté Lyrique exclusivement consacré à l'art numérique ne pallie-t-elle pas toutes ces retenues ?

MC | 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, à la photo et à la 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.

PP | 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 ?

MC | De mon point de vue, 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 où que l'on soit dans le monde 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...

PP | Des imprimantes en 3D ? De quoi s'agit-il ?

MC | Je crée aujourd'hui des logiciels génératifs →

La Vague des Pixels.

2012, installation de réalité virtuelle générative et interactive, logiciel : Cyrille Henry, 2 000 m².

Festival a-part, Carrières des Lumières, Baux-de-Provence.

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 stéréo lithographie. Cet univers virtuel sous forme de résine devient alors tangible et gagne une vraie physicalité.

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

MC | La lumière. Le numérique permet d'ouvrir sur des mondes de lumière en 2D ou en 3D. Il immerge le spectateur dans l'image. À la différence des recherches que mène quelqu'un comme 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 ses différentes potentialités.

PP | Quelle est donc la prochaine étape du travail ?

MC | Un de mes souhaits les plus chers et de continuer à créer des installations multi sensorielles comme j'ai pu en faire l'expérience au Musée de la Chasse et de la Nature à Paris, en invitant d'autres créateurs comme le compositeur Jacobi Boni à créer des musiques génératives et avec Annick Manado 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.

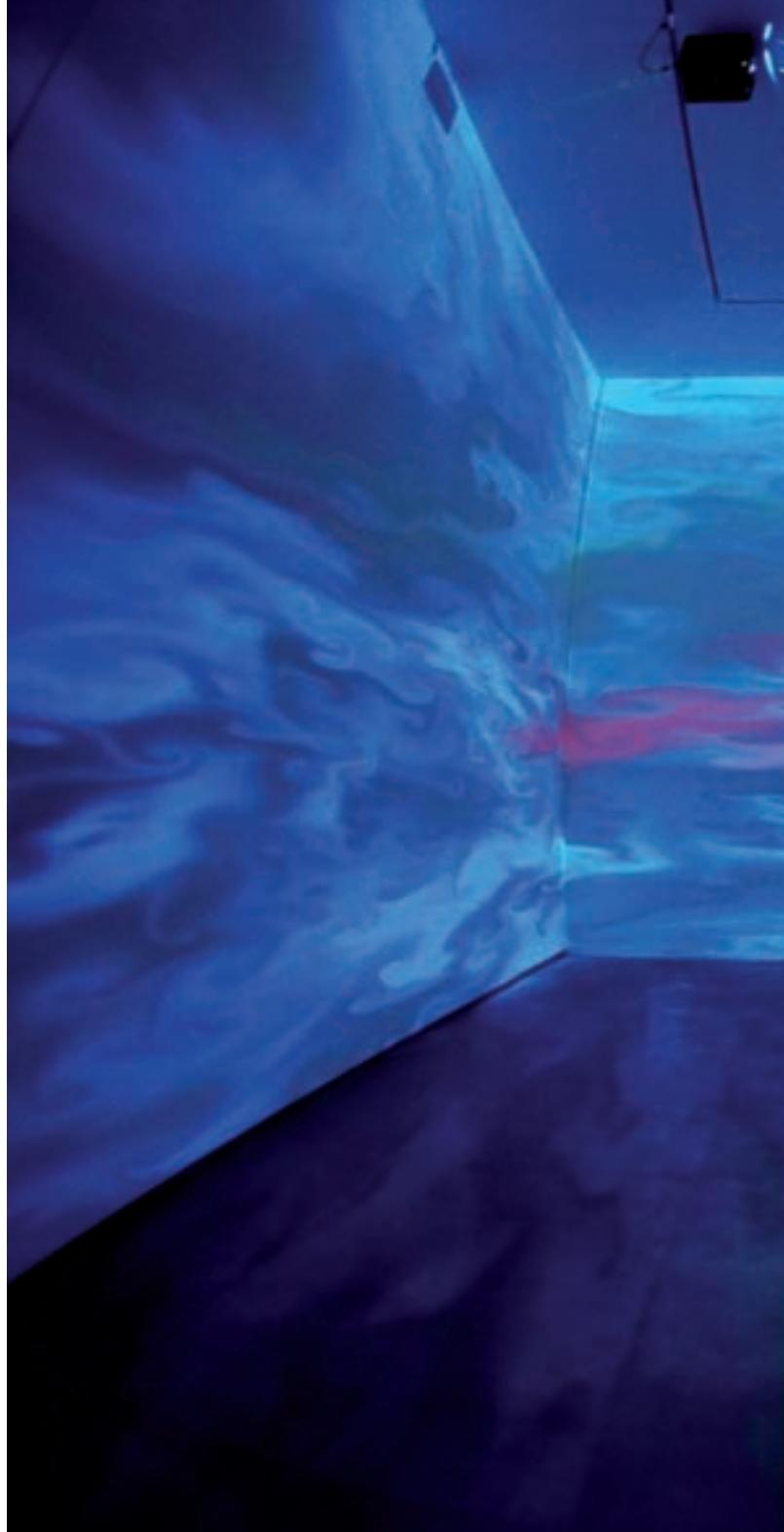
PP | Une caverne à la Platon ?

MC | Oui, une caverne des images, comme je vais le faire en juillet prochain dans une carrière aux Baux-de-Provence dans le cadre du festival *a-part* ! J'y présenterai une installation de réalité virtuelle interactive sur 2000 m² qui sera une expérience unique en son genre destinée à augmenter l'univers de l'émotivité. ■

Pixels Liquides.

2011, installation de réalité virtuelle générative et interactive, logiciel : Cyrille Henry, 33 x 7,50 m.

Festival La Novela, Musée d'art Moderne et Contemporain – Les Abattoirs, Toulouse.





MIGUEL CHEVALIER en QUELQUES DATES

Né en 1959 à Mexico.
Vit et travaille à Paris depuis 1985.

Sélection d'expositions

- 2012 *Turbulences*, Espace Culturel Louis Vuitton, Paris
- 2012 *Pixels Power*, Festival *a-part*, Carrières des Lumières, Baux-de-Provence
- 2011 *Power Pixels*, Fondation Oi Futuro, Rio de Janeiro
- 2010 *Terra Incognita*, Mis (musée de l'image et du son), Sao Paulo
- 2009 *Fractal Flowers in vitro*, Musée de la Chasse et de la Nature, Paris
- 2006 *Arabesques numériques*, Palais Ksar Char Bagh, Marrakech
- 2005 *Digital Paradise*, Daejeon Museum of Art Gallery, Daejeon
- 2005 *Sur-Natures in vitro*, Centre Pompidou, Paris
- 2002 *Métapolis*, Marco, Monterrey
- 1993 *Oro negro*, Museo de artes visuales Alejandro Otero, Caracas
- 1988 *Ateliers 88*, ARC Musée d'art moderne de la Ville, Paris
- 1987 *Baroque et Classique*, Granit, Centre d'art contemporain, Belfort