





MIGUEL CHEVALIER, VOYAGE EN PAYS DIGITAL

UNE POÉTIQUE OÙ L'INCONNU ET L'INFINI SURGISSENT ALORS DE CE « BAROQUE TECHNOLOGIQUE » DES FLUX ET DES RÉSEAUX. UN BAROQUE, OUVERT À TOUTE L'IMAGINATION ARTIFICIELLE ET À « CETTE CHAIR DE L'IMAGE » QU'ANALYSE JÉRÔME NEUTRES'. UNE CHAIR PARADOXALEMENT SANS CHAIR, UNE CHAIR DE TEXTURE ET D'IMAGES, UNE CHAIR IMMATÉRIELLE PLEINE DE RÊVES ET DE MONDES PLURIELS. TEL EST L'ESPACE QU'OUVRE L'ART DIGITAL DE MIGUEL CHEVALIER, DONT LES DERNIÈRES EXPOSITIONS NOUS MÈNENT DE LA BASE SOUS-MARINE DE BORDEAUX AU GRAND PALAIS À PARIS, EN PASSANT PAR OXFORD CIRCUS, POINT NODAL DES FLUX CONSTITUANT LA MÉGALOPOLE DE LONDRES.

ENTRETIEN AVEC CHRISTINE BUCI-GLUCKSMANN

CHRISTINE BUCI-GLUCKSMANN Entre ciel, terre et eau, dans les entre-deux de la biologie et du numérique, de l'imaginaire et du réel, l'exposition *Digital Abysses* à la Base sous-marine de Bordeaux nous fait flotter dans une sorte de paradis inversé, une nouvelle Atlantide. Miguel, peux-tu expliquer ta conception de l'exposition et ton rapport à ce lieu immense, aquatique et atypique ?

MIGUEL CHEVALIER Ce qui est important dans ce lieu, c'est qu'il est constitué de salles multiples, des plus petites aux plus grandes. Un vrai labyrinthe dans l'obscurité, qui permet de créer des pièces nouvelles restructurant l'espace. C'est aussi un milieu aquatique et cette relation à l'eau, aux abysses et à tous les êtres qui les habitent est pour moi nouvelle. Aussi cet univers commence-t-il par un parcours inspiré

Pixels Liquides.

2018, installation, réalité virtuelle générative et interactive, logiciel : Cyrille Henry et Antoine Villeret, 13 x 5 m.
Exposition de Miguel Chevalier, *Digital Abysses 2018*, Base sous-marine de Bordeaux.

de l'univers du plancton comme les « radiolaires » projetés au sol. Des êtres microscopiques immensément agrandis et luminescents qui ouvrent sur quatre « Cabinets de curiosités », selon le modèle du XVI^e siècle réinventé. Objets de sculptures en 3D, caissons lumineux ou tableaux fixes en résine Dacryl, ce matériau qui engendre des fluorescences dans l'obscurité. On explore peu à peu les habitants inconnus des fonds marins, que ce soit les coraux, l'univers des fluidités, des vortex ou des concrétions de formes stratifiées des grottes marines. Si bien que l'on découvre ces formes informes de la vie sous l'eau, dans les profondeurs.

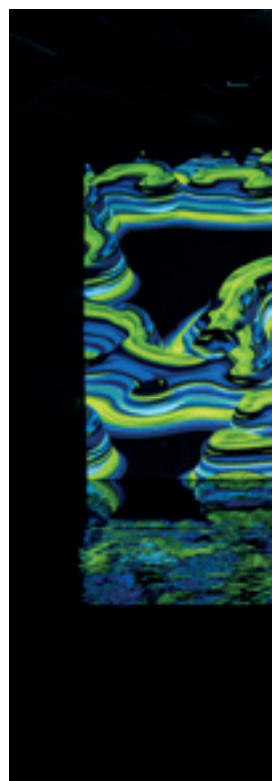
Et puis, à travers ces œuvres nouvelles, on arrive à une salle qui m'a sidérée de beauté et d'invention : *La Forêt de kelp*. Une installation suspendue de structures métalliques d'acier peint et lumineux, une gigantesque métaphore d'algues. Une jungle à l'infini comme celle des fonds marins... Oui, comme l'espace était bas de plafond, on pouvait créer des sortes de suspens aquatiques. Les forêts de kelp existent : ce sont des algues en suspension dans la fluidité de l'eau. Dans cette installation, il s'agissait de recréer des arborescences aquatiques

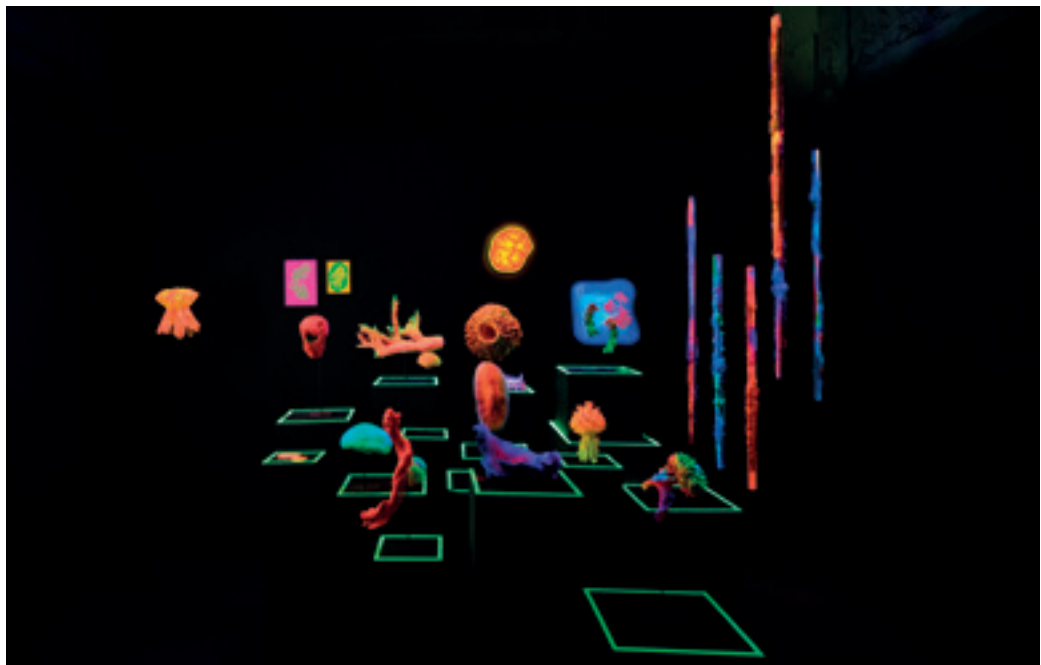
Digital Abysses.
2018, installation, réalité virtuelle générative et interactive, musique : Michel Redolfi, logiciel : Claude Micheli and Antoine Villeret, 5 projections de 5,80 x 3,60 m.
Exposition de Miguel Chevalier, *Digital Abysses 2018*, Base sous-marine de Bordeaux.

avec leur aspect étrange. De là cet assemblage de 200 microstructures fluo imbriquées les unes dans les autres, qui grâce à la lumière ultraviolette créent un vrai rhizome aérien, que l'on peut même traverser. La jungle est elle-même entourée de « tableaux » avec des cellules virtuelles qui recréent un milieu global au pouvoir enveloppant.

On arrive alors à *L'Origine du monde*, une pièce que tu as déjà exposée aux Baux-de-Provence, puis à Venise dans notre exposition *Métamorphoses du virtuel*, qui ira ultérieurement au K11 à Shanghai. Mais ici, vu les proportions importantes de l'écran (8,20 x 2,80 m), les cellules se multiplient, se divisent, se rassemblent en courbes, spirales et fausses-vraies vagues. Un véritable hommage écologique au vivant dans toute sa diversité, au point que l'océan nous bouleverse et nous envahit dans ses turbulences colorées et interactives.

Un hommage écologique, assurément. Pour ce projet, j'ai travaillé avec une ONG, *Surfrider*, qui lutte pour la préservation des fonds marins. Compte tenu de la pollution et de la surpêche, on emprisonne poissons et autres vivants dans des filets dérivants et on détruit le plancton si vital pour le climat, puisqu'il absorbe le carbone. Travailler sur ce monde inexploré en artiste, le faire connaître dans sa réalité et ses imaginaires, c'est participer à une prise de conscience plus que nécessaire. L'art n'est-il pas un tremplin pour les imaginaires et pour ce monde des abysses en grande partie ignoré ?



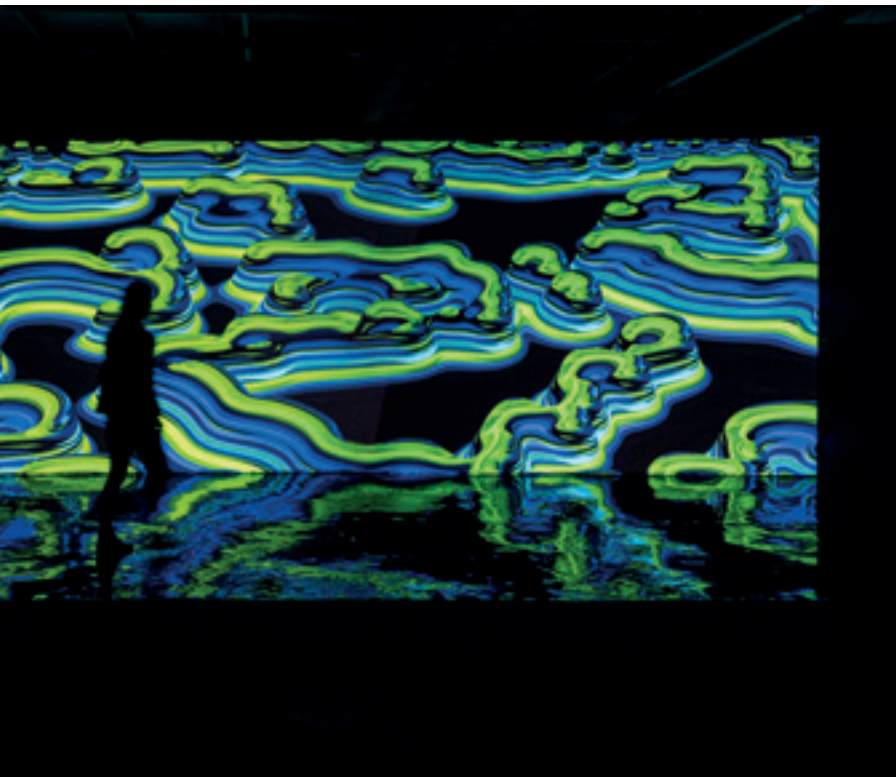


Cabinets of curiosities, série des coraux.
2018, coraux et coquillages naturels, sculptures par impression 3D, bois, pigments fluo, lumière UV, dimensions variables. Exposition de Miguel Chevalier, *Digital Abysses 2018*, Base sous-marine de Bordeaux.

L'Origine du monde rejoint aussi *Pixels liquides* où l'univers des flux de couleur devient gazeux, flux contre flux, dans ce que tu avais appelé un « *dripping électronique* ».

Un « *dripping* » en pensant à Pollock qui faisait corps avec sa toile comme on fait ici corps avec l'écran et l'océan. Faire corps avec le digital, c'est créer une puissance de transformation permanente, au point que dans *Pixels liquides*, le spectateur peut interagir, créer son ombre et bouleverser les vagues. Une forme

en appelle une autre, une couleur se mélange à une autre, et ce à l'infini. Car l'océan est toujours en mouvement, comme la vie, et peu à peu nous devenons mer et lumière. Il rejoint alors le dernier Monet, de plus en plus abstrait, dans un fluide lumineux et immersif qui inspira de nombreux artistes, dont moi-même.



Dans cette salle énigmatique, intitulée *Les Attracteurs étranges*, se nouent des relations nouvelles entre biologie, mathématiques et poésie numérique. *Les Attracteurs étranges* sont des objets mathématiques propres aux systèmes chaotiques qui deviennent ici d'immenses volutes de couleur.

Les Attracteurs étranges sont effectivement des objets mathématiques qui se retournent les uns contre les autres. J'ai voulu créer des jardins d'attracteurs, des bibliothèques de formes « attractives » avec le logiciel de Cyrille Henry. C'est un peu comme un monde de méduses, un monde flottant. Et c'est ce flottement, ce suspens, qui fait sens. Car l'œuvre se dédouble et se redouble dans le miroir d'eau du sol, engendrant de véritables calligraphies virtuelles, des lignes-dessins multicolores légères et emmêlées.

Que le digital ait cette propriété de jouer lui-même avec le dessin et la peinture nous renvoie aux imaginaires des 0 et 1, ces signes binaires de tout langage numérique, et à cette salle énigma-

L'Origine du Monde.
2018, installation, réalité virtuelle générative et interactive, logiciel : Cyrille Henry et Antoine Villeret, 6,90 x 2,90 m. Exposition de Miguel Chevalier, *Digital Abysses 2018*, Base sous-marine de Bordeaux.

tique que tu leur consacres : *Particules binaires*. Sur fond sombre d'une pièce repeinte en noir avec les projections lumineuses, les o et l gonflés à l'hélium et suspendus donnent l'impression de rentrer dans cette « forêt sauvage » de la *Divine Comédie* de Dante, à la recherche d'une « Vie nouvelle ». Car ici on a toute la poétique du cyberspace dans un temps suspendu qui m'évoque le nouveau régime de la lumière du baroque, le fond sombre du Caravage ou du Tintoret.

Toujours plonger dans le sombre pour y faire surgir la lumière, telle est cette poétique et cette philosophie du digital que tu réalises ici dans tes abysses et tes abîmes. Un secret en surface, une seconde peau aquatique du monde. La beauté n'est jamais une substance, mais un effet d'ombre, comme le voulait Tanizaki. Que signifie cette œuvre pour toi ?

Elle se trouve dans une salle déjà étrange que l'on appelle la cathédrale. Très grande — 18 x 18 x 9,80 m —, elle est la seule à avoir deux petites fenêtres sur l'extérieur et une lumière qui magnifie l'énigmatique. J'ai voulu redoubler ce côté mystérieux et créer une œuvre que l'on n'attend peut-être pas de moi. Ces o et ces l suspendus à la verticale, juste éclairés de couleurs primaires — rouge, vert et bleu — dans une pièce au noir visent à créer de l'émotion. Une émotion complexe, peut-être mystérieuse, avec ces chiffres o et l que l'on ne considère pas comme artistiques. Je me souviens de la lumière du Caravage dans les tableaux que j'ai vus à Malte. C'est effectivement une mise en lumière à partir

de l'obscur. Et cette poétique est proche de mon travail à la base sous-marine. On imagine toujours les abysses comme un enfer. J'ai voulu en faire un paradis inversé. Peut-être celui de la beauté comme effet d'ombre...

Dans la dernière salle, immense, de multiples tapis de lumière et tous ces êtres des fonds marins s'agitent sous nos pieds, au rythme de la musique de Michel Redolfi. Au fond, un écran recèle de gigantesques algues fractales, fleurs d'océan articulées et quasi surréelles. C'est cela, la Nouvelle Atlantide ?

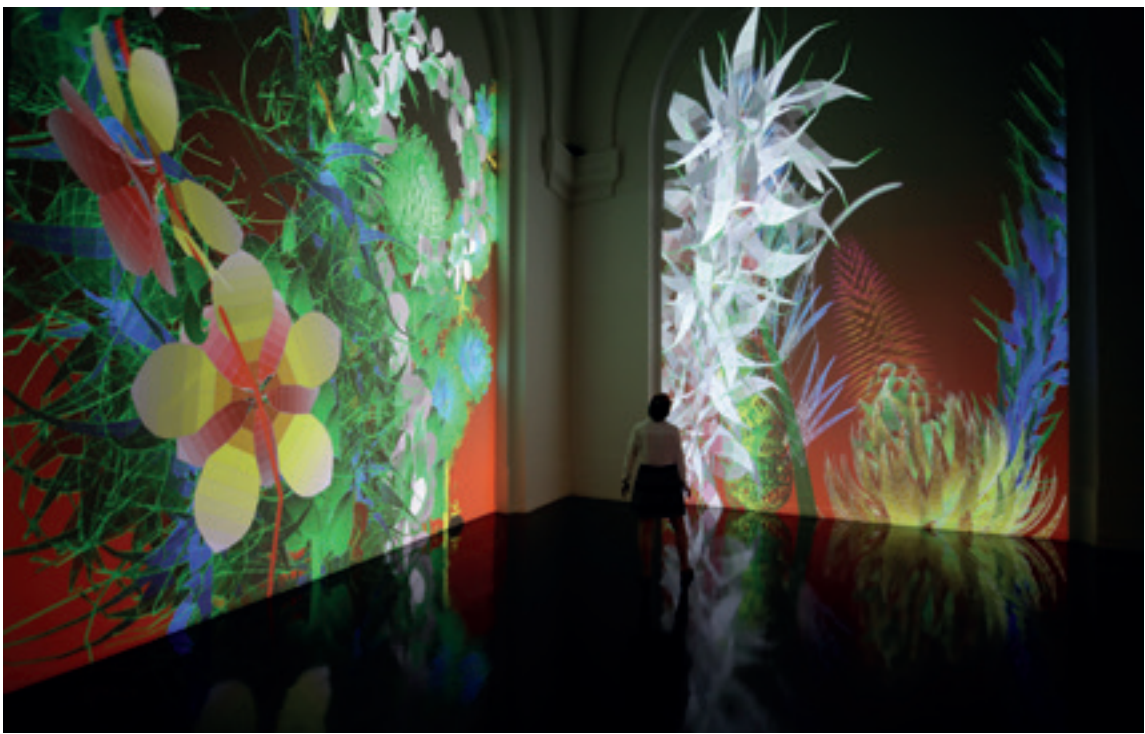
C'est un peu comme une pièce de rêve, celle de la rencontre de la musique de Michel Redolfi, créateur des musiques subaquatiques, et des cinq bassins de lumière au sol. C'est aussi une cérémonie des adieux. Car tous ces êtres que vous avez rencontrés sont toujours là, dans votre dernier regard, votre dernière promenade, dans les abysses. Dans cette salle de la taille d'une piscine olympique, nous sommes dans l'émotion d'un infini aquatique, celui qui m'habite, et que j'ai voulu faire partager, dans l'infiniment petit comme dans l'infiniment grand. C'est cela, la Nouvelle Atlantide : une ville perdue et réinventée, un temps suspendu et retrouvé, pour mieux comprendre le réel qui nous entoure. Il faut se laisser emporter par ces abysses, ce monde de mondes, dans tous les plis et replis digitaux de l'eau.

Revenons à ces Nouvelles Atlantides, l'avant-dernière salle de *Digital Abysses*. Sans début ni fin, sur une hauteur de 10 mètres, on voit trois villes qui télescopent les temps et se déplacent de haut en bas, de gauche à droite, à l'infini d'une sorte de vertige urbain. Ces villes imaginaires te passionnent. Je pense à tes *Méta-cités* et à cette gigantesque sphère de projections lumineuses, la *Bubble* d'Oxford Circus à Londres qui a connu une affluence record, avec près d'un million de visiteurs en janvier 2018. Pourquoi cette passion pour la ville, réelle ou imaginaire ?

Il y a d'abord un fait : on vit de plus en plus dans des villes qui dévorent les campagnes et se rejoignent peu à peu entre elles, comme Kyoto et Tokyo. Ces villes prolifèrent, le plus souvent sans structure, dans une réalité tentaculaire, créant un chaos, une forme d'anarchie. Partant de cette réalité, je me suis demandé ce que pourrait être une architecture du cyberspace. Comme tu le sais, le virtuel n'a pas de matière. On peut comme dans un travelling explorer des strates d'espace-temps à l'infini. La *Nouvelle Atlantide* revisite une cité engloutie, filaire et quasi fantomatique. Faite de lignes multiples, de pans de couleur souvent bleus, elle surgit des fonds marins, et bascule dans ce milieu ambigu : eau ou espace-temps, pur imaginaire ou métaphore de notre planète ? Dans la ville réelle, ma véritable source d'inspiration, on peut voir des rues, des places et un minimum d'organisation. En nourrissant le logiciel



Origin of the World Bubble.
2018, réalité virtuelle générative projetée sur une sphère gonflable, 11 m de diamètre. Lumière London, Oxford Circus, Londres.



Extra-Natural. 2018, réalité virtuelle générative et interactive.
Exposition *Artistes & Robots*, Grand Palais, Paris. Courtesy galerie Lélia Mordoch, Paris/Miami.

de ces architectures multiples, j'obtiens une extraordinaire richesse de formes, de couleurs et de plans qui s'interpénètrent. Une sorte de *work in progress* qui vise à susciter de l'émotion. Et peut-être de la réflexion : où vivons-nous et comment ?

Londres est une sorte de *data city*, un monde de données qui nous environnent. J'ai voulu créer un nouvel imaginaire avec une œuvre immense à l'échelle de la place circulaire d'Oxford Circus. De là cette sphère, cette *Bubble* de 11 mètres de diamètre, suspendue au milieu. Elle flottait et appelait les regards dans les cellules et les vagues de *L'Origine du monde*. Au fond, le digital peut recréer toutes les échelles, des plus microscopiques aux plus immenses comme l'urbain ou la mer.

Pour l'exposition du Grand Palais, *Artistes & Robots*, tu as participé à un double titre : dans sa conception au départ, avec Jérôme Neutres, et dans son déroulement depuis sa première version à Astana au Kazakhstan en 2017. Tu as aussi une installation dans cette exposition, *Extra Natural*. Comment cela s'est-il déroulé ?

Artistes & Robots est née d'une réflexion de sept années avec la complicité de Jérôme Neutres, qui est directeur de la stratégie et du développement de la RMN — Grand Palais. Depuis une dizaine d'années, le Grand Palais s'est ouvert à tous les médiums de la création artistique, en ne se limitant plus à la peinture ou à la sculpture, genres qui ont longtemps prévalu dans les galeries nationales. Et donc à la présence de la photographie, de la vidéo, de la bande dessinée et de l'art cinématique. Dans cette optique, Jérôme a pensé, avec Laurence Bertrand Dorléac, qu'il fallait faire la première exposition

muséographique consacrée à cette « imagination artificielle » dont il parle¹. Un véritable événement qui permet de regrouper l'art robotique, l'art génératif et algorithmique et de réfléchir à la place et au rôle de l'intelligence artificielle dans l'art.

En ce qui concerne mon installation *Extra Natural*, elle se trouve dans la seconde partie consacrée à « L'œuvre programmée ». Après mes nombreuses œuvres florales interactives, dont *Fractal Flowers* (2014), *Power Flower* (Shanghai), *In-Out/Paradis artificiels* (Chaumont-sur-Loire, 2017), il s'agissait de créer, à partir d'un nouveau logiciel, un très grand jardin questionnant la nature et toute la vie artificielle. Comme toujours, cette nature artificielle mêle différents arbustes et fleurs en un véritable ballet végétal qui se réfléchit au sol et s'intègre à l'architecture du lieu sur 8 mètres de hauteur.

Un ballet végétal, certainement, avec toute sa poétique. Car ces fleurs stylisées et leur nouvelle harmonie de blanc/vert/bleu coupée de rouge et de violet se courbent sur elles-mêmes au passage du public, comme si elles voulaient le saluer... Avec ses superpositions, ses découpes légères et ses lignes-couleurs matissiennes, ce ballet se métamorphose à l'infini, sur les rythmes de la musique générative de Jacopo Baboni Schilingi, avec les « respirations » auditives et visuelles de son œuvre *Argo* installée au seuil de la tiende. Si bien que cette poétique florale du Grand Palais finit par rejoindre la poétique aquatique des *Abysses*. ■

1. Jérôme Neutres, « Dans la chair de l'image », dans *Miguel Chevalier*, Éd. Bernard Chauveau, 2018.
2. Jérôme Neutres, *De l'imagination artificielle*, dans le catalogue de l'exposition *Artistes & Robots*, 2018.