
LA GRANDE AVENTURE DE LA REALITE

Interview de Jérôme Sans avec Miguel Chevalier 2024

Interview publié dans la monographie «Miguel Chevalier» publié par Skira en 2024

Jérôme Sans : Vous êtes né à Mexico au Mexique en 1959. Quel rôle a joué ce pays et l'Amérique Latine dans votre histoire personnelle ?

Miguel Chevalier : J'ai passé mon enfance au Mexique car mon père était un historien spécialiste de l'histoire de l'Amérique latine. Il a dirigé l'institut français à Mexico, l'IFAL qu'il a considérablement fait évoluer en créant notamment une galerie d'art avant-gardiste pour l'époque où il invitait des artistes parmi les lesquels les muralistes Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros. Souvent le week-end mes parents m'emmenaient à Cuernavaca chez ce dernier visiter son immense atelier « la tallería » qui me fascinait par la beauté du lieu et par les peintures immenses qui suscitaient toute mon admiration.

Il y avait également à l'IFAL une cinémathèque dont la programmation des films était orchestrée par Luis Buñuel, ce qui m'a permis de découvrir très tôt les films surréalistes ainsi que ce mouvement artistique associé à André Breton.

Mes parents entretenaient également des liens étroits avec le monde intellectuel mexicain et français, avec Octavio Paz, André Malraux, Fernand Braudel, Paul Rivet, ainsi que de nombreuses autres personnalités du monde des arts et des lettres. Toutes ces figures ont contribué à mon éveil artistique. À l'époque, je n'avais pas pleinement conscience de cette richesse culturelle, ce n'est que plus tard que j'ai réalisé l'importance de ces liens familiaux dans mon développement intellectuel. Le Mexique a profondément influencé mon sens de la monumentalité, grâce aux artistes muralistes, mais aussi par l'urbanisme et par l'architecture Mésoaméricaines notamment des pyramides de Teotihuacán. La tradition de couleurs vives dans la culture et les fêtes populaires mais aussi leur utilisation dans l'architecture de Barragán, ont nourri aussi ma sensibilité artistique et ont influencé ma manière d'appréhender la couleur et l'espace. Ainsi, mon héritage mexicain continue de se refléter dans mon travail, où la fusion entre la monumentalité et l'expression par l'utilisation de couleurs intenses prend tout son sens.

JS : Quelles autres motivations et sources d'inspiration ont contribué à votre décision de devenir artiste ?

MC : Après avoir vécu au Mexique, j'ai passé mon adolescence en Espagne où mon père a été nommé pour diriger la Casa Velázquez à Madrid. Cette institution française, dédiée à la promotion des échanges artistiques et intellectuels en Espagne, m'a offert un nouvel environnement culturel particulièrement enrichissant.

J'y ai découvert l'art espagnol ancien dans les musées et églises, avec des maîtres tels que Zurbarán, le Greco, Velázquez et Goya, ainsi que l'art contemporain des années 70 dans des galeries d'art, représenté par des artistes comme Chillida, Equipo Cronica le pop art espagnol. J'ai découvert à cette époque aussi l'art cinétique, ce courant artistique m'a profondément inspiré, notamment à travers le travail de figures sud-américaines telles que Carlos Cruz Diez, Jesús-Rafael Soto et Julio Le Parc.

Mon intérêt précoce pour le dessin a été encouragé par mes parents, et après avoir obtenu mon baccalauréat en arts plastiques, ils m'ont permis d'aller à Paris pour préparer les concours d'entrée à l'ENSBA (École Nationale Supérieure des Beaux-Arts) et par la suite à l'ENSAD (École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs).

JS : Comment avez-vous vécu votre nouvelle expérience à Paris et ce parcours dans ces écoles d'art ?

MC : Paris a été une véritable révélation pour moi. Après avoir été admis au concours de l'École nationale des beaux-arts en 1978, j'ai exploré la ville qui m'a d'emblée fasciné par son dynamisme, sa vie culturelle effervescente et ses lieux atypiques et emblématiques tels que le Centre Pompidou. Les expositions marquantes que j'ai découvertes, comme la rétrospective de Marcel Duchamp en 1977, et les grandes expositions Paris-New York (1977), Paris-Berlin (1978) et Paris-Moscou (1979) au Centre Pompidou sous la direction de Pontus de Hulten, puis les Immatériaux (1985) m'ont ouvert de nouvelles perspectives artistiques.

Cependant, malgré cette immersion dans le monde artistique parisien, j'ai trouvé que l'enseignement à l'École des beaux-arts était trop académique, le cursus d'études était principalement basé sur une formation approfondie dans les disciplines classiques des beaux-arts, tel que le dessin, la peinture, la sculpture, la gravure, et complètement déconnecté de la réalité artistique contemporaine. Cela m'a poussé à explorer d'autres perspectives et à me tourner vers le design. J'ai donc obtenu mon diplôme de dessin et intégré en 1981 l'École nationale supérieure des arts décoratifs (ENSAD) qui proposait des programmes axés sur la conception graphique, le design, la scénographie, la photographie, la vidéo, la sérigraphie et bien d'autres domaines liés aux arts décoratifs.

Mon choix s'est alors orienté vers la section design, où j'ai eu la chance de rencontrer Roger Tallon, l'inventeur du train corail puis du TGV. Son esprit novateur et sa collaboration avec des artistes renommés comme Yves Klein et César m'ont profondément inspiré et poussé à explorer des horizons créatifs inédits.

Ma curiosité pour les nouveaux outils de production de l'image m'a alors poussé à l'expérimentation de diverses techniques comme la photocopie, le grattage et la peinture sur diapositives et les films 35 mm. J'ai également exploré la capture vidéo de la neige sur les écrans de télévision, utilisant ces médias comme des carnets de croquis tout en m'emparant de l'image en mouvement.

C'est ainsi que j'ai commencé à créer les premières œuvres établissant un pont entre analogique et numérique. Mon travail était alors expérimental, l'image qui apparaissait sur l'écran était photographiée et retravaillée à la main. Mon intervention manuelle rappelait la pratique ancienne où les photographes peignaient directement sur la pellicule pour ajouter des couleurs impossibles à reproduire par technique photographique.

Les négatifs ainsi peints étaient ensuite projetés à l'aide d'un projecteur à diapositives, me permettant d'obtenir des formats de grande taille.

Par la suite, j'ai utilisé la technique de la sérigraphie pour matérialiser certaines de ces œuvres et les pérenniser dans le temps. C'était ma manière de tisser des liens entre la peinture, la photo, la vidéo et le numérique.

C'est à ce moment que Tallon m'a vivement encouragé d'expérimenter l'utilisation des outils informatiques pour créer des œuvres artistiques nouvelles, mais la difficulté à l'époque était l'accès aux ordinateurs qui étaient très onéreux et monopolisés par les laboratoires scientifiques ou les chaînes de TV. Mais grâce au soutien de l'ingénieur Serge Equilbey, j'ai pu obtenir l'autorisation d'utiliser de minuit à six heures du matin des gros calculateurs au CNRS, et j'ai commencé peu à peu à percevoir le potentiel de l'utilisation de ces appareils pour la création artistique. À cette époque, l'informatique demeurait encore largement incomprise et très peu acceptée dans le milieu artistique, à quelques exceptions près, tel le critique d'art Pierre Restany, fondateur des nouveaux réalistes. Il a été l'un des rares esprits ouverts à me soutenir et à m'encourager à persévérer dans cette voie.

JS : J'ai fait votre connaissance en 1982 à Paris alors que vous veniez d'obtenir une bourse pour aller au Pratt Institute à New York. Quelle a été votre principale motivation pour vous tourner vers le digital à une époque où l'attention était principalement portée sur un retour global à la peinture ?

MC : À New York, l'effervescence culturelle était palpable, mais tout comme en France, l'attention était davantage portée sur le retour à la peinture et le développement du street art plutôt que sur les nouvelles formes d'expression émergentes du digital sur lesquelles je souhaitais me concentrer. Mon premier contact avec un logiciel de dessin s'est fait au Pratt Institute, qui venait tout juste de créer un département d'infographie. C'est là que j'ai pris peu à peu conscience que toutes les formes d'art - peinture, photographie, vidéo - allaient subir une transformation radicale dans un avenir proche grâce à l'essor du numérique. Cela a renforcé ma détermination à explorer ce domaine encore très peu exploité.

Rapidement, j'ai réalisé que le digital avait un potentiel légitime et pouvait s'inscrire au cœur d'une démarche artistique fondamentalement novatrice. Un besoin urgent de comprendre et maîtriser ses enjeux s'est imposé à moi. J'avais la conviction que les avant-gardes avaient déjà exploré toutes les possibilités de la création picturale, et que pour un jeune artiste, régénérer un propos original dans ce domaine était un défi. Mon attitude était perçue comme une transgression des normes conventionnelles et mon approche était à contre-courant de la tendance, qui redonnait à la peinture la place prépondérante qu'elle avait perdue avec les conceptuels de la décennie précédente.

JS : Après le Pratt Institute, vous avez fait un postgraduate programme à nouveau à Paris avec Pontus Hulten, historien d'art, curateur, fondateur du Centre Pompidou et du Moderna Museet à Stockholm, les institutions les plus créatives en Europe de l'époque.

MC : En effet, Pontus Hulten, Serge Fauchereau (conservateur du patrimoine, commissaire des expositions Paris-New York, Paris-Berlin, Paris-Moscou au Centre Pompidou) et l'artiste Daniel Buren ont fondé l'Institut des Hautes Études en Arts Plastiques à Paris en 1988, s'inspirant de l'esprit du Bauhaus et du Black Mountain College. J'ai été sélectionné lors des auditions, aux côtés d'autres artistes tels que Philippe Parreno, Yan Pei-Ming et Dominique Gonzales Forster. Cet institut visait à favoriser les échanges interdisciplinaires pour les jeunes artistes, se concentrant sur la recherche et les discussions plutôt que sur l'enseignement traditionnel de l'histoire de l'art. Une partie du cursus d'études, était consacrée à des rencontres avec des artistes, des architectes et des penseurs comme Jean Tinguely, Renzo Piano, François Lyotard... Ces échanges passionnants ont profondément enrichi ma compréhension de la création au sens large du terme et m'ont permis de saisir l'originalité de démarches artistiques très différentes entre elles de l'intérieur.

JS : Vous êtes considéré aujourd'hui comme un pionnier de l'art digital, ayant commencé à explorer ce champ d'application artistique dès les années 1980. Pour beaucoup de gens, cette terminologie d'art digital reste floue. Comme pour l'art vidéo ou l'art photographique, ces médiums peuvent tout impliquer et pas grand-chose en même temps. Que signifie pour vous l'art digital ?

MC : Ce qui m'a attiré vers le domaine du digital et m'a incité à explorer ces outils dès les années 80, c'est avant tout le constat que les artistes s'approprient invariablement des moyens de leur époque et en deviennent avec le temps représentatif. J'ai été particulièrement inspiré par des artistes tel que Man Ray, qui a exploité toutes les potentialités de la photographie à travers ses rayogrammes, élevant ainsi ce médium au rang d'art à part entière, une démarche révolutionnaire pour l'époque. Nam June Paik, a également exercé une influence significative sur ma démarche, en ouvrant de nouvelles voies dans le domaine de la vidéo avec ses installations, son génie est d'avoir compris que l'apparition de la télévision allait changer le monde, il est devenu ainsi le père des arts électroniques.

Après toutes les avant-gardes de la fin du 19^{ème} et du 20^{ème} siècle, le passage vers le digital est intervenu comme une révélation, et une nécessité de prendre un nouveau chemin créatif. C'est aussi une conscience des particularités propres aux œuvres digitales, qui offrent des possibilités uniques, telles que la création de formes de vie artificielle par le biais de la générativité et de l'interactivité avec le public. Ces aspects, que j'ai commencé à explorer dès le début des années 1980, représentent une extension attractive de ma pratique artistique, rendue

possible par la démocratisation croissante des outils numériques et l'augmentation constante de leur puissance. En fin de compte, le digital offre un terrain fertile pour une exploration artistique toujours renouvelée, offrant des voies inédites pour repousser les limites de l'imaginaire et de la créativité. Il ne s'agit pas d'œuvres fixes comme la photographie ou en boucle comme l'art vidéo, mais d'œuvres qui s'auto-génèrent et se transforment à l'infini, allant du micro au macro à travers une expérience immersive et parfois interactive avec le public.

JS : Le thème de la nature est souvent présent dans votre création. Pourquoi cette thématique est-elle récurrente dans votre travail ?

MC : La nature occupe une place importante dans mon travail en raison de la complexité et de la beauté infinie de ses formes couleurs, elle peut aussi bien incarner le chaos que l'harmonie, ce qui stimule grandement mon imagination. En explorant la nature à travers le prisme du numérique, je peux réinventer et transformer ses motifs et ses formes de manière innovante et surprenante avec des créations auto génératives et interactives. La technologie numérique me permet d'explorer et de représenter la nature d'une manière qui dépasse les limites de la réalité physique de la peinture, de la photo et de la vidéo, ouvrant ainsi de nouvelles perspectives artistiques de vie artificielle.

JS : Jusqu'à aujourd'hui, vous avez créé un univers végétal imaginaire, avec des œuvres comme Sur-Nature, Ultra-Nature, Trans-Nature, qui avec leur nom semblent « surpasser », aller « au-delà » de la nature. D'où vient cet intérêt pour recréer un herbarium imaginaire, une nature augmentée, réinventée, digital ?

MC : La nature a toujours été une source d'inspiration majeure pour de nombreux artistes, traversant l'histoire de l'art avec des représentations du paysage et de la flore. C'est un thème récurrent dans mes créations que je transpose, réinvente et sublime via les outils numériques. J'explore sur un mode poétique et métaphorique, la question du lien entre nature et artifice qui coexistent et s'enrichissent mutuellement.

Haut du formulaireBas du formulaireAujourd'hui, on modélise et on simule de plus en plus dans les laboratoires les conditions de vie du vivant, animal ou végétal. Je me suis inspiré de ces recherches pour les appliquer à des plantes et des fleurs imaginaires. Les processus de vie de chacune de ces œuvres sont calqués pour partie sur des modèles scientifiques développés par l'INRAE (Institut national de la recherche agronomique).

L'expression artistique qui m'intéresse et à laquelle je travaille, réfléchit, thématise, reflète ce monde où réel et virtuel, nature et artifice, s'interpénètrent de plus en plus. En tant qu'artiste, j'endosse plusieurs « métiers » à la fois : botaniste, jardinier, paysagiste, scientifique... Au début des années 2000, j'ai conçu avec les informaticiens du collectif Music2eye un logiciel nommé « Sur-Natures ». Ce programme m'a permis de créer un herbier avec dix-huit graines virtuelles différentes en couleur, taille, forme : chacune de ces graines présente des spécificités intrinsèques uniques et très précises. Certaines plantes ont une croissance rapide et une durée de vie brève, tandis que d'autres poussent beaucoup plus lentement, mais se ramifient, se transforment et se régénèrent constamment. J'ai aussi introduit un certain nombre de fonctions aléatoires qui me permettent, à partir de cet herbier, de constituer des jardins de lumière qui s'autorégulent, d'univers foisonnants et inextricables à des moments plus minimalistes où la « nature » semble entrer dans une phase de repos. Réalité virtuelle, réalité augmentée, hybridation, robotique, clonage, nanotechnologies... Tout cela constitue le « biotope » de ma création et de ma réflexion. Nous sommes entrés dans une ère où la vie artificielle est non plus seulement possible, mais réelle.

JS : C'est presque une nature idéale dans un monde contemporain minéral, où plus rien ne pousse et plus personne ne sait comment fonctionne la nature. Peut-être cette nature digitale est-elle plus aisée pour une population urbaine contemporaine ?

MC : La nature que je représente dans mes œuvres est une création totalement artificielle et générative. A titre d'exemple, les Fractal Flowers sont à la lisière de trois mondes : le minéral,

l'animal et la robotique, avec une esthétique épurée, jouant sur la transparence et la notion de pixels. C'est une réflexion sur les nouvelles formes de vie et leur interaction avec notre environnement contemporain, où la nature semble parfois lointaine et inaccessible. Dans un monde de plus en plus urbanisé et industrialisé, où la relation entre l'homme et la nature est souvent distendue, une représentation idéalisée de la nature peut offrir un refuge, une oasis de tranquillité et de beauté. Elle peut susciter une réaction émotionnelle profonde, ramenant à des sentiments de plénitude et de connexion avec la terre. Cette nature idéale peut également servir de rappel de ce que nous risquons de perdre si nous ne protégeons pas notre environnement naturel. Ainsi, elle peut jouer un rôle crucial dans la sensibilisation à la préservation de la nature ainsi que dans la recherche d'un équilibre harmonieux entre l'homme et son environnement.

JS : Certaines de vos œuvres sont comme des plantes de la nature de par leur aspect éphémère.

MC : Mes œuvres peuvent en effet évoquer des éléments de la nature, comme mes herbiers qui explorent la relation entre le monde naturel et le monde numérique, créant ainsi des installations qui semblent organiques et vivantes, tout en étant générées par des algorithmes informatiques. J'utilise la technologie pour donner vie à des formes et des motifs qui rappellent parfois des éléments naturels, créant ainsi une connexion entre l'artifice et la nature.

JS : Aujourd'hui, le monde en général, qu'il soit politique, économique, culturel, social est digital. Il est devenu impossible de vivre hors de cette sphère.

MC : Il est indéniable que le monde contemporain est profondément imprégné par le numérique, qui est désormais présent dans tous les aspects de notre vie. Cette réalité soulève des questions essentielles sur notre interaction avec le numérique, son impact sur notre perception et notre compréhension du monde, comment nous interagissons avec lui. Elle pose également la question de la représentation artistique de ce monde qui nous entoure. Ce constat de l'omniprésence du digital m'a incité à utiliser ces outils pour donner vie à une esthétique du virtuel. Dans mes œuvres fixes ou dans mes installations en mouvement, j'intègre des motifs faisant référence à l'univers spécifique du digital, tels que les pixels à différentes échelles, ou la représentation symbolique du code binaire (0 et 1), de l'infini, ou encore tous les symboles tel que On/Off, ou la clé USB ou celle associée à nos claviers d'ordinateurs...

JS : Comment les nouveaux outils tels que l'Intelligence Artificielle ont-ils élargi votre champ artistique et votre processus créatif ?

MC : L'intégration de l'intelligence artificielle dans mon processus créatif m'a ouvert de nouvelles perspectives et élargi considérablement mon champ d'expression. Un exemple significatif est l'installation monumentale «Meta-Nature IA» à Séoul en 2023, projetée sur la façade du bâtiment du DDP conçu par Zaha Hadid. Cette œuvre marque une étape décisive dans mon exploration de l'IA.

Pour cette création, j'ai utilisé l'IA de manière novatrice en composant une base de données d'images représentant des formes végétales générées par des algorithmes d'IA en rédigeant des requêtes écrites que l'on appelle des « prompts ». Ces images ont été produites par des logiciels tels que Midjourney, qui ont interprété mes commandes pour générer des éléments botaniques nouveaux et variés, semblables à des photographies en IRM (imagerie par résonance magnétique) de fleurs, feuilles, fruits, graines et textures d'arbres. Ensuite, ces images ont été remixées dans un logiciel spécialement conçu avec Claude Micheli qui me permet d'unifier les éléments pour donner naissance à une nature réinventée semblable à un jardin virtuel en constante évolution, animé par des jeux complexes de transparence, d'irisations et de trompe-l'œil.

Cette collaboration avec l'IA a considérablement enrichi mon vocabulaire artistique en m'offrant un éventail de possibilités infinies. Les visuels générés par l'IA me permettent de dépasser mon potentiel créatif individuel.

Ils apportent une dimension nouvelle à mes réalisations, permettant la création d'une nature imaginaire d'une grande variété esthétique.

JS : Faut-il avoir peur de l'IA pour l'art contemporain ?

MC : L'IA suscite souvent des questions et des inquiétudes quant à son impact sur divers domaines, y compris l'art contemporain. Personnellement je considère l'IA comme un nouvel outil créatif potentiellement enrichissant plutôt qu'une menace pour l'expression artistique. Plutôt que de craindre l'IA, je pense que les artistes contemporains peuvent l'utiliser de manière créative et critique, en explorant ses limites et ses possibilités tout en continuant à affirmer l'individualité de leur vision. Comme dans beaucoup d'autres domaines c'est la sensibilité de chacun qui peut donner plus d'âme à la pratique artistique, L'IA n'est rien d'autre qu'un outil se basant sur le « prompt » indiqué par l'utilisateur. Il faut savoir sélectionner les bons mots-clés, les organiser et les hiérarchiser pour obtenir des résultats qui peuvent être intéressants. L'IA ne tue pas la créativité, c'est un outil puissant qui permet de donner des nouvelles formes au geste artistique, à condition d'avoir des idées et des visions pour l'orienter vers des formes que l'on souhaite obtenir.

L'intelligence artificielle aboutit en fin de compte à un résultat similaire à celui de nombreuses avant-gardes : elle perturbe les normes établies et elle contribue à un processus de co-création complexe, s'opère alors un subtil déplacement où l'art n'est plus dans le geste de l'artiste, mais dans la manière de converser avec la machine et d'écrire les « prompts ».

JS : Pensez-vous qu'une intelligence artificielle puisse auto-crée des œuvres d'art ?

MC : L'intelligence artificielle ne peut pas produire des œuvres d'art de manière autonome sans une implication humaine dans le processus créatif et une réflexion artistique approfondie car l'IA n'a de conscience d'elle-même, ni de ce qu'est l'esthétique et l'histoire de l'art. La véritable essence de l'art réside dans l'expérience humaine, la subjectivité et l'expression personnelle. Même si les IA peuvent créer des images visuellement impressionnantes elles manquent souvent de la profondeur émotionnelle et conceptuelle qui caractérise les œuvres créées par des artistes humains. De plus l'IA est limitée par la programmation et l'accès aux données, ce qui réduit la capacité à produire des œuvres vraiment originales.

La machine ne pourra pas s'affranchir de l'artiste, car l'art est une forme d'expression humaine intrinsèquement liée à l'imagination, aux émotions et à l'expérience. Les machines et l'intelligence artificielle peuvent certes être utilisées comme des outils par les artistes pour créer des œuvres, mais elles ne peuvent pas véritablement se substituer à l'artiste. En fin de compte, c'est l'artiste qui conçoit et dirige le processus créatif, prend des décisions esthétiques et donne un sens à l'œuvre. Bien que les technologies de l'IA puissent faciliter la création artistique et introduire de nouvelles possibilités, elles demeurent des extensions du potentiel créatif humain.

JS : On retrouve également dans votre travail la notion de magie, comme dans vos « Magic carpet », ce tapis vidéo sur lequel le public peut marcher, s'inscrire et vivre une expérience immersive dans cet univers pixélisé. Qu'est-ce que signifient pour vous ces tapis qui nous emmènent dans un flux d'images ?

MC : Les Magic Carpet sont des installations in situ, parfois monumentales et parfois plus modestes, que j'ai conçues en fonction des lieux qui m'ont été proposés, tels que Riyadh en Arabie Saoudite, où vous étiez le commissaire, ou encore Casablanca, Fès et Tétouan au Maroc. Ces pays ont une véritable culture du tapis, avec un savoir-faire minutieux et des motifs allant de simples formes géométriques à des motifs plus complexes ressemblant à des zelliges. Mes installations leur rendent hommage, avec des tapis de lumière évolutifs recouvrant le sol de soixante tableaux distincts inspirés de la biologie, des micro-organismes et des automates cellulaires.

On y observe la prolifération des cellules, leur division, leur fusion, dans un rythme parfois lent, parfois rapide, évoquant ainsi des processus organiques et dynamiques. Tout s'agrège, se désagrège, et se déforme à une vitesse infinie. Des univers organiques se mêlent parfois à des univers constructivistes de pixels noir et blanc instables et glissent progressivement vers des couleurs vives et saturées qui exécutent de véritables chorégraphies. Monde organique ou pixellisé, cet univers artificiel semble recréer la vitalité et la complexité de la vie. C'est un nouveau

«baroque technologique» qui donne forme à l'informe et se renouvelle perpétuellement. Lors des déplacements des spectateurs, des perturbations dans la trajectoire de ces cellules se créent sous leurs pieds. Les courbes sinueuses qui ondulent, renouent avec les Paradis artificiels et les Dream Machines des années 70. Elles créent des expériences visuelles inédites qui ne sont pas sans rappeler les univers psychédéliques. Magic Carpet revisite par le biais de l'art digital, la tradition, de l'art islamique. Ces installations sont un monde de couleurs et de formes en mouvement, tel le jeu d'un kaléidoscope géant, qui nous entraîne dans l'univers magique des Contes des Mille et Une Nuits et des tapis volant.

JS : Vos « Magic Carpet », font se rencontrer deux univers paradoxaux : l'univers organique et celui des pixels. Que représente pour vous cette rencontre entre le naturel (la biologie, les micro-organismes, les cellules) et le digital ?

MC : Cette rencontre est au cœur de mon exploration artistique, évoquant une tradition artistique séculaire où les formes organiques baroques se mêlent à des structures plus géométriques et ordonnées. Dans mes œuvres, ces deux éléments se superposent, sous formes de couches, créant des jeux de transparence et de profondeur. L'aspect technologique, associé aux pixels, apporte une dimension constructiviste et ordonnée à cette fusion. Par exemple, dans le cadre de «Magic Carpet», l'interaction avec les spectateurs via des capteurs perturbe délibérément cet ordre, introduisant ainsi une notion de déconstruction voire de « chaos » si le public est très nombreux à interagir dans la composition.

JS : Avec Magic Carpet, vous parlez souvent également d'une combinaison entre le local et le global. Est-ce que vous pouvez préciser cette pensée ?

MC : Dans cette installation, les interactions se produisent localement, sur place, tandis que les photos et les selfies capturés par les visiteurs sont diffusés à l'échelle mondiale sur les réseaux sociaux. Cette dualité entre le local et le global illustre parfaitement le concept de «glocal» évoqué par Paul Virilio, où les deux réalités se fondent et se connectent. Ainsi, bien que les spectateurs soient physiquement présents dans un lieu précis, leur expérience est simultanément partagée et diffusée à travers le monde via les plateformes numériques.

JS : Vos œuvres jouent souvent sur la dimension d'échelle, entre micro et macro. Quel est votre rapport à l'échelle dans votre travail ?

MC : Le rapport à l'échelle dans mon travail est profondément exploratoire. Je suis fasciné par la possibilité de naviguer entre le microcosme et le macrocosme, d'explorer les dimensions invisibles de la vie et les magnifier à une échelle monumentale. Dans mes œuvres telles que «L'Origine du Monde» ou «Digital plancton IA», je m'aventure dans les infiniment petits, m'immergeant dans le monde des cellules ou des radiolaires qui constituent le zooplancton. Ces univers microscopiques, souvent ignorés ou invisibles à l'œil nu, deviennent le point de départ de mes créations. Grâce aux outils numériques, je suis en mesure de les agrandir, de les transformer en de vastes paysages virtuels où chaque détail prend une importance monumentale. Ainsi, des cellules ou des organismes microscopiques deviennent des éléments gigantesques, capturant l'imagination du spectateur et le plongeant dans un monde à la fois familier et mystérieux. Travailler à différentes échelles me permet d'explorer les limites de la perception humaine, de défier notre compréhension de l'espace et de la réalité. C'est une manière pour moi de révéler la complexité et la beauté insoupçonnée qui existe à toutes les échelles de l'univers, et d'inviter le spectateur à réfléchir à sa propre place dans cet univers infiniment vaste.

JS : Qu'en est-il de votre rapport au paysage ? Considérez-vous que votre travail soit une nouvelle forme de Land art, digital ?

MC : Je pense notamment à Digital cristaux, une installation projetée de nuit sur la neige de la piste des Gettiers au Grand Bornand dans les Alpes. Cette œuvre transforme le paysage en un univers envoûtant, elle repose sur un processus génératif qui crée des flocons de neige à l'infini, s'intégrant organiquement à l'environnement. Les cristaux de glace géants se forment

aléatoirement, se déploient puis disparaissent dans le manteau neigeux. Leur structure fractale est révélée à travers le prisme du numérique, les pixels composant une «neige virtuelle de lumière» aux formes géométrisées extrêmes. Chaque flocon est unique, offrant une infinité de variations et permet de manipuler la lumière à l'échelle du paysage, rejoignant ainsi les principes du land art. Ce qui m'intéresse dans cette œuvre, c'est sa capacité à dépasser les contraintes du format traditionnel de l'écran et à transcender les limites habituelles d'un espace restreint, que ce soit en termes de taille ou d'environnement. Cela lui confère une dimension XXL, lui permettant de s'épanouir à l'échelle d'un vaste espace voire du paysage, évoquant ainsi les interventions monumentales d'artistes tels que Christo et Jeanne-Claude, Michael Heizer et Robert Smithson.

JS : Vos œuvres sont souvent situées dans des lieux publics, des places, façades d'immeubles, monuments, comme des églises et des cathédrales. Concevez-vous des œuvres in situ, selon la terminologie de Daniel Buren ? Quelle relation avez-vous avec l'espace en général ?

MC : La notion d'in-situ revêt une grande importance. Mes créations ne sont pas figées et uniformes, mais plutôt adaptées et réactives à leur environnement spécifique, de manière à interagir harmonieusement avec l'espace qui les accueille. Chaque lieu, qu'il s'agisse d'une église gothique, d'un palais marocain ou d'une architecture contemporaine, possède sa propre identité, son histoire et sa symbolique.

À la manière de Daniel Buren, je considère que l'œuvre naît véritablement de l'interaction entre son contenu artistique et l'environnement qui l'entoure. C'est cette relation dynamique avec le lieu d'exposition qui confère à mes œuvres leur caractère unique et leur puissance évocatrice. En ce sens, elles ne sont pas simplement placées dans un espace, mais émergent de cet espace, en tirant leur substance et leur signification de leur contexte.

Ainsi, mes installations se déploient en dialogue avec l'architecture, l'histoire et la symbolique du lieu, créant des expériences visuelles et sensorielles qui invitent le spectateur à redécouvrir son environnement sous un nouvel angle. En somme, certaines de mes œuvres existent véritablement grâce au lieu qui les accueille, cette relation intime avec l'espace en général nourrit ma pratique artistique.

Je me passionne depuis longtemps pour les cathédrales et les églises romanes et gothiques, cette attirance remonte à mes visites avec mon père de ces monuments à travers la France et l'Europe. Ce qui me touche profondément dans l'architecture gothique, c'est l'ingéniosité technologique de leur époque. Ces bâtisseurs médiévaux ont inventé des techniques avant-gardistes, telles que l'arc d'ogive et les arcs-boutants, pour ériger des espaces plus grands, plus haut et permettre à la lumière d'entrer. C'était le high-tech de l'époque.

Dans mes installations telles que « Voûtes célestes » à Saint-Eustache (2016) ou « Digital Supernova » à la Cathédrale Notre-Dame de Rodez (2019), je cherche à créer une immersion dans les voûtes gothiques, en mariant l'architecture avec les technologies contemporaines. Mes œuvres projettent un immense drapé virtuel de lumière qui se redimensionne pour créer des formes complexes qui s'attirent, se repoussent, créant un rythme de dilatation et de contraction semblable à la respiration de réseaux lumineux complexes.

Mes installations entrent en résonance avec l'architecture de l'édifice, mettant en valeur les volumes et les formes des colonnes et des arcs d'ogives. Les visiteurs sont invités à déambuler, à contempler les jeux de lumière, à s'imprégner de cette atmosphère transcendante. Les constellations de pixels digitales immergent les spectateurs dans une expérience lumineuse et spirituelle, ouvrant une perspective sur l'infini. Ces interventions dans des lieux sacrés offrent une expérience unique, bien différente de celle des musées ou des galeries d'art.

Elles permettent de transformer l'espace de manière temporaire, offrant une immersion qui, bien qu'éphémère, laisse une empreinte durable dans l'esprit des visiteurs ayant contemplé mon installation.

JS : N'oublions pas que les vitraux jouaient ce rôle dans l'histoire.

MC : Les vitraux ont joué un rôle crucial dès le moyen Age dans l'histoire de l'art et de l'architecture. Bien plus que de simples éléments décoratifs, ils étaient une forme de narration

visuelle, une expression artistique de la foi et une source d'enseignement biblique pour les fidèles. Ils permettaient également d'appréhender la lumière de manière symbolique, offrant une vision transcendante du divin à travers des jeux de couleurs et de formes.

Aujourd'hui, nous vivons dans un monde où nos écrans sont devenus nos fenêtres sur le monde, nos portails vers une réalité virtuelle. Il y a donc des parallèles à explorer entre les vitraux et le numérique, notamment dans leur relation à la lumière et dans leur capacité à raconter des histoires visuelles. Comme les vitraux, les écrans peuvent être des supports de narration, des moyens de communication et des instruments de méditation.

Il y a donc une véritable réflexion à mener pour relier ces deux mondes, celui du vitrail et celui de l'écran, entre la lumière réelle et la lumière virtuelle, mais aussi en explorant les similitudes entre la mosaïque et le pixel. C'est un dialogue passionnant entre la tradition et l'innovation, qui offre de nouvelles perspectives sur l'art et la spiritualité.

JS : Vous mettez souvent en regard deux histoires, deux « technologies » face à face, comme les vitraux et les écrans d'ordinateurs. A chaque fois, ce sont deux temporalités que l'on pense paradoxales, mais qui en fait sont liées et reliées par une même approche malgré leur technicité complètement différente et des siècles d'écart.

MC : Cette mise en relation entre des éléments historiques et contemporains, tels que les vitraux et les écrans d'ordinateurs, est au cœur de mes recherches artistiques.

Malgré les apparences, ces deux technologies, bien que séparées par des siècles d'écart, partagent des similitudes surprenantes. Le verre, par exemple, est un élément central à la fois dans les vitraux médiévaux et dans les écrans d'ordinateurs modernes. Il est intéressant de constater comment le matériau et sa manipulation ont évolué au fil du temps pour répondre aux besoins technologiques de chaque époque. De même, le rapport à la lumière est omniprésent dans les deux cas, que ce soit à travers la transmission de la lumière colorée dans les vitraux ou la projection de la lumière avec les vidéoprojecteurs. C'est donc à travers cette exploration des matériaux et des processus de création que je cherche à établir des ponts entre le passé et le présent. Chaque rencontre entre ces deux temporalités offre de nouvelles perspectives sur la manière dont la technologie et l'art peuvent se nourrir mutuellement. Et bien que ce processus puisse prendre du temps, c'est dans cette patience et cette progression que se trouve toute la richesse de ma démarche artistique de fusionner le passé avec le monde actuel.

JS : Avec votre série Méta-cités, votre intérêt est porté cette fois sur les villes : vous recréez une cité virtuelle qui, sans début ni fin, est à l'image des mégapoles d'aujourd'hui, interconnectées. Que représente pour vous ces « villes imaginaires » ?

MC : Ma série sur les Méta-cités représente une exploration fascinante et inquiétante de l'évolution urbaine à l'ère de la mondialisation. Ces « villes imaginaires » sont le produit d'une observation minutieuse des mégapoles contemporaines, où je cherche à capturer l'essence et la dynamique de ces vastes environnements urbains interconnectés. À travers mes voyages et mes expériences, je compile peu à peu une bibliothèque d'éléments architecturaux qui ont des traits distinctifs, voire emblématiques, issus de diverses cultures et villes aussi bien en Asie, qu'en Europe, qu'en Extrême Orient, qu'en Afrique, qu'en Amérique du Nord et qu'en Amérique du sud, créant ainsi un paysage urbain unique et une ville virtuelle globalisée.

Chaque Méta-cité sur écran ou sous forme d'installation est une composition spécifique qui fusionne des éléments caractéristiques de différentes villes du monde. Par exemple, Méta-cités Séoul et Méta-cités Mexico incorporent des références visuelles et architecturales spécifiques, en intégrant des hommages à des figures emblématiques de l'architecture moderne et contemporaine locale, mais également ancienne. Cette approche permet de créer des paysages urbains évolutifs et sans fin, reflétant la complexité et la diversité des mégapoles contemporaines.

Parallèlement, Méta-cités explore également la notion de ville générique, concept développé par Rem Koolhaas. Cette vision d'une urbanité uniforme et auto-reproductrice soulève des questions sur l'identité et la singularité des espaces urbains. En illustrant cette idée à travers des réseaux

complexes et abstraits, je cherche à sensibiliser sur les défis liés à l'urbanisation galopante, notamment la perte de repères et de liens avec la nature.

Mon travail vise ainsi à susciter une réflexion sur les enjeux de l'urbanisation contemporaine et à mettre en lumière les dynamiques complexes qui façonnent nos villes et notre rapport à l'espace urbain. À travers mes Méta-cités, je propose une vision critique et poétique de notre monde en mutation, invitant le spectateur à explorer les implications sociales, culturelles et environnementales de l'urbanisation croissante.

JS : Peut-on réconcilier l'urbain et la nature ? Comment vous positionnez vous face aux défis environnementaux ?

MC : Vous évoquez un enjeu crucial de notre époque, et mon travail artistique vise précisément à explorer cette dynamique complexe. À travers mes créations, telles que Aller/Retour -Tokyo/ Kyoto en 1994 ou mes Méta-Cités de 2013 à 2024, je cherche à mettre en lumière les interactions entre l'homme, la ville et l'environnement naturel. En montrant la beauté et la fragilité de la nature au cœur de l'urbain, j'aspire à susciter une prise de conscience collective et à inspirer des actions en faveur d'une cohabitation plus harmonieuse entre les deux.

Je crois fermement que la réconciliation entre l'urbain et la nature passe par une approche holistique, qui intègre des solutions urbaines durables, la protection de l'environnement et une sensibilisation accrue à ces enjeux. En tant qu'artiste, je considère qu'il est de notre responsabilité de contribuer à cette prise de conscience collective. C'est pourquoi mes œuvres, telles que Extra Natural ou Trans-Nature, illustrent la fragilité de notre écosystème tout en exprimant l'espoir d'un avenir plus respectueux de notre planète.

Mon engagement se manifeste par des créations artistiques qui mettent en lumière à la fois la beauté de la nature et les menaces qui pèsent sur elle. J'invite ainsi le spectateur à réfléchir et à agir pour préserver notre environnement pour les générations futures.

JS : La musique est un élément central dans certaines de vos œuvres. Quel est le rôle la musique dans votre pratique ?

MC : Dans certaines de mes installations artistiques, j'accorde une importance particulière à l'intégration de la musique, car elle contribue à enrichir l'expérience sensorielle et émotionnelle des spectateurs. Un exemple significatif est celui de «In/Out Paradis artificiels» (2017) au domaine de Chaumont-sur-Loire. Pour cette création, j'ai collaboré étroitement avec le compositeur Jacopo Baboni Schilingi. Ensemble, nous avons mis au point une expérience immersive où la musique générative de Jacopo, spécifiquement conçue pour cette installation, se mêle harmonieusement aux éléments visuels pour créer une atmosphère captivante. Grâce à une technologie de spatialisation sonore développée par l'Ircam à Paris, la diffusion du son à travers les haut-parleurs est orchestrée de manière à envelopper le spectateur, lui offrant une expérience sensorielle à part entière. Les réfractions sonores entre le sol et le plafond sphérique contribuent à créer un effet de diffusion sonore global, permettant au spectateur de se sentir immergé dans l'œuvre sans localisation précise du son. Cette synchronisation entre les variations visuelles de mes tableaux et les compositions musicales génératives crée une expérience d'art total pour le spectateur.

Dans une autre installation, «Digital Supernova» à la cathédrale de Rodez, Jacopo a utilisé des fragments de chants liturgiques de différentes époques. Il les a ensuite traités avec des algorithmes de morphogenèse pour créer des variations musicales infinies. Ce processus, implique la fragmentation des cellules musicales, suivie d'une extension sur des durées temporelles extrêmes, un peu comme le ralenti dans les vidéos. La musique générative est synchronisée avec mes tableaux graphiques, ce qui crée une atmosphère propice à la méditation et à la contemplation, en harmonie avec l'environnement architectural de cette cathédrale gothique. Enfin, j'ai collaboré avec le compositeur Michel Redolfi pour mon installation pérenne «Oscillations» (2021) les aigus et les graves de la musique de Michel interagissent avec le logiciel génératif des images et permettent de créer en temps réel une multitude de paysages imaginaires, cristallins, minéraux, en couches et strates successives qui rappellent les paysages extrêmes des zones polaires.

JS : Que signifie pour vous l'immersion ?

MC : Dans certaines de mes installations monumentales telles que Digital Moiré (2021) dans le dôme d'Oscar Niemeyer, ancien siège du PCF à Paris, ou La Vague des Pixels (2012) dans les carrières des Baux de Provence ou In/Out Paradis Artificiels (2017) dans le parc de Chaumont S/ Loire, je recherche avant tout à créer une expérience immersive pour le spectateur. L'idée est de transporter les visiteurs dans un autre monde, de les plonger dans un univers visuel et sensoriel où ils peuvent perdre la notion du temps et de l'espace. A travers l'utilisation de la lumière, de la couleur, du mouvement et de la musique, je crée des compositions visuelles dynamiques qui invitent les spectateurs à s'immerger pleinement dans l'œuvre. L'objectif est de susciter des émotions intenses, d'éveiller la curiosité et l'émerveillement, et de permettre aux spectateurs de vivre une expérience esthétique profondément marquante. En somme, la notion d'immersion dans mes installations monumentales vise à créer un espace de contemplation et de réflexion où les spectateurs peuvent se connecter avec l'art de manière profonde et significative, tout en étant transportés dans un voyage multisensoriel.

JS : Que cherchez-vous à susciter chez le public ?

MC : Mon objectif principal est de susciter une gamme d'émotions et de réactions chez le public. Je cherche à créer des expériences interactives qui captivent l'attention du public et l'invitent à réfléchir, à ressentir et à interagir avec l'œuvre d'une manière nouvelle et stimulante. Plutôt que d'être passif et de recevoir l'œuvre, ce dernier se trouve à l'activer par sa présence et en devient l'acteur. De cette façon, plusieurs de mes installations dirigent notre attention non seulement sur ce qu'on voit, mais sur notre manière de regarder, et font en sorte, qu'on se voit en train de regarder. Je vise à éveiller la curiosité et l'étonnement chez les visiteurs en leur offrant des perspectives uniques sur le monde qui les entoure. En outre, je m'efforce d'encourager une connexion émotionnelle et intellectuelle avec mon travail, en abordant des thèmes universels et en explorant les dimensions humaines de l'expérience. Je cherche à provoquer des questionnements, à stimuler l'imagination et à ouvrir de nouvelles perspectives sur la réalité. Mon objectif est de créer des expériences artistiques qui touchent et inspirent les visiteurs, en leur offrant des moments uniques, qui enrichissent leur expérience esthétique et leur perception du monde qui les entoure.

JS : A la manière des années soixante, notamment chez des artistes d'Amérique latine, comme Carlos Cruz Diez, Jésus-Rafael Soto, Julio le Parc, vos œuvres semblent développer une approche sociale et sociétale par leur côté participatif. Pensez-vous que l'art a une responsabilité sociale, et si oui, de quelle manière cette responsabilité se manifeste-t-elle dans vos œuvres ?

MC : Les artistes que vous cités sont liés au mouvement de l'Op Art, du cinétisme et du GRAV (Groupe d'Art Visuel), pionniers dans l'implication du public dans le processus artistique. Ils ont cherché à démocratiser l'art en rendant les œuvres accessibles à tous, remettant en question les normes de l'élitisme culturel. Pour eux, il était essentiel de rendre l'art compréhensible et palpable par le plus grand nombre, en renouvelant les formes esthétiques et en intégrant des éléments interactifs. Cette approche participative a ouvert la voie à une nouvelle manière de créer et de percevoir l'art, mettant l'accent sur l'expérience sensorielle et émotionnelle du spectateur. Dans mes propres créations, je m'inspire de cette philosophie en explorant divers moyens de sensibiliser le public aux enjeux sociaux contemporains. Par exemple, mon exposition « Digital Abysses » à la Base sous-marine de Bordeaux (2018) aborde la question urgente de la préservation des océans, incitant les visiteurs à réfléchir sur l'impact de l'activité humaine sur l'environnement marin. En collaborant avec des organisations telles que Surfrider Foundation, je cherche à utiliser l'art comme un moyen de sensibilisation et de mobilisation pour des causes sociales spécifiques.

Parallèlement, je considère mon rôle en tant qu'artiste comme celui d'un facilitateur de dialogue et de réflexion. Mes œuvres visent à susciter des émotions et à encourager le public à s'interroger sur des questions importantes telles que la technologie, la nature et la société.

En explorant de nouvelles formes d'expression artistique, je contribue à élargir le champ de la culture et à promouvoir une société plus inclusive et créative.

En somme, l'art peut jouer un rôle significatif dans la sensibilisation aux problématiques sociales et dans la promotion du dialogue et de l'engagement citoyen. En suivant les traces des artistes visionnaires du passé, je m'efforce d'utiliser mon art comme un outil pour inspirer le changement et encourager une réflexion critique sur le monde qui nous entoure.

JS : Le participatif permet de faire rentrer un public dans un tableau et non plus être face à la position traditionnelle et autoritaire de l'œuvre accrochée sur un mur. Je fais partie de l'oeuvre, je ne suis plus exclu, je suis inclus.

MC : Absolument, c'est un aspect crucial que de permettre au spectateur de s'immerger pleinement dans le tableau, avec en prime une dimension participative et interactive.

Lorsque Monet peignait ses immenses toiles, comme les Nymphéas, il cherchait déjà à nous plonger au cœur même de sa peinture, à nous faire vivre l'expérience de la toile de l'intérieur. Il voulait que nous ressentions les mouvements de l'eau, la lumière changeante, et que nous soyons enveloppés par l'atmosphère des jardins de Giverny.

Dans mon installation «Digital ParadICE IA» (2024), réalisée à la patinoire de Rouen, j'ai voulu recréer cette immersion totale, mais dans un contexte contemporain et numérique. Les patineurs et les patineuses ne sont plus de simples spectateurs, ils deviennent les protagonistes de l'œuvre. À mesure qu'ils glissent sur la glace, leurs mouvements influencent et modifient en temps réel les formes et les couleurs projetées sur la surface, créant de nouvelles arabesques éphémères mais qui restent inoubliable.

Ce dialogue entre l'homme et la machine, entre le mouvement corporel et les formes numériques, ouvre de nouvelles passerelles entre l'art contemporain et le sport. Il transcende les frontières traditionnelles de la peinture pour explorer de nouveaux territoires sensoriels et esthétiques. Bien que cette installation soit temporaire, elle laissera, j'en suis convaincu, une empreinte durable dans l'esprit de ceux qui auront eu la chance de l'expérimenter ou de la voir en personne.

JS : Cette notion de participation nous amène à la notion de collaboration. Depuis le début de votre pratique, vous avez collaboré avec un certain nombre de chercheurs, scientifiques, techniciens, ingénieurs et autres. Que représente pour vous cet aspect collaboratif ?

MC : Dès les années 90, j'ai cultivé une pratique de la collaboration avec des informaticiens et des chercheurs scientifiques pour le développement de mes logiciels. Initialement, dépourvu de formation d'ingénieur et de compétences en informatique, j'ai vite réalisé mes limites et l'importance de m'entourer de personnes plus qualifiées dans l'écriture des algorithmes. Je me suis rapproché de certaines communautés de programmeurs très actifs qui utilisaient des logiciels Open Source comme le système d'exploitation Linux et des moteurs informatiques multiplateformes comme Unity, Pure Data.... J'ai pu ainsi explorer et échanger de nouvelles idées créatives où l'art et la technologie se rejoignent. J'ai entamé une collaboration avec ces informaticiens, et peu à peu, une véritable complicité s'est développée entre nous, notamment avec Cyrille Henry, Claude Micheli, Antoine Villeret et enfin Nicolas Gaudalet, qui m'assistent désormais dans toute la mise en œuvre technique de mes installations.

En travaillant avec ces compétences en informatique et technique pointues, j'ai pu concrétiser mes idées et créer des logiciels sur mesure qui sont devenus des outils semblables à un piano, qui permet de composer une multitude de mélodies différentes.

Cependant, concevoir ces logiciels nécessite une compréhension technique approfondie du fonctionnement et de l'interface afin de les utiliser efficacement, sans avoir à écrire chaque ligne de code pour créer l'ensemble de la pièce.

La création d'un logiciel sur mesure est un processus complexe qui exige d'abord de trouver les moyens de le produire, puis de le concevoir et de l'écrire ce qui prend en moyenne entre deux à trois ans pour le finaliser.

Ensuite, de nombreux tests sont nécessaires pour assurer le bon fonctionnement et la fluidité de ces logiciels avant de parvenir à créer des œuvres génératives et interactives pouvant être

exposées et reconfigurer selon la taille des espaces.

C'est ainsi que sont nés les logiciels tels que « Fractal Flowers », « Trans-Nature », «Extra- Natural », « Pixels Liquides », « L'Origine du Monde », « Nuage Fractal », « Vortex » « Ligne Spatiale », « Complex meshes », « Méta-Cités », « Terra incognita», etc....

JS : Votre pratique, comme celle d'un cinéaste ou d'un musicien, inclue un travail avec un producteur, un ingénieur du son, un graphiste qui réalise la pochette du disque ou l'affiche du cinéma... Votre manière de travailler n'est plus celle du peintre face à son châssis, mais s'inscrit dans une vision plus contemporaine de production qui regroupe un certain nombre d'experts.

MC : Dans un certain sens, je suis comme un réalisateur, ou plutôt un rassembleur d'énergies et de compétences multiples. C'est cette synergie qui me permet, au final, de concrétiser mes créations.

Mais cela n'est pas nouveau, un artiste comme Rubens au 17ème siècle avait déjà un atelier avec plus 100 assistants pour réaliser ses immenses peintures. Beaucoup plus récemment en 1960-70 l'artiste Pop Andy Warhol avec sa Factory à New York avait aussi des collaborateurs et des assistants, pour réaliser ses œuvres en sérigraphie, pour tourner ses vidéos et ses films, pour réaliser son magazine Interview...

Les artistes actuels comme Ai Weiwei, Jeff Koons, Murakami, Olafur Eliasson comptent pour certains sur un studio de plus de 70 collaborateurs architectes, techniciens spécialisés, programmeurs, historiens de l'art, archivistes, et même des chefs cuisiniers ...

Mon équipe est plus restreinte, comprenant une assistante, un directeur technique, ainsi que trois informaticiens et deux collaborateurs proches pour les sculptures en impression 3D.

Cependant, en fonction de la complexité des projets et surtout pour les grandes créations dans l'espace public impliquant l'architecture, il m'arrive de faire appel à un nombre plus important de personnes, pouvant aller jusqu'à 25 voire 30 personnes. Parmi elles se trouvent des entreprises hautement spécialisées dans des domaines tels que l'impression 2D ou 3D, ainsi que des manufactures renommées comme Robert Four à Aubusson ou la société Dacryl, avec qui j'ai récemment collaboré pour la réalisation de huit sculptures-Lustres en acrylique pour le village des athlètes.

Mon atelier, la Fabrika, situé à Ivry-sur-Seine, est un véritable laboratoire artistique où moi-même et mon collaborateur, Nicolas Gaudet, menons une veille technologique quotidienne.

J'expérimente et teste divers équipements pour améliorer la présentation de mes créations, tels que des vidéoprojecteurs laser, des écrans à LED, des caméras infrarouges, des cartes graphiques, ainsi que des écrans grand format. De plus, j'explore les possibilités offertes par l'impression 3D pour la création de sculptures, ainsi que les machines laser et les machines à commande numérique pour réaliser des dessins à l'aide de robots. Tous ces outils font partie intégrante de mon processus artistique, car ils me permettent de matérialiser le virtuel.

Mes collaborateurs et leur contribution à la réalisation de mes œuvres sont mentionnés lors de chaque publication, à la manière d'un générique de film, où l'on peut voir tous les acteurs et techniciens ayant participé à la réalisation de ce film.

JS : Depuis plus de quinze ans, vous réalisez des sculptures à partir des techniques d'impression 3D ou découpe laser. Que signifie pour vous ces œuvres qui sont matérielles et non plus immatérielles comme vos installations génératives ?

MC : Dès l'émergence des premières imprimantes 3D au début des années 2008, je me suis intéressé à explorer les frontières entre le virtuel et le tangible. J'ai tout de suite été enthousiaste par le potentiel révolutionnaire de concrétiser certaines de mes œuvres génératives en sculptures tridimensionnelles, transformant l'immatérialité en matérialité avec une précision et une liberté sans précédent

Avec la série des Fractal Flowers, par exemple, je me suis plongé dans l'univers fascinant des formes géométriques générées par l'ordinateur. En capturant le processus de croissance de ces structures complexes, j'ai pu extraire des fichiers 3D qui servent de base à mes sculptures post-virtuelles. L'impression 3D me permet ensuite de matérialiser ces formes en utilisant une variété

de matériaux, allant de la résine aux métaux précieux, en passant par le sable et la céramique. Cette diversité de matériaux, me permet d'explorer les textures, les couleurs et les propriétés physiques de mes œuvres.

Parallèlement, la découpe laser est une autre dimension de mon travail sculptural. Cette technique me permet en superposant des couches de matériau, de créer ainsi des compositions tridimensionnelles complexes. En évitant la matière avec une précision millimétrique, je parviens à jouer avec la lumière et l'ombre, à créer des motifs et des reliefs qui captent l'attention et l'imagination du spectateur.

En somme, mon approche des techniques d'impression 3D et de découpe laser est à la fois expérimentale et réfléchie, guidée par ma passion pour l'innovation et mon engagement envers l'exploration des frontières de l'art contemporain.

JS : Vous réalisez aussi des œuvres avec des techniques plus traditionnelles comme la tapisserie. Pourquoi ?

MC : Je suis attiré par la tapisserie et le métier Jacquard en raison de son histoire fascinante en tant que premier système mécanique programmable utilisant des cartes perforées. Un de mes projets récents, réalisé en collaboration avec les designers A+A Cooren pour le Mobilier National en 2021, intitulé « Dans un nuage de pixels », incarne cette fusion entre l'art et le design. Le motif du tapis et du textile qui recouvre les mobiliers reprend la spécificité du digital à savoir les pixels qui sont pour moi l'équivalent de la touche picturale. Dans un nuage de pixels est l'image métaphorique de l'explosion quantitative des données numériques qui contraint à de nouvelles manières de stocker les données, de voir et analyser le monde.

Le motif évoque également l'écriture et les nombreux textes de lois, souvent cryptés, rédigés par les institutions de la République pour lesquelles cet ensemble mobilier est destiné.

Les lignes sobres des assises et de la table basse qui est une grande loupe posée sur la tapisserie tel un compte fil, à même de magnifier le savoir-faire manuel des lissiers. L'ensemble est voulu « Aussi élémentaire qu'un pixel pour qu'il disparaisse au profit du motif ». Les formes rondes et douces des assises permettent un confort optimal, tandis que les pieds fins donnent la sensation d'une suspension.

JS : Qu'est-ce qui vous motive encore aujourd'hui en tant qu'artiste et créateur ?

MC : En tant qu'artiste, ma motivation repose sur plusieurs piliers fondamentaux. Tout d'abord, je suis constamment poussé par le désir de repousser les limites de l'expression artistique en utilisant les outils de mon temps qui sont à ma disposition. Cela se traduit par la création d'expériences immersives et interactives, souvent déployées dans des centres d'art, musées et si possible dans des architectures inédites et monumentales. Ces installations offrent aux spectateurs une expérience sensorielle hors du commun, où ils deviennent les acteurs de leur propre exploration artistique. D'autre part, je suis de plus en plus passionné par la création de sculptures post-virtuelles de grands formats. Ces sculptures, souvent réalisées à l'aide de technologies de pointe telles que l'impression 3D céramique et en béton, incarnent une nouvelle forme d'expression artistique qui transcende les frontières entre le réel et le virtuel. Elles représentent pour moi un terrain fertile d'exploration où je peux donner vie à des concepts et des idées jusque-là impossibles à réaliser. Au-delà de la simple création artistique, ma véritable passion réside dans la capacité à susciter des émotions et des expériences chez les spectateurs. Je cherche à les transporter dans des mondes visuels et sensoriels inédits, où ils sont invités à remettre en question leur perception de la réalité et à explorer de nouvelles perspectives sur la relation entre l'homme et la technologie. Cette exploration constante des nouvelles possibilités offertes par les avancées technologiques m'amène à repousser toujours plus loin les limites de ma propre créativité, afin d'offrir au public des expériences artistiques toujours plus riches et passionnantes.

JS : L'une de vos œuvres est au programme du baccalauréat 2024. Qu'est-ce que cela vous fait de vous retrouver dans un tel contexte scolaire ?

MC : La sélection de mon œuvre générative et interactive « Sur-Natures » de 2005 pour le programme du baccalauréat 2024 par l'éducation nationale représente une reconnaissance significative de mon travail artistique ainsi que de ma démarche. Cet événement constitue une opportunité exceptionnelle de présenter mes créations aux étudiants et à un large public. Être inclus dans le programme du bac me permet non seulement de partager ma vision artistique avec la nouvelle génération, mais aussi d'inspirer et de stimuler la créativité des jeunes esprits. En outre, cela ouvre la voie à des discussions enrichissantes avec les enseignants et les étudiants, explorant les thèmes complexes abordés dans mon œuvre, tels que la relation entre la nature et la technologie.

Cette reconnaissance dans le programme du bac m'offre une plateforme précieuse pour diffuser mes idées et mes créations à un public diversifié à travers la France. Cela revêt également une dimension essentielle dans la transmission de mon héritage artistique aux générations futures, les encourageant à s'approprier mon travail et à explorer de nouvelles voies dans le domaine de l'art. En contribuant ainsi à l'éducation artistique des jeunes, je nourris l'espoir de voir émerger de nouveaux talents et de nouvelles perspectives artistiques dans le futur.

JS : Alors que les technologies évoluent à une vitesse sans précédent, comment envisagez-vous le futur de l'art virtuel et numérique d'autant que tout ou presque dans la production artistique aujourd'hui touche au numérique à un moment ou un autre ?

MC : À mesure que les technologies continuent de progresser à un rythme sans précédent, le futur de l'art virtuel et numérique semble prometteur et passionnant. Nous sommes déjà témoins de l'émergence de nouvelles formes d'expression artistique grâce à des outils numériques innovants, je suis donc convaincu que l'art virtuel et l'art génératif feront partie davantage de l'histoire de l'art comme les autres médiums récents tels la photo, les films et la vidéo. Les avancées technologiques et la puissance de calcul des ordinateurs ouvrent la voie à une diversité artistique sans précédent et à de vastes horizons créatifs, permettant d'explorer de nouvelles formes d'expression et d'interaction avec le public. De plus, l'art virtuel et numérique défie souvent les limites physiques de l'espace et du temps.

Je m'attends à ce que l'art devienne de plus en plus multisensoriel et interactif, offrant des expériences artistiques uniques et engageantes. Avec l'avènement de l'IA en mouvement et de la réalité augmentée, nous allons assister à une convergence encore plus étroite entre l'art et la technologie. En somme, je crois que le futur de l'art virtuel et génératif sera marqué par l'innovation constante et la créativité sans limite et de la façon dont les artistes, les technologues, les institutions culturelles et le public interagiront et s'adapteront à ces changements.

JS : L'obsolescence de la technologie pose un problème de transmission. A la manière des informations et ses flux incessants sur les réseaux, la technologie par elle-même se tue à une vitesse exponentielle aujourd'hui. Comment voyez-vous cette obsolescence de la technologie et sa répercussion sur l'art digital ?

MC : L'obsolescence technologique est en effet un défi majeur pour la pérennité de l'art digital et certaines œuvres virtuelles. À mesure que les outils évoluent, ils deviennent pour partie obsolètes. Certaines de mes œuvres numériques anciennes ont dû être archiver avant de devenir inaccessibles ou difficiles à préserver telles les cassettes Umatic, VHS, et les CD Rom. Cette réalité soulève des questions importantes, sur la manière de les préserver et de les transmettre aux générations futures.

Pour faire face à cette obsolescence, je développe avec mon équipe une stratégie de préservation et de migration des œuvres vers de nouvelles plateformes et de nouveaux standards. Cela implique de documenter les œuvres (avec des textes sur le contenu, des captures d'écran, des photos des installations, et des petits extraits vidéo...). Il est aussi indispensable d'effectuer une maintenance régulière des logiciels qu'il faut adapter lors de l'apparition de nouveaux systèmes d'exploitation, ou la migration vers des formats de fichiers plus durables et universellement pris en charge.

Pour anticiper l'obsolescence technologique, je maintiens une collaboration étroite avec des conservateurs, des chercheurs et des techniciens afin d'assurer la préservation à long terme de mes œuvres, en particulier auprès des institutions ou des collectionneurs qui les ont acquises. Il est important de souligner qu'une œuvre numérique correctement sauvegardée ne court pas les mêmes risques de détérioration que la peinture, la photographie ou la sculpture. Par sa nature même, une œuvre numérique, si elle est sauvegardée de manière adéquate, ne subira aucun changement dans son aspect ou son essence au fil du temps.

Cette obsolescence technologique influence certains de mes projets. Cela m'amène à explorer de nouvelles formes d'expression plus durables qui ne dépendent pas autant des technologies éphémères. Par exemple, j'explore l'impression de dessins sur papier arches en 2D via des robots, ainsi que la création de sculptures en 3D post-virtuelles en céramique.

JS : Comment voyez-vous le futur de l'art ?

MC : En ce qui concerne le futur de l'art, je suis optimiste malgré les défis qui se présentent à nous. Les avancées technologiques continueront à transformer nos vies de manière profonde, ouvrant de nouvelles perspectives dans des domaines tels que l'intelligence artificielle générative, la biotechnologie, et les énergies renouvelables. Ces innovations offriront des possibilités créatives inédites tout en soulevant des questions éthiques et sociales cruciales. Par ailleurs, nous sommes confrontés à des défis urgents tels que le changement climatique, la gestion des ressources naturelles et la résilience face aux crises sanitaires et économiques. La collaboration mondiale sera essentielle pour relever ces défis et construire un avenir durable.