



Retour sur Terre, Jacques Py, 2009

Extrait du catalogue On a marché sur la Terre, Centre d'art de l'Yonne, Auxerre, 2009

Dès le XIII^e siècle, le réseau de rhumbs, ces repères pour les routes maritimes qui sillonnaient et se croisaient sur les portulans, se nommait également marteloio, c'est-à-dire « toile de mer ». Avec la disparition de la cartographie classique, programmée par les systèmes de type GPS, cette version archaïque d'un réseau resurgit pour visualiser de nos jours les voies aériennes aussi bien que les lignes fictives du Net (la Toile). Aujourd'hui les représentations du monde ne se résument plus à faire état des territoires, elles s'instruisent des flux qui animent les continents et expriment ainsi de quelles manières les technologies récentes influent dans la constitution des nouvelles images du globe. Ainsi s'est créée une géographie du virtuel qui brouille les frontières, ignore les pays et encourage toutes les navigations topocritiques, pour reprendre le néologisme de Nicolas Bourriaud. Aux notions classiques de près et de loin, de lent et de rapide pour le calcul des étendues et des distances, Miguel Chevalier (La Croisée des réseaux, 2005, Crossborders, 2007) substitue celles de connexions, d'entrelacements continus ou discontinus et de relations entre les espaces pour des installations cartographiques qui s'instituent dorénavant sur les liaisons invisibles, les informations et les échanges qui parcourent notre monde.

En 1957, Guy Debord avait formulé des cartes psychogéographiques, dont un guide de Paris (1) où les quartiers de la capitale retraçaient les dérives sentimentales de son auteur. Plus labyrinthique et flâneuse que rationnelle, cette cartographie n'est pas sans rappeler celle des surréalistes qui, en 1929, redistribuait les pays en fonction d'un potentiel spirituel des territoires. L'artiste Franz Ackermann incarne lui la figure très actuelle de l'artiste nomade. Depuis 1990, il se déplace dans le monde entier et travaille principalement dans des chambres d'hôtel, les cafés, les aéroports... où il réalise ses Mental Maps, sorte de patchworks dans lesquels il mixe des souvenirs personnels, des notations de la réalité, fragments de cartes postales et de prospectus avec le ressenti de ses expériences de déplacement. Aujourd'hui le designer Christophe Druaux a imaginé un site qui rassemble les forums les plus fréquentés sur Internet (2). Ce planigramme subjectif devient l'espace imaginaire des deux cents plus importants blogs français distribués suivant des territoires incluant des « îles aux mâles », un « océan médiatique », une « mer d'indifférence » telle une nouvelle Carte du Tendre analogue à celle dessinée en 1654 par Madeleine de Scudéry. La nouvelle géographie du monde est désormais liée à l'histoire des individus, à leurs déplacements et à leur identification à un groupe et des centres d'intérêt, rompant la relation ancestrale de l'individu avec sa terre natale. Pensées comme des constructions spatiales fondées sur la mise en réseau de ces cultures exogènes partagées, les projections cartographiques de Miguel Chevalier en viennent à révéler l'invisible, l'immatériel et le sensible en dehors de la représentation des territoires et donc de leurs paysages qui seraient ainsi arrivés à leur terme, à la fin de leur histoire. La question se pose aussi en regard des paysages produits par l'interprétation que les logiciels de Miguel Chevalier font des représentations planimétriques qu'il a préalablement élaborées. Ainsi que Robert Louis Stevenson avait dessiné la carte de L'Île au trésor avant d'en écrire son

livre, l'artiste conçoit la carte avant les paysages qu'il nous révèle et en fait une étape indispensable à la création de ses panoramiques mouvants. « RGB Land, cette série aborde la notion de spatialité, de territoires encore inexplorés, de territoires imaginaires qui sont des paysages fractals à partir d'une carte qu'on crée à l'échelle de la planète et qui va générer des paysages totalement irréels à l'infini. Alors que d'habitude on crée la carte à partir du paysage » (3).

Le sculpteur David d'Angers parlait à propos de la peinture de David Caspard Friedrich de « tragédie du paysage », on songe à la formule lorsque dans les projections de Miguel Chevalier de ses installations digitales, le temps s'accélère et met en mouvement toute une symphonie atmosphérique du ciel avec ses nuages fluides ou menaçants, ses assombrissements soudains et ses lumières expressives de gloires et de couchers de soleil majestueux. Les éléments qui surplombent ou traversent les grandes étendues et les reliefs, portent les couleurs arbitraires et changeantes d'un nuancier tour à tour harmonieux ou pyrotechnique, balançant constamment entre une version crédible d'un paysage et l'affirmation fauviste de son artificialité. Traversé par d'éphémères éclairages dégradés sur les eaux miroitantes, le spectacle est sublime, comme on le disait par tradition dans la peinture lorsque le paysage était au-delà du pittoresque et du beau. Grandiose pour le moins, la nature semble y subir ce traitement théâtral, digne des rotondes de Jean-Charles Langlois mais aussi des œuvres picturales de la « Houston River School of Painting », dont Thomas Cole, Sanford R. Gifford et Frederic E. Church furent, de la toute fin du XVIII^e siècle jusqu'au milieu du XIX^e siècle, pendant deux générations les plus remarquables représentants aux Etats-Unis. Profondément marqués par les personnalités scientifiques majeures de l'époque, ces peintres vouaient en particulier un culte aux naturalistes Alexander von Humboldt (4) et Charles Darwin qui, par l'assimilation de leurs recherches en sciences naturelles, avaient transformé ainsi les représentations de leurs paysages. Parallèlement en Europe, Eugène Viollet-le-Duc établissait le premier relevé cartographique du massif du Mont Blanc et imaginait à l'occasion un système de transcription des chaos rocheux, une sorte de triangulation fractale qui pouvait introduire à une compréhension des formations montagneuses par un raisonnement logique. L'architecte réaffirmait la conception galiléenne d'un monde interprétable par des lois mathématiques. De la contemplation de la réalité vers son interprétation par une pensée rationnelle, Miguel Chevalier nous entraîne, à l'inverse de Viollet-le-Duc, dans l'immersion totale d'un paysage dont la création aura été entièrement déléguée à la gestion informatique de sa cartographie, sans plus de lien avec la nature. L'exercice d'un calcul fractal par les algorithmes des logiciels est suffisant pour traduire en images tridimensionnelles des cartes préalablement établies de ses contrées imaginaires. Si le paysage est porteur d'un potentiel critique vis-à-vis de l'état actuel du globe, on ne sait plus s'il s'agit d'un « paradis artificiel » évoquant la forme nostalgique d'un monde déchu ou l'apparition d'une géographie utopique.

Tel l'arrière-plan du tableau de Léonard de Vinci La Vierge à l'Enfant avec sainte Anne, auquel ces paysages montagneux peuvent faire penser, les contrées de Miguel Chevalier sont sans vie et sans végétation, soumises aux seuls caprices du minéral, du frémissement des ruisseaux, des lacs et des vapeurs aériennes. Son œuvre Voyage est une interprétation paysagère sans hommes ni dieux qui hésite entre le début de la Genèse et la fin d'une Apocalypse, comme si la projection de ce DVD matérialisait tout à la fois un commencement et une impasse.

« Dieu a été chassé du paysage » écrivit John Davis à propos de l'œuvre de F. Church(5), l'expression paysagère chez Miguel Chevalier n'est plus une forme immanente et tangible du Créateur qui menait par sa contemplation à la dévotion divine. Le paysage s'affirme simplement comme la fiction d'un espace qui n'existera que dans l'expérience de sa projection

en perpétuel mouvement comme une iconographie cinétique acheiropoïète, c'est-à-dire « non faite de main d'homme ».

À l'alternative de traîner sa vie dans des scénarii qui se déroulent dans des décors ressassés ou bien d'inventer des espaces imaginaires, l'artiste nous offre l'opportunité de nous projeter dans des mondes virtuels, créés de toutes pièces comme des colonies de substitution, à l'image du site Second Life. L'iconographie informatique virtuelle avec ses pérégrinations spatio-temporelles pourrait-elle être aujourd'hui considérée comme un territoire surnuméraire de la planète ? Si l'on s'en inquiète, il nous sera toujours possible de nous rassurer auprès du Capitaine Haddock qui, s'entravant au retour de son excursion lunaire, conclut que « De toute cette histoire, je vous dis, moi, il y a une seule chose à retenir : ON EST VRAIMENT BIEN... QUE SUR CETTE BONNE VIEILLE TERRE ! (6) »

1 DEBORD (Guy, E.), *Guide psychogéographique de Paris* ; *Discours sur les passions de l'amour* , *Pentes psychogéographiques de la dérive et localisation d'unités d'ambiance*, collage, 1957.

2 <http://www.ouinon.net/documents/cartogblog.1pdf> , voir aussi LIBÉRATION n° 8234 du 27-28 octobre 2007, p. 33.

3 CHEVALIER (Miguel), *Seconde nature 2007*, interview de Henri-François DEBAILLEUX, juin 2007, non paginé.

4 Comme cette grande œuvre de Frederic Edwin Church : *The Hearth of the Andes* réalisée en 1859 en hommage au géographe allemand. (Huile sur toile, 1,05 X 5,05 m, collection du Metropolitan Museum of Art de New York).

5 DAVIS (John), "F. Church's Sacred Geography", *Smithonian Studies in American Art*, 1, 81, 1987, cité par Bernard Debardieux, « Le paysage selon Frederic E. Chrucl et la réception de Humboldt parmi les peintres américains » in *Bout du monde*, Les Carnets du paysage n° 16, p. 201.

6 HERGÉ, *On a marché sur la Lune*, Bruxelles, éditions Casterman, 1954 (édition revue de 1982), p. 62.