

**mU<sup>s</sup>ée  
dehors**  
la  
vitrine

DU 1 NOVEMBRE 2023  
AU 31 JANVIER 2024

**LA VITRINE**

4 rue caponière  
14000 Caen

Dossier de Presse

# **EXPOSITION DANS L' ESPACE PUBLIC**

*Nature et Artifice*  
Miguel Chevalier



## **Nature et Artifice** **Miguel Chevalier.**

Inspiré du monde végétal et des recherches menées en laboratoire sur la croissance des plantes, Miguel Chevalier a créé au fil des années avec la collaboration de différents informaticiens, 4 différents herbiers virtuels constitués de graines et fleurs imaginaires qui lui permettent à la manière d'un paysagiste, de composer des jardins virtuels.

Toutes ces créations ont comme point de départ l'observation du monde végétal et sa transposition dans l'univers numérique.

Les processus de vie de chacune de ces générations de fleurs virtuelles sont inspirés de modèles et de simulations de plantes existantes étudiées et développées par l'INRA (Institut national de la recherche agronomique). Ces oeuvres utilisent des algorithmes empruntés à la biologie, qui permettent de créer des univers de vie artificielle, des effets de croissance, de prolifération et de disparition.

Les fleurs virtuelles s'épanouissent en temps réel, grimpent, fanent et renaissent en variation, tout en réagissant à la présence du visiteur. Les jardins évoluent à l'infini dans une constante métamorphose.

L'exposition dans la vitrine du Musée Dehors proposera trois générations différentes de fleurs virtuelles.

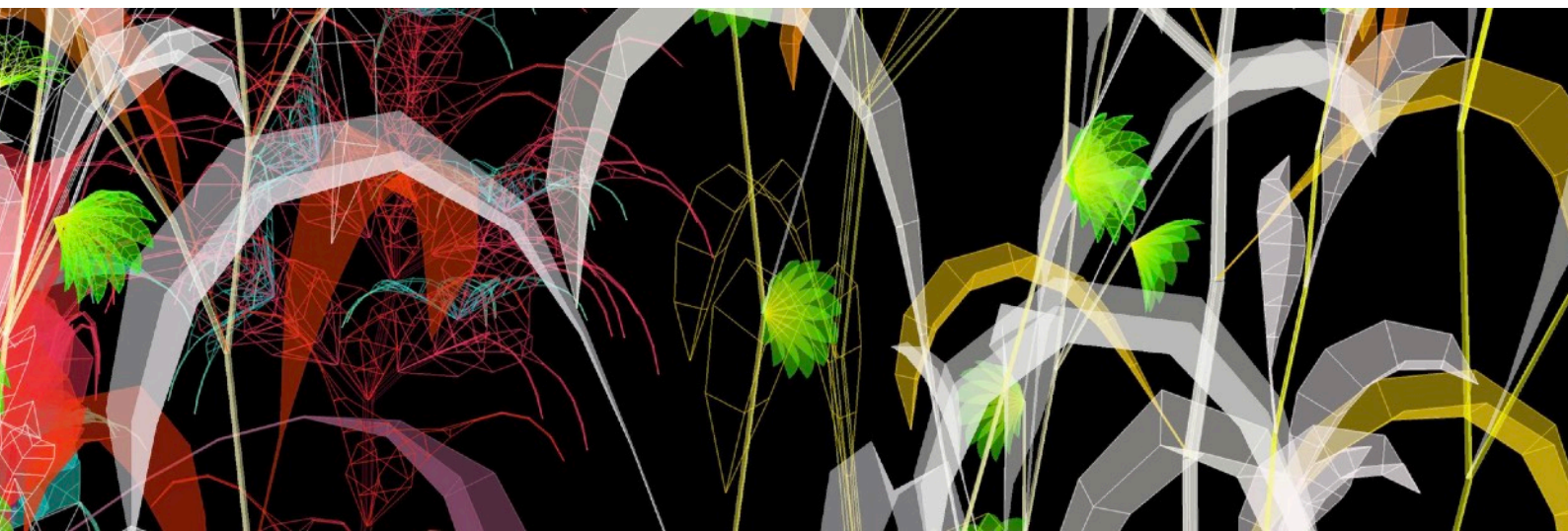
-En novembre. « *Sur-Natures 2004>2023* », première génération de fleurs artificielles, basé sur l'observation de fleurs réelles.

-En décembre « *Extra Natural* » développé en 2016 avec l'informaticien Cyrille Henry, est un luxuriant jardin virtuel composée de fleurs imaginaires

-Et enfin en janvier, "Meta-Nature IA" la toute dernière génération qui intègre des espèces créées par une IA.

Exposition visible en 24/24, du 1 novembre au 31 janvier dans la vitrine de L'unique\_Musée Dehors à Caen.

L'exposition est présentée simultanément sur l'écran de Digitale Zone à Marseille.



# *Sur-Natures 2004 > 2023,*

Oeuvre de réalité virtuelle – vidéo 60 minutes

Logiciel : Music2eye

## **Première génération de fleurs artificielles, diffusion Novembre 2023.**

L'oeuvre vidéo « Sur-Natures » s'inscrit dans la continuité de l'œuvre générative et interactive « Sur-Natures - *Paradis Artificiel* » (2004).

« Sur-Natures » s'appuie sur une démarche initiée à la fin des années 90, qui prend appui sur l'observation du règne végétal et sa transposition imaginaire dans l'univers numérique. Inspiré des recherches menées en laboratoire sur la croissance des plantes, Miguel Chevalier a créé avec la collaboration des informaticiens Music2eye, l'herbier virtuel « Sur-Natures », constitué de 17 graines imaginaires avec chacune son propre code morphogénétique. Des algorithmes empruntés à la biologie permettent de créer des univers de vie artificielle, notamment des effets de croissance, de prolifération et de disparition. Les fleurs virtuelles s'épanouissent, grimpent, fanent et renaissent en variation. Le jardin est en constante métamorphose.

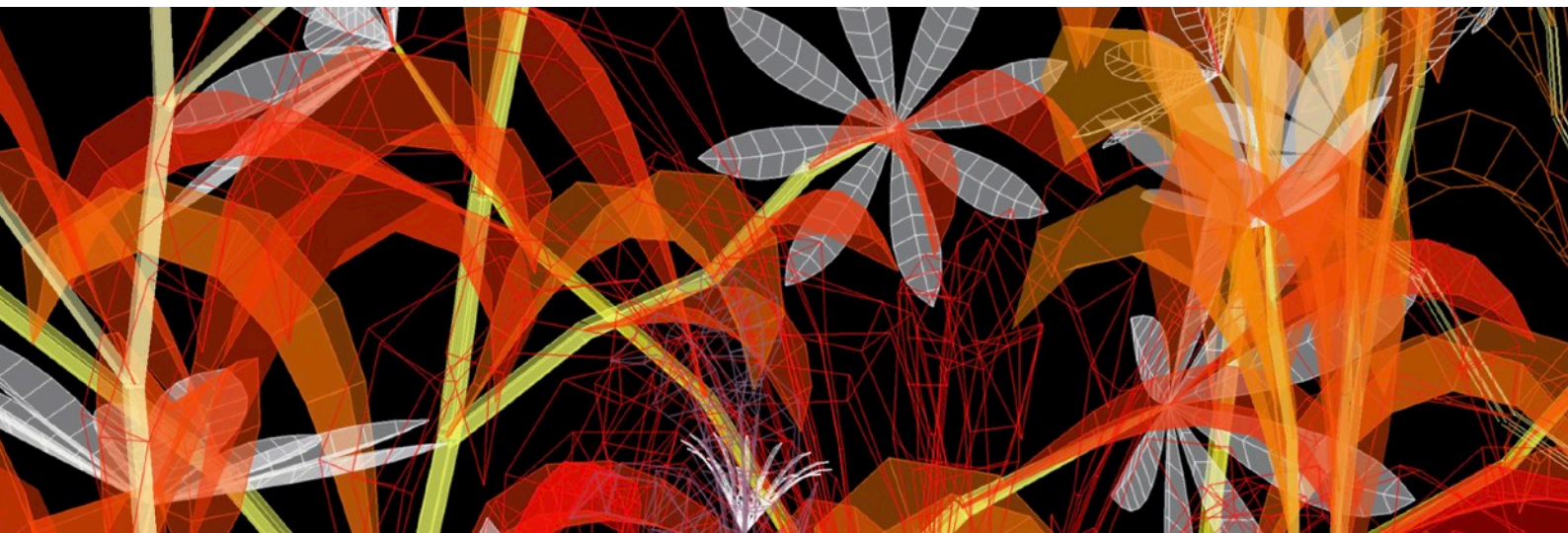
A la manière d'un paysagiste, Miguel Chevalier puise dans cet herbier pour composer différents jardins virtuels. Ainsi l'oeuvre présentée à la Vitrine de de Digitale Zone à Marseille se compose de 5 graines différentes composées de longues tiges, d'un feuillage luxuriant, de fleurs filaires et lumineuses.

Les plantes se courbent légèrement comme sous l'effet d'un vent virtuel, pour former des d'insolites ballets végétaux. La légèreté de leur danse semble résumer l'évanescence de la beauté et de la vie.

Les formes qui ondulent doucement, construisent une sensation poétique et méditative.

*Sur-Natures* est proche d'une forme d'impressionnisme numérique. L'oeuvre retrouve la sensibilité cosmique de Monet, notamment son exploration de la lumière, du temps et de la nature, son goût des séries comme par exemple avec les Nymphéas.

*L'oeuvre Sur-Natures* reflète notre monde actuel où réel et virtuel, nature et artifices s'interpénètrent de plus en plus. Ces paradis artificiels qui introduisent la nature dans l'espace urbain, cherchent à recréer les conditions d'une nouvelle symbiose avec l'homme.



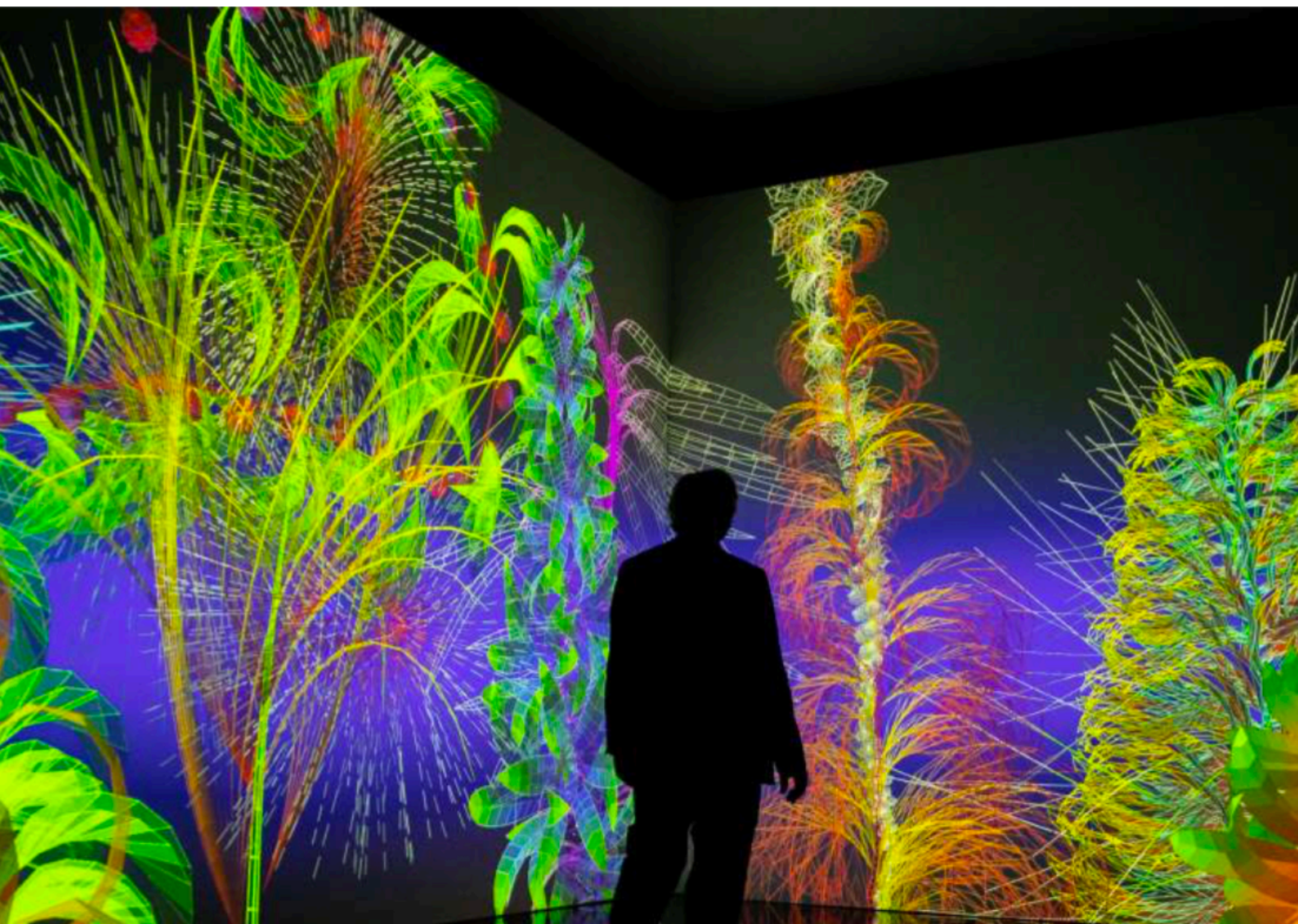
# *Extra-Natural*

**2016 > 2023**

**Diffusion décembre 2023.**

*Extra Natural* développé en 2016 avec l'informaticien Cyrille Henry, est un luxuriant jardin virtuel composée de fleurs imaginaires aux formes stylisées, légères et fluides, d'une symphonie de couleurs éclatantes, sortant des classements botaniques : des herbacées aux longues feuilles translucides ; des fleurs exotiques aux corolles extraordinaires. Cette oeuvre s'appuie sur un principe génératif créant des fleurs virtuelles autonomes, qui s'épanouissent, fleurissent, grimpent, se surimpriment, meurent et renaissent en variation. Tout comme les précédentes générations, elles poussent chaque jour en temps réel et évoluent à l'infini. L'œuvre est également interactive grâce à des capteurs de présence. Chacune des fleurs réagit au passage des visiteurs selon son orientation. Les plantes se courbent de droite à gauche sans rompre leur fragile tige articulée. Les corolles des fleurs tombent pétale par pétale, les feuilles chutent en une pluie poétique. Les fleurs disparaissent dans une explosion d'étamines. La légèreté de leur danse semble résumer l'évanescence de la beauté et de la vie.

Les visiteurs sont transportés dans un univers entre rêve et réalité, tel Alice au pays des merveilles. Les formes qui ondulent doucement, construisent une sensation poétique et méditative.



# Meta-Nature IA

**Création 2023, diffusion janvier 2024.**

L'oeuvre Meta-Nature AI s'appuie sur une base de données composée de différentes espèces d'arbres, de feuilles et de fleurs, en 2D et 3D, réalistes ou abstraites. Pour la première fois, Miguel Chevalier a introduit dans sa base de donnée, des images de fleurs et de feuilles créées par une intelligence artificielle qui génère des images à partir de textes.

Il en résulte des images de fleurs imaginaires d'une grande variété et d'une beauté plastique saisissante, aux reflets irisés et nacrés. Ces images viennent enrichir la base de fleurs et de feuilles déjà collectées par Miguel Chevalier. Dotée d'une vie artificielle, chaque espèce naît aléatoirement, s'épanouit, puis disparaît.

En harmonie avec la musique, les arbres, feuillages et fleurs s'entremêlent dans une mystérieuse tornade végétale. Le jardin se renouvelle et se métamorphose selon le cycle des 4 saisons.

Des flux de lumière évanescents jaillissent parmi les arbres et les branches, comme la sève qui circule dans les végétaux. Ces flux d'énergie préludent la renaissance de la nature. Dans une apparition magique, la métamorphose se crée sous nos yeux. Les arbres retrouvent des feuillages prolifères : des feuilles géantes aux couleurs étrangement exotiques. Ces feuillages évoquent une nature exubérante, telle la jungle des peintures du Douanier Rousseau.

L'été est illustré par des arbres, pleinement revenus à la vie, chargés d'étranges fruits. D'abondants fruits du paradis, volumineux et saturés de couleurs, évoquent la fertilité de la nature en été et rappellent l'univers merveilleux et fantastique d'Arcimboldo.

Des nuées de fleurs apparaissent ensuite. Elles bourdonnent comme des essaims et se propagent dans les feuillages. L'expansion de ces fleurs vibrantes de lumière sature alors tout l'espace, en une majestueuse explosion de couleurs.

Puis viennent les jaunes, rouges et bruns intenses de l'automne. Les arbres perdent leurs feuilles. Des feuilles géantes, nervurées et luminescentes, s'entremêlent, créant d'étonnants effets de transparence et de superposition. Elles volent avec la légèreté des plumes, avant d'être emportées dans un tourbillon.

Enfin l'hiver arrive. Des arbres étranges sans feuilles font leur apparition, révélant leurs écorces de chêne, de pin, de bouleau ou de hêtre aux couleurs fantastiques dans une présence surnaturelle et magnétique.

Meta-Nature AI est une forme d'impressionnisme numérique. On y retrouve la sensibilité cosmique de Monet, en particulier ses recherches sur la lumière, le temps et la nature, comme dans sa série des Nymphéas. Ce ballet végétal crée des sensations méditatives. Meta-Nature AI interpelle sur une biodiversité à préserver. Ce paradis artificiel cherche à créer les conditions d'une symbiose entre l'homme et la nature.



## **Miguel Chevalier**

Né en 1959 à Mexico, Mexique. Vit et travaille à Paris.

Nommé Chevalier des arts et des lettres en 2022.

[www.miguel-chevalier.com](http://www.miguel-chevalier.com)

Miguel Chevalier est diplômé de l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris en 1981 et diplômé de l'École Nationale Supérieure des Arts décoratifs de Paris section design en 1983. Il a reçu la bourse Lavoisier pour le Pratt Institute à New York en 1984 et a été lauréat de la villa Kujoyama à Kyoto au Japon en 1994.

Depuis 1978, Miguel Chevalier utilise l'informatique comme moyen d'expression dans le champ des arts plastiques. Il s'est imposé internationalement comme l'un des pionniers de l'art virtuel et du numérique.

Son travail, expérimental et pluridisciplinaire, aborde la question de l'immatérialité dans l'art, ainsi que les logiques induites par l'ordinateur, telles que l'hybridation, la générativité, l'interactivité, la mise en réseau.

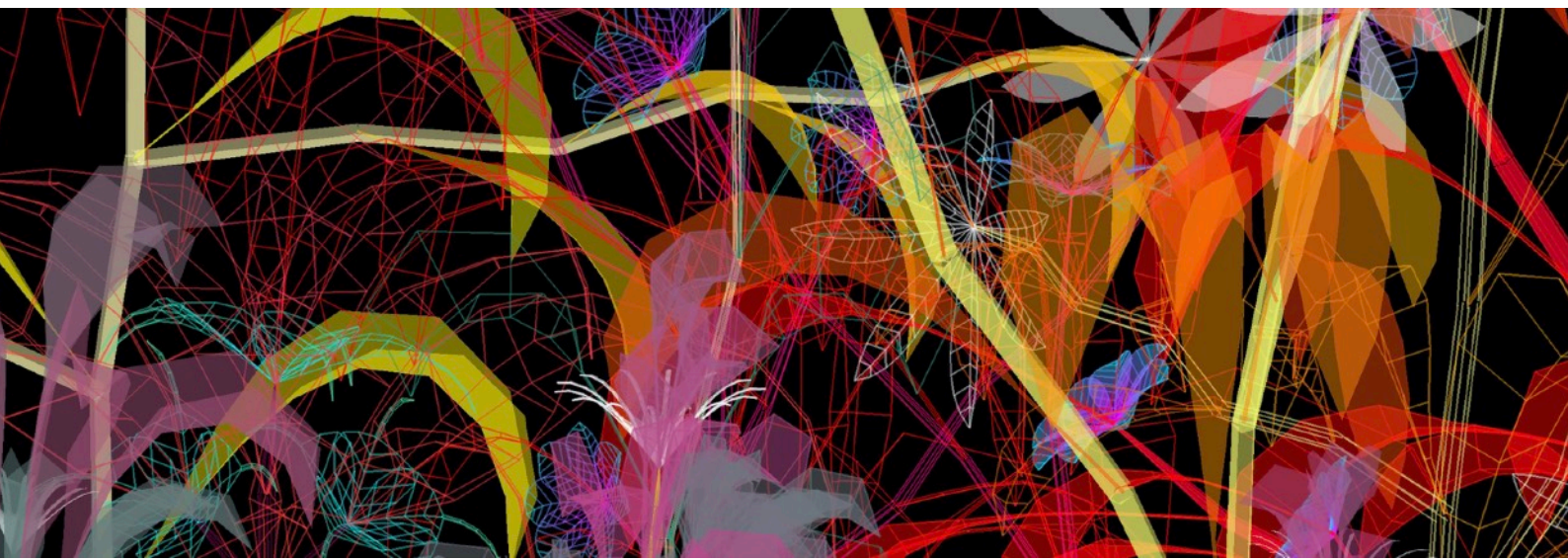
Ses œuvres s'articulent autour de thématiques récurrentes, telles que la relation entre nature et artifice, l'observation des flux et des réseaux qui organisent nos sociétés contemporaines, les transformations urbanistiques et l'architecture des villes, la transposition de motifs issus de l'art islamique dans le monde numérique. Les images qu'il nous livre interrogent perpétuellement notre relation au monde.

Ses œuvres se présentent le plus souvent sous forme d'installations numériques projetées à grande échelle qui immergent le spectateur au centre d'un univers virtuel interactif en devenir permanent. Il réalise des œuvres *in-situ* qui revisitent par l'art numérique, l'histoire et l'architecture des lieux. Il en donne une nouvelle lecture.

Miguel Chevalier développe également un travail de sculptures, qui par le biais des techniques d'impression 3D ou de découpe laser, explore les possibilités de matérialiser ses univers virtuels.

Miguel Chevalier réalise des expositions dans des musées, centres d'art et galeries dans le monde entier. Il réalise également des projets dans l'espace public et en lien avec l'architecture. Il collabore régulièrement avec des architectes, des designers, des compositeurs de musique.

Le travail de Miguel Chevalier poursuit un constant dialogue avec l'histoire de l'art, dans une continuité et une métamorphose de vocabulaire, pour explorer et expérimenter un nouveau langage pictural.



# L'UNIQUE - MUSÉE DEHORS

L'association *L'unique* est un centre d'art, basé à Caen, qui se déploie dans toute la Normandie et qui produit des expositions pour l'espace public. Son objectif est de favoriser la rencontre des artistes et du grand public en organisant des expositions dans la rue, les parcs, les quartiers, la ville.

Le "Musée Dehors" est un projet protéiforme d'exposition dans l'espace public conduit par *L'unique*. Il s'appuie sur quatre actions :



## La Vitrine

Création et diffusion d'oeuvres numériques dans le centre ville de Caen.



## Les Jardins

Dans le quartier de la Guérinière à Caen, un espace de 2500 m2 en plein air dédié à la création contemporaine.



## Les Expos Mobiles

Quatre containers aménagés pour accueillir des expositions qui sillonnent les territoires.



## Les Bains

Lieu de Résidence, de construction, base arrière des actions menées.

## CONTACTS

**Vincent AUVRAY**

Directeur

[lunique.contact@gmail.com](mailto:lunique.contact@gmail.com)

06.22.65.44.74

