



Miguel Chevalier
Nature & Artifice

Sommaire

Nature & Artifice Origine de ces recherches au sein du travail de Miguel Chevalier	3
Nature & Artifice Graines virtuelles et jardins numériques génératifs et interactifs	4
<i>Sur-Natures</i> 2003 > 2021 Première génération d'herbier virtuel	5
<i>Sur-Natures</i> 2004 : Œuvre de référence du baccalauréat pour l'enseignement de spécialité d'arts plastiques en classe terminale à compter de la rentrée scolaire 2023, session 2024 du Baccalauréat	17
<i>Fractal Flowers</i> 2008 > 2023 Deuxième génération d'herbier virtuel	18
<i>Trans-Natures</i> 2012 > 2023 Troisième génération d'herbier virtuel	25
<i>Extra-Natural</i> 2016 > 2023 Quatrième génération d'herbier virtuel	32
Miguel Chevalier - biographie - CV	36
Contact	38

Nature & Artifice

Origine de ces recherches au sein du travail de Miguel Chevalier

“Ces recherches ont plusieurs origines. Cette inspiration vient tout d'abord de **mon enfance passée au Mexique** et de mes voyages en Amérique Latine où la nature est omniprésente et luxuriante.

Avec mes parents, nous nous rendions très souvent dans une petite maison de campagne à 150 kilomètres de Mexico. J'étais fasciné par énormément de plantes étranges qui poussaient dans le jardin, en particulier par des plantes carnivores comme les *Dionaea Muscipula* ou les *Pinguiculas*.

Cette inspiration provient également de **mes séjours de plusieurs mois passé à Kyoto** au Japon, à l'occasion de ma résidence à la Villa Kujoyama en 1993 et 1994.

Kyoto est la ville des temples et des jardins. Le jardin japonais est un monde de l'artifice où tout est maîtrisé dans ces moindres détails : de l'organisation de l'espace à la croissance des fleurs et des arbres. Cette parfaite maîtrise a influencé ma création.

Enfin le thème de la nature est un thème récurrent dans **l'histoire de l'art**. Tout l'art de la peinture à travers les différentes époques a été de s'inspirer de la nature pour la transposer, la réinventer, la sublimer, ou pour la recomposer comme Cézanne par « la sphère, le cône et le cylindre », avec Mondrian en géométrisant ses formes.

Monet a tenté à travers la peinture et avec ses variations sur le cycle des saisons, de capter le rapport au temps et au changement de la lumière. Comme les tableaux de Monet, mes compositions numériques évoluent au fil du temps, procèdent d'une rencontre entre lumière et la couleur sur une surface plane. Toutefois, au lieu d'avoir une série de toiles, on se retrouve face à une œuvre qui s'autogénère et se développe à l'infini.”

M.C.

Nature & Artifice

Graines virtuelles et jardins numériques génératifs et interactifs

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.

“Nous sommes entrés dans une ère où la vie artificielle est devenue possible. Aujourd'hui, on modélise et on simule de plus en plus dans les laboratoires, les conditions de vie du vivant, végétal et animal. Nombreux aujourd'hui sont les aliments, tels que les légumes et les fruits, qui poussent hors sol, dans des espaces totalement artificiels comme les serres. Je me suis inspiré de ces recherches pour les appliquer à une flore imaginaire.” M.C.

DIFFÉRENTES GÉNÉRATIONS DE FLEURS VIRTUELLES

1- SUR-NATURES 2003 > 2021



Longues fleurs filaires et lumineuses, proche d'une forme d'impressionnisme numérique.

2- FRACTAL FLOWERS 2008 > 2023



Génération de fleurs à la lisière de quatre univers : le végétal, le minéral, l'animal et le robotique.

3- TRANS-NATURES 2012 > 2023



nature artificielle aux formes rappelant la végétation des sous-bois mélangeant des formes en 2D et 3D (arbres, arbustes, brindilles, feuillages).

4- EXTRA-NATURAL 2016 > 2023



Fleurs imaginaires d'une symphonie de couleurs : des herbacées aux longues feuilles translucides ; des fleurs exotiques aux corolles extraordinaires.

Sur-Natures 2003 > 2021

Première génération d'un herbier virtuel
par Miguel Chevalier

Sur-Natures 2003 >2021

Sur-Natures (appelé également *Ultra-Nature* ou *Ultra-Natureza* suivant le pays où l'oeuvre est présentée), est la première génération de graines et de jardins virtuels créée au début des années 2000 avec la collaboration des informaticiens Music2eye.

Le logiciel de l'oeuvre se compose d'un herbier de 17 graines virtuelles avec chacune son propre code morphogénétique. Elles donnent naissance à de longues fleurs filaires et luminescentes de différentes couleurs, tailles et formes.

Cette oeuvre s'appuie sur un principe génératif. Les fleurs naissent **aléatoirement**, grandissent, s'épanouissent, puis fanent, afin de renaître en variation. A partir de cet herbier, Miguel Chevalier compose à l'image d'un paysagiste ou d'un jardinier, des jardins virtuels luxuriants qui vont pousser à l'infini. Certaines plantes ont une croissance rapide et une durée de vie brève, tandis que d'autres poussent beaucoup plus lentement. Le jardin peut passer d'un univers foisonnant à des moments où la « nature » semble entrer dans une phase de sommeil hivernal.

L'oeuvre n'est plus dans l'ordre du fini, mais est toujours en devenir. Cette nature de synthèse évolue de manière autonome, **s'autogénère en temps réel**.

Cette oeuvre est **interactive**. Grâce à des capteurs de présence, les jardins *Sur-Natures* réagissent au passage des visiteurs. Les plantes se courbent de droite à gauche comme sous l'effet d'un vent virtuel, ondulent de droite à gauche pour former des entrelacs "baroques" et 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.

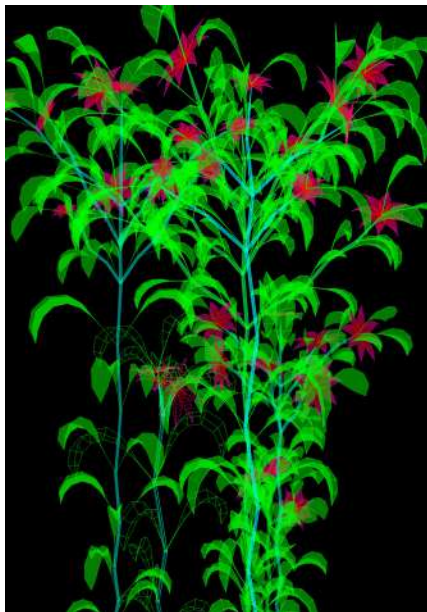
***Sur-Natures* est proche d'une forme d'impressionnisme numérique.** L'oeuvre retrouve la sensibilité cosmique de Monet, notamment son exploration de la lumière, du temps et de la nature, son goût des séries comme par exemple avec les Nymphéas.

Les différents jardins *Sur-Natures* reflètent notre monde actuel où réel et virtuel, nature et artifices s'interpénètrent de plus en plus. Ces *paradis artificiels* cherchent à recréer les conditions d'une symbiose entre l'homme et la nature.





Graine n°1



Graine n°2



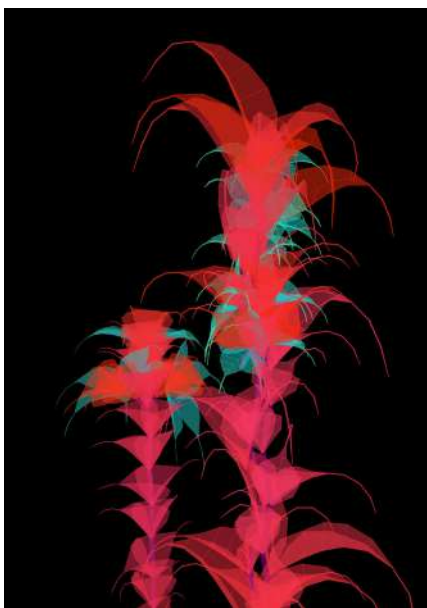
Graine n°3



Graine n°4



Graine n°5



Graine n°6



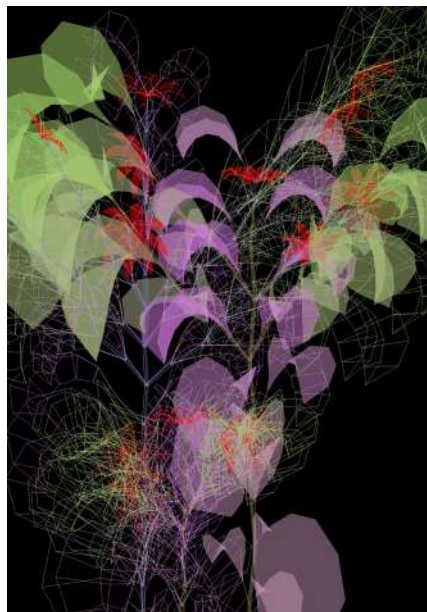
Graine n°7



Graine n°8



Graine n°9



Graine n°10



Graine n°11



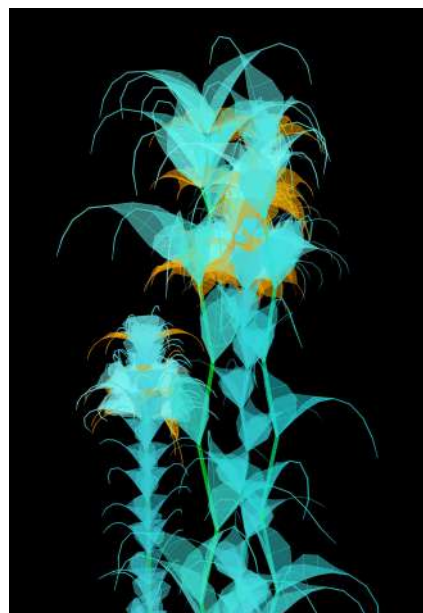
Graine n°12



Graine n°13



Graine n°14



Graine n°15



Graine n°16

Sur-Natures 2003 >2021

Les oeuvres de la génération *Sur-Natures* ont fait l'objet de nombreuses expositions dans des musées, centres d'art, galeries, lors de festivals. Elles ont été présentées dans des espaces intérieurs, mais également extérieurs, dans l'espace public à l'échelle architecturale (prémisse du mapping video-projection architecturale).

A chaque présentation, Miguel Chevalier compose un nouveau jardin. Il définit la colorimétrie générale et choisit les graines parmi les 18 de son herbiers, celles qui composeront le jardin. Il choisit le rythme de croissance et de renouvellement.

Quelques expositions où ont été présentées les jardins virtuels Sur-Natures :

EXPOSITIONS PERSONNELLES (sélection)

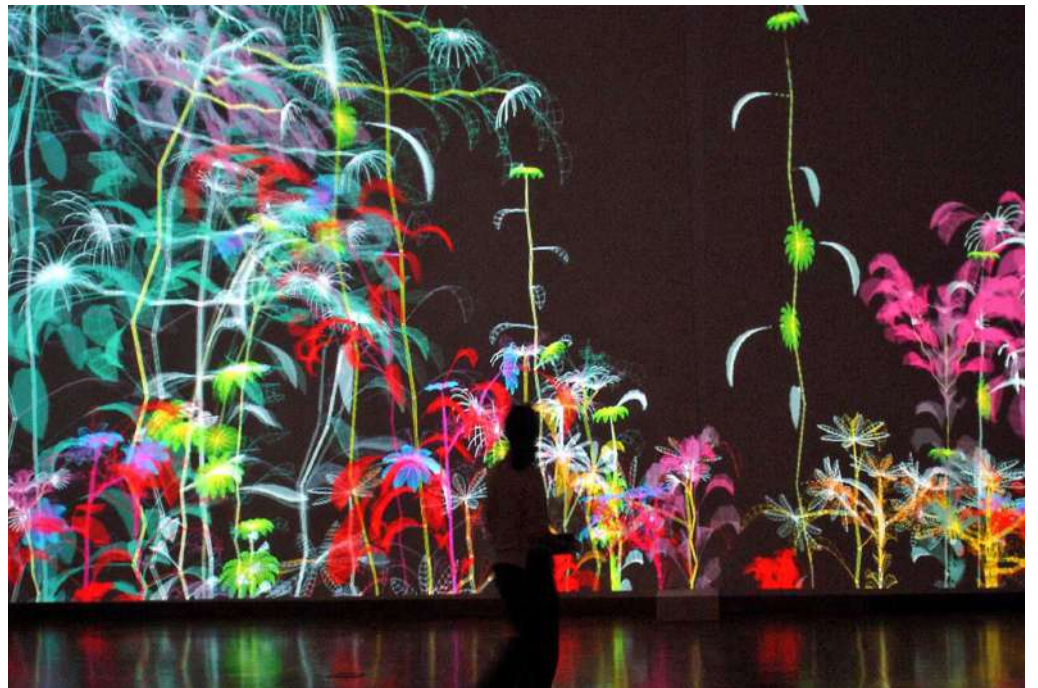
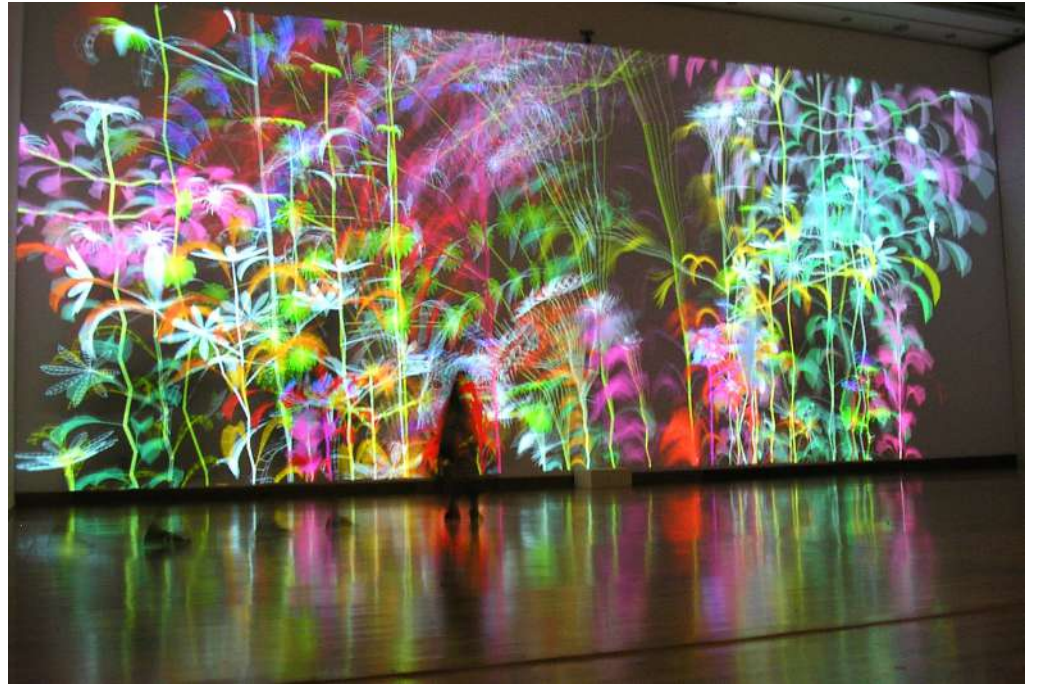
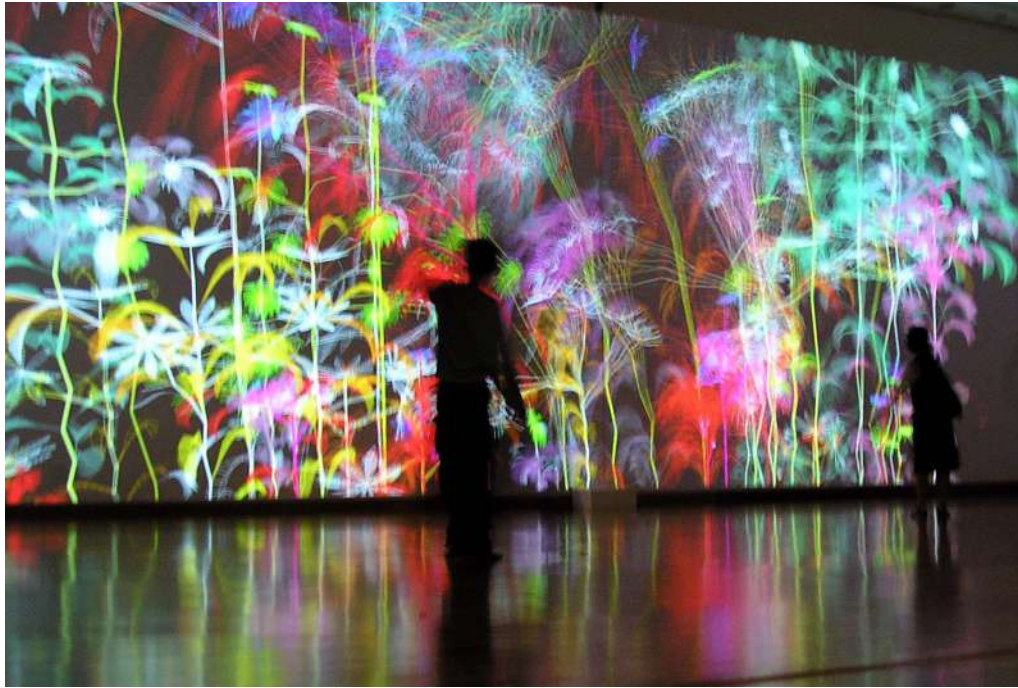
- 2014 *Paradis Artificiels*, Musée d'art moderne, Céret (FRA)
- 2009 *Segunda Natureza*, Espaço Marcantônio Vilaça, Brasilia (BRE)
- 2007 *Sur-Natures*, façade du bâtiment LCL, avenue des Champs Elysées, Paris (FRA)
Paradis Artificiel, Galerie des Galeries Lafayette, Paris (FRA)
Sur-Natures, La grande galerie, espace culturel Condorcet, Viry-Chatillon (FRA)
Ultra-Nature, Techfest Mumbai, Mumbai (IND)
- 2006 *Ultra-Nature*, Gallery Sejul, Seoul (KOR)
Sur-Natures, L'Art en direct, Boulogne Billancourt (FRA)
Supra-Natura, façade du Museo do Chiado, Luzboa (POR)
- 2005 *Supra-Natura*, Festival International de Buenos Aires, avec l'Alliance Française, Buenos Aires (ARG)
Sur-Natures in vitro, Galerie des enfants, Centre Georges Pompidou, Paris (FRA)
- 2004 *Paradis artificiels* (cat.), Galerie Municipale, Vitry sur Seine (FRA)
Ultra-Nature, Station de métro, avec le Musée d'art Moderne Astrup Fearnley, Oslo (NOR)
- 2003 *Sur-Natures*, Domaine Orenge de Gaffory, Patrimoine (FRA)

EXPOSITIONS DE GROUPE (sélection)

- 2021 *Sur les chemins du paradis*, Les Franciscaines, Deauville (FRA)
- 2014 *Autres Natures*, Domaine de Chaumont-sur-Loire (FRA)
- 2010 *De la nature symbolique aux jardins virtuels*, Musée Maurice Denis (cat.), Saint- Germain-en- Laye (FRA)
- 2010 *Digital Nights*, Singapore Art Museum, Singapore (SG)
Sur-Natures, 25 ans de la Géode, Paris (FRA)
- 2008 *Ultra-Natures*, Emoção Art.ficial 4.0, Centro Cultural Itaú, São Paulo (BRA)
- 2007 *Sur-Natures*, Nuit Blanche, rue des trois cailloux, Amiens (FRA)
- 2006 *Sur-Natures*, centre culturel Saint-Exupéry festival Chemins numériques, Reims (FRA)
- 2005 *Sur-Natures*, Nuit Blanche, façade 171 rue du Chevaleret, Paris (FRA)
Digital Paradise (cat.), Daejeon Museum of Art Gallery, Daejeon (KOR)
Sur-Natures, Festival Arborescence, Aix-en-Provence (FRA)

Quelques exemples d'installations de la génération *Sur-Natures*
Ultra-Nature 2005 - Installation de réalité virtuelle générative et interactive
Exposition « Digital Paradise », Daejeon Metropolitan Museum of Art, Daejeon, Corée du Sud
2 PC, 4 vidéoprojecteurs, 2 caméras infrarouges - 20 x 8 m
Lien pour voir une vidéo : <https://vimeo.com/20524574>





Quelques exemples d'installations de la génération *Sur-Natures*
Sur-Natures 2007 - Installation de réalité virtuelle générative et interactive
Siège de la banque LCL, Avenue des Champs-Élysées, Paris
3 ordinateurs, 2 vidéoprojecteurs, 2 capteurs infrarouge - 36 x 12 m
Lien pour voir une vidéo : <https://vimeo.com/10374288>



Sur-Natures 2007 - Installation de réalité virtuelle générative et interactive
Siège de la banque LCL, Avenue des Champs-Élysées, Paris
3 ordinateurs, 2 vidéoprojecteurs, 2 capteurs infrarouge - 36 x 12 m
Lien pour voir une vidéo : <https://vimeo.com/10374288>



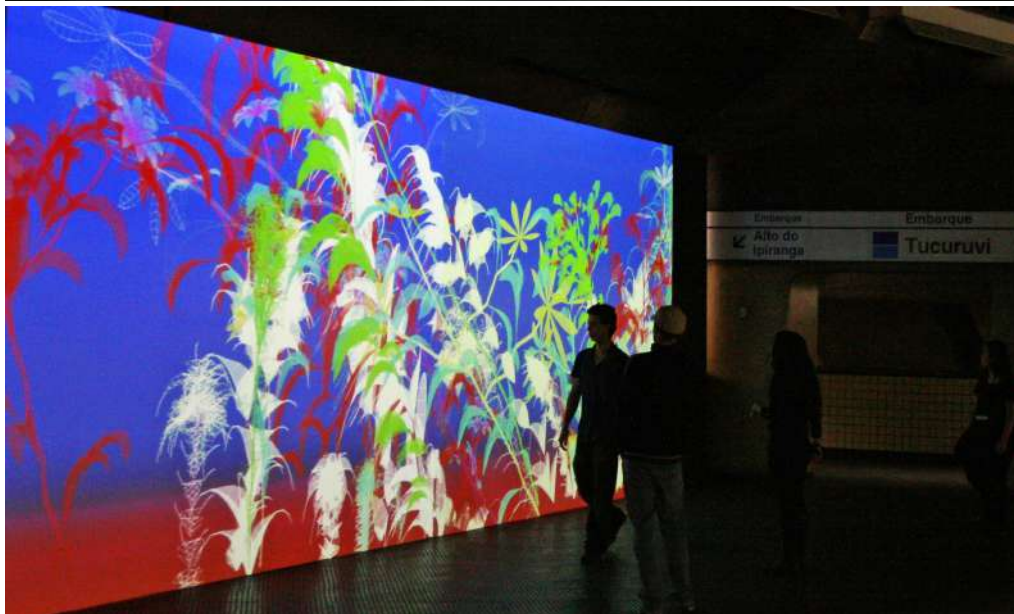
Quelques exemples d'installations de la génération *Sur-Natures*

Ultra-Nature 2008 - Installation de réalité virtuelle générative et interactive

Station de métro Paraiso, dans le cadre de l'exposition *Emoção Art.ficial 4.0* organisée par le Centre Culturel Itaú, Sao Paulo, Brésil

2 vidéoprojecteurs, 1 PC, 1 caméra infrarouge - 10 m x 3 m

Lien pour voir une vidéo : <https://vimeo.com/4901017>



Quelques exemples d'installations de la génération *Sur-Natures*
Sur-Natures 2014 - Installation de réalité virtuelle générative et interactive
Domaine de Chaumont-sur-Loire, France
1 PC, 3 vidéoprojecteurs, 2 caméras infra-rouges - 15 x 4 m
Lien pour voir une vidéo (à partir de 5:00) : <https://vimeo.com/92714640>



Quelques exemples d'installations de la génération *Sur-Natures*

Sur-Natures 2014 - Installation de réalité virtuelle générative et interactive

Exposition "Paradis Artificiels - Miguel Chevalier", Musée d'art moderne de Céret, Céret, France

2 écrans de fils blancs, 2 PC, 6 vidéoprojecteurs, 2 caméras infrarouges - 2 x (7,60 x 3m)

Lien pour voir une vidéo (à partir de 12:39) : <https://vimeo.com/88432604>



Œuvre de référence du baccalauréat pour l'enseignement de spécialité d'arts plastiques en classe terminale à compter de la rentrée scolaire 2023, session 2024 du Baccalauréat :

***Sur-Natures - Paradis Artificiel*, Miguel Chevalier, 2004**

Oeuvre de réalité virtuelle générative et interactive projetée au mur

Logiciel par le collectif Music2eye

Oeuvre unique

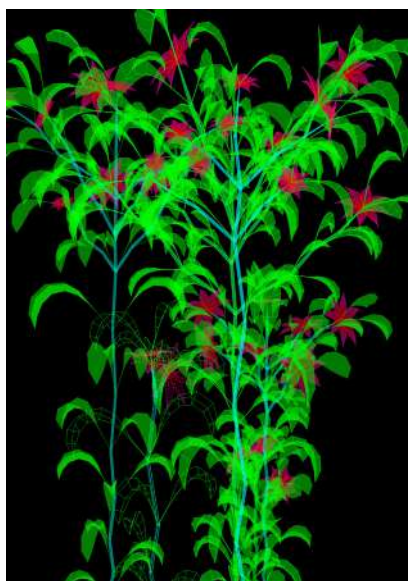
Dimensions variables

1 ordinateur avec le logiciel de l'oeuvre, 1 vidéoprojecteur, 1 caméra infra-rouge pour l'interactivité.

Achat à la Galerie Tarasiève en 2006 par le Centre national des arts plastiques.

En dépôt depuis 2016 au Frac Picardie, Amiens.

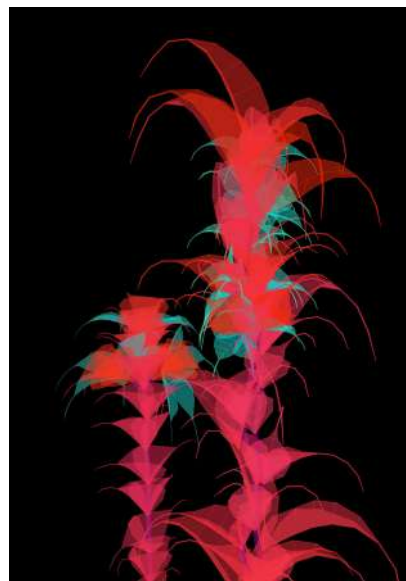
Ce jardin sur fond noir, se compose de **5 graines différentes**.



Graine n°2



Graine n°5



Graine n°6



Graine n°7



Graine n°8

**Œuvre de référence du baccalauréat pour l'enseignement de spécialité d'arts plastiques en classe terminale
à compter de la rentrée scolaire 2023, session 2024 du Baccalauréat :**

Capture issue de l'oeuvre *Sur-Natures - Paradis Artificiel*, Miguel Chevalier, 2004

Logiciel par le collectif Music2eye

Oeuvre unique



**Œuvre de référence du baccalauréat pour l'enseignement de spécialité d'arts plastiques en classe terminale
à compter de la rentrée scolaire 2023, session 2024 du Baccalauréat :**

Captures issues de l'oeuvre *Sur-Natures - Paradis Artificiel*, Miguel Chevalier, 2004

Logiciel par le collectif Music2eye

Oeuvre unique



Œuvre de référence du baccalauréat pour l'enseignement de spécialité d'arts plastiques en classe terminale à compter de la rentrée scolaire 2023, session 2024 du Baccalauréat :

Extrait vidéo issue de l'oeuvre Sur-Natures - Paradis Artificiel, Miguel Chevalier, 2004

Logiciel par le collectif Music2eye

Oeuvre unique

lien pour voir l'extrait sur vimeo : <https://vimeo.com/797094772>



Fractal Flowers 2008 > 2023

Deuxième génération d'un herbier virtuel
par Miguel Chevalier

Fractal Flowers 2008 >2023

Fractal Flowers est la deuxième génération de graines et jardins virtuels, présentée à partir de 2008. L'herbier *Fractal Flowers* se compose de 200 graines différentes en forme et couleur.

Elle se distingue de *Sur-Natures* par la conquête de la troisième dimension. Du point de vue esthétique et symbolique, nous sommes à la frontière des univers végétal, minéral, animal et robotique.

Fractal Flowers utilise un nouveau logiciel créé spécifiquement par Cyrille Henry. Les fleurs démesurées dévoilent des formes poussées à l'extrême de leur géométrisation. Des graines virtuelles autonomes naissent aléatoirement, s'épanouissent, puis fanent. Elles déploient leurs plus belles couleurs, leurs plus incroyables formes. Le jardin est en constante métamorphose.

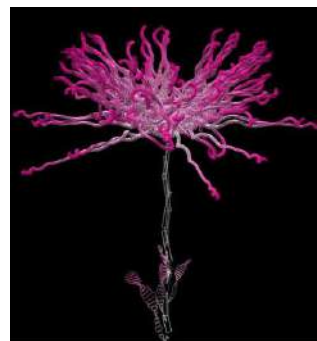
Fractal Flowers introduit un processus de mutation au sein des « graines virtuelles ». Les fleurs peuvent muter, s'hybrider. Bien qu'elles soient en partie paramétrable, elles donnent naissance de manière aléatoire à de nouvelles espèces qui n'ont pas été forcément anticipées.

Les fleurs ont à la fois une réelle monumentalité par leurs formes géométriques et en même temps un aspect évanescent lorsque, en quelques secondes, elles s'évaporent dans l'air.

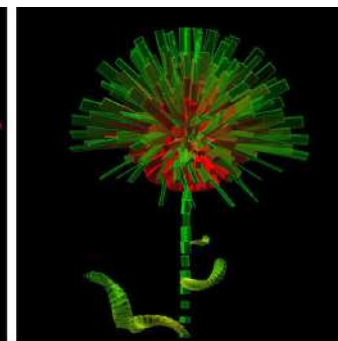
L'aspect étrange, voire menaçant de ces fleurs est tempéré par le contrôle qu'exerce sur elles le spectateur, via le jeu de l'interactivité. Elles se courbent vers le visiteur comme pour lui faire une révérence. Au cours de cette confrontation, nous sommes incités à nous déplacer, à nous mouvoir pour qu'elles agissent selon nos mouvements. Le rapport à l'image se construit donc dans le registre du déplacement.

Le gigantisme de ces fleurs, leur capacité à suivre du regard le visiteur quand il se déplace, crée un mystérieux et troublant dialogue avec lui.

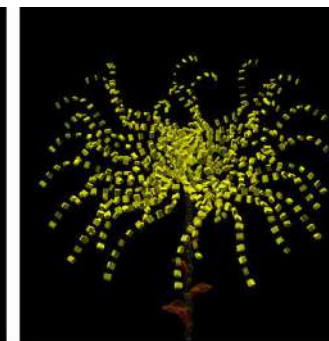
Quelques graines de l'herbier *Fractal Flowers* :



Pychsellis Vipérine



Oxalis de Thalès



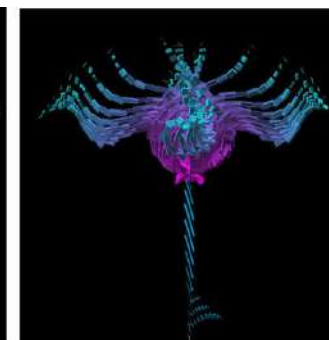
Trifolia Sadica



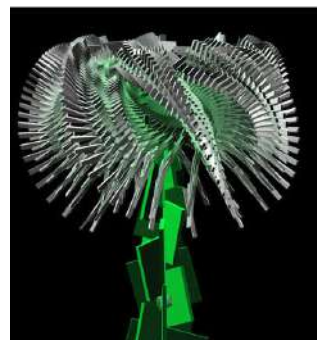
Alchemille dentelée dite de Faust



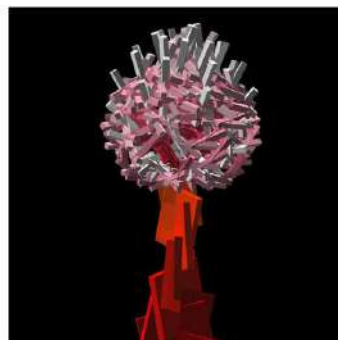
Dracocéphale de la Vierge



Purple Haze Artifilis Femina



Lilus Arythmeticus dit d'Euclide



Polygonum bursa-pastoris seu Aristotelica Robusta



Silène luminaris sive Muflier de Borges

Herbarius Evolution - 2022

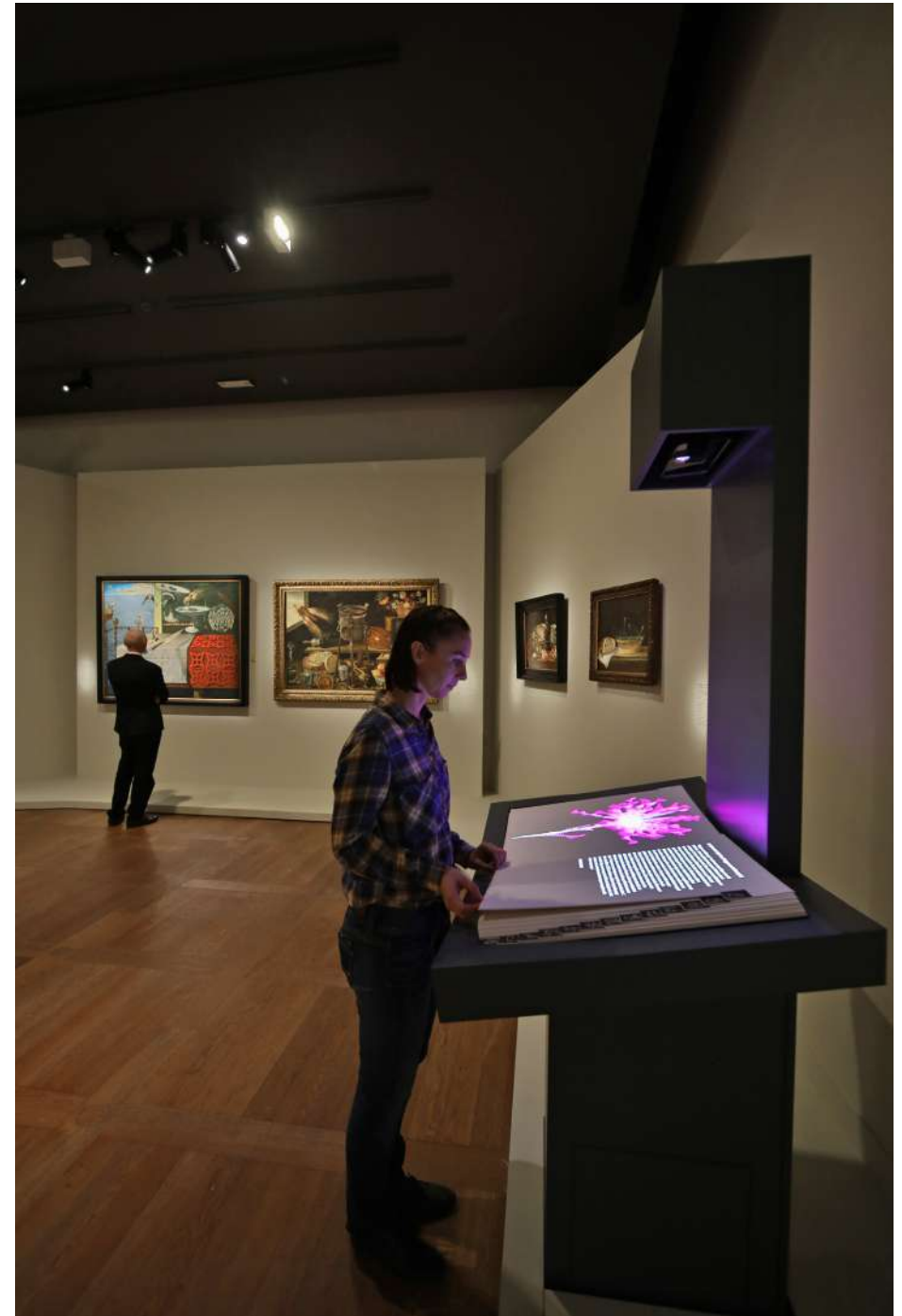
Installation de réalité virtuelle générative et interactive

Exposition *Les Choses - Une histoire de la nature morte*, Musée du Louvre, Paris

Commissaire : Laurence Bertrand Dorléac, historienne de l'art

1 pupitre, 1 livre sur mesure avec pages blanches, 1 vidéoprojecteur, 1 ordinateur, 1 caméra infra-rouge
250 x 120 x 90 cm

Herbarius Evolution est l'avatar numérique issu de la longue tradition des herbiers. Il possède encore l'aspect d'un livre mais il mêle réel et virtuel. Sur un album de douze feuillets blancs sont projetés côte à côte une fleur fractale de Miguel Chevalier qui évolue sous les yeux du lecteur et un texte rédigé par une intelligence artificielle. Les graines virtuelles autonomes naissent aléatoirement, grandissent, s'épanouissent et meurent pour à nouveau créer une nouvelle graine qui évolue à son tour. En regard de chaque fleur, l'intelligence artificielle propose une description imaginaire où la fiction est omniprésente. Il en résulte des textes générés à l'infini, se renouvelant sans cesse sous les yeux du lecteur. *Herbarius* est un hymne à l'hybridation, et nous ouvre la porte d'un imaginaire intemporel.

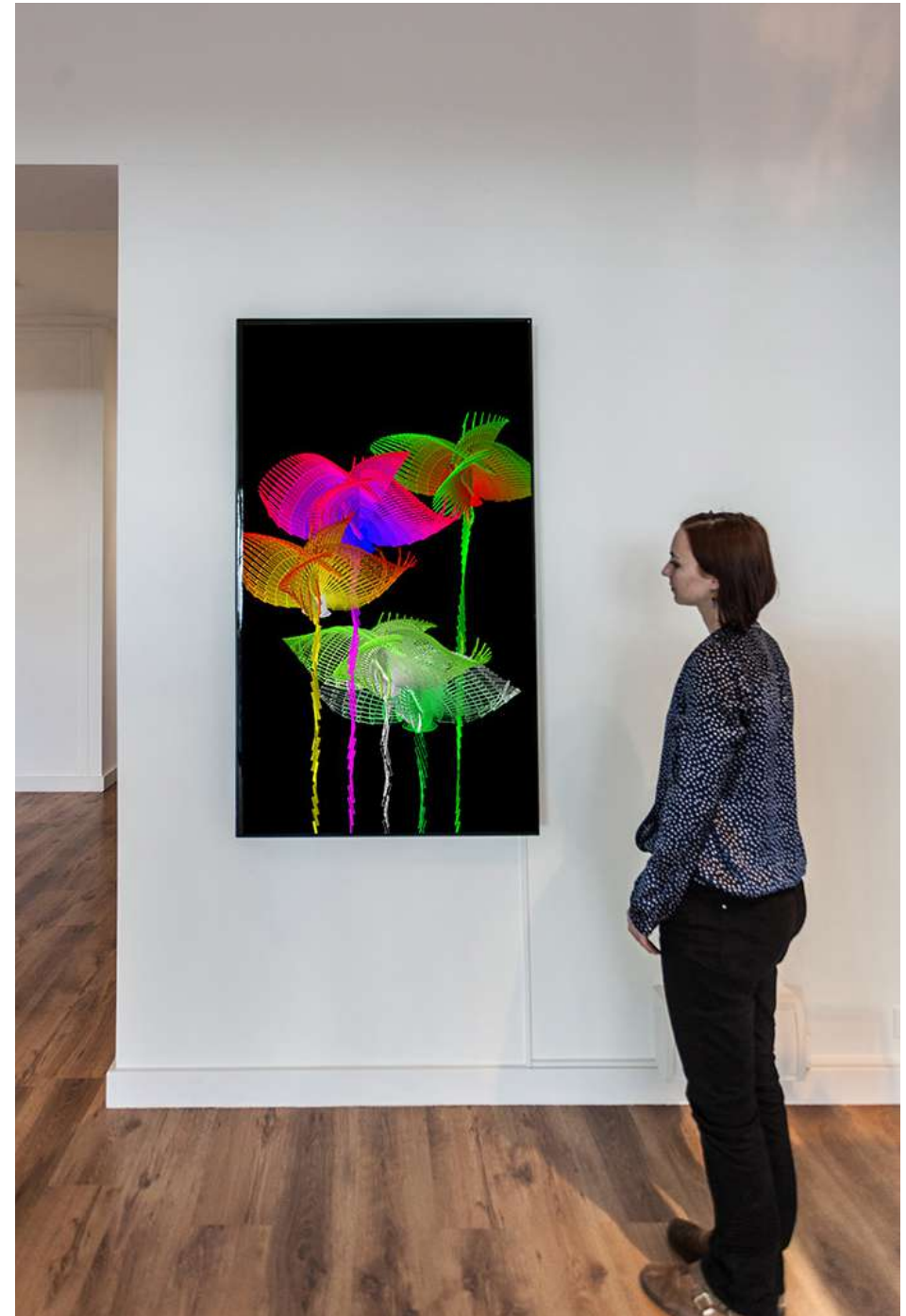
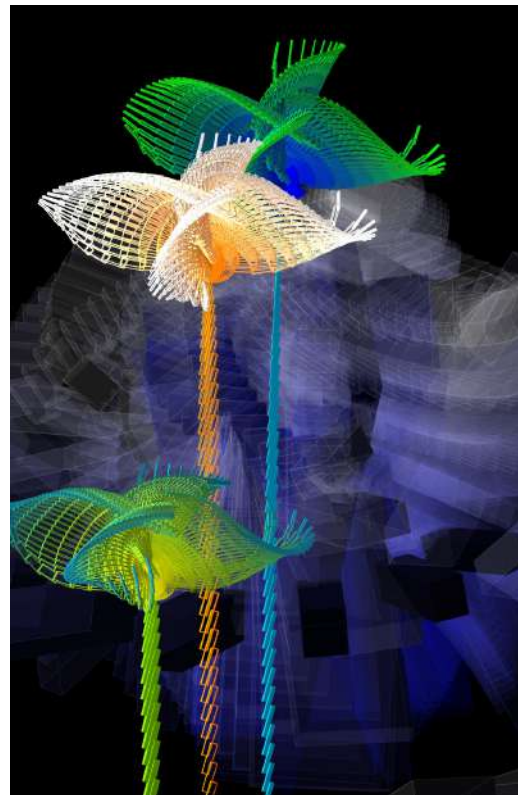
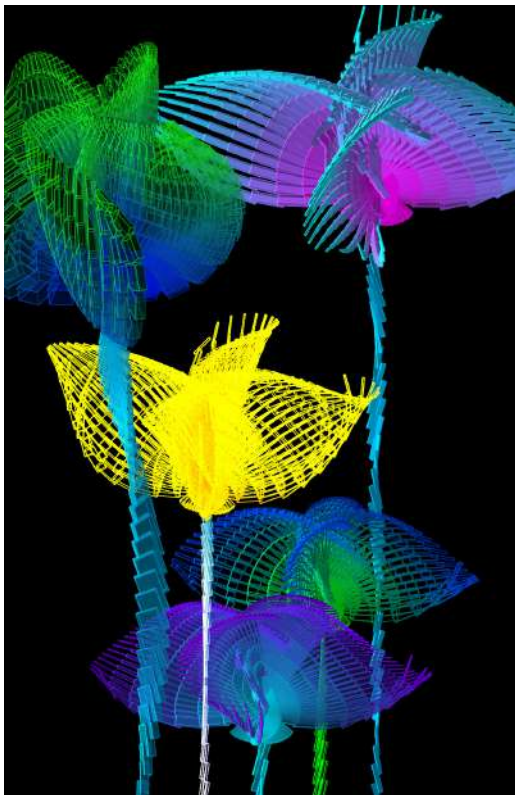


***Psychotria hypnagogica* "Ken Kesey", 2017**

Oeuvre de réalité virtuelle - vidéo 60 minutes
Graine virtuelle de la série des *Fractal Flowers*
présentée sur écran LCD

Psychotria hypnagogica "Ken Kesey" est une graine virtuelle de la série des fleurs et jardins virtuels *Fractal Flowers*. Différentes graines virtuelles de différentes couleurs et formes, se génèrent à l'infini.

Les fleurs naissent aléatoirement, s'épanouissent avant de disparaître sous le regard fasciné du visiteur. Les fleurs dévoilent des formes poussées à l'extrême de leur géométrisation, évoluant aux frontières de l'univers minéral, animal et robotique. Nous sommes ici devant un véritable tableau vivant qui nous plonge dans un univers végétal très intrigant.



Fractal Flowers 2014

Exposition Paradis Artificiels - Miguel Chevalier,
Musée d'art moderne de Céret
Installation de réalité virtuelle générative et interactive

Fractal Flowers présente une nouvelle génération de fleurs et de jardins virtuels. Il s'agit de fleurs géantes fractales de différentes couleurs et formes, générées à l'infini grâce à un logiciel inédit. Cette oeuvre s'appuie sur un principe génératif et interactif créant des graines virtuelles autonomes, qui naissent aléatoirement, grandissent, s'épanouissent et meurent, tout en réagissant au passage des visiteurs. Elles dévoilent des fleurs aux formes poussées à l'extrême de leur géométrisation. Nous sommes ici dans un univers végétal très intrigant.

Lien pour voir une vidéo : <https://vimeo.com/92161673>

1 PC, 2 vidéoprojecteurs, 2 caméras infrarouges

10 m x 4,50 m

Logiciels : Cyrille Henry et Antoine Villeret



Bella Donna live Linnius 1 > 12, 2021

12 sculptures réalisées par impression 3D

Exposition personnelle Paradis Artificiels, Cineum, Cannes (France)

Diamètre du socle : 2 m

Depuis 2008, Miguel Chevalier explore les possibilités des techniques d'impression 3D. A partir de son oeuvre de réalité virtuelle *Fractal Flowers*, il peut générer une fleur imaginaire, l'arrêter à un moment de sa croissance et obtenir un fichier 3D qui lui permet grâce à la technologie d'impression 3D par frittage de poudre, de réaliser des sculptures.

Bella Donna live Linnius 1 > 12 matérialisent le cycle de vie, de sa naissance à sa disparition, d'une fleur imaginaire Bella Donna. Cette oeuvre évoque la chronophotographie de Eadweard Muybridge ou Étienne-Jules Marey, technique photographique qui consiste à prendre une succession de photographies et permet de décomposer les phases d'un mouvement. Elles résument l'évanescence de la beauté et de la vie.

Lien pour voir une vidéo : <https://vimeo.com/574125769>



Silène luminaris sive Muflier de Borges, 2015

Sculpture en inox - Série *Fractal Flowers*

Fondation Clément, Le François, Martinique

A partir de son oeuvre de réalité virtuelle *Fractal Flowers*, Miguel Chevalier peut générer une fleur imaginaire, l'arrêter au moment de sa croissance et obtenir un fichier 3D qui lui permet grâce à la technologie d'impression 3D de réaliser de petites sculptures / maquettes. Ce même fichier 3D et la "sculpture numérique" servent ensuite à réaliser des sculptures à plus grande échelle, telle que cette sculpture. Cette fleur monumentale s'épanouit maintenant dans le parc de la Fondation Clément en Martinique, parmi les nombreuses espèces exotiques, telles que les palmiers royaux et les bananiers. Imposante de par sa couleur rouge/orange éclatante et sa taille hors norme, elle se détache sur ce paysage très vert. La nuit, par sa mise en lumière, elle irradie et crée le mystère.

Lien pour voir une vidéo : <https://vimeo.com/364018644>

Dimension : 3 m x 2,70 m x 3 m



Trans-Natures 2012 > 2023

Troisième génération d'un herbier virtuel
par Miguel Chevalier

Trans-Natures 2012 >2023

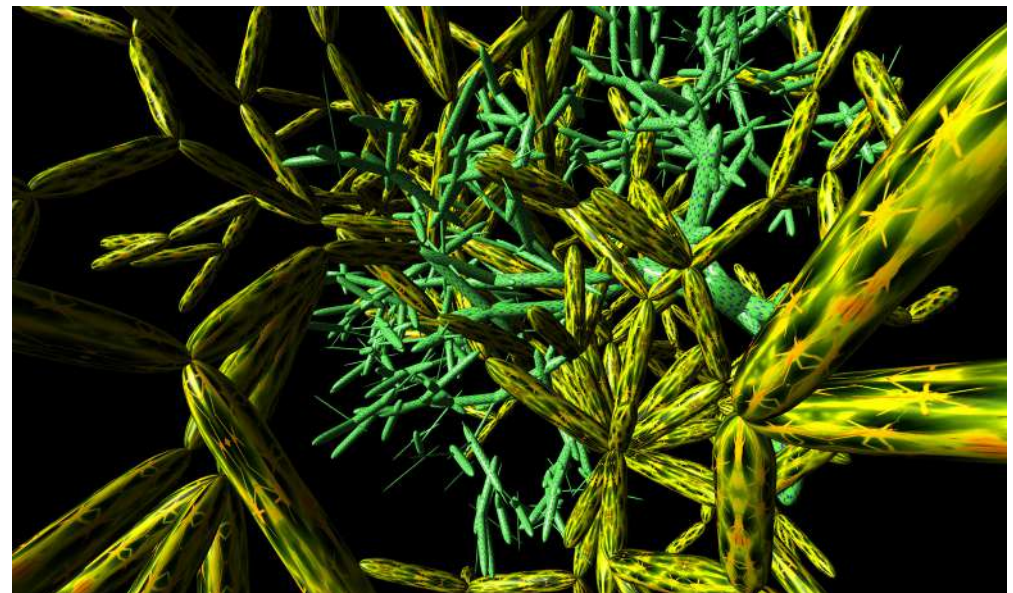
Trans-Natures est une génération de fleurs et de jardins virtuels développée en 2012. L'oeuvre utilise un logiciel sur-mesure développé par Claude Micheli.

Les formes et le développement de cette nature artificielle s'inspirent des arborescences et des systèmes d'organisation de données, utilisant le principe de racines et de branches. Cette nature artificielle dont les formes rappellent la végétation des sous-bois, mêle des formes en 2D et 3D. Elle mêle différentes espèces d'arbres, d'arbustes, de brindilles et de feuillages.

Cette nature aux formes parfois réalistes, parfois abstraites se génère à l'infini. Chaque plante naît aléatoirement, s'épanouit et meurt en fonction de son code morphogénétique. Les jardins se métamorphosent en permanence.

Des formes végétales fluides déploient leurs courbes tandis que des arborescences de branches acérées grandissent sans répit et semblent parfois sortir de l'écran.

Trans-Natures peut être présentée sous la forme d'installations génératives projetées au mur ou sous forme d'installations interactives projetées au sol.



Trans-Natures 2020

Hall d'accueil du siège social du Groupe PERIAL

Oeuvre de réalité virtuelle - vidéo 60 minutes

3 écrans 75 pouces 4k - 5 m x 96 cm

Collection privée

Un jardin extraordinaire mêle différentes espèces d'arbres, de feuilles et de fleurs. Cette nature aux formes parfois réalistes, parfois abstraites, se développe tout au long de la journée. Des arborescences de branches acérées grandissent sans répit et deviennent gigantesques. Des nuées de pollinisation florale apparaissent et disparaissent. Des feuilles géantes filaires et luminescentes tourbillonnent. Fleurs, feuilles et arbustes s'entrelacent en une mystérieuse tornade végétale. Ce ballet végétal hypnotise le regard dans une éblouissante dialectique entre le réel et le virtuel.



Trans-Natures 2015

Installation de réalité virtuelle générative

Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles, Belgique

Cette nature numérique, rappelant celle d'un sous-bois, mêle différentes espèces d'arbres, d'arbustes, de feuillages et de brindilles. Son développement et ses formes s'inspirent des arborescences, système d'organisation des données utilisant le principe de racines et de branches. Cette nature aux formes parfois réalistes, parfois abstraites, naît aléatoirement, s'épanouit et meurt en fonction de différents « codes morphogénétiques ». Le jardin se renouvelle en permanence. Cette création immerge le visiteur au cœur d'une nature ré-inventée.

Lien pour voir une vidéo : <https://vimeo.com/141140723>



Flower Power 2017

Aarhus Festival, Bispetov, Aarhus (Danemark)
Installation de réalité virtuelle générative et interactive

Miguel Chevalier intervient à la tombée de la nuit et présente trois parterres interactifs de fleurs virtuelles projetés au sol. Chaque projections mesure 14×10m. Miguel Chevalier a incorporé dans ces jardins, des variétés de fleurs propres au Danemark.

L'installation place les visiteurs face à un univers végétal captivant en perpétuelle transformation. Les visiteurs sont transportés dans un univers onirique, un univers végétal mystérieux en perpétuelle transformation. Entre rêve et réalité, cette installation cherche à créer une relation poétique nouvelle entre l'art et le végétal, à recréer les conditions d'une symbiose entre l'homme et cette nature ré-inventée.

Lien pour voir une vidéo : <https://vimeo.com/232309399>

6 vidéo-projecteurs, 12 caméras infrarouges - 50 x 14 m
Logiciel : Claude Micheli



In/Out - Paradis Artificiels 2017

Oeuvre installation immersive dans un double dôme géodésique en bois de 12 m et 8 m de diamètre.

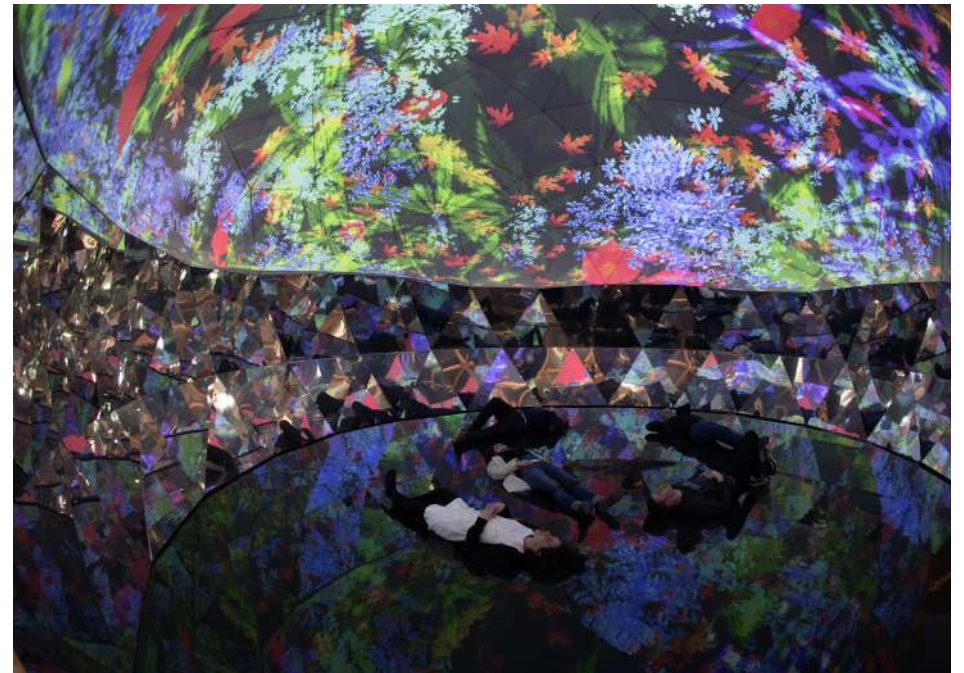
Domaine de Chaumont-sur-Loire (France)

Musique : Jacopo Baboni Schilingi

Une architecture demi-sphérique en bois, recouverte de films holographiques, s'irise au soleil, tel un scarabée géant de 12 mètres de diamètre. Selon la luminosité, cette architecture embrasse toutes les couleurs du spectre lumineux. Invité à pénétrer dans ce dôme géodésique, le visiteur découvre à l'intérieur d'un second dôme de 8 mètres de diamètre, un jardin virtuel projeté sur les parois à 360°.

Ce jardin virtuel s'inspire des arborescences, mêle différentes espèces. Cette nature aux formes parfois réalistes, parfois abstraites, se génère à l'infini. Le jardin se renouvelle et se métamorphose en permanence, enrichi par la musique de Jacopo Baboni Schilingi.

Lien pour voir une vidéo : <https://vimeo.com/212438994>



Trans-Natures 2014

Manège des écuries, Domaine de Chaumont-sur-Loire
Installation de réalité virtuelle générative

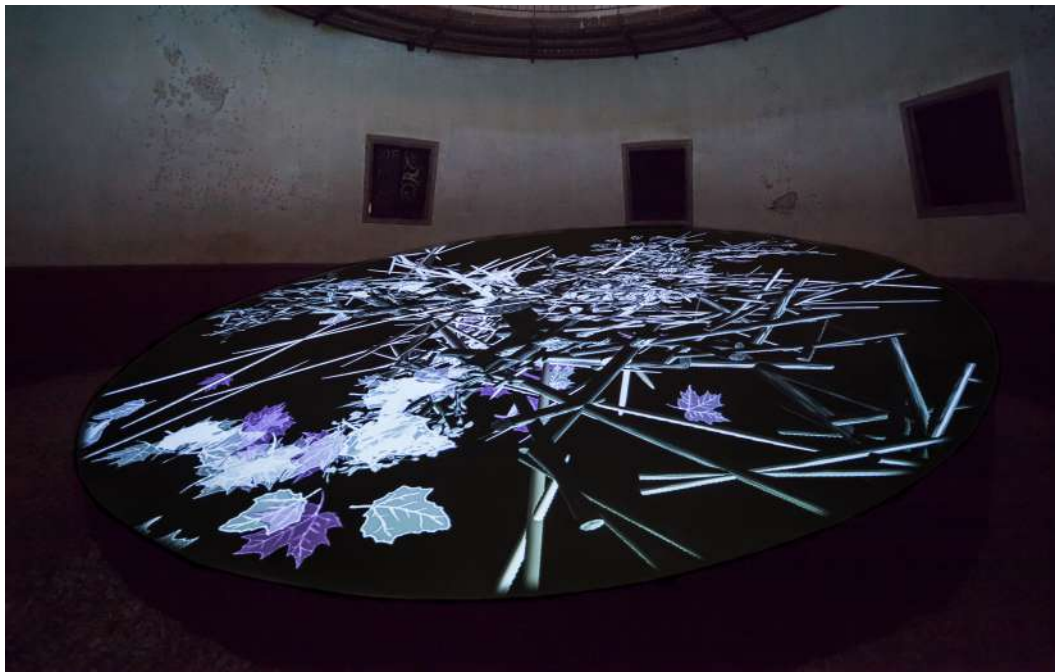
Trans-Natures est une nouvelle génération de fleurs virtuelles. Les formes et le développement de cette nature artificielle s'inspirent des arborescences et des systèmes d'organisation de données informatiques, utilisant le principe de racines et de branches. Les fleurs sont ici vues de dessus et projetées sur un grand socle rond, faisant écho à l'architecture du manège circulaire. Les fleurs virtuelles naissent aléatoirement, s'épanouissent et meurent en fonction de leur « code morphogénétique ». Elles se développent à l'infini. Le tout est en permanente métamorphose.

Lien pour voir une vidéo : <https://vimeo.com/364018644>

1 PC, 2 vidéoprojecteurs

Diamètre : 7 m

Logiciel : Claude Micheli



Extra-Natural 2016 > 2023

Quatrième génération d'un herbier virtuel
par Miguel Chevalier

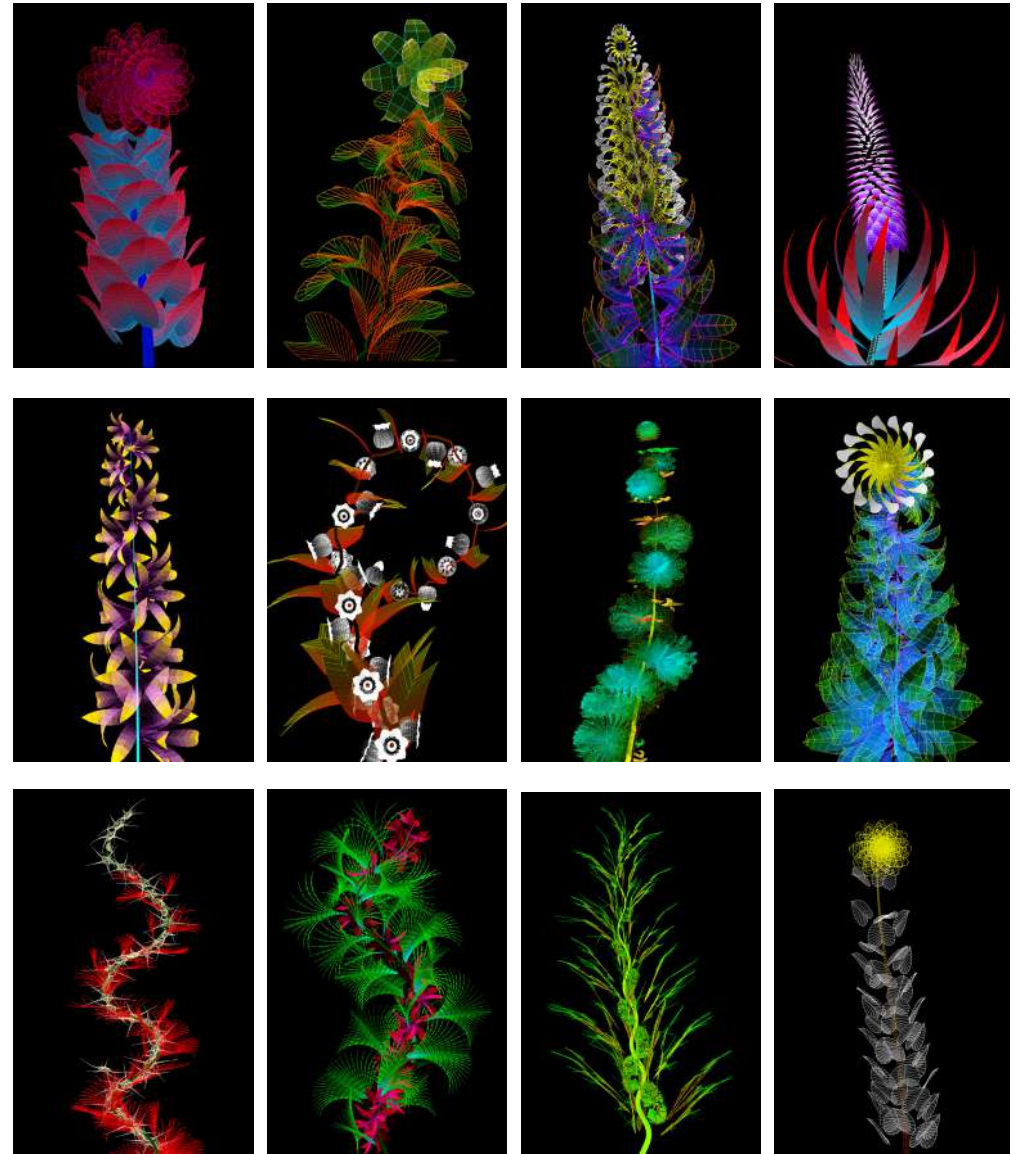
Extra-Natural 2016 >2023

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.



Extra-Natural 2018

Exposition *Artistes & Robots*, Galeries nationales du Grand Palais, Paris

Commissaires : Laurence Bertrand Dorléac et Jérôme Neutres

Installation de réalité virtuelle générative et interactive

Extra-Natural est un luxuriant jardin virtuel composé de fleurs imaginaires sortant des classements botaniques. Cette oeuvre utilise des algorithmes qui permettent de créer des univers de vie artificielle, des effets de croissance, de prolifération et de disparition. Des fleurs virtuelles autonomes fleurissent, meurent et renaissent en variation.

Chacune des fleurs réagit au passage des visiteurs selon son orientation. Les plantes se courbent de droite à gauche comme sous l'effet du vent.

La légèreté de leur danse semble résumer l'évanescence de la beauté et de la vie. Ces paradis artificiels cherchent à créer une relation nouvelle à la nature, à recréer les conditions d'une symbiose entre l'homme et la nature.

Lien pour voir une vidéo : <https://vimeo.com/264015811>

1 ordinateur, 4 vidéo-projecteurs et 1 caméra infrarouge - 2 x (8 x 7 m)

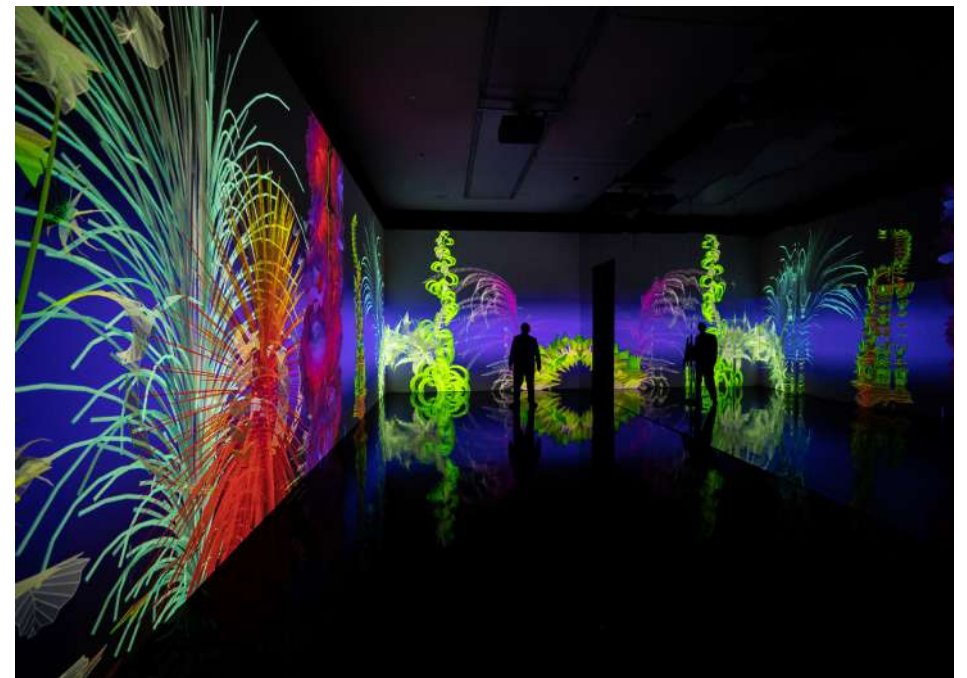


Extra-Natural 2023

Installation de réalité virtuelle générative et interactive
Exposition de groupe *Flowers Forever*,
Kunsthalle der Hypo-Kulturstiftung, Munich

1 ordinateur, 3 vidéo-projecteurs et 3 caméra infrarouge
11 m x 4,50 m et 5 x 4,50 m

Lien pour voir une vidéo : <https://vimeo.com/797012073>



Extra-Natural 2020

Fresque avec mise en lumière dynamique de nuit
dans le cadre de Art dans la Ville, Bagneux
Fresquiste : Olivier Costa - Producteur : Anagraphis

Extra-Natural est une fresque qui matérialise l'oeuvre numérique du même nom, où des fleurs dotées d'une vie artificielle génèrent des jardins virtuels. La fresque se compose de cinq fleurs imaginaires géantes. Ce jardin luxuriant aux formes incroyables qui s'épanouissent toute l'année, plonge les habitants face à une nature ré-inventée.

De nuit, une mise en lumière dynamique de la fresque interroge la perception des couleurs par l'oeil, notamment par la synthèse soustractive. Bien qu'elle reste dans une fixité, la fresque se transforme grâce à la lumière et crée le mystère.

« *Extra-Natural* » introduit la nature dans l'espace urbain avec poésie. Ce « paradis artificiel » cherche à créer les conditions d'une symbiose entre l'homme et la nature.

Lien pour voir une vidéo : <https://vimeo.com/653997174>





Miguel Chevalier

Artiste français né en 1959 à Mexico (Mexique). Vit et travaille à Paris.

www.miguel-chevalier.com

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, expérimentale 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.

Il développe différentes thématiques, telles que la relation entre nature et artifice, l'observation des flux et des réseaux qui organisent nos sociétés contemporaines, l'imaginaire de l'architecture et des villes virtuelles, la transposition de motifs issus de l'art islamique dans le monde numérique.

Son travail poursuit un dialogue avec l'histoire de l'art, dans une continuité et une métamorphose de vocabulaire, pour explorer et expérimenter un nouveau langage pictural. Les images qu'il nous livre interrogent perpétuellement notre relation au monde.

Miguel Chevalier réalise des œuvres *in-situ* qui revisitent l'histoire et l'architecture des lieux, en donne une nouvelle lecture.

Ces œuvres numériques sont présentées via des dispositifs de Leds, d'écrans LCD ou sous forme d'installations projetées.

Il réalise également des œuvres fixes qui matérialisent ses univers virtuels, telles que des dessins réalisés par des robots, des sculptures par impression 3D ou découpe laser.

Miguel Chevalier réalise de nombreuses expositions dans des musées, centres d'art et galeries dans le monde entier. Il réalise également des œuvres dans l'espace public et des créations en lien avec l'architecture.

Formation

1983 Diplômé de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Paris (FRA)

Licencié en art et archéologie, Université de Paris-La Sorbonne (FRA)

Licencié en art plastique, Université de Paris Saint-Charles (FRA)

1981 Diplômé de l'Ecole Nationale Supérieure des Beaux-Arts, Paris (FRA)

Bourses et Distinctions (sélection)

1993-94 Pensionnaire à la Villa Kujoyama, Kyoto (JPN)

1991 Pensionnaire à la Casa Velazquez, Madrid (SPA)

1989 Lauréat de l'Université de Musashino, Toyko (JPN)

1988 Lauréat de l'Institut des Hautes Etudes en Arts Plastiques de Paris (FRA)

1984 Bourse Lavoisier, School of Visual Arts of New York (USA)

1983 Bourse Lavoisier, Pratt Institute, New York (USA)

Expositions personnelles (Sélection)

- 2023 *Digital Beauty*, Ara Art Center, Seoul (KOR)
2022 *Paradis Artificiels*, Maison Elsa Triolet-Aragon, Saint-Arnoult-en-Yvelines (FRA)
2021 *Digital Abysses*, Aqua Planet, Jeju Island (KOR)
Paradis Artificiels, Maisons des Arts, Bagneux (FRA)
Paradis Artificiels, Cineum, Cannes (FRA)
Extra-Natural, Musée de Gajac, Villeneuve-sur-Lot (FRA)
2020 *Immaterial/Re-material: A brief history of computing art*, UCCA - Ullens Center for Contemporary Art, Beijing (CHN)
2020 *Power Pixels*, Wood Street Galleries, Pittsburgh (USA)
2019 *Pixels Noir Lumière*, Musée Soulages, Rodez (FRA)
2018 *Digital Abysses*, Base sous-marine, Bordeaux (FRA)
2017 *In-Out / Paradis Artificiels*, Domaine de Chaumont-sur-Loire (FRA)
2016 *Magic Carpets*, centre:mk, Milton Keynes (UK)
2015 *Dear World... Yours*, Cambridge, King's College Chapel, Cambridge (UK)
2014 *Paradis Artificiels*, Musée d'art moderne, Céret (FRA)
2013 *El Origen del mundo*, Festival Filux, Palacio de Bellas Artes, Mexico (MEX)
2012 *Power Pixels*, Carrières de Lumières, Baux-de-Provence (FRA)
2010 *De la nature symbolique aux jardins virtuels*, Musée Maurice Denis, Saint-Germain-en-Laye (FRA)
2009 *Fractal Flowers in vitro*, Musée de la Chasse et de la Nature, Paris (FRA)
2008 *Fractal Flowers*, Galerie Suzanne Tarasiève, Paris (FRA)
2007 *Ultra-Nature*, Techfest Mumbai, Mumbai (IND)
2006 *RGB Land*, Wood Street Galleries, Pittsburgh (USA)
2005 *Sur-Natures in vitro*, Centre Pompidou, Paris (FRA)
2004 *Ultra-Nature*, Central Station, avec Astrup Fearnley Museum of Modern Art, Oslo (NOR)
2003 *La Croisée des Réseaux*, Nuit Blanche, Bourse du Commerce, Paris (FRA)
2002 *Métapolis*, Marco, Monterrey (MEX)
2000 *Périphérie*, MAMCO, Genève (CHE)
1998 *Périphérie*, Espace Pierre Cardin, Paris (FRA)
1996 *Oro negro*, Museo de arte Alvar y Carmen T. de Carrillo Gil, Mexico (MEX)
1994 *Contre-Nature*, Villa Kujoyama, Kyoto (JPN)
1992 *Performances*, Jeux olympiques d'été, Barcelone (SPN)
1987 *Baroque & Classique*, Granit Centre d'art contemporain, Belfort (FRA)

Expositions de groupe (Sélection)

- 2023 *Flowers Forever*, Kunsthalle der Hypo-Kulturstiftung Munich (GER)
2022 *Les Choses – une histoire de la nature morte*, Musée du Louvre, Paris (FRA)
Paysage Paris Saclay, Carré à la Farine, Versailles (FRA)
2021 *Flowers in art*, ARKEN Museum for Moderne Kunst, Ishøj (DNK)
Sur les chemins du paradis, Les Fransciscaines, Deauville (FRA)
2020 *Immaterial/Re-material: A brief history of computing art*, UCCA - Ullens Center for Contemporary Art, Pékin (CHN)
2019 *Illusionary Nature*, Museum Sinclair-Haus, Bad Homburg (GER)
2018 *Artistes & Robots*, Grand Palais, Paris (FRA)
2017 *Hortus 2.0*, Musée Louis Voulard, Avignon (FRA)
2016 *Impression 3d*, L'usine du futur, Lieu du Design, Paris (FRA)
2015 *2050 - Une brève histoire de l'avenir*, Musées royaux des Beaux-Arts, de Belgique, Bruxelles (BEL)
2014 *Metamorphosis of the Virtual*, K11 Art Foundation, Shanghai (CHN)
2013 *Retrospective Auguste Herbin*, Musée d'art Moderne, Céret (FRA)
2012 *Turbulences*, Espace culturel Louis Vuitton, Paris
2010 *Digital Nights*, Singapore Art Museum, Singapore
2009 *Inside, art and science*, Cordoaria, Lisbonne (POR)
2008 *Emoção Art. ficial 4.0*, Centro Cultural Itaú, São Paulo (BRA)
2007 *Natural Digital*, fondation Vasarely, Aix-en-Provence (FRA)
2006 *Art and playing*, Funsters, Seoul Arts Center, Séoul (KOR)
2005 *ElectoScape*, Zendai Museum of Modern Art, Shanghai (CHN)
2003 *Space Art*, Maison Européenne de la Photographie, Paris (FRA)
2000 *Gwangju International Biennale*, Gwangju (KOR)
1999 *Virtuel Réel*, Espace Paul Ricard, Paris (FRA)
1997 *Magie der zahl*, Staatsgalerie, Stuttgart (Allemagne)
1996 *La Ville moderne en Europe*, Museum of contemporary art, Tokyo (JPN)
1994 *La Ville*, Centre Pompidou, Paris (FRA)
1992 *Variaciones en Gris*, Centro Cultural de la Villa, Madrid (SPA)
1990 *Art & publicité 1890-1990*, Centre Georges Pompidou, Paris (FRA)
1988 *Ateliers 88*, ARC Musée d'art moderne de la Ville, Paris (FRA)

FILMS :

"L'imaginaire des mondes virtuels – Miguel Chevalier"
2015 - Film de 46 min - Réalisation : Claude Mossessian
Commentaires de Christine Buci-Glucksmann, philosophe
et spécialiste de l'art contemporain.
<https://vimeo.com/141662364>



[Lien vers de nombreux textes sur le travail de Miguel Chevalier et entretiens :](https://www.miguel-chevalier.com/texts)
<https://www.miguel-chevalier.com/texts>

CONTACT

Miguel Chevalier

1 impasse Prudhon
94200 Ivry-sur-Seine
+(0)1 58 46 02 76
+(0)6 77 16 82 75
contact@miguel-chevalier.com

Facebook : <https://www.facebook.com/Miguel.Chevalier.studio>

Instagram : https://www.instagram.com/miguel_chevalier

www.miguel-chevalier.com