

CHRONIQUES

PRÉSENTE

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

UNE RENTRÉE NUMÉRIQUE

CNT/]

A

CG

V

Y_ UB

/H F

J

K N__

JL

P

A

WP U

[R I

>ATC

H K/

> J

BR: CNT/]

A YT.

7_

A _X

Q

T [GH]

IN T

G

IO P

F_

JK

MIGUEL CHEVALIER



■ SOMMAIRE

P. 4	EDITO
P. 5	LA NATURE À L'OEUVRE
P. 7	MIGUEL CHEVALIER
P. 10	"SUR-NATURES" SOUS-TITRE : "PARADIS ARTIFICIELS"
P. 13	THÉMATIQUE 1 ENTRER DANS L'IMAGE
P. 16	THÉMATIQUE 2 CULTIVER SON JARDIN
P. 19	THÉMATIQUE 3 RUPTURE ET CONTINUITÉ
P. 22	POUR ALLER PLUS LOIN
P. 23	UNE RENTRÉE NUMÉRIQUE
P. 24	CONTACTS

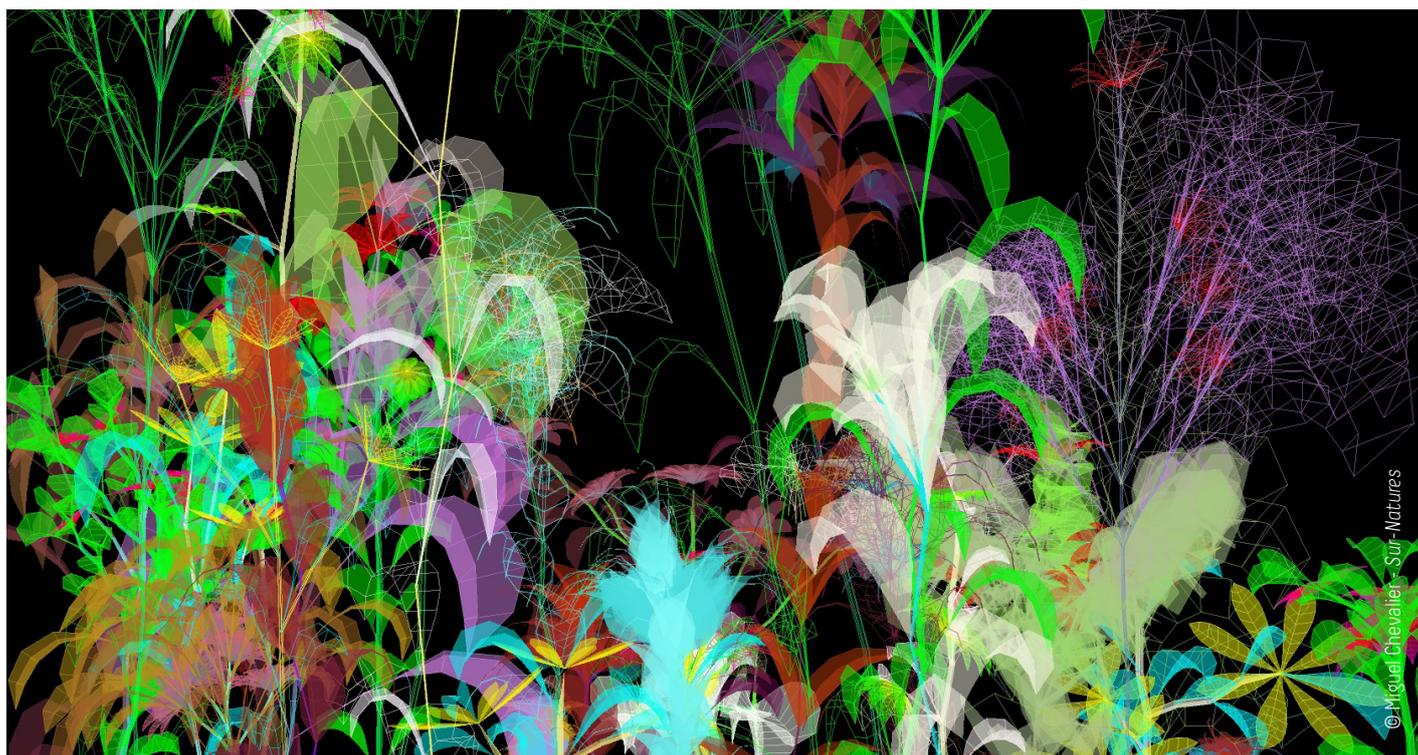
Incubateurs des Imaginaires Numériques, SECONDE NATURE et ZINC travaillent depuis de nombreuses années à promouvoir et faire émerger la création contemporaine, comprendre le monde en régime numérique et aider les publics à s'approprier les technologies pour développer la créativité et favoriser l'émancipation.

Les deux associations, regroupées sous le nom de **CHRONIQUES**, organisent la Biennale des Imaginaires Numériques entre Aix-en-Provence, Marseille et Avignon. Après la Lévitation en 2018, et l'Éternité en 2020, la Nuit en 2022, la Biennale s'intéressera en 2024 à la thématique du Plaisir.

UNE RENTRÉE NUMÉRIQUE - MIGUEL CHEVALIER

Dans le cadre du partenariat avec l'Académie d'Aix-Marseille, comme chaque rentrée à l'automne, SECONDE NATURE et ZINC organisent un temps fort consacré au milieu éducatif : Une Rentrée Numérique.

Cette année, Une Rentrée Numérique propose un projet spécialement dédié aux élèves de Terminale spécialité Arts Plastiques. En lien avec [le programme limitatif du baccalauréat](#), les élèves ont la chance de rencontrer l'artiste Miguel Chevalier (pionnier des pratiques artistiques numériques). En classe, ils et elles expérimentent différents outils numériques (création de .gif animés, mapping vidéo, etc.) afin d'immerger les spectateur·rices dans un "paysage artificiel".



■ “LA NATURE À L’ŒUVRE”

Le nouveau thème au programme limitatif du baccalauréat pour l’enseignement de spécialité en Arts Plastiques, “La nature à l’œuvre”, ouvre immédiatement notre imaginaire artistique. Selon le dictionnaire Larousse en ligne, la locution “à l’œuvre” signifie “au travail” en “action”. On aurait alors affaire à des œuvres où la nature serait active. Nous pensons là à des installations contemporaines dans lesquelles une nature agissante fait œuvre au sein du paysage (Land art, œuvres géoplastiques, etc.). Il est donc très étonnant de constater que les trois œuvres sélectionnées pour dialoguer au cœur de cette thématique ne présentent – ou ne se présentent pas dans – la nature mais la représentent plutôt.

Alors, de quelle manière la nature œuvre-t-elle dans le [Saint Jérôme en pénitence dans le désert](#) (c. 1515-1520) de Joachim Patinir ? Dans le [Labourage nivernais](#) (1849) de Rosa Bonheur ? Ou encore dans l’installation générative et interactive [Sur-natures, sous-titre : Paradis artificiel](#) (2004) de Miguel Chevalier ?

Ces trois œuvres en deux dimensions semblent davantage questionner l’évolution de la représentation du paysage dans l’art que la nature à proprement parler. Là où, la “nature à l’œuvre” paraissait ouvrir vers une réflexion contemporaine liée à une pensée écologique, ici au contraire, ce choix iconographique montre comment nous avons façonné la nature tant conceptuellement que physiquement. Ainsi cela ne semble pas être la nature qui est à l’œuvre mais bien plutôt l’humain.

Peut-être y a-t-il méprise. Sans doute ne faut-il pas lire ce titre comme *la nature à l’œuvre* mais plutôt comme *la nature dans l’œuvre*. Une nature théologique comme paysage monde chez Patinir, une nature rurale idéalisée et allégorique chez Bonheur et une nature purement artificielle chez Miguel Chevalier.

Ce paradoxe tient sans doute au fait que lorsque nous évoquons la nature, nous ne savons pas vraiment de quoi nous parlons. Que constitue la nature ? Les plantes, les animaux, le paysage, etc. ? Tout ce qui n’est pas création humaine en somme. Mais, faut-il penser la nature comme ce qui existe indépendamment de nous ? Ne sommes-nous pas soumis-es aux lois qui la régissent ? Ne sommes-nous pas des animaux ?

La nature est habituellement considérée comme ce qui n’est pas artificiel. Dès lors, penser le concept de “nature” est de fait nous en exclure, on se place à côté comme si nous n’en faisons pas partie. C’est d’une certaine façon une posture prétentieuse qui nous place en surplomb des autres espèces. C’est penser, dans le sillage de Descartes, qu’elles ne sont pas des êtres mais des choses. La nature n’est plus alors le milieu dans lequel nous évoluons mais un simple décor. Pourtant, l’étymologie même du mot nous dit le contraire. *Natura*, du verbe latin *nascor*, “naître”, nous rappelle que la nature est ce qui préexiste à l’humain, elle est ce qui dans l’humanité est spontané est originel, elle nous constitue en somme.

Cette idée de la nature n’est pas immuable. Elle n’a pas toujours été la même dans l’histoire occidentale et se présente de manière extrêmement différente selon les cultures.

L’Antiquité constitue une première mise en ordre de la nature. On pense des divinités en charge des phénomènes naturels pour les expliquer. Dèités et humain-es sont soumis-es aux mêmes lois de la nature. Selon Aristote, le monde est immuable, il n’a pas d’origine. Il est ce qui a toujours été là et ce qui sera toujours là. Le philosophe est un des premiers à penser notre relation à la nature dans une vision dualiste. Il oppose la *phusis* (la nature, c’est-à-dire tout ce qui existe par soi-même) et la *tekhnè* (ce qui existe par l’action et le travail volontaire). **La question de l’intention est donc centrale pour distinguer ce qui est constitutif du naturel de ce qui relève de l’artificiel.**

Une bascule conceptuelle s’opère avec l’arrivée des monothéismes. Désormais, Dieu est à l’origine de tout. Alors que chez les grecs, l’humanité était soumise à la nature ; dans les religions du livre, la hiérarchie s’inverse. La nature (comme les êtres qui peuplent la terre) est soumise à Dieu.

Avec les Lumières, notre vision va une nouvelle fois changer. **La nature devient un univers matériel régi par des lois que la science s’attèle à expliquer.** Avec la modernité, on se sépare donc de la nature et ce, de manière durable. Nonobstant, la définition reste difficile (Buffon, à qui l’on demande de rédiger l’article “nature”

dans l'*Encyclopédie*, abandonne !). Selon Descartes, le fait de comprendre les phénomènes naturels va permettre de "nous rendre comme maîtres et possesseurs de la nature¹." Cette vision mécaniste et dualiste (nature/culture) qui fonde la pensée philosophique occidentale depuis le XVII^e siècle va être au fondement du rapport néfaste que nous entretenons avec la nature et est en partie responsable du désastre écologique.

Cette vision dualiste, purement occidentale, est largement remise en question aujourd'hui (Morizot, Latour, Haraway, etc.). D'ailleurs, l'anthropologue Philippe Descola nous rappelle que, dans de nombreuses sociétés, la dualité nature/culture est absente. Plus encore, c'est le concept même de nature qui n'existe pas. Les humains en font partie intégrante au même titre que les autres espèces avec lesquelles ils et elles sont en interaction.

Comment nous situer face à toutes ces visions ?

Il faudrait penser la nature en totalité pour penser l'humain en nature (dont nous sommes l'émanation) mais tout en lui conservant une forme d'altérité afin de nous responsabiliser face à elle. La séparation entre nature et culture n'implique pas nécessairement une forme de supériorité de l'une sur l'autre. Là est peut-être le chemin à tracer.

LIENS AVEC LES PROGRAMMES

<p>Domaines de l'investigation et de la mise en œuvre des langages et des pratiques plastiques.</p>	<p>La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques. Rapport au réel : mimesis, ressemblance, vraisemblance et valeur expressive de l'écart. La non figuration. Passages à la non-figuration : perte ou absence du référent, affirmation et reconnaissance de l'abstraction. Reconnaissance artistique et culturelle de la matérialité et de l'immatérialité de l'œuvre : perception et réception, interprétation, dématérialisation de l'œuvre.</p>
<p>Domaines de la présentation des pratiques, des productions plastiques et de la réception du fait artistique.</p>	<p>La réception par un public de l'œuvre exposée, diffusée ou éditée. Monstration de l'œuvre vers un large public : faire regarder, éprouver, lire, dire l'œuvre exposée, diffusée, éditée, communiquée.</p>
<p>Domaines de la formalisation des processus et des démarches de création.</p>	<p>L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre. Projet de l'œuvre : modalités et moyens du passage du projet à la production artistique, diversité des approches.</p>
<p>Champ des questionnements artistiques interdisciplinaires.</p>	<p>Animation des images et interfaces de leur diffusion et de réception.</p>
<p>Champ des questionnements artistiques transversaux.</p>	<p>L'art, les sciences et les technologies : dialogue ou hybridation.</p>

MIGUEL CHEVALIER

EN QUELQUES POINTS CLÉS

- Enfance au Mexique ;
- Formation à l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts (Paris), en peinture, et à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (Paris), section design industriel.
- Pionnier de l'art génératif et algorithmique ;
- S'intéresse au numérique dès 1984 (accès aux ordinateurs Numelec du CNRS) ;
- Première œuvre vidéo interactive : 1989 ;
- Résidence à la Villa Kujoyama de Kyoto : 1993-1994 ;
- Fin des années 1990/début des années 2000 : émergence du concept de "Sur-Nature" ou "Ultra-Nature" ;
- La "nature artificielle" comme concept central de son œuvre ;
- Une œuvre qui évolue au fil des avancées technologiques (Miguel Chevalier revendique un caractère artisanal à son travail, il crée des logiciels en fonction de ses œuvres) ;
- Importance de l'immersion et de l'interaction des spectateur·rices. Volonté de créer des œuvres facile d'accès comportant une part de ludique ;
- Beaucoup d'œuvres installées dans des lieux patrimoniaux. Volonté de travailler avec la mémoire des lieux, de transformer l'architecture grâce au numérique (jeux d'échelle, de couleurs, de mouvement).

EN QUELQUES OEUVRES



Miguel Chevalier et Jean-Pierre Balpe (écrivain), *Herbarius '2059'*, 2009.

Installation de réalité virtuelle générative et interactive, 1 pupitre, 1 livre avec page blanche, 1 vidéoprojecteur, 1 ordinateur, 1 caméra infra-rouge, 300 × 120 × 80 cm.



Miguel Chevalier, *La vague des Pixels*, 2012, Jacopo Baboni Schilingi (Musique).

Installation de réalité virtuelle, Festival a-part, Carrières de Lumières, Baux-de-Provence, France, 70 vidéoprojecteurs, 20 enceinte, 7 000 m².



Miguel Chevalier et Charles Bové (designer), *Seconde Nature*, 2010, Arvieux square, Marseille. Œuvre pérenne commandée par Euroméditerranée.

Installation en réalité virtuelle générative et interactive. Logiciel : Music2eye (1 PC, 3 vidéoprojecteurs, 1 capteur sensoriel). Sculpture : 18 m ; Projection 28 x 14 m.



Miguel Chevalier, *La Table Des Convivialités*, 2013, Installation de réalité virtuelle générative et interactive, vues de l'exposition "Power Pixels 2013", Centre des Arts, Enghien-les-Bains, France.

Projection sur la table Oxymore de Daniel Ezan pour Roche Bobois, France. (1 table, 1 PC, 1 vidéoprojecteur, 1 caméra infrarouge), 240 x 105 x 76,5 cm.



Miguel Chevalier, *Flower Power*, 2017.

Installation de réalité virtuelle générative et interactive, 14 x 10 m, Aarhus Festival, Bispetorv, Aarhus, Danemark.



Miguel Chevalier, *Extra Natural*, 2018.

Installation interactive et générative, vue de l'exposition au Grand Palais, Paris.



Miguel Chevalier, *Digital Supernova*, 2019.

Installation numérique générative, Cathédrale Notre-Dame de Rodez, du 8 au 18 août 2019.



■ "SUR-NATURES" SOUS-TITRE : "PARADIS ARTIFICIELS"

Miguel Chevalier (1959-), *Sur-natures*, sous-titre : *Paradis artificiel*, 2004.

Nouveau média interactif, plantes virtuelles réalisées avec le logiciel Music2eye, projetées sur un mur. Les végétaux bougent en fonction des mouvements du public, captés par un détecteur de présence et mouvements, CD-Rom, programme informatique, dimensions variables.

Centre national des arts plastiques, en dépôt depuis 2016 au Frac Picardie, Amiens.



Sur-natures, sous-titre : *Paradis artificiel* est une installation de réalité virtuelle générative et interactive. Projetée sur un mur, l'œuvre a donc des dimensions variables en fonction de son lieu d'exposition.

Sur un fond noir, on peut voir évoluer des plantes virtuelles. Construites à partir du logiciel Music2Eye, chaque plante est générée numériquement à partir d'une "graine" semée dans l'ordinateur. Ces semences virtuelles autonomes sont au nombre de 18. Chacune d'entre elles a des qualités intrinsèques qui la distingue des autres. Lumière, couleur, dessin sont à chaque fois différents. Si nous reconnaissons des fleurs à n'en pas douter, celles-ci sont purement fictives et ne ressemblent à aucune plante connue.

Miguel Chevalier crée ainsi un "jardin" qui présente la vie de ces végétaux que l'on voit pousser, vivre et mourir en temps réel dans une sorte d'accélération du rythme de la nature. Dans une évolution qui semble infinie, nous devenons spectateur-rices d'une vie indépendante de la réalité qui nous entoure, mue par le hasard. Nous assistons à la création d'un microcosme, d'un "simulacre de nature" qui présente en autant de tableaux une variation de couleurs, de lumières, de formes, de mouvements sur un même thème, sorte "d'impressionnisme numérique" où le rapport au temps, comme dans les œuvres de Monet, est central.

Miguel Chevalier ne cherche pas ici à représenter la nature. Il considère ces œuvres comme des "re-créations"².

En cela, elles sont des simulations. "Simuler est feindre

d'avoir ce qu'on a pas. (...) [L]a simulation remet en cause la différence du *vrai* et du *faux*, du réel et de l'imaginaire.³ Avec la simulation numérique, le réel n'est plus le référent des images comme c'était le cas avec la photographie ou le cinéma. Les images de synthèse ne sont pas indicelles. Elles ne sont plus une empreinte de la réalité. Dans ces œuvres, Miguel Chevalier met ainsi à mal tout référent réel, les choses existent désormais par elles-mêmes, dans une vie qui leur est propre. Le signe et le réel sont désormais équivalents, réunis dans un "pur simulacre de réalité"⁴. Nous sommes alors en face d'une réinterprétation de la nature dans son état "idéal", dégagée de tout nuisibles, aseptisée et sans odeur.

Ce mur de "plantes" offre aux regardeur-ses une tapisserie décorative – très colorée où les formes se détachent nettement du fond – qui n'est pas sans évoquer la tradition des tapisseries millefleurs ou plus près de nous celles de Matisse. Cette expérience contemplative est contrebalancée par le caractère interactif de l'œuvre. **Des détecteurs de présence font bouger les fleurs en fonction des déplacements des spectateur-rices. Nous avons l'impression d'être à l'origine de la vie de ces plantes, notre énergie les anime.** Les déplacements des végétaux évoquent le mouvement du vent. Elles se balancent de gauche à droite et de droite à gauche, tournent sur elles-mêmes, se courbent et se redressent. Selon les mots mêmes de l'artiste, nous devenons Eole, dieu du vent. Nous sommes virtuellement maître-ses des éléments.

Ces ballets végétaux, totalement insolites, se manifestent dans un jeu d'apparition et de disparition. Certaines plantes ont des formes pleines, entièrement colorées, alors que d'autres à l'inverse ne sont construites que par des lignes (dessins vectoriels) créant ainsi des effets de surimpression quasi cinématographiques ou de superposition qui accentuent la sensation de foisonnement qui régit ce jardin virtuel.

« 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 permettent à ces "jardins" de s'autoréguler en passant d'univers foisonnants et inextricables à des moments où la "nature" semble entrer dans une phase de repos ou de sommeil hivernal. »

Miguel Chevalier

Le tableau n'est jamais le même, la nature parfois luxuriante, parfois en sommeil, suit ainsi de manière accélérée le rythme de la nature. Les couleurs évoluent également comme pour marquer le changement des saisons.

Les conditions de monstration de l'œuvre (projetée dans un espace sombre) nous immergent dans ce jardin en mouvement. La sensation d'immersion est d'autant plus grande que les plantes sont immenses par rapport à ce qu'elles devraient être. **Le rapport d'échelle est complètement perturbé.** Nous sommes *Alice au pays des merveilles*. Les plantes de différentes tailles créent une impression de profondeur dans l'image qui nous donne la sensation de pouvoir entrer dans un paysage. Nous déambulons du regard au sein de cet espace irréal. Comme Alice, nous voudrions pouvoir communiquer avec ces êtres qui prennent vie devant nous.

"O, Lis Tigré, dit Alice, en s'adressant à un lis qui se balançait avec grâce au souffle du vent, comme je voudrais que tu puisses parler."⁵

Ainsi, cette œuvre a quelque chose de régressif, parce ludique et décorative. Les modifications collectives dues aux expérimentations des spectateur-rices rendent l'œuvre très intuitive. Nous nous rendons immédiatement compte du rôle que nous avons à jouer en face de celle-ci. Cela est totalement assumé par l'artiste. Miguel Chevalier veut que son travail s'adresse à tous-tes, pas besoin d'être familier-ères de l'art contemporain pour se laisser entraîner dans ce monde coloré. Le rendu très esthétisant, voire séduisant, est vu comme une porte d'entrée vers une démocratisation de l'art contemporain. Une posture intéressante qui peut ouvrir de nombreux débats avec les élèves.

3 - Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Gallimard, 1981, p. 12.

4 - *Ibid.*, p. 17.

5 - Lewis Carroll, *De l'autre côté du miroir*, extrait du Chapitre 2.

OUVERTURES



La licorne est retenue en captivité, issue de la série de tapisseries "La Chasse à la licorne", vers 1495-1505, France (carton), Flandres du Sud (tissage), Chaîne de laine avec trames de laine, de soie, d'argent et dorées, 368 x 251.5 cm.

Musée des Cloisters, Metropolitan Museum of Art, New York.



© RMN-Grand Palais / Gérard Blot

Henri Matisse, *Polynésie la mer*, 1946, Tapisserie en laine, 1.96 x 3.12 m.

Musée d'Art Moderne de Troyes



Lewis Carroll, *De l'autre côté du miroir*, 1871



© RMN-Grand Palais (Musée d'Orsay) / Hervé Lewandowski

Claude Monet, *Effet de vent, série des peupliers*, 1891, Huile sur toile, 100,0 x 74,0 cm.

Musée d'Orsay, Paris



© Luc Castel - Jeff Koons, Bouquet de Tulipes

Jeff Koons, *Bouquet de tulipes*, 2019, bronze, acier inoxydable et aluminium, 1262 x 835 x 1017 cm.

Jardins des Champs-Élysées, Paris 8e



© Walt Disney, *Alice Au Pays Des Merveilles*

Walt Disney, "Un matin de mai fleuri", *Alice au pays des merveilles*, 1951, 75 min, Walt Disney Pictures.

■ THÉMATIQUE 1 : ENTRER DANS L'IMAGE

MOTS CLÉ : *Nature, Paysage, Espace, Environnement, Tableau, Regard, Contemplation, Immersion, Immatérialité, Virtualité*

Comme nous l'avons vu en introduction, la nature n'existe pas en soi, elle est un concept. Il en est de même pour le paysage. Il est assez amusant de constater que les deux idées – la nature et le paysage – naissent au même moment, au début des temps modernes (en Occident), à la Renaissance. Avec la naissance de la perspective, le tableau construit un espace qui lui est propre, isolé du réel, l'échelle des plans et la perspective nous permettent désormais d'entrer dans l'image – du moins conceptuellement. La peinture construit le regard occidental qui, lui-même, organise l'espace. "La nature ne pouvait être perçue qu'à travers son tableau.⁶" Le tableau, comme chez Patinir par exemple, devient le réceptacle d'une expérience monde devant laquelle les spectateur-rices entrent en contemplation. **L'approche perceptuelle de la nature est conditionnée par le regard de ces contemporain-es, il y a donc un lien très étroit entre l'espace (et sa perception) et le mode de vie.**

Dans notre représentation traditionnelle du paysage, celui-ci est essentialisé. On en fait une donnée naturelle, ce qui est faux. Ainsi, lorsque Miguel Chevalier décide de créer une nature virtuelle qui prend place dans des espaces qui le sont tout autant, il ne fait que reprendre à son compte cette histoire.

"Le tournant – technologique – loin de détruire la « valeur paysage » – aide au contraire à en démontrer le statut : la technologie met en effet en évidence l'artificialité de sa constitution en tant que paysage. Elle le met ainsi à l'abri d'un retour à une nature dont il serait l'exact équivalent⁷."

Miguel Chevalier ne cherche pas à reproduire fidèlement la nature, il crée une autre nature, une "sur-nature" artificielle qui vit en dehors du réel. En cela, ces êtres

surnaturels "ne relèvent plus des lois de la nature" (cf. définition "surnaturel", [CNRTL](#)), ils vivent en parallèle du réel, à côté et indépendamment de nous. Ces œuvres se construisent alors comme anti-mimésis. L'art n'est plus ce qui imite la nature. Ici, le numérique n'est pas outil qui sert à la représentation de la nature – comme dans les "peintures" sur ipad de David Hockney par exemple – il crée un monde de synthèse.

Ces images nécessitent une approche perceptuelle différente des tableaux de paysage que nous connaissions alors. Leur immatérialité les rend fragiles, là où le tableau immortalisait un fragment d'espace. Tout à coup, l'image figée du paysage pictural prend vie devant nous comme dans [Oscillations2021](#) par exemple. Images potentielles, en puissance, l'œuvre matérialise le passage de l'algorithme à l'image et non de la graine à la plante comme dans la nature.

L'artiste se sert ici de ce qui est intrinsèque à l'image numérique pour questionner le rapport que nous entretenons avec le vivant. Le pixel n'est pas simplement une métaphore de la touche du peintre, il est la matérialisation visuelle du code informatique entré dans le logiciel. Comme Seurat pour qui la touche pointilliste servait à représenter les théories de scientifiques de la vision, comme Roy Lichtenstein ou Alain Jaquet qui cherchaient à montrer la texture des images grâce à un agrandissement de la trame offset ; Miguel Chevalier matérialise avec ses images vectorielles la spécificité du monde digital.

Le dessin (ici automatisé) est essentiel à l'architecture de ces représentations. Néanmoins, lorsque l'on demande à Miguel Chevalier s'il se pense en dessinateur, il botte en touche. La ligne est simplement le squelette (*wire frame*) qui permet la construction filaire des plantes.

6 - Anne Cauquelin, *L'invention du paysage*, deuxième édition, Paris, PUF, Quadrige, 2013, p. V.

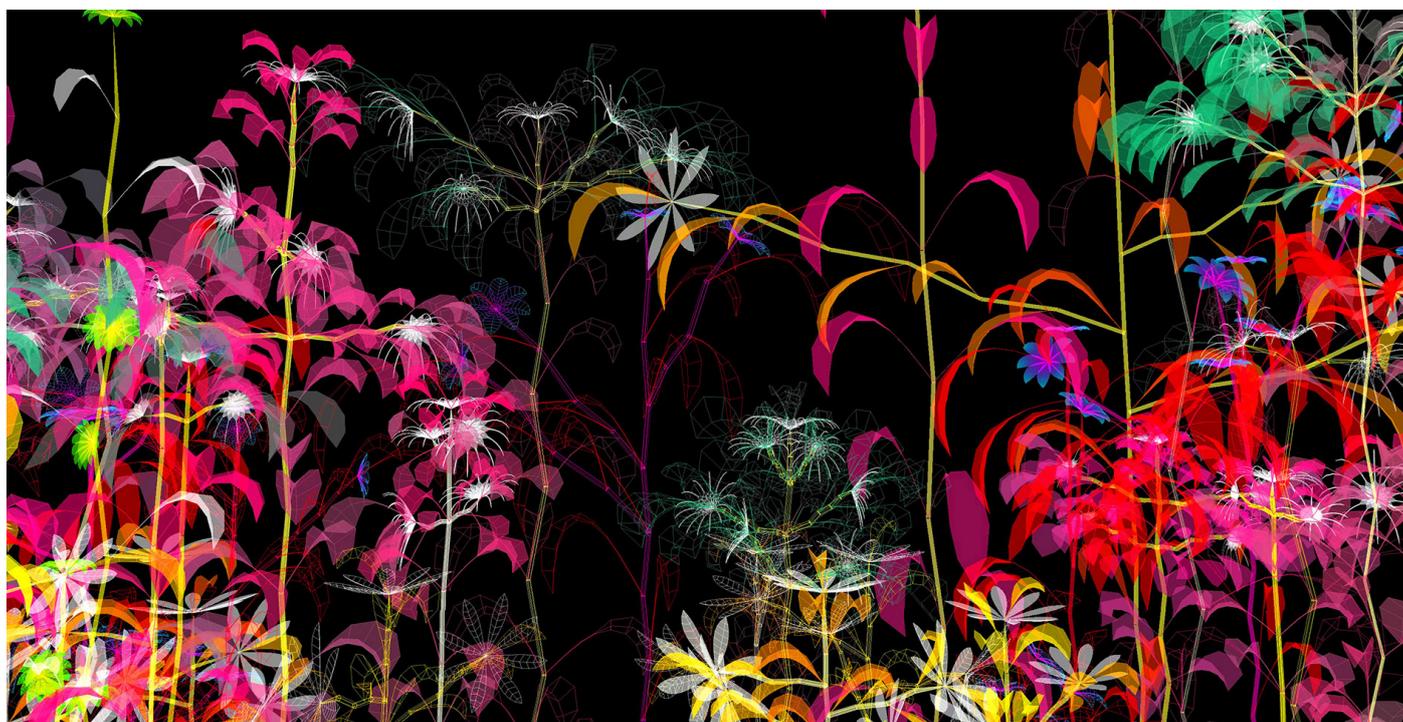
7 - *Ibid.*, p. XII.

Il pense ses œuvres comme des installations, c'est-à-dire que l'espace environnant devient partie intégrante de l'œuvre. Les spectateur·rices ne sont plus soumis·es à une contemplation statique mais sont amenés·es spontanément à se déplacer afin d'appréhender les œuvres dans leur ensemble. **Paradoxalement, nous expérimentons un espace virtuel en nous déplaçant dans l'espace réel.** De plus, au cours de leur vie, ces œuvres sont amenées à rencontrer des lieux différents. La perception que nous pouvons en avoir est alors, à chaque fois, autre.

Depuis leur création en juin 2008, les Fractal Flowers de Miguel, comme les Sur-Natures, se sont déclinées à travers diverses installations dans des espaces intérieurs ou extérieurs, à l'échelle urbaine. Variant selon le lieu d'exposition, la distance de projection, le moment du cycle de leur croissance, leur taille dépasse les limites de l'écran ou l'espace de projection, avant de disparaître dans l'atmosphère ou dans l'espace. Lors de l'exposition de cette œuvre, l'artiste expérimente l'effet des images sur des supports d'accueil, par des projections sur des éléments architecturaux, mobilier, sculpture, etc. Chaque formule modifie le rapport habituel à ces structures, redéfinit à la fois leur propre apparence et notre rapport à cette "nouvelle présence"⁸ "...

Ces images de synthèse créées de toutes pièces par la machine, absolument virtuelles, sans matérialité propre, ont néanmoins le pouvoir de modifier notre perception de l'espace réel grâce à la lumière. C'est cette dernière qui nous permet de nous projeter dans l'image.

Le concept d'immersivité répond à un besoin chez l'artiste de rapprocher les spectateur·rices de l'œuvre. Il cherche à les envelopper dans l'image (pas étonnant alors qu'il soit l'un des pionniers du mapping vidéo). En cela, il s'inscrit dans une tradition picturale qui va de Monet aux expressionnistes abstraits. Le grand format ouvre le paysage en profondeur et en étendue, perce le mur jusqu'à l'horizon. Ici, il ne s'agit plus de fiction, mais de simulation. De nouveaux modes relationnels dans la société et dans l'art sont aujourd'hui à réinventer.



OUVERTURES



©Miguel Chevalier

Miguel Chevalier, *Extra_natural*, 2020, Fresque avec mise en lumière dynamique de nuit.

40 Avenue Victor Hugo, Bagneux.



©David Hockney

David Hockney, *A year in Normandie*, 2020-2021, peinture composite iPad, 90 m de long.



Joachim Patinir, *Traversée du monde souterrain*, 1520-1524, huile sur panneau, 64 x 103 cm.

Musée du Prado, Madrid



©Antoine Tomaselli - Pointillisme provence
©Quayola

Quayola, *Pointillisme : Provence, 2022*, caméra haute résolution, système de balayage 3D (LiDAR), installation multiples écrans.

Exposition à la Fondation Vasarely, Aix-en-Provence du 11 Nov. 2022-22 jan. 2023 dans le cadre de la Biennale des imaginaires numériques.



© Aldo Paredes pour la Rmn-Grand Palais, 2018

Edmond Couchot et Michel Bret, *Les Pissenlits*, 1990-2017.

Systèmes de projections variables (directement sur moniteurs, en projection sur un seul écran ou sur plusieurs ou surface planes).

Vue de l'exposition « Artistes et Robots » au Grand Palais, Paris.



Georges Seurat, *La Seine à la Grande Jatte*, 1888, huile sur toile, 65 x 82 cm.

Musées Royaux des Beaux-arts de Bruxelles



© André Morain. © Adagp, Paris 2011.

Alain Jacquet, *Le déjeuner sur l'herbe* (diptyque), 1964, encre sérigraphique sur toile, 175 x 196,5 x 3 cm.

Musée de Grenoble



© Bertrand Prévost - Centre Pompidou
© Estate of Joan Mitchell

Joan Mitchell, *La Grande Vallée XIV*, 1983. huile sur toile, 280 x 600 cm.

Centre Pompidou, Paris

■ THÉMATIQUE 2 : CULTIVER SON JARDIN

MOTS CLÉ : Jardin, Écosystème, Organique, Métamorphose, Temps, Cycle naturel, Work in progress, Aléatoire, Variabilité, Générativité, Naturel/Artificiel, Réel/Virtuel

Si le concept de paysage est central pour penser notre relation à la nature, il est intéressant de constater que Miguel Chevalier ne pense pas son travail en ces termes mais leur préfère celui de "jardin". Les graines plantées (virtuellement) poussent à la fois de manière anarchique et programmée et construisent des espaces autonomes qui sont pour l'artiste autant de pépinières virtuelles en perpétuel renouvellement.

Dans son histoire, le jardin est créé en premier lieu pour nourrir les populations qui se sont sédentarisées. Ce qui lui donne dès l'Antiquité un caractère sacré. Avec le développement de classes aristocratiques puis bourgeoises, il devient peu à peu un signe extérieur de richesse. Le simple but nourricier du jardin s'efface alors au profit d'un caractère d'ornementation et de contemplation. Des jardins andalous de l'âge d'or de la civilisation arabo-musulmane (XII^es) aux jardins à la française de Le Nôtre (XVII^e) par exemple, on retrouve cette même volonté de mettre en ordre la nature et de montrer la puissance de ses propriétaires. Au moment où l'on échappe à une relation au vivant simplement liée au besoin (se nourrir), on entre dans une relation poétique qui trouvera son acmé avec le sentiment romantique (se promener). "Les jardins n'imitent [plus] la nature, ils imitent la peinture"⁹.

L'appréhension du jardin d'apparat se fait dans un aller-retour permanent entre le regard posé sur le détail et une vision d'ensemble. Il en va de même lorsque nous nous trouvons devant une des œuvres de Miguel Chevalier. Nous sommes immergées dans ses jardins "surnaturels" que nous contemplons dans leur totalité tout en fixant notre attention sur des détails. **La relation au jardin est bien une histoire de regard, mais c'est par le corps tout entier qu'il nous faut l'appréhender.** Il faut nous

déplacer pour en prendre toute la mesure. L'interactivité des œuvres marque ainsi une interconnexion entre les images et le corps des spectateur·rices qui invite à la déambulation ; se jouant tout à la fois du caractère hasardeux des gestes du public et des réponses prédéterminées du programme informatique lui-même soumis à de l'aléatoire.

Aussi, le jardin demande une attention particulière, de tous les jours. Il "s'entretient". Il est donc soumis à l'injonction du faire. Toujours en train de se faire (et de se défaire), il induit la notion de *work in progress*. Lorsqu'un jardin est livré, il n'est pas fini, il ne fait que commencer à vivre. Aussi, il n'existe pas sans jardinage. Dans les œuvres de Miguel Chevalier, c'est en quelque sorte les spectateur·rices qui jardinent. Par leurs gestes, ils et elles font évoluer la forme et la taille des plantes dans des jeux de construction et de déconstruction des images.

La composition ne correspond pas à un dessin statique mais à une structure dynamique et même temporelle : elle se module dans le temps tout au long des saisons et de la croissance des arbres, elle est vécue à travers l'expérience physique du promeneur, son itinéraire à la fois prédéterminé par les circulations, les points de vue, les effets de perspective, et aléatoire au gré de la flânerie¹⁰.

Une des autres spécificités du jardin est d'être un espace clos sur lui-même, séparé de la nature souvent par une clôture ou un mur d'enceinte protecteurs. C'est d'ailleurs de cette manière qu'ils sont physiquement édifiés au Moyen-âge, comme on peut le voir dans de nombreuses miniatures (*hortus conclusus*). **En projetant ses jardins visuels au sol, sur des murs ou des façades la plupart du temps, Miguel Chevalier circonscrit des espaces clos, véritables espaces de protection (et de projection) des images.** L'architecture sert alors de

9 - Anne Cauquelin, "Faire le jardin", in Hervé Brunon, Dominique Mosser (sld), *L'art du jardin du début du XXe siècle à nos jours*, Paris, SCEREN-CNDP, 2011, p. 10.

10 - Anne Cauquelin, "Faire le jardin", "Art. cit.", p. 17-18.

cadre et sépare l'œuvre de l'espace réel. L'artiste enclot lui aussi ses jardins pour leur conférer une dimension symbolique pas si éloignée – comme le démontre le sous-titre de l'œuvre *Paradis artificiel* – de la recherche médiévale du paradis perdu. Les *hortus deliciarum* (jardins d'ornementation) étaient en effet considérés comme des lieux de délice évoquant le jardin d'Eden. On agrémente le jardin pour qu'il puisse offrir un ailleurs, un au-delà à lui-même.

Dès lors, c'est un lieu qui est pensé comme étant quantifiable et mesurable à la différence du paysage qui n'a pas de limites. Le rôle des jardinier-ères ou des paysagistes est donc de contraindre l'espace, mais également le temps. Pour faire le jardin, il faut prendre en compte les conditions naturelles ainsi, le temps comptable, liée à la temporalité humaine (moments de la journée, cycle des saisons, etc.), s'oppose au temps immémorial de la nature (ères géologiques), à un temps historique à l'échelle de la Terre.

Ce rapport au temps est palpable dans le travail de Miguel Chevalier. Selon ses propres mots :

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 permettent à ces "jardins" de s'autoréguler en passant d'univers foisonnants et inextricables à des moments où la "nature" semble entrer dans une phase de repos ou de sommeil hivernal.

De manière accéléré, nous visualisons différents temps de la vie des plantes. Leur naissance, leur vie, leur mort sont matérialisées par le passage fictif des saisons. Ce que nous découvrons dans ce travail, c'est bien une réflexion sur la nature à l'ère de sa production numérique. Dans une vision utopique ou dystopique du futur – qui a lieu maintenant – nous faisons face à l'accélération du cycle naturel et à son caractère aléatoire renforcé par la générativité de la machine. Cela est rendu possible par les qualités intrinsèques de l'ordinateur qui permet de créer des combinatoires en permanence.

Les caractères génératif et aléatoire de l'œuvre numérique

(à la différence des autres médiums) permettent ici de créer une "autre-nature" ou une "sur-nature" mettant en scène une infinie variété de formes. Bien qu'elle soit en partie paramétrable, la croissance de ces fleurs numériques repose essentiellement sur une composante aléatoire générée par le programme. C'est pourquoi, "[l]es nouvelles technologies audiovisuelles proposent des versions perceptuelles inédites de paysages autres"¹¹.

Aujourd'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 végétaux imaginaires. Les processus de vie de chacune de ces œuvres sont calqués sur des modèles scientifiques développés par l'INRA [Institut national de la recherche agronomique], par exemple. Aujourd'hui, on peut parler de "post-nature" ou de "Trans-Nature". L'art contemporain qui m'intéresse et auquel je travaille reflète, réfléchit, thématise, ce monde ou réel et virtuel, nature et artifices s'interpénètrent de plus en plus¹².

La philosophe Florence Burgat pense le végétal comme une forme d'altérité radicale. Ce qui le distingue absolument de notre rapport au monde c'est, selon elle, son caractère immortel. La plante est une forme de vie qui ne connaît pas la mort. Elle renaît au fil des saisons dans une forme de métamorphose perpétuelle. **La graine – comme la graine virtuelle des plantes de Miguel Chevalier – porte en elle-même la potentialité de l'existence de la plante.** Ici l'œuvre (comme le jardin) s'autogénère de manière infinie indépendamment de nous.

En cela, il est difficile de considérer dans sa forme (et ses fonctions) le jardin comme œuvre d'art bien que dans sa conception et sa réalisation, on peut très bien faire le parallèle avec une démarche artistique. En conséquence, le jardin est une œuvre hybride faite de nature et de culture. Il manifeste un contrôle de l'humain sur la nature qui s'en "rend maître et possesseur". Le parallèle avec le travail artistique est alors évident. Les jardinier-ères comme les artistes se placent dans une position démiurgique.

11 - Anne Cauquelin, *L'invention du paysage, Op. cit.*, p. VI.

12 - Jérôme Neutres, David Rosenberg, *Miguel Chevalier*, 2018, Couleurs Contemporaines / Bernard Chauveau éditions, Paris, p. 114.

OUVERTURES



©Scenocosme

Scenocosme (Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt), [Akousmaflore](#), 2007, Plantes et Installation numérique et interactive.

Vue de l'exposition au Daejeon Museum of Art, Daejeon, Corée du Sud.



© Bibliothèque Nationale de France

Abbé Delagrive, [Versailles. Plan de Versailles, du petit parc et de ses dépendances... les plans du château et des hôtels et les distributions des jardins et bosquets](#) [Document cartographique], 1746, le nom de l'imprimeur a été gratté sur la planche, 91x61cm, BNF.



©FAL

[Vue intérieure des jardins du Généralife.](#)

Palais nasrides de l'Alhambra de Grenade, aménagés vers 1238.



[Un jardin en ville à l'abri d'un mur](#), image extraite du Livre des profits ruraux de Piero de Crescenzi, Bologne, 1475-1500. British Library.



Jérôme Bosch, [Le jardin des délices](#), entre 1490 et 1500, huile sur toile, 220 × 386 cm.

Musée du Prado, Madrid.



©Marc Dommage - Nicolas Boulard

Nicolas Boulard, [Clos mobile](#), 2009, Remorque, vignes (Chardonnay), 150 x 350 x 80 cm, vue de l'exposition "D'après nature".

Château d'Avignon, Saintes Maries de la mer, 25 juin - 31 octobre 2010.



© Donatien Aubert

Donatien Aubert, [Jardins cybernétiques \(Chrysalides 1 et 2\)](#), 2020, Dispositifs interactifs sonores et lumineux (comprenant des capteurs à ultrasons, des LED programmables et horticoles, des microcontrôleurs Arduino, des microordinateurs Raspberry Pi et des paires d'enceintes), tubes et demi-sphères en inox poli miroir, nœuds imprimés en 3D par frittage de poudre, plaques de PMMA, boîtes en aluminium, billes d'argile, terre, végétaux. Dimensions des Chrysalides nos1 et 2 : 82,2 x 64,8 x 75,1 cm ; 75,9 x 62,3 x 78 cm.

■ THÉMATIQUE 3 : RUPTURE ET CONTINUITÉ

MOTS CLÉ : Art/Sciences, Herbier, Botanique, Environnement, Écologie, Collaboration, Atelier, Série, Variation, Nature morte.

Les pratiques numériques sont souvent pensées à part de la production artistique comme si elles n'appartenaient pas vraiment au champ de la création contemporaine, mais se situaient à côté ou à la marge. La dénomination "art(s) numérique(s)" largement remise en question aujourd'hui, notamment par les artistes eux-mêmes, a participé de cette séparation. S'il est évident que l'ordinateur produit des effets qui lui sont propres (la générativité ou virtualité par exemple), les œuvres qui sont produites via un biais informatique questionnent les mêmes enjeux que celles qui les ont précédées (lumière, couleur, temps, corps, etc.).

Le numérique n'est pas un nouveau médium comme ont pu l'être la photographie ou le cinéma en leur temps. Ce n'est pas une technique, c'est un outil capable de simuler toutes les techniques qui l'ont devancé. La photographie numérique est de la photographie. Le dessin assisté par ordinateur reste avant tout du dessin. Ce ne sont pas les techniques qui sont nouvelles, ce sont les outils qui changent (je n'ai plus un crayon dans la main, mais un stylet). Cependant, dans le même temps, le numérique est aussi capable de faire des choses inédites dans l'histoire de l'art : "dialoguer avec son utilisateur, imiter ses modes de perception, ses comportements, voire certains aspects de son intelligence"¹³. Dans "la société du tout numérique", les technologies de l'information et de la communication (TIC) occupent une place prépondérante dans l'histoire de l'art (de la création à l'exposition, à la conservation). Elles semblent avoir fusionné avec l'art contemporain, non pas comme médium, mais comme manière de percevoir et de représenter le monde.

Lorsque Miguel Chevalier utilise le numérique c'est donc parce que c'est l'outil le mieux à même d'exprimer ce qu'il veut montrer. À l'instar de Vera Molnár, il cherche à "faire de la peinture avec des

ordinateurs". Couleur, lumière, composition, le vocabulaire demeure le même. L'écran devient le cadre de ses images chatoyantes dont la palette passe des couleurs primaires de la peinture (bleu, rouge, jaune) à celles de l'ordinateur (vert, rouge, bleu).

Dans de nombreuses interviews, il affirme l'importance d'offrir aux étudiant-es des écoles d'art la possibilité d'accéder à ces outils en créant des ateliers dédiés au même titre que ceux de photographie ou de gravure par exemple. Il veut faire du numérique l'un des beaux-arts. Cette vision de l'art ancrée dans la tradition se retrouve à plus d'un titre dans son travail. Les références artistiques y sont nombreuses et assumées ; quand ce ne sont pas carrément des hommages à d'autres artistes du passé comme pour *L'Œil de la machine* (2019) qui revisite certains des chefs-d'œuvre d'Ingres.

Le travail de Miguel Chevalier porte des influences diverses et très éloignées les unes des autres qui sont tout à fait manifestes. Né au Mexique, il garde

de ce pays l'amour de la couleur visible sur les murs des villes. Parmi ses références emblématiques, les muralistes mexicains mais aussi Luis Ramiro Barragán Morfín, ces œuvres à l'échelle de l'architecture immergent les spectateur-rices dans la couleur. Autre expérience prégnante, à l'autre bout de la terre, sa résidence à la Villa Kujoyama de Kyoto. L'ancienne capitale impériale du Japon est connue pour son rapport préservé aux traditions. Là, il découvre les jardins japonais. Ces jardins zens sont de petits espaces totalement artificiels, des microcosmes dans lesquels la nature est complètement maîtrisée. On y "modèle" la nature, les plantes comme les cours d'eau, celle-ci devient matériau. On voit bien dans le travail de Miguel Chevalier à quel point cette découverte est présente. Plus encore, ses jardins artificiels s'inscrivent

¹³ - Edmond Couchot, Norbert Hillaire, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, Champs arts, 2009, p. 10.

dans une tradition du paysage pictural français. Depuis Le Lorrain jusqu'au Douanier-Rousseau, les artistes recréent des paysages de leur invention mettant en scène une nature idéale et idyllique. "Mais à l'ère de la réalité virtuelle, Miguel Chevalier dépasse ces natures imaginaires fixes, pour donner à voir des natures artificielles génératives, qui n'en finissent pas de croître sous nos yeux¹⁴."

L'outil numérique est intrinsèquement un outil de l'ère de la reproductibilité technique. Il induit donc un travail en série facilité. Les jardins de Miguel Chevalier sont autant de variations sur un même thème comme l'ont été en leur temps les *Nymphéas* de Claude Monet (auquel Chevalier se réfère souvent) ou encore les *Sainte-Victoire* de Paul Cézanne. La nature offre une infinité de formes que les artistes ne pourront jamais totalement saisir. Là où Cézanne trouve dans la géométrisation du monde¹⁵ une réponse à cette impossibilité de l'acte de peindre à capter tout ce qui l'entoure, Miguel Chevalier, quant-à lui, profite des nouvelles technologies pour multiplier les possibilités. Même si les références aux paysagistes sont notables, selon les mots mêmes de l'artiste, de nombreuses différences se font sentir. Les multiples tailles des végétaux dans les *Sur-nature* ou les *Extra Nature* produisent une sensation de profondeur dans l'image et un effet de perspective qui créent une sensation d'échelle des plans. Néanmoins, les plantes qui se détachent d'un fond noir, paraissent isolées et évoquent davantage la composition des natures mortes florales baroques du XVIIe siècle. En "mourant", les fleurs de Miguel Chevalier montrent de manière explicite le destin des êtres vivants, *le memento mori*, au centre des vanités du XVIIe. Elles animent en quelque sorte ces tableaux.

Ces recherches, issues de l'observation du monde végétal, ont permis à l'artiste (aidé de collaborateur-rices informaticien-nes) de constituer au fil des années quatre herbiers différents. Pour réaliser ses œuvres, il lui suffit désormais de puiser dans ce catalogue de graines et de fleurs imaginaires pour constituer ses jardins à la manière d'un paysagiste. Les relations Art/Sciences sont ici évidentes. Bien que l'artiste ne considère pas son travail dans une démarche scientifique, il y est très

sensible et se sert de ce que font les scientifiques pour le détourner. Face à une telle pratique, difficile de ne pas penser aux recherches sur la génétiques, aux greffes de plantes, etc. Aujourd'hui, les débats sur les OGM, notre rapport au monde végétal, sur les questions relatives à une meilleure maîtrise de la nature, sur une meilleure vie avec la nature, donnent un sens singulier à cette œuvre qui met en question l'artificialité, par la voie esthétique. Cette nature de synthèse questionne notre rapport au vivant dans un moment où la crise écologique se fait de plus en plus prégnante.

Même s'il ne se considère pas comme un botaniste mais plutôt comme un jardinier ou un paysagiste, la création d'herbiers avec les *Fractal Flowers*, *Extra Natural* ou de manière plus explicite encore l'œuvre [Herbarius 2059](#) évoque les planches botaniques des siècles passés. Il s'agit à la fois du nom des œuvres et des logiciels. Ces derniers ont nécessité en moyenne 1 à 2 ans de travail. Chaque projet est pensé en collaboration avec un-e informaticien-ne (programmation en C++). L'atelier de Miguel Chevalier nommé la Fabrika évoque autant les ateliers des peintres de la Renaissance que les laboratoires des instituts scientifiques. Dans ces travaux collaboratifs, Chevalier se pense comme un "metteur en scène" qui donne des instructions à des ingénieur-es dont les compétences lui sont nécessaires.

Une fois le logiciel créé, Miguel Chevalier compose avec, il puise dans les "graines" pour composer ses jardins. Les logiciels évoluent avec le temps et se nourrissent d'un herbier de plus en plus fourni. De nouvelles espèces émergent au fur et à mesure des expositions rendant sensible la théorie de l'évolution de manière accélérée. Le logiciel devient ainsi le lieu de conservation de ces nouvelles espèces comme peut l'être le [CBN](#) (Conservatoire Botanique National de Bailleul). **Dans un temps où la biodiversité s'effondre, ces œuvres mettent en exergue les questions de préservation, préservation des plantes et préservation des œuvres numériques soumises à l'obsolescence programmée.** L'environnement supplante désormais conceptuellement le paysage et l'ordinateur devient la nouvelle mémoire du monde.

14 - Jérôme Neutres in Jérôme Neutres, David Rosenberg, *Miguel Chevalier (2000-2018)*, Op. cit., p. 11.

15 - "Tout dans la nature se modèle sur la sphère, le cône et le cylindre, il faut apprendre à peindre sur ces figures simples, on pourra ensuite faire tout ce qu'on voudra." Paul Cézanne, Lettre à Emile Bernard, 1904.

OUVERTURES



Anonyme, *De materia medica* (dit le "Dioscoride de Naples"), Ville s., enluminures sur parchemin, 172 folios reliés, 29,7x25 cm. Bibliothèque Nationale Vittorio Emanuele III, Naples.



Abraham Mignon, *Fleurs dans une carafe de cristal, avec une branche de pois et un escargot*, XVIIe s. Ecole des Pays-Bas du Sud, huile sur bois, 48 x 42 cm. Paris, musée du Louvre.



Le Douanier Rousseau, Henri Rousseau dit, *Paysage exotique*, 1910, huile sur toile, 130,2 x 162,6 cm.

Norton Simon Museum, Pasadena.



©The Walther Collection, Courtesy Karl Blossfeldt Archiv / Ann und Jürgen Wilde.

Karl Blossfeldt, *Planches des Formes originelles de l'art (Urformen der Kunst)*, 1928, photographies noir et blanc.



Jardin de sable du Temple du Pavillon d'argent, XVe s., Kyoto.



©Diego Rivera

Diego Rivera, *Sueño de una tarde dominical en la Alameda Central*, 1947-1948, fresque, 15x4,8 m.

Musée Mural Diego Rivera



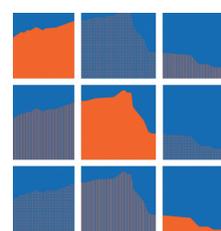
© Armando Salas Portugal - Luis Ramiro Barragan Morfin

Luis Ramiro Barragan Morfin, *Cuadra San Cristóbal, Los Clubes*, Atizapán de Zaragoza, Mexique, 1966-1968. Vue sur la cour principale et le bassin des chevaux.



© Luzia Simons

Luzia Simons, *Stockage*, 2005 (400 x 245 cm), Photographie, scanogrammes, vue de l'exposition au château de Chaumont-sur-Loire.



© Vera Molnar

Vera Molnar, *Sainte-Victoire Interchangeables (Orange & Bleu)*, 2017, 40 x 40 cm chaque toile (l'ensemble : 120 x 120 cm), Impression sérigraphique sur toile, 8 exemplaires.

Galerie Bernard Chauveau.

POUR ALLER PLUS LOIN

BIBLIOGRAPHIE

- ≥ BALPE, Jean-Pierre, CHEVALIER Miguel, *L'Herbier*, Paris, Gallimard, Le cabinet des lettres, 2009.
- ≥ BAUDRILLARD, Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.
- ≥ BERTRAND DORLÉAC, Laurence, NEUTRES, Jérôme (sld), *Artistes & Robots*. Catalogue d'exposition, Paris, Grand Palais, Galeries Nationales, 5 avril-9 juillet 2018. Paris, Édition de la Réunion des musées nationaux — Grand Palais, 2018.
- ≥ BRUNON, Hervé, MOSSER, Dominique (sld), *L'art du jardin du début du XXe siècle à nos jours*, Paris, SCEREN-CNDP, 2011.
- ≥ BURGAT, Florence, *Qu'est-ce qu'une plante ? Essai sur la vie végétale*, Paris, Seuil, La couleur des idées, 2020.
- ≥ CAUQUELIN, Anne, *L'invention du paysage*, deuxième édition, Paris, PUF, Quadriga, 2013.
- ≥ COUCHOT, Edmond, HILLAIRE, Norbert, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, Champs^{arts}, 2009.
- ≥ DESCARTES, René, *Le discours de la méthode* (1637), Paris, Le Livre de Poche, 1973.
- ≥ DESCOLA, Philippe, *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard, NRF - Bibliothèque des sciences humaines, 2005.
- ≥ MORIZOT, Baptiste, *Manières d'être vivant, Enquête sur la vie à travers nous*, Arles, Actes Sud, Mondes sauvages, 2020.
- ≥ NEUTRES, Jérôme, ROSENBERG, David, *Miguel Chevalier (2000-2018)*, 2018, Couleurs Contemporaines / Bernard Chauveau Édition, Paris.
- ≥ TIBERGHIEU, Gilles A., *Nature, Art, Paysage*, Arles, Actes Sud, Versailles, ENSP, Lavoûte-Chilhac, Centre du paysage, 2001.

SITOGRAPHIE

- ≥ [Miguel Chevalier. Nature & artifices](#), dossier de présentation
- ≥ [Site Internet de l'artiste](#)
- ≥ [Vidéos-entretien](#) réalisées par les IA-IPR de Paris, Versailles, Créteil
- ≥ Lien vers l'exposition "[Ce que disent les plantes](#)", Grenier à Sel, Avignon, 7 octobre - 22 décembre 2023

PODCASTS

- ≥ BOURGOIS, Raphaël. (2020, 07 mars), "[Qu'est-ce qu'une plante ? de Florence Burgat / Manières d'être vivant de Baptiste Morizot](#)", Avis critique [Émission de radio], FranceCulture
- ≥ BOURMEAU, Sylvain. (2020, 22 février), "[En finir avec la nature !](#)", La Suite dans les idées [Émission de radio], FranceCulture
- ≥ VAN REETH, Adèle. (2020, 28 décembre), "[Qu'est-ce qu'une plante ?](#)", Les chemins de la philosophie, [Émission de radio], FranceCulture

UNE RENTRÉE NUMÉRIQUE

Portée par **CHRONIQUES** en partenariat avec l'Académie d'Aix-Marseille, "Une Rentrée Numérique" accompagne les groupes scolaires dans une pratique du numérique par l'art. Ce dispositif éducatif comprend des visites, des ateliers pratiques dans les classes ainsi que des rencontres avec des artistes.

MASTERCLASSE AVEC MIGUEL CHEVALIER

19 décembre 2023

Amphithéâtre de la Manufacture, Aix-en-Provence

Les élèves de terminale spécialité Arts Plastiques des Bouches-du-Rhône ainsi que leurs enseignant-es auront la chance de rencontrer et d'échanger avec Miguel Chevalier dont l'œuvre *Sur-nature, Paradis artificiels* 2004 est au programme du baccalauréat. Ce sera à n'en pas douter un moment très riche dont les élèves se souviendront longtemps.

LA NATURE ENVAHIT L'ESPACE

Durée : 2 séances de 2H

Ateliers en classe

À partir de la découverte du travail de Miguel Chevalier, les élèves de spécialité Arts Plastiques vont être amené-es à réaliser des mappings vidéo au sein de leur salle de classe. Au programme, création de .gif animés et projections vidéo sur la thématique "la nature envahit l'espace".



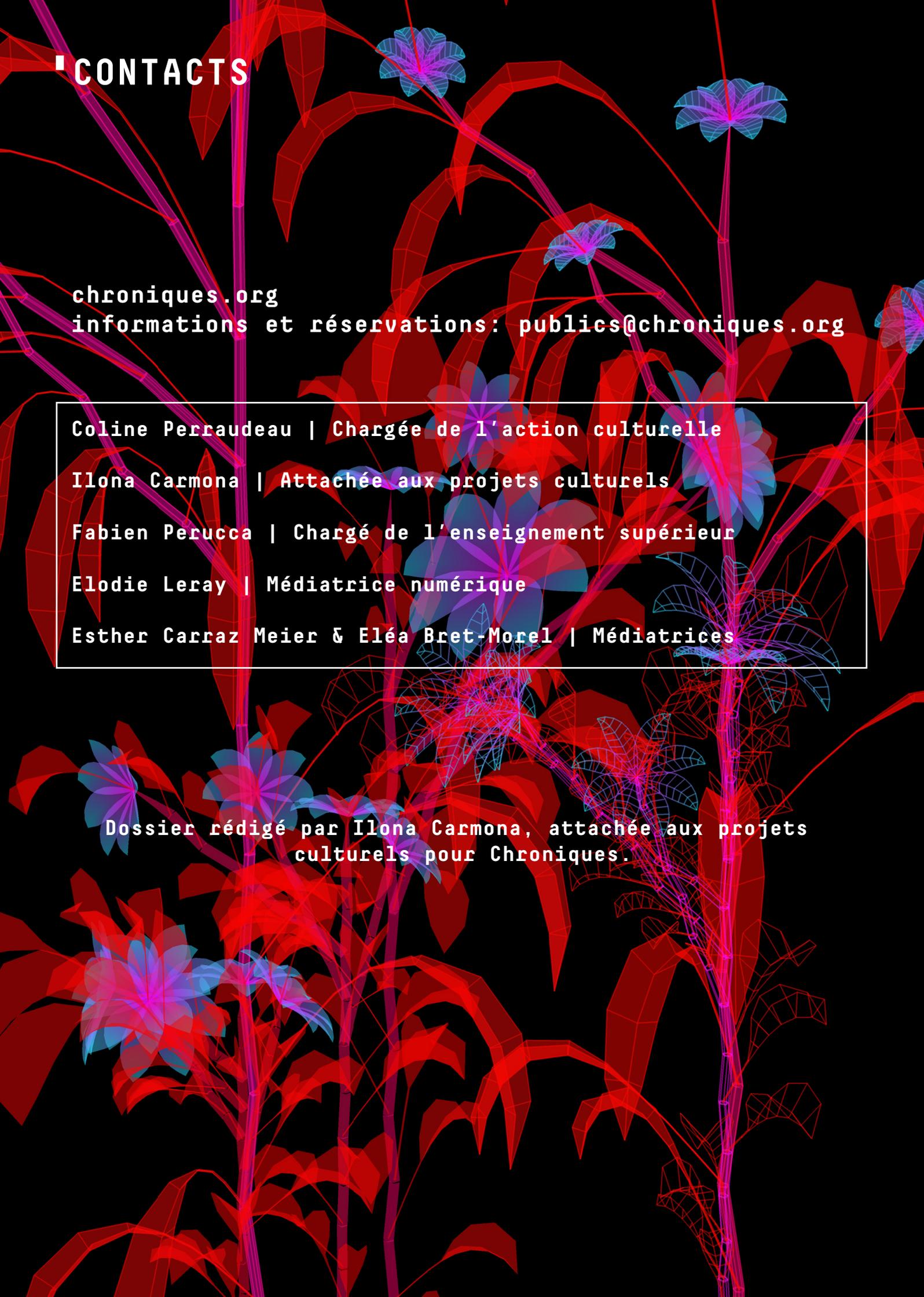
FORMATION À DESTINATION DES ENSEIGNANT·ES

16 novembre 2023

Médialab, Friche Belle de Mai

Afin de préparer au mieux la rencontre avec Miguel Chevalier ainsi que les ateliers de pratique plastique et numérique à venir, les enseignant-es inscrit-es au dispositif Une Rentrée Numérique sont invité-es à participer à une journée de formation. La journée sera inaugurée par une conférence de Jean-Paul Fourmentraux (PR, AMU) sur la thématique "Art, Numérique et Anthropocène".

CONTACTS



chroniques.org

informations et réservations: publics@chroniques.org

Coline Perraudou | Chargée de l'action culturelle

Ilona Carmona | Attachée aux projets culturels

Fabien Perucca | Chargé de l'enseignement supérieur

Elodie Leray | Médiatrice numérique

Esther Carraz Meier & Eléa Bret-Morel | Médiatrices

Dossier rédigé par Ilona Carmona, attachée aux projets culturels pour Chroniques.