

**CENTRE D'ART
CONTEMPORAIN
DE LA MATMUT**

Daniel Havis

EXPO GRATUITE

**19 OCTOBRE 2024 >
26 JANVIER 2025**

SAINT-PIERRE-DE-VARENDEVILLE

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Miguel
CHEVALIER

PIXELS BOTANIQUES

matmutpourlesarts.fr

matmut
POUR LES
ARTS !

SOMMAIRE

PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION ET DE MIGUEL CHEVALIER	3
EXPOSITIONS PERSONNELLES	4
EXPOSITIONS DE GROUPE	6
ANALYSE D'ŒUVRE	8
PISTES PÉDAGOGIQUES	9
ATELIERS PÉDAGOGIQUES	16
POUR ALLER PLUS LOIN	18
AUTOUR DE L'EXPOSITION	19
ACTIVITÉS POUR LES SCOLAIRES	20
LE CENTRE D'ART CONTEMPORAIN DE LA MATMUT - DANIEL HAVIS	21
INFORMATIONS PRATIQUES	22

PRÉSENTATION DE L'EXPOSITION ET DE MIGUEL CHEVALIER

Miguel Chevalier propose l'exposition *Pixels Botaniques*, un parcours au cœur d'une nature réinventée.

Pionnier de l'art virtuel et du numérique, Miguel Chevalier utilise depuis 1978, l'informatique comme moyen d'expression dans le champ des arts plastiques. Son travail, expérimental et pluridisciplinaire, aborde la question de l'immatérialité dans l'art ainsi que les logiques induites par l'ordinateur, telles que l'hybridation, la générativité, l'interactivité, la mise en réseau.

L'exposition questionne la nature artificielle. Selon une démarche initiée à la fin des années 90, qui prend appui sur l'observation du règne végétal et sa transposition imaginaire dans l'univers numérique, Miguel Chevalier est le créateur de différents herbiers virtuels qui lui permettent à la manière d'un paysagiste de créer des jardins virtuels.

Deux générations de fleurs virtuelles (*Extra-Natural* et les *Fractal Flowers*) sont présentées dans l'exposition sous différentes formes : projection monumentale en interaction avec le public, impressions numériques et sculptures en impression 3D, vidéos, dessins de robots ou encore hologrammes qui hypnotisent le regard.

Pixels Botaniques est une ode au végétal. Les différentes créations reflètent notre monde actuel où la nature est de plus en plus maîtrisée et conditionnée, et où la vie artificielle est devenue possible. Au-delà de leurs qualités esthétiques, ces œuvres questionnent les enjeux de la manipulation génétique : nul ne peut prédire ce que produiront ces fleurs libres de se croiser et de se reproduire à l'infini... Elles interpellent sur une biodiversité à préserver au risque d'être réduit à une nature totalement artificielle. Ces « pixels botaniques » cherchent à créer les conditions d'une symbiose entre l'homme et la nature.

QUI EST MIGUEL CHEVALIER ?

Miguel Chevalier est diplômé de l'école nationale supérieure des beaux-arts de Paris en 1981 et diplômé de l'école nationale supérieure des arts décoratifs de Paris section design en 1983. Il a reçu la bourse Lavoisier pour le Pratt Institute à New York en 1984 et a été lauréat de la villa Kujoyama à Kyoto au Japon en 1994. Ses œuvres s'articulent autour de thématiques récurrentes, telles que la relation entre nature et artifice, l'observation des flux et des réseaux qui organisent nos sociétés contemporaines, les transformations urbanistiques et l'architecture des villes. Les images qu'il nous livre interrogent perpétuellement notre relation au monde. Ses œuvres se présentent le plus souvent sous forme d'installations numériques projetées qui immergent le spectateur au centre d'un univers virtuel interactif en devenir permanent. Il réalise des œuvres in-situ qui revisitent par l'art numérique, l'histoire et l'architecture des lieux.



EXPOSITIONS PERSONNELLES

2024	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Flux Marins & Digital Abysses</i>, Château d'If, Marseille, France • <i>Digital ParadICE IA</i>, Festival Normandie Impressionniste, Patinoire de Rouen, France • <i>Jardins Métaphysiques 2024</i>, Le Carmel, Tarbes, France • <i>Extra-Natural</i>, Musée National, organisée par l'IFC, Yaoundé, Cameroun • <i>Fractal Flowers - Transparences imaginaires - Hommage à Francis Picabia</i>, Centre d'art de Mougins, France
2023	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ondes de lumière</i>, œuvre permanente pour le Village des Athlètes Paris 2024, Vinci Immobilier et SOLIDEO, Saint-Denis, France • <i>Magic Carpets – The Origin of the World</i>, curateurs : Jérôme Sans et Pedro Alonzo, Festival Noor Riyadh (cat.), KAFD, Riyad, Arabie Saoudite • <i>Meta-Nature AI</i>, Seoul Light, DDP-Dongdaemun Design Plaza, Séoul, Corée • <i>Digital Cosmologies</i>, Chapelle de la visitation - Espace d'art contemporain, Thonon-les-Bains, France • <i>Digital Beauty</i>, Ara Art Center, Séoul, Corée
2022	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Bóvedas Celestes</i>, Festival Gau Zuria, Église de la Encarnacion, Bilbao, Espagne • <i>Paradis Artificiels</i>, Maison Elsa Triolet-Aragon, Saint-Arnoult-en-Yvelines, France
2021	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Digital Abysses</i>, Aqua Planet, Jeju Island, Corée • <i>Paradis Artificiels</i>, Cineum, Cannes, France • <i>Extra-Natural</i>, Musée de Gajac, Villeneuve-sur-Lot, France
2020	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Immaterial/Re-material : A brief history of computing art</i>, curateur Jérôme Neutre UCCA - Ullens Center for Contemporary Art, Beijing, Chine • <i>Power Pixels</i>, Wood Street Galleries, Pittsburgh, États-Unis
2019	<ul style="list-style-type: none"> • <i>L'Oeil de la Machine</i>, Musée Ingres Bourdelle, Montauban, France • <i>Pixels Noir Lumière</i>, Musée Soulages, Rodez, France
2018	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Digital Abysses</i>, Base sous-marine, Bordeaux, France
2017	<ul style="list-style-type: none"> • <i>In-Out/Paradis Artificiels</i>, Domaine de Chaumont-sur-Loire, France
2016	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Voûtes Célestes</i>, Nuit Blanche, Église Saint-Eustache, Paris, France
2015	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Paradis Artificiels</i>, Domaine départemental de la Roche Jagu, Ploëzal, France
2014	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Paradis Artificiels</i>, Musée d'art moderne, Céret, France
2013	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Fractal Flowers</i>, Château de la Cité de Carcassonne, France
2012	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Power Pixels</i>, Espace d'art contemporain André Malraux, Colmar, France
2011	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Power Pixels</i>, Fondation Oi Futuro, Rio de Janeiro, Brésil

EXPOSITIONS PERSONNELLES

2010	• <i>Terra Incognita</i> , Mis (musée de l'image et du son), Sao Paulo, Brésil
2009	• <i>Fractal Flowers</i> , iMAL, Center for Digital Cultures and Technology, Bruxelles, Belgique
2008	• <i>Fractal Flowers in vitro</i> , Parvis Mairie du 4 ^e arrondissement de Paris, France
2007	• <i>Ultra-Nature</i> , Techfest Mumbai, Mumbai, Inde
2006	• <i>Arabesques numériques</i> , Palais Ksar Char Bagh, Marrakech, Maroc
2005	• <i>Sur-Natures in vitro</i> , Centre Pompidou, Paris, France
2004	• <i>Ultra-Nature</i> , métro Central Station, Astrup Fearnley Museum of Modern Art, Oslo, Norvège
2003	• <i>La Croisée des Réseaux</i> , Nuit Blanche, Bourse du Commerce de Paris, France
2002	• <i>Métapolis</i> , Marco, Monterrey, Mexique
2000	• <i>Périphérie</i> , MAMCO, Genève, Suisse
1999	• <i>Mémoires & Mutations</i> , Centre d'art contemporain La Fabrika, Beyrouth, Liban
1998	• <i>Périphérie</i> , Espace Pierre Cardin, Paris, France
1996	• <i>Oro negro</i> , Museo de arte Alvar y Carmen T. de Carrillo Gil, Mexico, Mexique
1994	• <i>Contre-Nature</i> , Villa Kujoyama, Kyoto, Japon
1992	• <i>Performances</i> , Jeux olympiques d'hiver, Albertville, France
1987	• <i>Baroque & Classique</i> , curateur Jérôme Sans Granit, Centre d'art contemporain, Belfort, France

EXPOSITIONS DE GROUPE

2024	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Meta-City : Seoul-Paris</i>, KF XR Gallery, Séoul, Corée • <i>Génération intuitives</i>, Quand les artistes s'inspirent des mathématiques, Maison Poincaré (organisée par la Galerie Wasgner), Paris, France
2023	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Art Basel</i>, avec The Mayor Gallery, Bâle, Suisse • <i>Flowers Forever</i>, Kunsthalle der Hypo-Kulturstiftung, Munich, Allemagne
2022	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Les choses – une histoire de la nature morte</i>, curateur Laurence Bertrand Dorléac Musée du Louvre, Paris, France
2021	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Flowers in art</i>, ARKEN Museum for Moderne Kunst, Ishøj, Danemark
2020	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Immaterial/Re-material : A brief history of computing art</i>, UCCA - Ullens Center for Contemporary Art, Pékin, Chine
2019	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Illusionary Nature - Digital Worlds</i>, Museum Sinclair-Haus, Bad Homburg, Allemagne
2018	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Artistes & Robots</i>, Grand Palais, curateur Laurence Bertrand Dorléac et Jérôme Neutre Paris, France
2017	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Artists & Robots</i>, Contemporary Art Center, Astana, Kazakhstan • <i>De Nature en Sculpture</i>, Fondation Villa Datris, L'Isle-sur-la-Sorgue, France
2016	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Impression 3d, L'usine du futur</i>, Lieu du Design, Paris, France
2015	<ul style="list-style-type: none"> • <i>2050 - Une brève histoire de l'avenir</i>, Musées royaux des Beaux-Arts de Belgique, Bruxelles, Belgique
2014	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Metamorphosis of the Virtual</i>, curator David Rosenberg K11 Art Foundation, Shanghai, Chine
2013	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Retrospective Auguste Herbin</i>, Musée d'art Moderne, Céret, France
2012	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Turbulences</i>, Espace culturel Louis Vuitton, Paris, France
2011	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Picasso to Koons : The Artist as Jewellery</i>, Museum of Art and Design, New-York, États-Unis
2010	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Digital Nights</i>, Singapore Art Museum, Singapour

EXPOSITIONS DE GROUPE

2009	• <i>Inside</i> , art and science, Cordoaria, Lisbonne, Portugal
2008	• <i>Ultra-Natures</i> , Emoção Art.ficial 4.0, Station de Métro Paraiso, Centro Cultural Itaú, São Paulo, Brésil
2007	• <i>Ultra-Nature</i> , dans le cadre de Glow Festival : forum of light in art and architecture, Eindhoven, Pays-Bas
2006	• <i>Art and playing</i> , Funsters (cat.), Seoul Arts Center, Séoul, Corée
2005	• <i>Digital Paradise</i> (cat.), Daejeon Museum of Art Gallery, Daejeon, Corée
2003	• <i>Space Art, Festival Art Outsiders</i> , Maison Européenne de la Photographie, Paris, France
2000	• <i>L'invention du monde</i> , Centre Georges Pompidou, Paris, France
1999	• <i>Virtuel Réel</i> , Espace Paul Ricard, Paris, France
1997	• <i>Magie der zahl</i> , Staatsgalerie, Stuttgart, Allemagne
1996	• <i>La Ville moderne en Europe</i> , Museum of contemporary art, Tokyo, Japon
1993	• <i>Excess in the techno-mediocratic society</i> , Shoshana Wayne Gallery, Santa Monica, États-Unis
1992	• <i>Variaciones en Gris</i> (cat.), Centro Cultural de la Villa, Madrid, Espagne
1990	• <i>Art & publicité 1890-1990</i> , Centre Georges Pompidou, Paris, France
1988	• <i>Ateliers 88</i> , ARC Musée d'art moderne de la Ville, Paris, France
1986	• <i>Trans-culture</i> , Exit art gallery, New York, États-Unis

ANALYSE D'ŒUVRE



Extra-Natural © Miguel Chevalier.
Logiciels : Cyrille Henry/Antoine Villeret

Face à *Extra-Natural*, nous nous sentons tout petits. Presque comme des fourmis ! Il faut dire qu'avec cette œuvre de réalité virtuelle, l'artiste français Miguel Chevalier nous immerge dans un jardin aux proportions XXL. Générée par ordinateur, cette création est projetée sur un mur, tel un paysage panoramique, une plongée au sein du règne végétal. Au Centre d'art contemporain de la Matmut – Daniel Havis, ce travail mesure près de 10 mètres de long et 3 mètres 30 de hauteur.

Sous nos yeux, cette nature démesurée émerge, bourgeoine, s'épanouit puis flétrit et meurt, avant de recommencer encore et encore. Les espèces imaginaires se succèdent, dans une symphonie de couleurs électriques et de formes différentes : des tiges souples et délicates, des plumets abondants, des grappes de pétales ou des corolles solitaires.

Avec ce cycle, quasiment ininterrompu, Miguel Chevalier nous propose de contempler tout ce que la nature a à offrir : sa beauté, sa fragilité, son caractère éphémère, mais aussi sa résilience et ses capacités d'adaptation. Les espèces végétales finissent par se mêler, s'hybrider, pour mieux résister, à l'image de ce qu'il se passe réellement dans la nature. Cette force, teintée de vulnérabilité n'est pas sans évoquer le Hanami. Chaque printemps, cette

tradition japonaise consiste à contempler les cerisiers en fleurs – une célébration de la beauté, délicate et éphémère, à l'image de notre passage sur Terre.

Si le Japon – et plus particulièrement son rapport à la nature – inspirent Miguel Chevalier, c'est également le cas d'un autre pays : le Mexique. Des terres de son enfance, on retrouve dans *Extra-Natural* toute l'exubérance mexicaine. Celle de la flore, d'abord, évoquant la végétation luxuriante de cette partie du monde. Celle de l'art, ensuite. Cette œuvre, avec ses dimensions monumentales et ses couleurs vibrantes qui explosent sur les murs, rappelle la fougue du muralisme mexicain. Ce mouvement artistique est né au début du XX^e siècle. Ses représentants habillent l'espace public d'immenses fresques qui évoquent des scènes de l'histoire du pays. Elles sont comme des histoires sans paroles, à destination de tous les citoyens mexicains. L'enfance de Miguel Chevalier a été marquée par le muralisme. On peut d'ailleurs y voir un hommage à travers sa création monumentale *Extra-Natural*. Interactive, elle réagit aux mouvements du public. Le dialogue entre la création et les visiteurs se tisse alors de manière intuitive. L'art se défait des discours théoriques. Désormais, il se vit et s'expérimente : l'observateur devient acteur.

● PISTES PÉDAGOGIQUES

① Nature recomposée

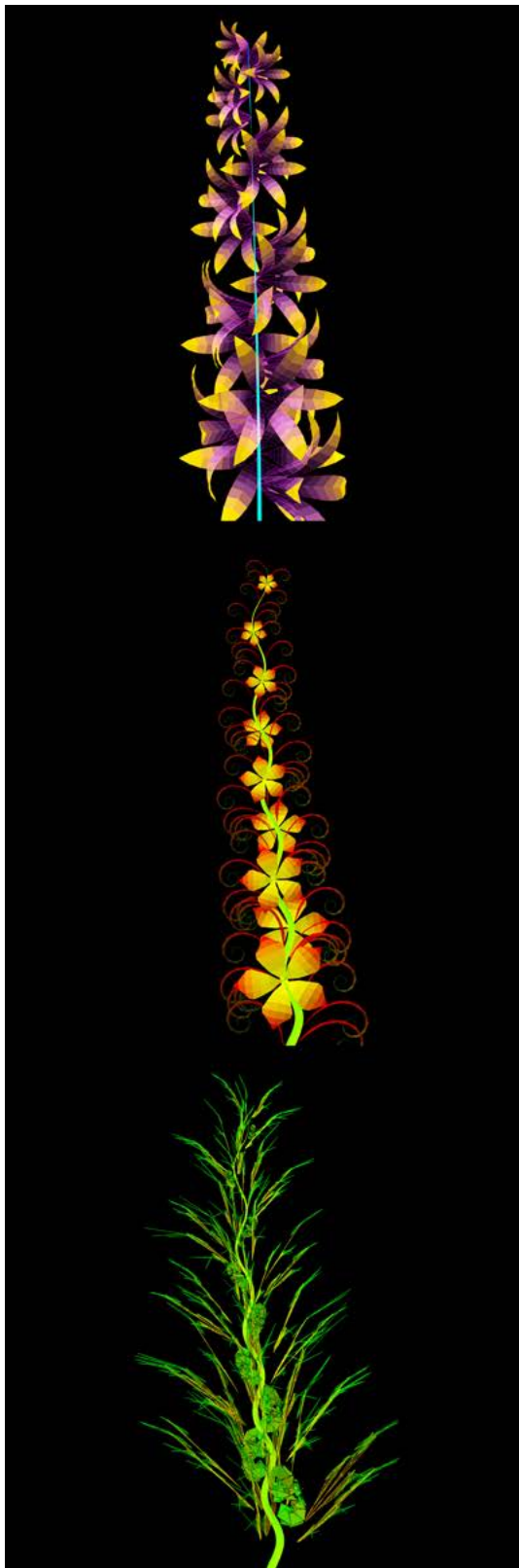
« De nombreux botanistes étudient la croissance de plantes et en font des simulations. Cela m'a donné l'idée d'imaginer des plantes qui n'existent pas, mais qui sont calquées sur ces formes de croissance que l'on retrouve dans la nature. »

Miguel Chevalier

Depuis l'enfance, Miguel Chevalier observe la nature. C'est d'abord au Mexique, pays dans lequel il grandit, qu'il découvre une flore luxuriante, qui flirte parfois avec une certaine étrangeté. Un séjour à Kyoto, au Japon, l'inspire également. Comme un contrepoint à l'exubérance des cactus et des autres plantes carnivores du continent américain, le jardin japonais s'inscrit dans une maîtrise et un contrôle absolus. Ces natures, radicalement différentes, constituent le terreau des installations de Miguel Chevalier.

Dans ses jardins extraordinaires, les formes complexes et les couleurs chatoyantes croissent. Elles sont opulentes et sélectionnées scrupuleusement. Ces plantes sont bien virtuelles, mais pas irréelles. En effet, les œuvres de Miguel Chevalier empruntent aux scientifiques leur méthode de travail. Bien que

ces espèces soient imaginaires, leur développement, plus ou moins long, se base sur de véritables données sur la botanique. Grâce à des logiciels, l'artiste simule la croissance, la prolifération puis la mort de ces fleurs inventées. Ces parterres 2.0 se métamorphosent sous nos yeux. Des métamorphoses sur lesquelles le public peut interférer : par exemple, dans l'exposition, la projection *Extra-Natural* fait évoluer un jardin imaginaire composé de fleurs sortant des classements botaniques, toutes plus colorées les unes que les autres. L'œuvre est interactive, c'est-à-dire qu'elle réagit au gré des mouvements des spectateurs grâce à des capteurs. Cette caractéristique permet, non seulement, de faire des visiteurs des acteurs de l'installation, mais aussi, de montrer l'impact de l'homme sur la nature.



James Cameron (né en 1954)

Le cinéaste canadien est un perfectionniste ! Depuis ses débuts, il imagine des intrigues mais aussi les mondes dans lesquels elles se déroulent. Et cela, dans les moindres détails. L'exemple le plus parlant ? Certainement la série de films *Avatar*. Si l'histoire a lieu sur une planète fictive appelée Pandora, Cameron, comme pour chacun de ses longs métrages, conçoit des créatures et une nature réalistes. Comment ? En se basant sur la science ! Il réfléchit à la place de Pandora dans l'univers et invente tout un écosystème qui, bien que dépaysant, respecte les lois de la physique. Quant à ses animaux, ils s'inspirent de la faune, actuelle ou disparue, de la Terre.

Yayoi Kusama (née en 1929)

L'artiste japonaise grandit entourée de plantes : ses parents possèdent une pépinière et vendent des graines. Par la suite, elle imagine des créations qui dialoguent avec la nature, tant dans le choix de leur lieu d'installation que dans leur aspect. Depuis les années 1950, la courge est un motif récurrent chez Kusama. Elle les multiplie, les coupe en morceau, les agrandit ou les métamorphose en formes dansantes. Si bien qu'il est difficile de dire s'il s'agit encore de légumes ou si ce sont de drôles de créatures anthropomorphes. Les règnes du vivant s'effacent. Kusama nous montre que tout est connecté.

Hicham Berrada (né en 1986)

Le plasticien franco-marocain Hicham Berrada met la science au service de l'art. Son but : étudier comment les formes se construisent dans la nature. Pour ce faire, il expérimente. Berrada a troqué toiles et pigments contre des métaux et des produits chimiques. En faisant varier différents paramètres tels que la lumière, la température ou les réactions entre différents matériaux, l'artiste génère une multitude de formes, mais aussi de couleurs, qui s'accumulent pour constituer de surprenants paysages, des mondes en soi – façonnés par la main de l'homme et les propriétés scientifiques.

② Art et hasard

« Aujourd'hui, on peut créer des formes de vie artificielle. J'ai appliqué ces recherches pour développer plusieurs œuvres sur le thème de la nature, différentes générations de plantes et des fleurs virtuelles capables de créer des jardins de lumière. Ces œuvres autogénératives se transforment au fur et à mesure du temps, ce qui ouvre des perspectives nouvelles, impossibles avec des médiums plus traditionnels. »

Miguel Chevalier

Tel un paysagiste, Miguel Chevalier choisit les graines qu'il plante dans ses jardins virtuels. Pour *Extra-Natural*, il en sélectionne 70, des délicates herbacées aux extraordinaires fleurs exotiques – qu'il a toutes nommées. Toutefois, comme dans la réalité, la nature finit par reprendre ses droits. Comment ? Tandis que certaines espèces naissent de manière aléatoire, d'autres évoluent et se croisent avec d'autres espèces pour en créer de nouvelles. Ces évolutions échappent totalement au contrôle de l'artiste. C'est le but ! L'art de Miguel Chevalier n'est pas une simple vidéo préenregistrée, c'est un art génératif.

Cela signifie que son devenir n'est pas connu à l'avance, même par son créateur. Lorsqu'il l'imagine, il laisse une part de hasard. Ainsi, l'œuvre, grâce à des calculs informatiques, finit par être autonome. Elle se métamorphose sans cesse, pourvu que personne n'éteigne l'ordinateur ! D'une heure à l'autre, voire d'un mois à l'autre, ce n'est jamais le même jardin. Plutôt magique, non ? Or, quand on y pense, la nature, la vraie, s'est créée, elle aussi, en intégrant une part d'aléatoire. Et le processus continue, pourvu qu'on la respecte et qu'on s'attache à l'observer attentivement.



© Extra-Natural, œuvre de réalité virtuelle générative et interactive. Logiciels : Cyrille Henry, Antoine Villaret.

Sol LeWitt (1928 - 2007)

Figure de l'art minimaliste et conceptuel, l'américain Sol LeWitt imagine en 1968 son premier *Wall Drawing*, un « dessin mural » en français. Particulièrement prolifique, il en réalisera plus de 1 200 au cours de sa carrière. Dans cette vaste entreprise, il n'est pas seul. C'est même tout le principe de ces *Wall Drawings* ! Si LeWitt conçoit le plan du dessin (il peut être écrit, oral ou dessiné), le travail est ensuite effectué par un dessinateur. Cet exécutant peut être l'artiste lui-même, ou quelqu'un d'autre. C'est là que le hasard intervient ! Le plan peut être compris et interprété différemment, selon les individus. Ainsi, le résultat n'est pas forcément conforme à ce que LeWitt a imaginé. Cela fait partie du jeu.

Vera Molnár (1924 - 2023)

Née en Hongrie, Vera Molnár vit et travaille à Paris durant l'essentiel de sa carrière. C'est dans la capitale française qu'elle construit un art rigoureux et géométrique, mûri d'un « soupçon de hasard ». Pionnière dans l'utilisation du codage informatique, elle fait de l'ordinateur un outil pour générer et combiner des formes qui répondent à des consignes bien précises : les siennes. En 1974, son mari François et elle conçoivent le « Molnart », un programme. Il permet de produire des compositions à partir d'un grand nombre de carrés. L'artiste y introduit un pourcentage de maladresse afin que le résultat soit « artificiellement » humain.

Dans le parc du centre d'art, l'une des 17 œuvres monumentales a été réalisée par Vera Molnár. Il s'agit des 2 cubes en M qui marque l'entrée du lieu !

③ Art et mouvement

« Vasarely a ouvert la voie sur le cinétisme, l'art optique. Il est de toute évidence un précurseur. Lui-même codifiait ses couleurs comme aujourd'hui dans Photoshop chaque couleur a une codification. »

Miguel Chevalier

Le mouvement est indissociable de l'art de Miguel Chevalier. Un mouvement qui prend des expressions multiples. Il y a, bien sûr, le mouvement inhérent à ces œuvres de réalité virtuelle. Là, sur les murs ou sur un écran, on assiste à l'éclosion puis à l'extinction de ces espèces 2.0. Les tiges émergent, les pétales se déploient, les pistils frémissent avant de se flétrir pour laisser la place à de nouvelles excroissances qui connaîtront le même cycle, chacune à son rythme.

Ces différentes phases se retrouvent également décomposées dans des créations telles que *Bella Donna*. L'installation est constituée de 12 sculptures en trois dimensions et de 12 impressions numériques qui résument le cycle de la vie de la fleur. Comme autant d'arrêts sur image, Miguel Chevalier nous raconte l'évolution d'une de ses *Fractal Flowers* et, ce faisant, toute la beauté évanescence de la nature et de la vie.

Enfin, le mouvement, dans l'art de Miguel Chevalier, c'est aussi celui né du dialogue avec les spectateurs. Grâce à des capteurs, ses végétaux réagissent aux déplacements du public, offrant ainsi une expérience interactive.

L'Op'Art

Aussi connu sous le nom « art cinétique », l'Op'art – l'Optical Art – entame son aventure en 1955. C'est à cette date que l'artiste d'origine hongroise, Victor Vasarely, propose à la galerie d'art parisienne Denise René d'organiser une exposition intitulée « Le Mouvement ». Car c'est bien là le principe de l'Op'Art : montrer des œuvres qui bougent, ou donnent l'illusion de le faire. Comment ? En jouant avec le fonctionnement de l'œil. Grâce à cette science, l'optique, les artistes conjuguent méthodiquement les formes et les couleurs. Leurs créations semblent soudainement enfler, onduler, tourner ou émerger de la toile.

L'un des artistes les plus importants de ce mouvement est Julio Le Parc, qui a exposé au centre d'art contemporain en 2021. Redécouvrez l'exposition à travers la [visite virtuelle](#) !

④ Fixer le temps qui passe

« 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. »

Miguel Chevalier

Les créations de Miguel Chevalier racontent la course du temps. Présentées en série, à l'instar de ses sculptures en impression 3D, ou à travers une installation vidéo, elles nous montrent l'évolution d'un végétal – imaginaire – de la floraison à l'extinction. Leur durée de vie et leur vitesse de croissance varient selon les espèces. Tantôt foisonnants, tantôt en sommeil, les jardins virtuels de l'artiste semblent se calquer sur un phénomène bien réel : le cycle des saisons. Un cycle accéléré, cependant : vie et mort se succèdent à un rythme effréné.

La lumière joue également un rôle primordial dans le travail de Miguel Chevalier. Elle donne naissance aux plantes. Ici, pas question de photosynthèse ! Toutefois, c'est bien la lumière qui matérialise la flore : elle permet de montrer ce qui est généré par ordinateur – un ensemble de calculs informatiques. Ces images, virtuelles, sans matérialité propre, inondent l'espace réel. L'art enveloppe le spectateur et change sa perception de l'endroit où il se trouve. Désormais, il ne fait qu'un avec l'œuvre.



© Extra-Natural / lenticulaire I, 2020. Lenticulaire - 152 x 103 cm. Œuvre unique.



Claude Monet (1840 - 1926)

Miguel Chevalier revendique une filiation avec l'une des figures majeures de l'impressionnisme : Claude Monet. Avec ses peintures en série, le peintre tente de saisir les variations lumineuses d'un même motif : meules, peupliers, cathédrale de Rouen, nymphéas ou Parlement de Londres se déclinent au gré des saisons et des heures. Chaque cycle montre l'évolution des ombres, de la clarté et des couleurs selon l'éclairage et les conditions météorologiques. Il permet aussi d'appréhender le passage du temps, qui se décline et s'étire, d'une toile à l'autre.

Bruce Nauman (né en 1941)

Sculptures, installations, photographies, dessins, vidéos, performances : l'artiste américain est un touche-à-tout ! Depuis plus de 50 ans, il explore toutes les expressions artistiques jusqu'à y intégrer du son, à l'instar de ses créations plus récentes. Ainsi, dans *Days*, des voix énoncent les jours de la semaine dans le désordre, questionnant notre perception du temps. Le temps, c'est également le thème qu'il explore dans *Mapping the Studio*. Cette vidéo montre, pendant plus de 5 heures son atelier au Nouveau-Mexique. Il l'a filmé 42 nuits sous plusieurs angles. Seule l'irruption d'une souris ou d'un chat vient perturber ces vues statiques.

Olafur Eliasson (né en 1967)

La lumière constitue un des axes de travail de cet artiste islando-danois. Il explore la façon avec laquelle la lumière nous affecte, physiquement, mentalement et socialement. Le spectateur, sa perception et son comportement font donc partie intégrante de ses œuvres ! C'est le cas par exemple de *The Weather Project*. Installée dans le hall de la Tate Modern, un musée londonien, cette création entend imiter un coucher de soleil permanent. Tout l'espace est baigné dans une intense lumière jaune. La réaction du public ne se fait pas attendre : les foules se déplacent pour profiter d'un bain de soleil, si artificiel soit-il.

ATELIERS PÉDAGOGIQUES

Pour chacun des niveaux scolaires, nous vous proposons des ateliers pédagogiques au Centre d'art contemporain de la Matmut – Daniel Havis. Afin que ce temps ait du sens et s'inscrive dans une demande de projet d'éducation artistique et culturelle, nous vous conseillons vivement de mener un travail avant et/ou après votre venue. À ces fins, vous trouverez également des pistes de réalisation en classe, en amont ou en aval de la visite.

MATERNELLE/PRIMAIRE - FAIRE FLEURIR LE MOUVEMENT

- **Avant la visite au centre d'art contemporain**, l'enseignant pourra évoquer, en des termes simples, le concept d'interactivité, la façon avec laquelle certaines créations de Miguel Chevalier s'adaptent et agissent en fonction des mouvements du public. La danse digitale sera également un axe qui pourra être discuté via des [extraits vidéo](#).
- **Au centre d'art contemporain**, les élèves, aidés de musique, seront encouragés à danser, ou à évoluer dans l'espace en expérimentant différents mouvements, afin d'interagir avec les fleurs de lumière de Miguel Chevalier. Ainsi, ils appréhenderont, in situ, comment leurs gestes impactent ce jardin virtuel. En cas de besoin, les ressources [Puzzle Danse](#) constitueront un support utile aux médiateurs pour suggérer des gestes spécifiques. Toutefois, la spontanéité sera encouragée!
- **De retour en classe**, l'enseignant pourra revenir sur cette expérience, ce que cela a inspiré aux élèves et élargir le propos, en s'intéressant, par exemple, à l'impact de l'Homme sur la nature.

MATERNELLE/PRIMAIRE - MON HERBIER

- **Avant la visite au centre d'art contemporain**, l'enseignant aura pu montrer une sélection d'œuvres de Miguel Chevalier et familiariser la classe avec le concept d'herbier.
- **Au centre d'art contemporain**, la classe collectera des végétaux dans le parc, si la météo le permet. Dans le cas contraire, des feuilles et des fleurs, ramassées en amont, seront mises à disposition. Ensuite, les élèves, aidés de gouache en stick, utiliseront ces végétaux comme pochoirs et empreintes afin de constituer un herbier coloré.
- **De retour en classe**, l'herbier pourra être complété grâce à des éléments récoltés lors d'autres sorties scolaires, ou sur le temps personnel.

COLLÈGE - PIXELS BOTANIQUES

- **Avant la visite au centre d'art contemporain**, l'enseignant étudiera un corpus d'œuvres de Miguel Chevalier. Nous lui proposons également de s'intéresser au pixel art. En guise de support, nous suggérons le numéro de la [revue DADA](#) sur le sujet.
- **Au centre d'art contemporain**, la classe sera amenée à collaborer afin de créer une œuvre collective : une fleur, réalisée en « pixels ». Ces compositions pixélisées seront, en fait, réalisées grâce à l'utilisation de feuilles à petits carreaux.
- **De retour en classe**, les élèves pourront former un véritable jardin pixel, en ajoutant à l'œuvre imaginée au centre d'art contemporain, d'autres créations.

ATELIERS PÉDAGOGIQUES

COLLÈGE/LYCÉE - JE ET J'EUX

- **Avant la visite au centre d'art contemporain**, l'enseignant pourra explorer la question du hasard dans l'art, à travers le travail de Miguel Chevalier, mais aussi de Sol LeWitt.
- **Au centre d'art contemporain**, la classe sera divisée en binômes. À tour de rôle, un enfant décrira une œuvre de Miguel Chevalier à son ou sa camarade, qui dessinera ce qui lui est détaillé.
- **De retour en classe**, les élèves seront encouragés à échanger autour de cette collaboration, ce que cela leur a inspiré, les éventuels problèmes de communication, l'intérêt d'un travail en duo, ce que cela a pu changer dans leur relation aux autres. Il sera également possible de recommencer ce jeu, en introduisant davantage de difficultés (introduire des mots tabous, réitérer l'exercice à quatre (la première personne décrit à la seconde, la seconde à la troisième, et la troisième à la quatrième qui, elle, dessine)).

COLLÈGE/LYCÉE - LE FRUIT DU HASARD

- **Avant la visite au centre d'art contemporain**, l'enseignant proposera d'étudier des œuvres de Miguel Chevalier, en s'intéressant plus particulièrement à l'impact du hasard dans sa création.
- **Au centre d'art contemporain**, les élèves travailleront par étape. Ils devront dessiner une œuvre de l'exposition tout en cheminant vers elle (et sans s'arrêter !). Ces croquis seront effectués à partir de trois endroits différents, à mesure qu'ils se rapprochent de la création de Miguel Chevalier.
- **En chemin vers la classe**, les élèves seront encouragés à poursuivre cette expérience, dessinant dans les transports puis en faisant appel à leur mémoire. Cela sera ensuite l'occasion d'observer et de comparer les différentes versions de leur travail.

POUR ALLER PLUS LOIN

OUVRAGES

Miguel Chevalier,
Couleurs Contemporaines/Bernard
Chauveau Édition, 2018

Fractal Flowers,
iMAL, 2009

Miguel Chevalier,
Monographik éditions, 2008

Miguel Chevalier,
Flammarion, 2000

SITES

Site de Miguel Chevalier
<https://www.miguel-chevalier.com/>

Dossier pédagogique du baccalauréat,
Miguel Chevalier, Nature et Artifice
[https://arts-plastiques.ac-normandie.fr/
Miguel-Chevalier](https://arts-plastiques.ac-normandie.fr/Miguel-Chevalier)

Dossier pédagogique,
Académie de Montpellier
[https://pedagogie.ac-montpellier.fr/
sites/default/files/2023-01/Miguel%20
Chevalier%20version%20ressource.pdf](https://pedagogie.ac-montpellier.fr/sites/default/files/2023-01/Miguel%20Chevalier%20version%20ressource.pdf)

Miguel Chevalier à la cathédrale de Rodez
Digital Supernova, un véritable ballet
cosmique, entretien entre Miguel Chevalier
et Pascal Pique
[https://assets.ctfassets.net/
fbgdsh01ydo0/KGA3xQGLUyKbdn3vA0JBk/
082bf844723429d17c38858320a4eef4/texte-
pascal-pique.pdf](https://assets.ctfassets.net/fbgdsh01ydo0/KGA3xQGLUyKbdn3vA0JBk/082bf844723429d17c38858320a4eef4/texte-pascal-pique.pdf)

« Miguel Chevalier : *Je suis comme un
réalisateur qui travaille avec une petite
équipe* », CNC
[https://www.cnc.fr/creation-numerique/
actualites/miguel-chevalier---je-suis-
comme-un-realisateur-qui-travaille-avec-
une-petite-equipe_902880](https://www.cnc.fr/creation-numerique/actualites/miguel-chevalier---je-suis-comme-un-realisateur-qui-travaille-avec-une-petite-equipe_902880)

« Le jardin extraordinaire du *Digital Paradise*
de Miguel Chevalier », Traits d'union
[https://www.traitdunionmag.com/le-jardin-
extraordinaire-du-digital-paradise-de-
miguel-chevalier/](https://www.traitdunionmag.com/le-jardin-extraordinaire-du-digital-paradise-de-miguel-chevalier/)

DOCUMENTAIRES

ET VIDÉOS

L'Atelier A, Miguel Chevalier, Arte
[https://www.arte.tv/fr/videos/064224-020-A/
miguel-chevalier/](https://www.arte.tv/fr/videos/064224-020-A/miguel-chevalier/)

Miguel Chevalier, « The imaginary of the
virtual worlds 2012-2015 », Claude Mossessian
<https://vimeo.com/141662364>

Miguel Chevalier, « Paradis Artificiels »,
Claude Mossessian
[https://www.youtube.com/
watch?v=OOM4_X0nqj4](https://www.youtube.com/watch?v=OOM4_X0nqj4)

AUTOUR DE L'EXPOSITION

Toutes les visites accompagnées sont gratuites et sur réservation sur matmutpourlesarts.fr.

Visites en famille (1 h)

Samedis 26 octobre, 23 novembre, 21 décembre 2024, 18 janvier 2025 à 16 h 30.

Visites commentées (1 h)

Samedis 9 novembre, 7 décembre 2024, 4 janvier, 25 janvier 2025 à 15 h.

Groupes et scolaires

La réservation est gratuite et obligatoire pour les visites, avec ou sans conférencier : formulaire sur matmutpourlesarts.fr. Les groupes sont admis tous les jours de la semaine pendant les horaires d'ouverture de la galerie.

Le Centre d'art contemporain de la Matmut - Daniel Havis accueille tous les publics notamment en situation de handicap. Tous ces espaces et ascenseurs sont adaptés aux personnes à mobilité réduite. Un ensemble d'activités adaptées aux attentes et besoins de chacun est proposé dans le cadre de visites ou d'ateliers de groupe (par exemple des visites en audiodescription).

Journal d'exposition

En téléchargement gratuit sur : matmutpourlesarts.fr.

Contenus pédagogiques rédigés par Clémence Simon, autrice et conceptrice d'outil pédagogique dans le domaine culturel.

ACTIVITÉS POUR LES SCOLAIRES

Le centre d'art contemporain accompagne les élèves, les adolescents et les enseignants dans leurs démarches de découverte, de sensibilisation, de préparation et de formation à l'art contemporain. Sa mission est de faire connaître et apprécier les richesses des expositions temporaires par le biais de visites et d'ateliers. Ces propositions gratuites s'adressent au jeune public en groupe, de l'école maternelle à l'enseignement supérieur et s'adaptent à toute demande spécifique.

Visites libres et gratuites

Du mercredi au vendredi de 13 h à 19 h et les samedis et dimanches de 10 h à 19 h.

Visites commentées et activités gratuites

Le centre d'art contemporain propose de découvrir les expositions temporaires en cours avec un conférencier qui anime ensuite un atelier.

Durée visite de l'exposition + atelier : 1h 30.

Possibilité d'accueillir 30 enfants par groupe (2 groupes maximum simultanément).

Réservation gratuite via le formulaire sur : matmutpourlesarts.fr.
(Activités > scolaires)

Réservation

La réservation est gratuite et obligatoire pour les visites en groupe, avec ou sans conférencier, sur matmutpourlesarts.fr.

Les visites commentées et ateliers sont possibles tous les jours de la semaine.



LE CENTRE D'ART CONTEMPORAIN DE LA MATMUT - DANIEL HAVIS



© A. Bertereau, agence Mona.

Libre d'accès et ouvert à tous, petits et grands, amateurs ou connaisseurs...

Le Centre d'art contemporain de la Matmut - Daniel Havis est un lieu dédié aux expositions temporaires d'artistes émergents et confirmés.

Le centre d'art contemporain ouvre au public en décembre 2011.

Cet édifice du XIX^e siècle est bâti sur l'ancien fief de Varengueville appartenant à l'abbaye de Jumièges et devient en 1887 la propriété de Gaston Le Breton (1845-1920), directeur des musées départementaux de Seine-Maritime (musée des antiquités, musée de la céramique et musée des beaux-arts de Rouen). Ce dernier fait raser le château, jugé trop en ruines,

et le reconstruit quasi à l'identique. Seul le petit pavillon (gloriette) de style Louis XIII est un témoignage de l'édifice d'origine. Après plusieurs années de travaux de 1891 à 1898, des peintres, sculpteurs, musiciens et compositeurs s'y retrouvent.

Au rythme des saisons, dans le parc de 6 hectares, se dessine une rencontre entre art et paysage (arboretum, jardin japonais, roseraie). La galerie de 500 m² est dédiée aux expositions temporaires, aux ateliers pour enfants, aux visites libres et guidées. Inscrite sur le fronton du château, la devise *Omnia pro arte* (« *Tout pour l'art* ») est plus que jamais vivante grâce à l'action du Groupe Matmut.

Exposition à venir

- Karen Knorr : 8 février - 1^{er} juin 2025
- Fabien Merelle : 14 juin - 5 octobre 2025
- Brice Maré (installation dans la charreterie du parc) : 26 avril - 21 septembre 2025
- Sophie Kuijken : 18 octobre 2025 - 1^{er} février 2026

INFORMATIONS PRATIQUES

Centre d'art contemporain de la Matmut - Daniel Havis

425, rue du Château
76480 Saint-Pierre-de-Varengville
+33 (0)2 35 05 61 73

contact@matmutpourlesarts.fr

matmutpourlesarts.fr

📍 [matmutpourlesarts_centredart](#)

L'exposition est ouverte du 19 octobre 2024
au 26 janvier 2025.

Entrée libre et gratuite.

Lundi	Fermé
Mardi	Fermé
Mercredi	13 h - 19 h
Jeudi	13 h - 19 h
Vendredi	13 h - 19 h
Samedi	10 h - 19 h
Dimanche	10 h - 19 h

Parc en accès libre de 8 h à 19 h.

La galerie et le parc sont fermés les jours fériés.

Parkings voiture et vélo à l'entrée du parc.

Accueil des personnes à mobilité réduite.



À 20 minutes de Rouen, par l'A150 :
vers Barentin, sortie La Vaupalière,
direction Duclair.

En bus, ligne 26 : départ Rouen, Mont-Riboudet
(Arrêt St-Pierre-de-Varengville - Salle des fêtes).

