

POWER PIXELS 2013

Exposition

Thursday 19 September 2013 (All day) to Sunday 15 December 2013 (All day)

▾ [Presentation](#)

MIGUEL CHEVALIER
POWER PIXELS 2013

Artiste numérique 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.

Son oeuvre, expérimentale et pluridisciplinaire, prend ses sources dans l'histoire de l'art dont il reformule les données essentielles. Son travail aborde les logiques induites par l'ordinateur, telles que l'hybridation, la générativité, l'interactivité, la mise en réseau. 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.

L'exposition Power Pixels 2013 s'inscrit dans la lignée de ces recherches et propose un univers poétique à partir de modèles informatiques composés de fractals ou bien encore d'algorithmes. Dans les espaces d'exposition, trois installations de réalité virtuelle sont présentées dans leur version 2013 : les « Pixels Flowers », les « Méta-cités » et les « Nuage Fractal » proposent ainsi des univers génératifs en mouvement et en transformation perpétuelle. Ces environnements se prolongent par une série d'oeuvres fixes, tirages photographiques, caissons lumineux, mais aussi des sculptures réalisées avec les nouvelles imprimantes 3D. C'est une nouvelle forme de production qui permet de matérialiser l'univers de Miguel Chevalier composé de pixels et participe à l'élaboration d'une esthétique du virtuel.

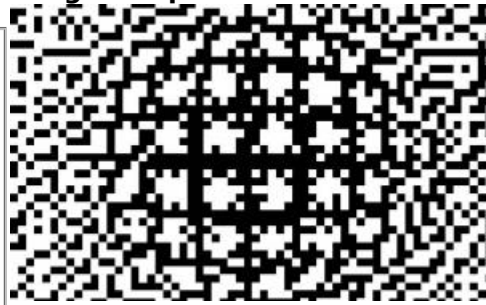
INTERVIEW DE MIGUEL CHEVALIER

Power Pixels 2013 au CDA, en quelques mots, c'est quoi ?

L'exposition Power Pixels 2013 abordera à travers la présentation de différentes créations de réalité virtuelle inédites, trois thèmes récurrents dans mon travail : la relation entre nature et artifice, les métaterritoires et les flux et les réseaux. En complément de ces installations, une série d'oeuvres fixes, sous forme de tirages photographiques, de caissons lumineux et de sculptures réalisées avec les nouvelles imprimantes 3D, viennent enrichir cette exposition. Dans Nature et Artifice, « L'Origine du Monde 2013 » est une Installation de réalité virtuelle générative projetée sur une sphère gonflable. « L'origine du Monde 2013 » s'inspire de la biologie, des automates cellulaires et des micro-organismes. Des cellules mi-organiques, mi-

[Réserver](#) ^[3]

Images de présentation:



[4]

pixels, se multiplient en abondance, se divisent, fusionnent dans un rythme tantôt lent, tantôt rapide sur la surface de la sphère. Les courbes sinueuses qui ondulent sur cette sphère, renouent avec les années 70, créent des expériences visuelles inédites, proche des « Paradis artificiels ». Deux différentes graines virtuelles de la série des « Fractal Flowers », intitulées « Pixacantha Baudelairis » et « Lilus Arythmeticus » sont présentées sur deux écrans plasma. Ces deux fleurs sont de véritables tableaux vivants qui se génèrent à l'infini. Ces fleurs de différentes couleurs, dévoilent des formes poussées à l'extrême de leur géométrisation, évoluant aux frontières de l'univers minéral, animal ou robotique. Au regard de ces deux graines virtuelles, sont présentées deux sculptures qui matérialisent ces deux graines virtuelles grâce à une imprimante 3D. Dans la série des méta-territoires, sera présenté « Méta-cités 2013 ». « Méta-cités 2013 » est une installation interactive projetée. C'est une ville virtuelle constituée de bâtiments filaires qui défilent sous nos yeux. Cette ville se développe de manière matricielle et se transforme perpétuellement. « Méta-cités » est en quelque sorte un générateur d'utopies urbaines, une architecture du cyberspace. Enfin, dans la série des flux et des réseaux est présentée « La Table des convivialités 2013 ». C'est une installation de réalité virtuelle générative et interactive projetée sur la table Oxymore prêtée par Roche Bobois. Différents tableaux graphiques constitués de pixels se succède aléatoirement et forme une vague qui ondule sur la surface en bois de cette table. Cet univers fluide interagit lorsque les visiteurs caressent cette table, qui forme des univers cinétiques multiples.

Qu'apportent les technologies numériques à votre travail ? Quel rôle leur donnez-vous ?

Les technologies numériques me permettent de créer des oeuvres génératives et interactives. Ces oeuvres ne sont plus dans l'ordre du fini, ne sont jamais totalement achevées et toujours en devenir. Ce ne sont pas des créations en boucle comme dans une vidéo mais un monde qui à sa propre vie comme les « Fractal Flowers ». L'art est un reflet de la société dans laquelle nous vivons. A chaque époque les artistes ont été en phase avec le monde dans lequel ils ont évolué en s'emparant des outils et des moyens de leur temps. Le réel et le virtuel s'interpénètrent en permanence. Il a donc toujours été évident pour moi de travailler à partir de ces outils technologiques et de voir comment l'on peut créer des univers poétiques, régénérer de nouvelles idées et développer une écriture en phase avec notre époque et l'art contemporain.

— ▶ Distribution / Credits —

— ▶ Bonus —

Source URL: <https://www.cda95.fr/en/node/891>

Links

- [1] <http://www.valdoise.fr/>
- [2] <http://www.forumsirius.fr/orion/cda.phtml?seance=2672>
- [3] <http://www.forumsirius.fr/orion/cda.phtml?seance=2689>
- [4] https://www.cda95.fr/sites/centredesarts-v2/files/styles/large/public/media/ouverture%20de%20saison_0.jpg?itok=A2sPjCHg