

LA BASE sous-marine

_dossier de presse

BORDEAUX
culture

DIGITAL ABYSSES Miguel Chevalier

**DU 9 mars au 20 mai 2018
Vernissage le 8 mars à 18h30**

L'artiste bénéficie du soutien de
DACYL
EDITIONS ARCA
THE DESK - art contemporain
VOXELS PRODUCTIONS
en collaboration avec
SURFRIDER FOUNDATION EUROPE



EPSON
EXCEED YOUR VISION

#SDBX365
AVEC LE SOUTIEN DE
LA SEMAINE DIGITALE

BORDEAUX
MÉTROPOLE

00_SOMMAIRE

01_EXPOSITION DIGITAL ABYSES	p03
02_PARCOURS DE L'EXPOSITION	p04
03_L'ARTISTE	p11
04_LE LIEU	p12
05_RELATIONS PRESSE	p14

01_ EXPOSITION DIGITAL ABYSSES

_ Du 9 mars au 20 mai 2018, Miguel Chevalier investit les espaces de la Base sous-marine de Bordeaux avec *Digital Abysses*. Cette exposition, la plus importante réalisée par l'artiste à ce jour, présente sur 3 500 m², plus de 10 installations monumentales dont 8 numériques configurées à l'échelle du lieu, ainsi qu'un cabinet de curiosités de plus 40 œuvres de différents formats (sculptures, tableaux en résine Dacryl, en découpe laser, boîtes lumineuses...) .

_ Inspiré par les grands fonds marins qui occupent les deux tiers de la planète, l'artiste, pionnier de l'art virtuel et numérique, poursuit son exploration de la nature à travers le thème de la faune et de la flore sous-marine (algues, plancton, radiolaires, coraux...). Il explore sur un mode poétique et métaphorique la question du lien entre nature et artifice qui aujourd'hui coexistent et s'enrichissent mutuellement.

_ L'exposition *Digital Abysses* entre en résonance avec le lieu, à la fois minéral, aquatique et végétal. Elle crée la surprise au fil d'une déambulation entre rêve et réalité où les visiteurs sont immergés dans un univers étrange, empreint de mystères, à l'image des grands fonds marins, en grande partie inexplorés qui représentent un territoire extraordinaire pour l'imagination.

_ L'exposition explore à travers le thème des Abysses, notre relation avec le vivant, visible ou invisible. Questionnant la notion de vie artificielle, les différentes installations et œuvres interpellent sur la fragilité de ces écosystèmes et sur une biodiversité à préserver. L'exposition cherche à recréer les conditions d'une symbiose entre l'homme et cette nature aquatique réinventée.

« Le propos n'est pas de faire l'illustration de la mémoire de ce lieu, mais d'en faire le point de départ d'une nouvelle histoire inspirée des grands fonds marins : les abysses »

M. CHEVALIER

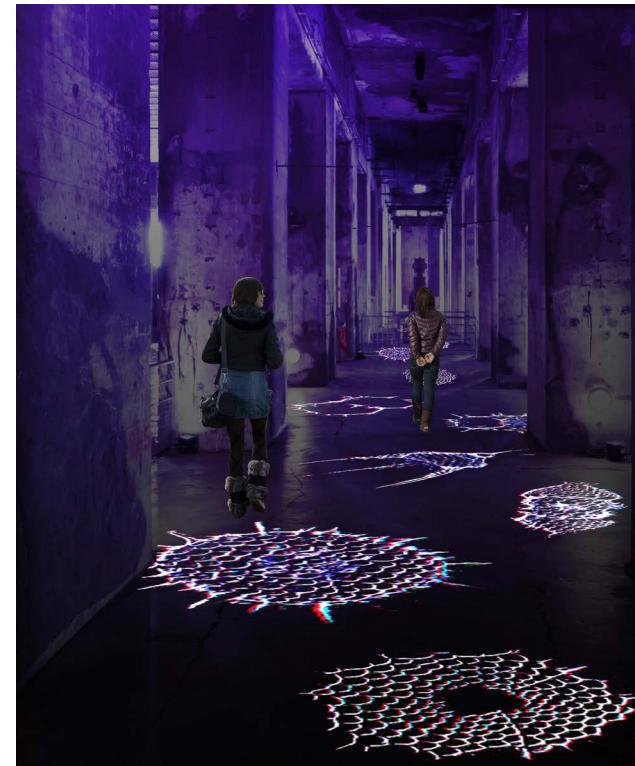
02_ PARCOURS DE L'EXPOSITION

01_RADIOLAIRES 2018

50 m x 3 m

Installée dans l'entrée de la Base sous-marine, cette création lumineuse a pour point de départ l'observation du plancton animal microscopique, les radiolaires.

Miguel Chevalier transpose ici la géométrie de ces formes extraordinaires dans l'univers numérique. Au sol, sur la longueur du couloir sont projetés des radiolaires luminescents qui plongent dans les fonds de l'océan.



02_ATLANTIDE 2015

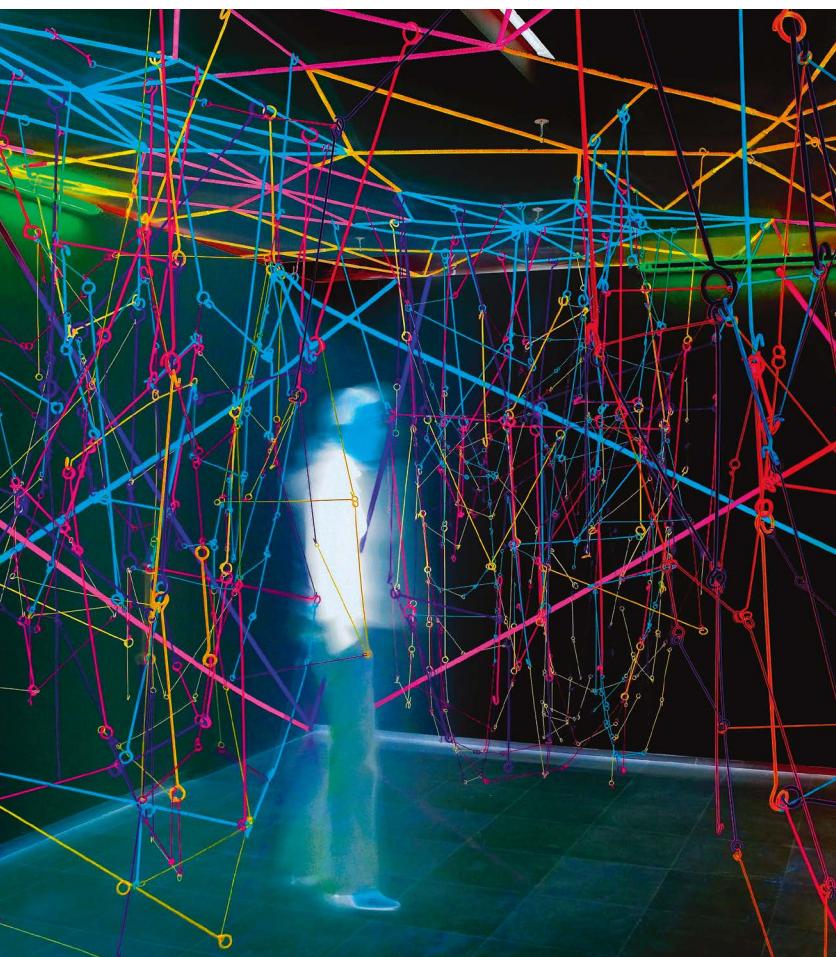
Toile imprimée, 20 m X 8 m

Cette oeuvre monumentale évoque l'Atlantide, île entre fiction et réalité, qui aurait été engloutie lors de la protohistoire. Ce grand format renvoie à l'architecture de béton de la Base sous-marine et provoque un sentiment d'infini, qui attire dans les profondeurs inconnues.

03_CABINETS DE CURIOSITÉS 2018

Miguel Chevalier revisite le cabinet de curiosités du XVII^e et XVIII^e siècles, et propose 4 différents cabinets de curiosités contemporain composés de sculptures réalisées par impression 3D, vidéos, impressions numériques, tableaux en résine Dacryl, gravures et découpes laser... Ces œuvres s'inspirent de la faune et la flore sous-marine, plus particulièrement des coraux, des méduses, du plancton animal microscopique, tels que les radiolaires.

Ces œuvres luminescentes, plongées dans l'obscurité, entre réalité et fiction, mettent en scène une sorte de carnet de voyage imaginaire. Ces « merveilles » en tous genres, provoque ici surprise, fascination et méditation sur un monde recréé de toutes pièces.



04_FORêt DE KELP 2018

14 m x 11 m

Aussi légère qu'aérienne, cette immense installation est suspendue au plafond telle une jungle d'algues de kelp luminescentes. Réalisée à partir d'un assemblage de 1 500 micro structures fluo imbriquées les unes aux autres et éclairées aux ultraviolets, elle surgit de l'obscurité tel un rhizome de lumière.

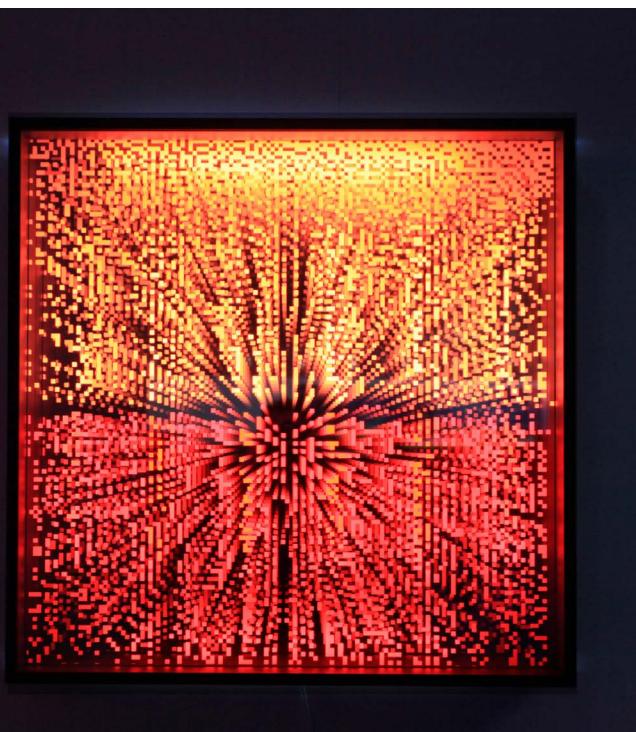
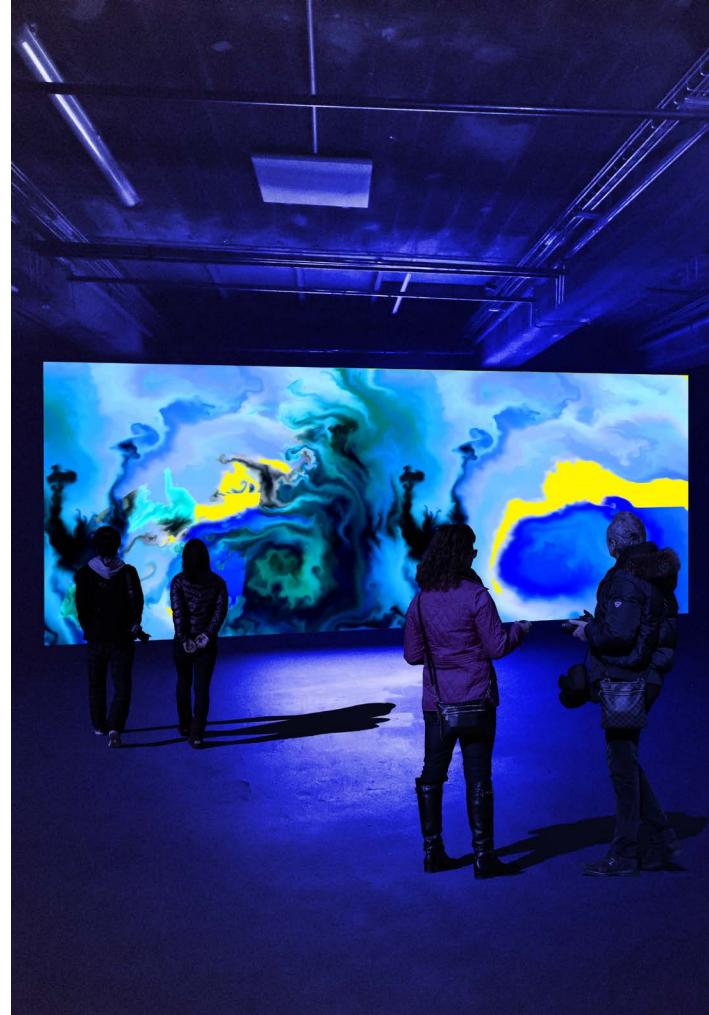
05_PIXELS LIQUIDES 2018

Installation de réalité virtuelle générative et interactive
9 m x 2,90 m
Logiciels : Cyrille Henry et Antoine Villeret

Pour cette installation de réalité virtuelle, l'artiste propose une peinture dynamique générative et interactive. L'œuvre représente un univers liquide ou gazeux qui évoque les flux dégagés par les monts hydrothermaux (formations géologiques de cheminées dans les profondeurs des mers).

Le déplacement du spectateur crée une traînée de couleur sombre qui se mélange et fuse avec l'œuvre avant de s'effacer lentement jusqu'au prochain passage d'un visiteur.

Pixels Liquides 2018 s'inspire de la peinture gestuelle des années 50 où les artistes faisaient corps avec leur toile, ici ce sont les visiteurs qui font corps avec l'écran.



06_PIXELS INFINI 2008 - 2010

Le parcours de l'exposition est ponctué d'œuvres lumineuses en 2D qui invitent le visiteur à plonger dans l'univers infini de la lumière.

Ces œuvres se composent de différentes trames de pixels mises en abîme par un double miroir sans teint. A l'inverse des recherches menées dans les années 60 par des artistes comme Alain Jacquet ou Roy Lichtenstein, Miguel Chevalier développe ici une écriture non plus fondée sur l'agrandissement d'une trame de points offset, mais sur une trame de pixels. Il s'agit d'une approche spécifique de l'art numérique où le pixel devient l'élément de base tel une iconographie de notre société du 21^e siècle.

07 ATTRACTEURS ETRANGES 2018

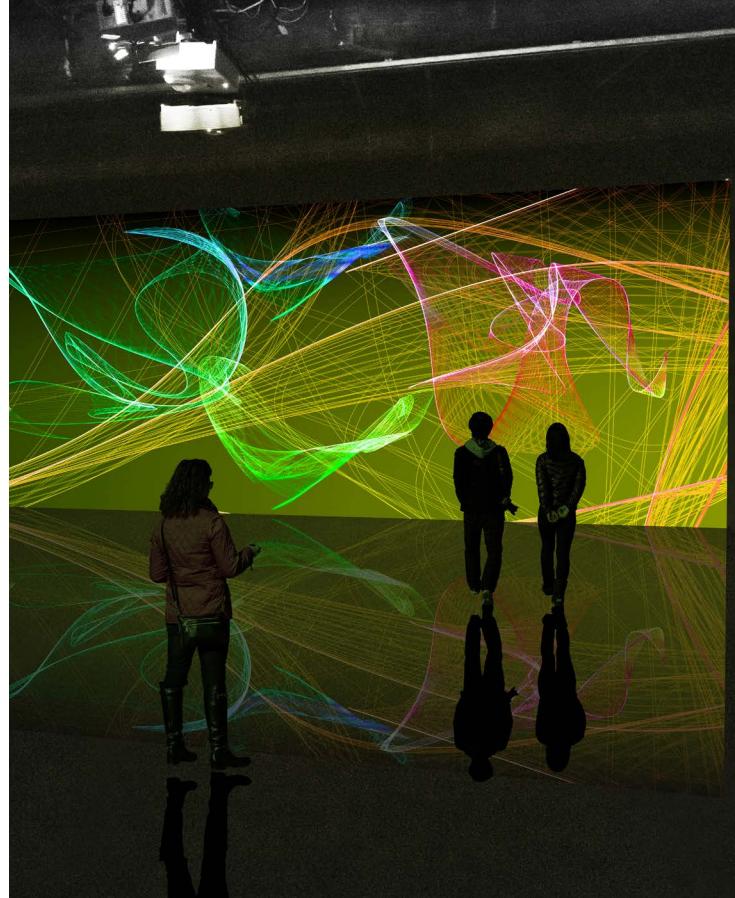
Installation de réalité virtuelle générative et interactive

6,90 m x 2,90 m

Logiciels : Cyrille Henry et Antoine Villeret

Installation de réalité virtuelle générative et interactive, *Attracteurs Etranges* est composée de volutes de couleurs captant le mouvement des visiteurs. Ces derniers viennent perturber et parasiter les courbes dansantes de l'oeuvre qui se reflètent au sol tel un miroir d'eau.

Ces formes fluides évoquent la légèreté des algues et des méduses bioluminescentes qui flottent dans l'eau. Le temps semble suspendu.



08 L'ORIGINE DU MONDE 2018

Installation de réalité virtuelle générative et interactive

12 m x 5 m

Logiciels : Cyrille Henry et Antoine Villeret

Cette installation s'inspire de la biologie, des micro-organismes marins et des automates cellulaires. Les déplacements des visiteurs créent des perturbations, des ondulations, dans la trajectoire de ces cellules. Les courbes sinuées qui ondulent, renouent avec les influences psychédéliques des années 70 et perturbent les sens tel les vertiges des profondeurs.

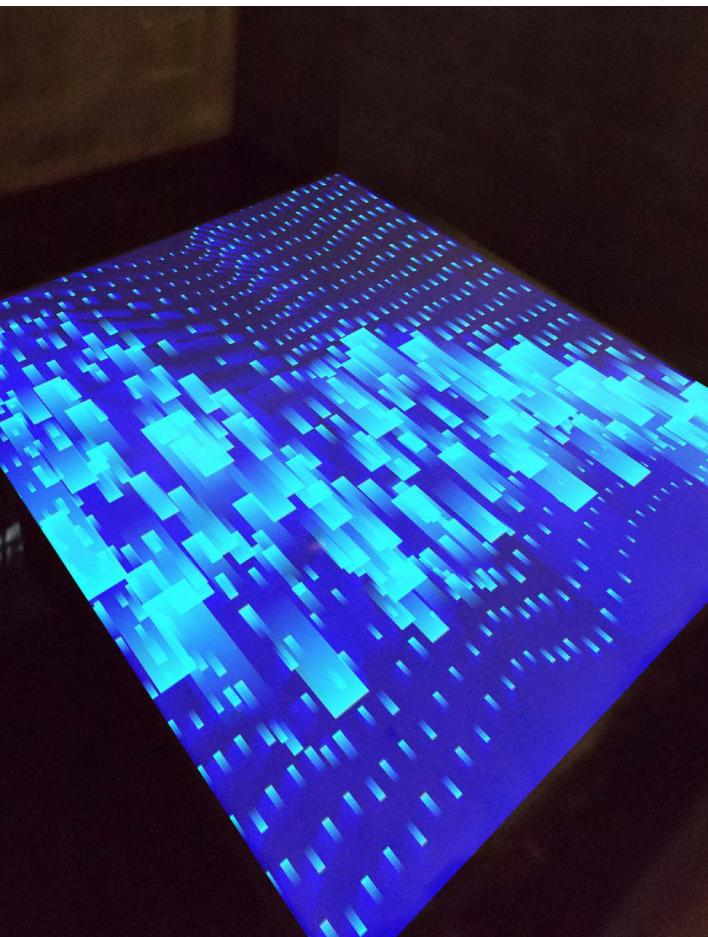




09 PARTICULES BINAIRES 2018

21 m x 19 m x 10 m

Cette installation se compose de 1 et de 0 chromés, gonflés à l'hélium flottant dans l'espace. Ces deux chiffres sont la représentation symbolique de deux états logiques de l'intimité du fonctionnement de la machine-ordinateur. Ces signes gèrent des milliards de données, trament notre environnement et constituent cette nébuleuse qu'on appelle l'information.



10 LA VAGUE DES PIXELS 2018

Installation de réalité virtuelle générative

4,50 m x 3 m

Logiciels : Cyrille Henry et Antoine Villeret

Cette projection est une succession aléatoire de différents tableaux graphiques multicolores composés de milliers de motifs en référence au monde numérique. Trames de pixels, symboles graphiques liés au digital (claviers d'ordinateur, USB, ON/OFF, clef USB...) composent une vague au mouvements plus ou moins lent. Cet univers fluide de flux et reflux perturbe les perceptions des visiteurs en créant une sensation d'un fond aquatique fluide vivant projeté sur ce socle de béton immergé dans l'eau.

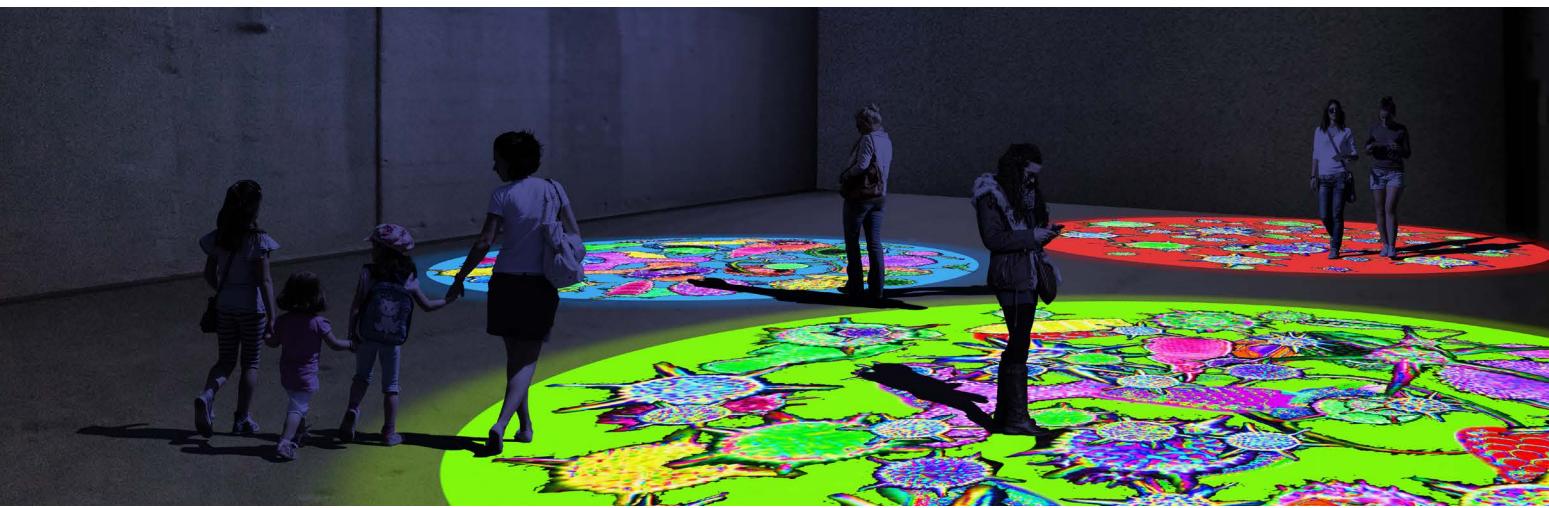
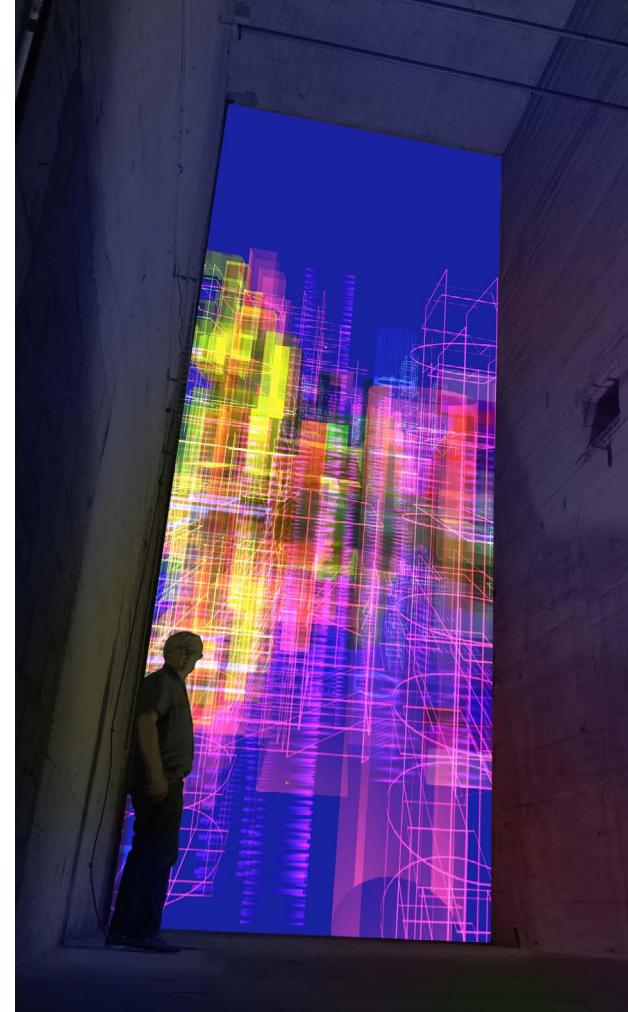
11 NOUVELLE ATLANTIDE 2018

Installation de réalité virtuelle générative et interactive
3,60 m x 9,50 m
Logiciel : Claude Micheli

Cette installation représente une ville imaginaire engloutie par les flots. Les bâtiments filaires qui la constituent se transforment perpétuellement et défilent sans début ni fin.

Nouvelle Atlantide télescope les époques et projette le visiteur dans une architecture du cyberespace qui n'est plus qu'un immense réseau, impossible à parcourir et à connaître en totalité.

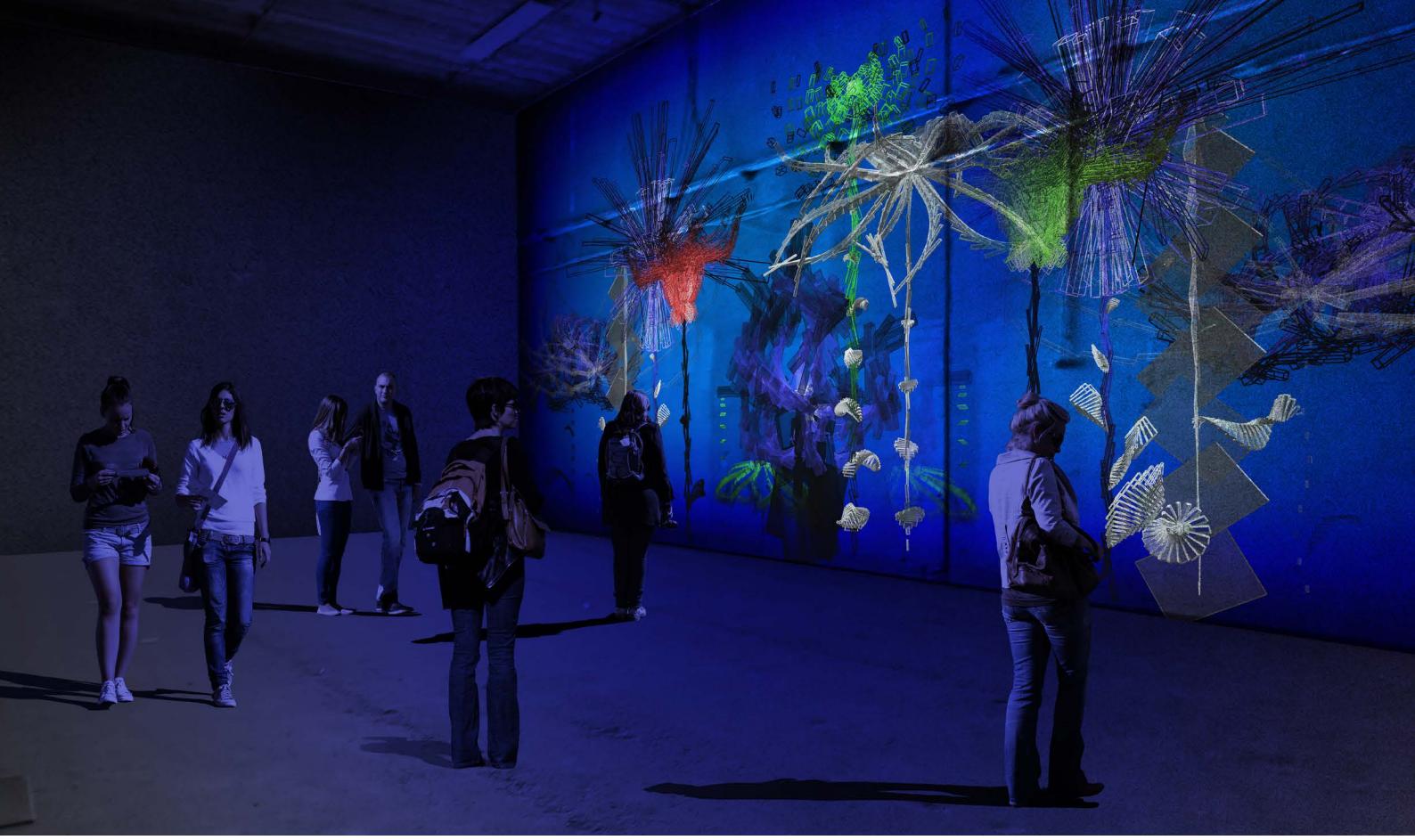
Par le biais d'une interface via un iPad, le visiteur peut explorer différentes « villes », se déplacer de gauche à droite, de haut en bas. Entre fiction et réalité, cette œuvre invite à lire et à vivre la ville autrement grâce à un imaginaire sans limites.



12 DIGITAL ABYSSES 2018

Musique : Michel Redolfi
Installation de réalité virtuelle générative et interactive
3 x 6 m de diamètre
Logiciel : Claude Micheli

Digital Abysses est une série de projections au sol telles des bulles d'eau. A la surface de ces tapis de lumière se développent en temps réel différents organismes virtuels - radiolaires, protistes, plancton... - qui réagissent aux déplacements des visiteurs comme pour insister sur l'action de l'homme sur la nature. Cette installation plonge les visiteurs dans un univers intriguant, amplifiée par la musique du compositeur Michel Redolfi.



13 *FRACTAL SEAWEEDS 2018*

Installation de réalité virtuelle générative et interactive

12 m x 8 m

Logiciels : Cyrille Henry et Antoine Villeret

Cette installation s'inspire de la faune et flore sous-marine, telles que les algues, les anémones. Des plantes aquatiques et des coraux géants de différentes couleurs et formes se génèrent aléatoirement à l'infini, et s'épanouissent avant de disparaître sous les yeux des visiteurs. Véritables "fleurs des mers", elles dévoilent des formes géométriques poussées à l'extrême.

Cet univers aquatique intriguant réagit au passage du visiteur quand il se déplace, créant un étrange et mystérieux dialogue avec lui.

03_L'ARTISTE

MIGUEL CHEVALIER est né en 1959 à Mexico. Il vit et travaille à Paris.

Depuis 1978, il utilise l'informatique comme moyen d'expression dans le champ des arts plastiques. Il s'est imposé internationalement comme l'un des pionniers de l'art virtuel et du numérique. Son oeuvre, expérimentale et pluridisciplinaire, prend ses sources dans l'histoire de l'art dont il reformule les données essentielles.

Son travail aborde la question de l'immatérialité dans l'art, ainsi que les logiques induites par l'ordinateur, tels 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, la transposition de motifs issus de l'art islamique dans le monde numérique. Les images qu'il nous livre interrogent perpétuellement notre relation au monde.

L'artiste aborde des questions connexes aux thématiques de Surfrider Foundation Europe dont il s'est rapproché afin de mûrir ses réflexions. En effet, tous deux souhaitent sensibiliser le public sur l'environnement par le vecteur de l'art.

Miguel Chevalier réalise de nombreuses expositions dans des musées, centres d'art et galeries du monde entier et également des projets dans l'espace public et architectural.



ACTUALITÉ DE L'ARTISTE EN 2018

Artistes & Robots
Exposition collective
Galeries nationales du Grand Palais (France)

Du 5 avril au 9 juillet 2018

AI Musica
Exposition collective
Philharmonie de Paris (France)
Du 6 avril au 19 août 2018

Ubiquity 1, 2018
Exposition personnelle, The Mayor Gallery, Londres (UK)
Du 12 avril au 1er juin 2018

Ubiquity 2, 2018
Exposition personnelle, Galerie Wilmotte, Londres (UK)
Du 13 avril au 15 juin 2018

Fleurs de musée
Exposition collective organisée avec le Musée Ingres, Médiathèque de Montauban (France)
Du 18 mai au 8 décembre 2018

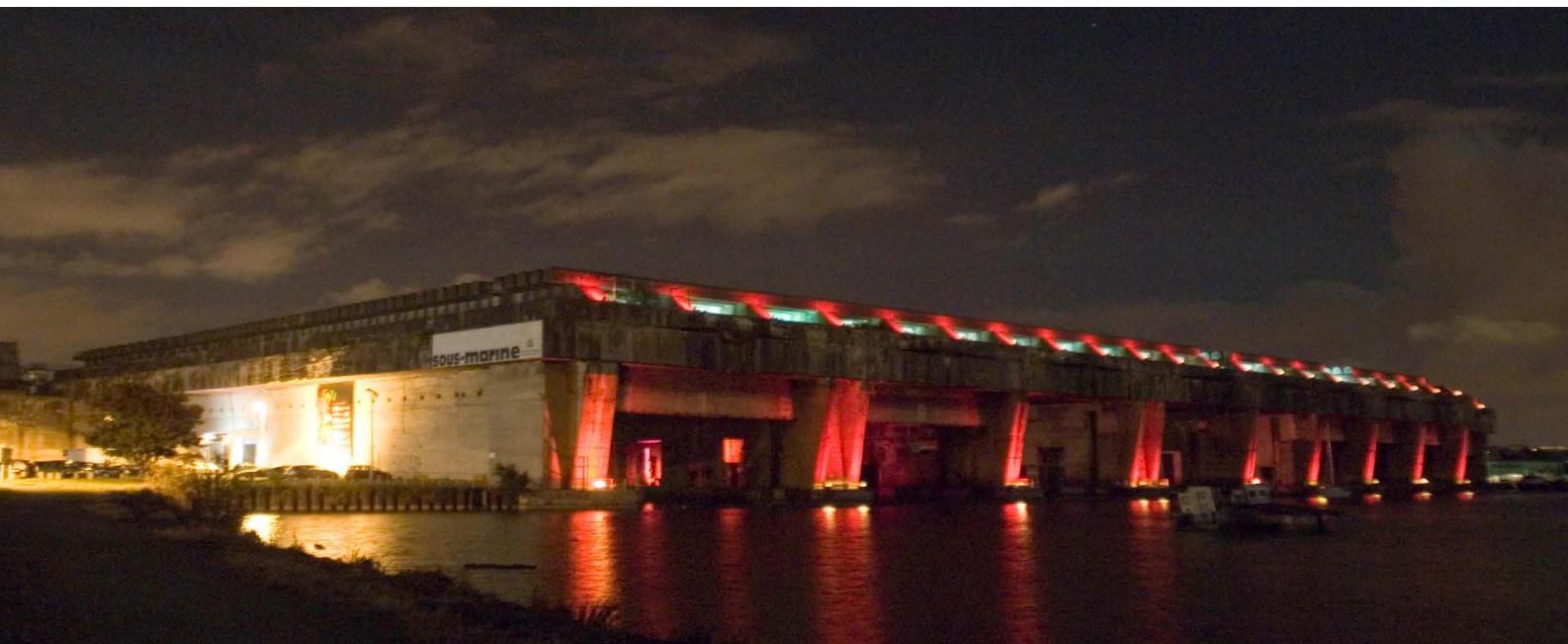
www.miguel-chevalier.com

L'artiste bénéficie du soutien :
Dacryl, The Desk - art contemporain,
Editions Arcay, Voxels Productions

En collaboration avec



04 _ LE LIEU



_ La Base sous-marine de Bordeaux est l'une des cinq bases construites sur le littoral atlantique français par les forces d'occupation allemande pendant la Seconde Guerre mondiale. Constituée d'un bloc de béton armé de 245 mètres de long sur 162 mètres de large et 20 mètres de haut, son édification a nécessité pas moins de 600 000 m³ de béton.

_ Symbole du quartier des Bassins à flot, ce gigantesque bunker est aujourd'hui un espace d'exposition atypique, géré par la ville de Bordeaux. Reconnu au niveau local, national et international le lieu est très apprécié du public, et visité chaque année par plus de 70 000 personnes.

_ Parmi les nombreuses expositions qu'elle a accueilli, Georges Rousse en 2014, JR en 2016 et Daniel Firman en 2017.

_ La Base sous-marine renforce la place du numérique dans sa programmation artistique, avec une exposition majeure d'art numérique chaque année et une expérience de visite repensée de manière plus participative en lien avec les réseaux sociaux.

LA BASE SOUS-MARINE

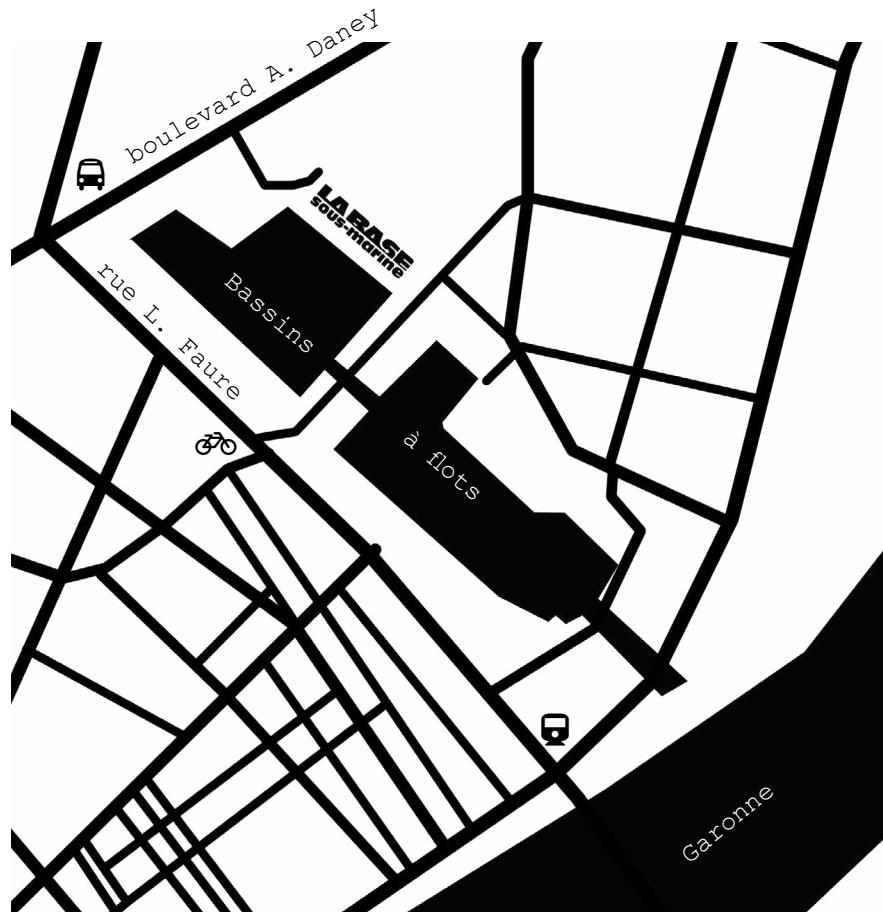
Boulevard Alfred Daney - 33 300 Bordeaux

Tél. : 05 56 11 11 50

Email : base-sous-marine@mairie-bordeaux.fr

Facebook : [Base sous-marine de Bordeaux](#)

Instagram : [bsm bordeaux officiel](#)



HORAIRES

Ouvert du mardi au dimanche de 13h30 à 19h lors des expositions.

Fermé les lundis et jours fériés.

ACCÈS ET TRANSPORTS

Tram B : arrêt La Cité du vin

Vélo V3 : station Lucien Faure

Bus : arrêt Latule liane 9 et 32

Espace de parking gratuit sur site

TARIFS

Plein tarif : 5 euros

Tarif réduit : 3 euros

Entrée gratuite tous les 1^{ers} dimanches du mois, juillet et août exceptés.

05_RELATIONS PRESSE

BASE SOUS-MARINE

Programmation

Sabrina Daniel-Calonne

T. 05 24 57 53 05 / P. 06 33 83 49 41

s.daniel-calonne@mairie-bordeaux.fr

Cheffe de projet

Adélaïde Sieber

T. 05 56 11 11 50 / P. 06 48 80 69 35

a.sieber@mairie-bordeaux.fr

Communication

Mathias Moureaux

T. 05 24 57 53 03 / P. 06 43 09 36 13

m.moureaux@mairie-bordeaux.fr

MAIRIE DE BORDEAUX

Service presse

Maryvonne Fruauff

T. 05 56 10 20 46

m.fruauff@mairie-bordeaux.fr

Nicolas Corne

T. 05 56 10 21 73

n.corne@mairie-bordeaux.fr

L'artiste bénéficie du soutien de
DACYRL
EDITIONS ARCA
THE DESK - art contemporain
VOXELS PRODUCTIONS
en collaboration avec
SURFRIDER FOUNDATION EUROPE



EPSON[®]
EXCEED YOUR VISION

#SDBX365
AVEC LE SOUTIEN DE LA SEMAINE DIGITALE

