Fiche pour un personnage par Milla ZAOUI TG6

Fiche réalisée par Corinne Bourdenet Vicaire, enseignante en arts plastiques, 2019

Période historique
- ☐ De la préhistoire au IX° siècle
- ☐ Du IX° à la fin du XVII° siècle
- ☐ Les XVIII° et XIX° siècles
- ☑ Du XX° siècle à nos jours

Nom et prénom Miguel CHEVALIER

Date naissance-mort 22 avril 1959 - ?

Domaine(s) artistique(s) Arts du visuel

Son portrait

Quelle est son activité ?
La liste propose des exemples mais vous pouvez aussi en inscrire d'autres

Artiste numérique/virtuel

Nationalité Français

Formation ou études Diplôme beaux-arts, Diplôme arts décoratifs

Pourquoi est-il célèbre ?

Miguel Chevalier est un pionner de l'art numérique, en effet, ayant commencé en 1970 avant que l'art numérique soit reconnu et accepté. Il a crée de nombreuses installations artistiques innovantes, ses œuvres sont immersives et interactives, permettant aux spectateurs de participer dans l'expérience artistique. Les thèmes sont contemporains avec l'homme et la technologie mais aussi la nature dans le digital ce qui permet des expositions internationales avec un sujet concernant tout le monde.

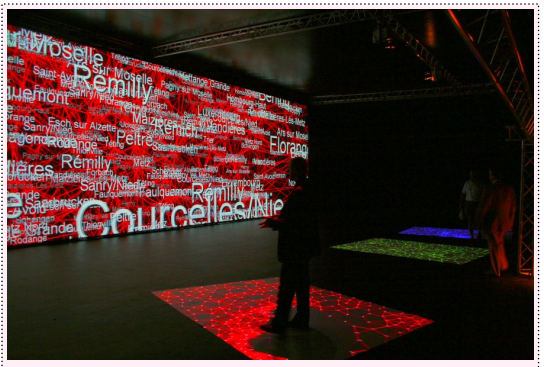
Insère **un** visuel (formats acceptés : jpg, bmp, png et certains gif).

Flower Power, 2023 (Rabat, Maroc)
Installation de réalité virtuelle générative et interactive
4 parterres de fleurs numérique projetées au sol, elles sont de couleurs, tailles et formes différentes avec des cycles de vie allant de leurs éclosions à leurs morts. Un jardin qui se développe à l'infini.
Les capteurs infra rouge détectent les visiteurs, lors de leurs déplacement, les fleurs s'écartent.

Détails sur le visuel ci-contre :
(reproduction d'oeuvre, autre visuel)

Avec quelle(s) autre(s) personne(s) pourriez-vous faire un lien ? Expliquez pourquoi.

Claude MONET (1840 - 1926), fascination commune pour la nature et de l'innovation artistique (tous les deux pionners de mouvements différents)
Georges SEURAT (1859 - 1891), similarité dans les thèmes de la couleur et de la technologie(théorie optique et science de la couleur)
Andy WARHOL (1928 - 1987), explorations de questions culturelles et sociales dans leurs art + réaction aux changement technologique de leur époque



Insère **un** visuel (formats acceptés : jpg, bmp, png et certains gif).

CROSSBORDERS, 2007 (Metz, France)
Installation de réalité virtuelle générative et interactive
Couches d'images réelles et virtuelles en 2D et 3D avec une "nouvelle géographie" où les frontières disparaissent pour laisser les déplacements. L'artiste explore toutes les couches de cette carte invisible des réseaux, des plus anciennes aux plus récentes. Le visiteur peut modifier l'environnement visuel et musical à volonté au gré de ses actions.

Détails sur le visuel ci-contre :
(reproduction d'oeuvre, autre visuel)

Commentaires personnels :

Ses œuvres me font toujours penser au mouvement Vaporwave des années 2010 d'une certaine manière, même si les deux sont différents. C'est la partie esthétique, et non musicale, de ce mouvement qui me vient en tête par rapport aux œuvres de Miguel CHEVALIER, c'est un style purement numérique et qui est née de l'internet lui-même. Un exemple de l'esthétique est la couverture de Floral Shoppe par Macintosh Plus. (En lien se trouve la page wikipédia en anglais, plus précise sur le mouvement que la page française)

Lien https://en.wikipedia.org/wiki/Vaporwave#Wider_popularity

Suivre le lien

Enregistrer la fiche