

Période historique ☐ De la préhistoire au IX^e siècle ☐ Du IX^e à la fin du XVII^e siècle ☐ Les XVIII^e et XIX^e siècles ☒ Du XX^e siècle à nos jours

Domaine(s) artistique(s)

Arts du visuel

Artiste
Auteur

Miguel CHEVALIER

Son portrait

Titre de
l'oeuvre

Sur-Natures, Paradis artificiel

Date de
création

2004

Format ;
Taille ; Durée

2x(7,60x3m)

Lieu de
conservation,
d'exposition,
de représentationFrac Picardie à Amiens (depuis
2016)Quelle est la nature de cette
oeuvre ? La liste propose des exemples, il
est aussi possible d'en inscrire d'autres

Installation

Pourquoi est-ce une oeuvre célèbre ?

Il s'agit d'une des oeuvres pionnières dans l'art du numérique avec son changement constant d'aspect, ce qui fait que cette oeuvre offre une possibilité de visite différente. Elle offre aussi à son public une participation influente. Grâce aux mouvements et aux interactions des spectateurs, l'oeuvre évolue et change avec eux.

Techniques

utilisation du numérique, de logiciel et de codage.

Avec quelle(s) autre(s) oeuvre(s) pourriez-vous faire un lien ?

Expliquez pourquoi.

"The obliteration Room" de Yayoi KUSAMA, il s'agit d'une installation où le spectateur peut rentrer dans une pièce blanche. Cette salle contient des plaques de gommettes de couleurs que le spectateur peut placer où bon lui semble permettant donc de colorer cette salle blanche. L'oeuvre évolue donc elle aussi avec l'intervention du spectateur.

Commentaires personnels :

Le principe d'une oeuvre interactive est très plaisante en général. Le fait que le spectateur est un impact sur l'oeuvre et que celle-ci change en fonction des mouvements de ce dernier permet d'avoir une visite assez ludique. Avec cette oeuvre, les spectateurs peuvent profiter de l'oeuvre tout en s'amusant avec celle-ci.

Lien

Suivre le lien

Enregistrer la fiche



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