

Art et ordinateur : 50 ans après

Florence de Mèredieu, *Art et nouvelles technologies. Art vidéo, art numérique*, Paris, Larousse (2003), 240 pages

Martine Rouleau

Volume 48, Number 192, Fall 2003

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/52769ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La Société La Vie des Arts

ISSN

0042-5435 (print)

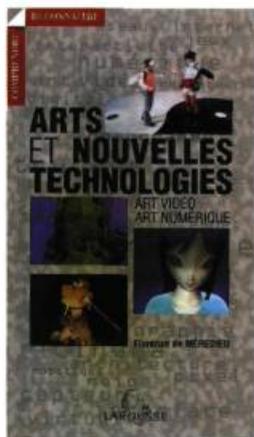
1923-3183 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Rouleau, M. (2003). Review of [Art et ordinateur : 50 ans après / Florence de Mèredieu, *Art et nouvelles technologies. Art vidéo, art numérique*, Paris, Larousse (2003), 240 pages]. *Vie des arts*, 48(192), 80–80.

Art et ordinateur: 50 ans après



Quand Larousse consacre un nouvel ouvrage de référence à un phénomène ou un courant en arts visuels, c'est qu'il est bien ancré dans l'encyclopédie culturelle occidentale. Ainsi, l'art vidéo et numérique, qui a trouvé sa place dans les musées et les universités depuis plus de trois décennies, semble gagner en accessibilité malgré le caractère intangible et obscur que certains lui prêtent encore. À la suite des ouvrages pionniers, comme *Art et ordinateur* d'Abraham Moles, dont les analyses

ont rapidement été dépassées par la progression fulgurante des outils informatiques, le choix des publications accessibles au grand public a pris une certaine expansion. Arts et nouvelles technologies. Art vidéo, art numérique propose un inventaire des modes de production accompagné d'une suite de critiques et d'examen des possibilités d'avenir des formes d'expression numériques.

Remontant aux origines de l'informatique, l'auteure, Florence de Mèredieu, situe les premiers balbutiements de l'art par ordinateur et de l'art vidéo dans des problématiques qui étaient de prime abord de l'ordre de la gestion des informations et de la communication. La récupération de ces technologies par le milieu artistique correspond donc au moment de leur commercialisation à l'intention du marché des consommateurs. Le lecteur apprend, par exemple, dans le chapitre intitulé *Le temps des pionniers*, que la première œuvre issue de cette technologie est une création (1952) alliant un tube à rayons cathodiques et une calculatrice analogique évidemment fort

éloignée des sites Web interactifs et de l'imagerie numérique actuelle. Dans le même chapitre, à la suite de cet exposé historique, sont présentés les courants (Fluxus, art holographique, Copy Art, installation) et certains artistes qui ont contribué à l'avènement de l'art vidéo: Nicolas Shöffler, Vera Molnar, Joseph Beuys, Nam June Paik, Wolf Vostell, Vito Acconci, Michael Snow, Bruce Nauman, Marina Abramovic, Thierry Kuntzel, Fabrizio Plessi.

Bâties sur le même modèle, suivent six autres parties: *Le développement de l'art vidéo*, *L'imagerie numérique*, *Images hybrides et art multimédia*, *Environnements interactifs et mondes virtuels*, *Les nouvelles technologies dans le champ des différents arts*, *Mutations artistiques et champ social*. Sous leur thématique respective, elles abordent des questions relatives à leur contexte historique (contraintes techniques, résistances sociales, etc.) et proposent des profils d'artistes dont l'œuvre se singularise: Jean-Charles Blais, Eduardo Kac, Bill Viola, Gary Hill, Tony Oursier.

Les informations sont parfois confinées sur une double page où se côtoient donc le corps du texte avec ses titres et intertitres, des citations, des reproductions d'œuvres, des schémas et des éléments de glossaire présentés en marge. Bien que ces éléments ne soient pas superflus, surtout pour un lecteur néophyte, le résultat est parfois si lourd qu'il entrave la fluidité de la lecture du texte.

Panorama assez représentatif quoique fort général des principales tendances de l'art vidéo et de l'art numérique, l'ouvrage de Florence de Mèredieu balise peut-être la voie à des essais qui proposeront des analyses et des critiques plus soutenues.

Martine Rouleau

ARTS ET NOUVELLES TECHNOLOGIES.
ART VIDÉO, ART NUMÉRIQUE
FLORENCE DE MÈREDIEU
PARIS, LAROUSSE (2003)
240 PAGES



Artistes Sculpteurs

BORDENAVE, Laurent
BRUNET, Claire
ÉMOND, Jean-Louis
GRÉGOIRE, Aniclès
HAZANAVICIUS, Claude
KING, Roger A.
MICHAUD, Violette
NIKOV, Vasil
PENSERINI, Francesca
ST-PIERRE, Yves

Artistes Peintres

BRESSAN, Pauline
BRUCE, Lynda
CONNOLLY, Reynald
DESCLEZ, Henri
FABLO
GAGIC, Paticia Karen
GÉRARD, Robert
GEVREY, Stéphanie
GOULET, Hélène
HUGUET-DAVID, Lilyanne
JEGALIAN, Paul
KROO, Kathryn-Gabinet
LOTH, Cédric
NADEAU, Marie-Christine
NERODI
RAMSAY, Sharon
RAY, Peter G.
SCHIRMER, André
THÉBERGE, Claude
VELIKOVA, Svetla

Studio 261
galerie d'art

261, rue St-Jacques O.
Montréal (Québec) H2Y 1M6
Tél. : (514) 845-0261

www.studio261.ca

