

--> See the **erratum** for this article

Les beaux-arts numériques The Digital Fine Arts

Hervé Fischer

Number 92, Summer 2010

Arts médiatiques, sculpture et installation
Mediatic Arts, Sculpture & Installation

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/63033ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Fischer, H. (2010). Les beaux-arts numériques / The Digital Fine Arts. *Espace Sculpture*, (92), 22–27.

Les beaux-arts numériques *The Digital Fine Arts*

Hervé FISCHER

On oppose sans cesse aujourd'hui les beaux-arts et les arts numériques, renvoyant les uns à leur matérialité jugée obsolète, pour valoriser le monopole artistique que revendiquent désormais les autres au nom de leur virtualité. Voilà un binarisme ingénu. Il est vrai que les artistes des beaux-arts et ceux des arts numériques se sont jetés l'anathème les uns aux autres dès l'émergence des nouvelles technologies. Il n'y a pas eu d'armistice. Ils ne se parlent plus aujourd'hui.

Bien entendu, les univers artistiques sont étroitement liés aux matières et aux technologies utilisées. C'est vrai pour les gravures sur bois et les peintures à l'huile, ou pour la sculpture de marbre en comparaison du fer. Et aujourd'hui, ce sont les technologies numériques qui nous ouvrent des mondes. Nous y découvrons de nouveaux imaginaires, une sensibilité futuriste et une esthétique événementielle. L'holographie aussi, encore si peu connue et mal perçue, démontre une puissance fascinante de création que l'avenir légitimera. Cela dit, pourquoi devrait-on rejeter les uns au nom des autres? Au nom d'une querelle redondante entre les anciens et les modernes.

Alors que l'avant-garde des années 1970, promue par des galeries d'initiés, s'était coupée du grand public, les technologies numériques semblent, il est vrai, réconcilier l'art et la classe moyenne. Du moins élargissent-elles l'accès populaire aux arts, anciens et nouveaux. Les arts numériques ont tendance, selon la logique même de leurs technologies, à rejoindre la culture de masse, dans la foulée de l'appropriation publique du Web et du développement des industries du divertissement. Mais au-delà des retrouvailles arts/société sous le signe des nouveaux médias, je rêve aujourd'hui aussi d'une autre réconciliation, celle des « beaux-arts numériques », même si c'est encore une position publique intenable.

We are constantly opposing the fine arts and the digital arts, relegating the former to their obsolete materiality, in order to valorize the artistic monopoly of the latter now claimed in the name of their virtuality. This is indeed an ingenuous binarism. It is true that ever since new technologies emerged, artists from the fine arts camp and those from the digital side have cursed one another. There has been no truce. They are still not on speaking terms.

Of course, art worlds are closely linked to the materials and technologies they use. This is true for wood engravings and oil paintings, as well as for marble in comparison to metal sculptures. And today, digital technology is opening up new worlds. There we discover new imaginative universes, a futurist sensibility and an event-based aesthetic. Holography as well, still little known and under appreciated, presents a fascinating creative power that posterity will surely recognize. That being said, why should one be rejected in the name of the other? This all appears to be an unnecessary repetition of the quarrel between the Ancients and the Moderns.

Unlike the avant-garde of the 1970s, who under the influence of insider galleries was cut off from the general public, digital technologies seem to truly reconcile art and the middle class. At the very least, they are widening popular access to the arts, both old and new. In the wake of the public appropriation of the Internet and the development of the entertainment industries, the digital arts — due to their technology's inherent logic — tend to reach mass culture. But beyond the arts/society reunion new media makes possible, I now also dream of another reconciliation: that of the “digital fine arts,” even if this is still an untenable public position.



Georges DYENS, *Big bang II*, 1986.
Détail. Hologsculpture: œuvre multidisciplinaire préprogrammée, durée du cycle : 4 min. 28 sec. /Detail.
Hologsculpture: multidisciplinary pre-programmed work, cycle duration: 4 min. 28 sec. Programmation : Martin Pelletier. Musique : Marcelle Deschênes. Exposée à Montréal à *Images du futur* en 1986, puis à New York, Munich, Reims/Exhibited in Montréal at *Images du futur* in 1986, and subsequently in New York, Munich, Reims. Photo : avec l'aimable autorisation de l'artiste/courtesy of the artist.

MATÉRIALITÉ ET VIRTUALITÉ

Au premier abord, il faut bien l'admettre, leurs différences paraissent irréconciliables. Il existe en outre actuellement un étrange débat artistique entre matérialité et virtualité. Les arts numériques, qui recherchent souvent la *vérisimilitude* de la réalité dont ils conçoivent des simulacres, semblent avoir relégué dans l'archaïsme toute matérialité de l'œuvre. Ainsi seraient excommuniées les œuvres traditionnelles, qui exposent leurs supports matériels tels que du métal, de la pierre et *a fortiori* de la peinture pour créer une expérience esthétique. Les œuvres médiatiques se doivent d'être dématérialisées, de dissimuler leurs outils informatiques et de n'exposer que des espaces virtuels. On devrait oublier que Brancusi attachait autant d'importance au socle qu'à la sculpture, ou que Vostell traitait sculpturalement le téléviseur qu'il incluait dans son installation pour en dénoncer le pouvoir. Il serait même devenu désuet de recourir à des démarches hybrides, telles celles de Nam June Paik ou de Georges Dyens, et de façon générale les sculptures, les installations vidéos et les holosculptures qui s'attachent à lier esthétiquement les deux apparitions, matérielle et virtuelle, concourant à la constitution de l'œuvre.

Que signifie donc l'attitude des arts numériques dans cette opposition vindicative qu'ils déclarent entre matérialité et virtualité ? Ce point de vue est d'autant plus étonnant qu'une peinture peut éventuellement éveiller beaucoup plus de spiritualité qu'une immersion harnachée dans un monde virtuel, même en trois dimensions et interactif. Il y a autant d'interactivité potentielle dans une peinture que dans une œuvre numérique ; beaucoup plus en cas de chef-d'œuvre, tant l'interactivité en art est mentale et non pas instrumentale ou ludique. Il peut y avoir beaucoup plus de virtualité potentielle dans une sculpture de marbre que dans une œuvre numérique, tant on peut susciter une émotion plus forte, avec moins de moyens. Je dirai, en prenant le concept de virtualité dans son sens fort, qu'il y a souvent beaucoup plus de virtualité dans notre expérience esthétique au regard d'une peinture ou d'une sculpture, que de l'autre côté d'un écran d'ordinateur. La virtualité *écranique* a, en réalité (*sic*), de grandes limites ; non seulement celles de son cadre de plastique et de son clavier, mais aussi eu égard à l'imaginaire qu'elle évoque. Il peut y avoir beaucoup plus de multisensorialité dans une gravure que dans une œuvre multimédia affublée de consoles, caques ou capteurs de mouvements. Plus on ajoute, moins on suggère ; plus on rend visible, moins on évoque. Ce principe de base de l'expression artistique se retourne contre celui qui emploie les grands moyens et force le simulacre. Au théâtre, il n'est pas bon de crier dans un décor photographique en couleurs haute résolution.

MYTHANALYSE

Du point de vue mythanalytique, il est clair que ce fantasme invoque une opposition de valeurs entre la matière et la lumière, entre le monde d'ici-bas et l'ailleurs immatériel doté d'une supériorité mentale évocatrice d'une transcendance. Ainsi se poursuit sous le signe du numérique le vieux débat entre le monde profane et le divin. Nous redécouvrons des attitudes, des langages fondamentaux de l'art, expressifs d'une réaction pérenne de l'homme face à l'univers où il s'étonne d'exister, s'exalte devant sa magie ou tombe en extase devant le virtuel qui évoque pour lui l'immatérialité de l'esprit, voire de Dieu. Voilà qui illustre la première des lois paradoxales du numérique que j'ai formulées dans *Le choc du numérique* : « La régression de la psyché est inversement proportionnelle au progrès de la puissance technologique. Le numérique est un psychotrope technologique ¹. » Plusieurs artistes en ont fait le thème de leur création, telle Diana Domingues, au Brésil, qui crée des installations évoquant la magie afro-indienne primitive (*SNAKES* et *Terrarium*). Immersion dans des grottes virtuelles (*Caves*), évocation, invocation, contrôle à distance, apparitions, métamorphoses, morphings, effets spéciaux sans effort : les algorithmes semblent avoir une puissance magique et les interfaces, les consoles de jeu, les écrans tactiles, les capteurs de mouvement, réveiller des forces mystérieuses.

Il ne faut jamais oublier que les arts viennent de la magie et de la

MATERIALITY AND VIRTUALITY

At first glance, one must concede that their differences appear to be irreconcilable. Besides, a strange artistic debate between materiality and virtuality is currently underway. The digital arts, which often look for the *verisimilitude* of reality and so create simulations, appear to have declared the artwork's materiality to be archaic in all instances. Traditional works, which create an aesthetic experience by revealing their material support such as metal, stone and *a fortiori* paint, are thus banished. It is incumbent that media works be dematerialized, that they conceal their computer infrastructure and exhibit only virtual spaces. One is supposed to forget that Brancusi considered the pedestal to be as important as the sculpture, or that Vostell sculpturally rendered the TV set, which he included in his installation in order to denounce its power. It seems that this obsolescence applies even to hybrid approaches such as those by Nam June Paik, or Georges Dyens, and generally speaking, sculptures, videos installations and holographic sculptures that aim to aesthetically yoke the two manifestations—material and virtual—that jointly constitute a work.

What then is the meaning of the digital arts' attitude, of this vindictive opposition they establish between materiality and virtuality? This point of view is all the more surprising when one considers that a painting can eventually evoke far more spirituality than a rigged out immersion in a virtual world, even if it is in 3D and interactive. There is as much potential interactivity in a painting as in a digital work; far more in the case of a masterpiece, for interactivity in art is mental and not instrumental or game-based. There may be far more potential virtuality in a marble sculpture than in a digital work, since stronger feelings can be aroused with less means. I would say, in taking the concept of virtuality in the full sense of the term, that there is often far more virtuality in the aesthetic experience we derive from gazing at a painting or sculpture, than from beholding the other side of a computer screen. *Screen-based* virtuality, in reality (*sic*), has great limits; not only those of its plastic frame and keyboard, but also in regard to the imagination it evokes. There may be far more multi-sensoriality in an engraving than in a multimedia work decked out with consoles, headsets or motion sensors. The more one adds, the less one suggests; the more you make visible, the less you evoke. This basic principle of artistic expression turns against those who use great means and force the simulacrum. In theatre, one would be ill advised to shout in a full colour, high-resolution photographic décor.

MYTHANALYSES

From a mythanalytical point of view, it is clear that this fantasy invokes an opposition between the values of matter and light, between this world and an immaterial elsewhere endowed with a mental superiority of a transcendent order. The old debate between the profane and divine worlds thus continues under the guise of the digital. One rediscovers the attitudes and fundamental languages of art that express humankind's perennial reaction to a universe where he/she is astonished to exist, is exalted before its magic, or enters into a trance before the virtual, which in his/her eyes evokes the immateriality of the spiritual, or even God. This is an illustration of the first of the paradoxical laws of the digital that I formulated in *Le choc du numérique* : "The psyche's regression is inversely proportional to the progress of technological power. The digital is a powerful technological psychotropic." Several artists have made this the theme of their work, for instance the Brazilian artist Diana Domingues, who creates installations that evoke primitive Afro-Indian magic (*SNAKES* and *Terrarium*). Here one is immersed in virtual caves (*Caves*), consisting of an evocation/invocation filled with remote controlled actions, apparitions, metamorphosis, morphings and effortless special effects: the algorithms appear to have a magic power, and the interfaces, game consoles, touch screens and motion sensors seem to awaken mysterious forces.

One must never forget that the arts originated in magic and religion. They are part of a sacred tradition, even if many modern artists have practiced an iconoclasm of the most provocative sort (is this not more

religion. Ils sont de tradition sacrée, même si beaucoup d'artistes modernes ont pratiqué l'iconoclasme le plus provocateur (n'est-ce pas d'ailleurs une preuve de plus de leur nature archaïque qui s'est maintenue?). Mais la prétendue supériorité que revendiquent de ce fait les arts numériques semble ignorer la tradition iconique sacrée de la peinture, de la sculpture et même de l'architecture, comme si seuls les vitraux existaient dans les églises.

TOUT ART EST ICONIQUE

En fait, ces œuvres dites les unes matérielles et les autres virtuelles sont très proches, et c'est une erreur que de les opposer. Il est nécessaire aujourd'hui d'instaurer un dialogue entre elles. Et je crois avoir quelque légitimité à le mettre en œuvre, après avoir appartenu à la paroisse des champions des arts numériques dans les années 1980, lorsque j'ai fondé, avec Ginette Major, la Cité des arts et des nouvelles technologies de Montréal, et organisé les expositions *Images du futur* pendant dix années, avant de retourner à la peinture au tournant du siècle. Les arts numériques, tout en explorant leurs propres spécificités, ne diffèrent pas autant qu'on a tenu à l'affirmer quant aux questions artistiques fondamentales, celles de notre rapport au monde, de notre sensibilité, de la souffrance, de la beauté, qui s'imposent toujours à nous avec les mêmes exigences que jadis, quelle que soit l'évolution sociologique, technologique et culturelle où elles s'inscrivent. Les arts demeurent iconiques, qu'ils soient matériels ou virtuels, cinématographiques ou numériques, aussi interactifs ou immersifs qu'ils puissent prétendre être. Comment pourrait-il en être autrement? Comment pourrait-on autrement suivre le mouvement d'une séquence d'images? J'attends encore celui qui pourra me montrer une image qui ne soit pas iconique.

PROMÉTHÉE ET PROTÉE

L'utopie de l'œuvre numérique totale, qui hante les arts numériques sous le signe de la convergence technologique, est certes fascinante, mais souvent décevante dans ses effets. L'*Arte Povera* peut avoir beaucoup plus de force expressive qu'une œuvre multimédia. Ce n'est pas le nombre de technologies utilisées, ni leur complexité ni leur puissance technologique qui font l'artiste, ni le crayon, ni l'ordinateur; ce n'est pas davantage la matière—terre, marbre, pigments ou pixels. C'est son image du monde, sa *Weltanschauung*, qui implique des choix technologiques. Une photo en couleurs n'est pas plus artistique qu'une photo en noir et blanc, bien au contraire souvent. Nous nous en tenons trop fréquemment à cette idée fautive de l'accumulation des moyens, selon laquelle le multimédia impliquerait implicitement la somme des beaux-arts et lui serait donc supérieur.

Ce rêve même de l'œuvre totale, que sous-tend l'idée de convergence multimédia, et finalement de l'artiste total, cet *opera mundi* de l'*Homo numericus* n'est-il pas plutôt une expression nouvelle de nos vieux mythes de l'unité du monde et de la puissance créatrice de l'homme? Il ne faut pas confondre Prométhée et Protée. Le modèle même de l'œuvre totale, interactive, créatrice, évolutive et toujours capable de nous surprendre chaque matin, chaque nuit, à chaque génération, et dans tous les lieux d'où nous puissions la contempler ou la scruter, n'est-ce pas l'univers lui-même?

Que l'homme aspire à prendre la relève des dieux, que CyberProméthée s'éveille impatientement en nous à l'âge du numérique, voilà sans doute le ressort même de ce désir d'œuvre totale. Nous aspirons à l'unité de la création. Et nous tentons aujourd'hui à notre tour de nous rendre maîtres et possesseurs de l'univers, du génome et du futur. Nous rêvons d'intelligence collective et partagée, de cerveau planétaire, de noosphère et d'une posthistoire où l'humanité, dotée de pouvoirs techniques extraordinairement puissants, accomplirait enfin son destin démiurgique en achevant l'œuvre de la nature ou de Dieu : l'œuvre humaine totale, sa propre perfection algorithmique, au sens métaphysique du mot. Mais les arts ont divergé. Ils se sont constitués en se séparant, comme les langues, comme les cultures et comme les êtres humains eux-mêmes. Ils n'ont pas échappé à la grande vague de cette diversité multipolaire

proof, by the way, that the arts' archaic nature persists?). Yet, the supposed superiority that the digital arts lay claim to by this token, seems to ignore the sacred iconic tradition of painting, of sculpture and even of architecture, as though only stained glass windows existed in churches.

ALL ART IS ICONIC

Actually, these works, said to be respectively material and virtual, are very close, and to oppose them is a mistake. Nowadays, it is necessary to establish a dialogue between the two. And I believe I am in a legitimate position to initiate it, given that I belonged to the camp that championed the digital arts in the 1980s when Ginette Major and I founded the Cité des arts et de nouvelles technologies de Montréal and I organized the *Images du futur* exhibitions for ten years, before returning to painting at the turn of the century. The digital arts, with all their inherent specificities taken into account, do not differ as much as was claimed in regard to fundamental art issues: those of our relationship to the world, our sensitivity to suffering and to beauty, which always impress themselves upon us with the same demands as before, despite the sociological, technological and cultural development they are part of. The arts remain iconic, regardless of their being material or virtual, cinematographic or digital, or however interactive and immersive they claim to be. How could it be otherwise? How else could one follow the movement of an image sequence? I am still waiting for someone to show me an image that is not iconic.

PROMETHEUS AND PROTEUS

The utopia of the total digital artwork, which has haunted the digital arts under the imperative of technological convergence, is no doubt fascinating, but is often disappointing in its effects. *Arte povera* can have much more expressive force than a multimedia work. It is not the quantity of technologies used, neither their complexity nor their technological power that make the artist—no more the pencil than the computer; nor is it materials—clay, marble, pigments or pixels. It is his or her image of the world, his or her *Weltanschauung*, which implies technological choices. A colour photograph is not more artistic than a black and white photograph; often it is quite the contrary. We all too frequently cling to this false idea of cumulative means, according to which multimedia would implicitly imply the sum of the fine arts and therefore be superior to them.

This very dream of the total work of art, which underpins the idea of multimedia convergence, and finally the total artist, this *opera mundi* of the *Homo numericus* is perhaps just a new expression of our old myths



Diana DOMINGUES,
The Cavern of Trance.
Series *TRANS-E, my Body, my Blood*, 1997/2007.
©Diana Domingues
CNPq, Brazil.



Philippe BOISSONNET, *En perdre le nord*, 2008. Dimensions variables. Installation : 2 projections vidéo/images numériques, son, dessin mural et ballons gonflables/ Variable dimensions. Installation: 2 video projections/digital images, sound, mural drawing and inflatable balloons. Exposition présentée à/exhibition presented at Espace 0...3/4, Atelier Silex, Trois-Rivières, 2008. Photo : avec l'aimable autorisation de l'artiste/courtesy of the artist.

Philippe BOISSONNET, *Un monde incertain*, 1995-2008. 363 x 148 cm. Installation : 2 hologrammes au laser pulsé visibles par transmission (type arc-en-ciel), hémisphères en plexiglas noir, photographies numériques montées sur Styrène/ Installation: 2 laser-pulsed rainbow transmission holograms, black Plexiglas hemispheres, digital photographs mounted on Styrene/ (Exposition présentée à/ exhibition presented at Fundación Luz Castillo, Buenos Aires, 2008). Photo : avec l'aimable autorisation de l'artiste/courtesy of the artist.





Georges DYENS,
Big bang II, 1986. Détail.
Photo : avec l'aimable
autorisation de l'artiste/
courtesy of the artist.

que symbolise le mythe de Babel. Et je me plais à cette diversité des arts. J'aime que la peinture ne soit pas de la photographie, que le cinéma ne soit pas du théâtre, que la radio ne soit pas de la télévision sans images, que les arts numériques ne soient pas de l'opéra. Cette multiplicité qui naît de la séparation des arts est une richesse à laquelle nous ne devrions pas rêver de renoncer.

UN ART SANS MÉMOIRE

Seule une pensée superficielle peut affirmer la supériorité, donc le « progrès » des arts numériques par rapport aux beaux-arts. Par contre, il est assurément très préoccupant que nous créions ainsi aujourd'hui une culture artistique sans mémoire. Critiquer l'obsolescence de la peinture, c'est oublier un peu vite que plus les technologies sont sophistiquées, plus elles vieillissent vite, et que les œuvres qui en dépendent s'exposent elles-mêmes à une obsolescence stylistique précipitée et à une disparition matérielle définitive. C'est la Neuvième Loi paradoxale du numérique : « Plus les technologies numériques sont puissantes et sophistiquées, plus la mémoire artificielle qu'elles sont censées garantir risque de devenir éphémère² ».

Je crois à l'importance du support matériel dans l'œuvre d'art, non seulement comme mode de production, mais aussi dans la mesure où il assure sa pérennité. Et si ce support matériel est visible, nul doute que l'artiste devra l'inclure dans son œuvre. Cela n'exige pas nécessairement de démonter la toile du châssis ou de défaire le fil de la toile, comme l'ont pratiqué les artistes du mouvement Support-Surface. Mais la présence-absence des équipements électroniques dans les œuvres d'art numérique a rarement été assumée et traitée comme telle par les artistes. Ils semblent, selon les cas, s'en faire gloire en les exhibant au premier degré – montrer leur maîtrise de la puissance technologique, mais sans l'avouer –, les ignorant, comme on devrait ignorer l'esthétique de l'assiette dans laquelle on mange un plat gastronomique, même si elle est franchement triviale, ou les dissimuler dans l'obscurité. Le problème est resté entier, non résolu jusqu'à aujourd'hui.

Les vertus du numérique sont évidentes pour l'accès, la convergence et la mémoire immédiate, mais aucunement du point de vue de la péren-

about the unity of the world and humankind's creative power? One must not confuse Prometheus with Proteus. Is it not the universe itself that is the very model of the total, interactive, creative, evolving work that still has the power to surprise us every morning, every night, for every new generation to come, and in all places from where we can gaze upon it or contemplate it? That humankind aspires to follow in the steps of the gods, and that CyberPrometheus is impatiently awakening within us in the digital age, this is no doubt the very impetus of this desire for a total work. We aspire to the unity of creation. Today, we in turn are trying to master and possess the world, the genome and the future. We dream of collective and shared intelligence, of a planetary brain, of a noosphere and a post-history in which a humanity endowed with incredibly powerful technological means will finally fulfill its demiurgic destiny, accomplishing the work of nature or of God: the total human work, its own algorithmic perfection, in the metaphysical sense of the word. Yet the arts diverged. They took form through their separation, like languages, like cultures and human beings themselves. They did not escape the big wave of this multipolar diversity symbolized by the Babel myth. I enjoy this diversity in the arts. I enjoy that painting is not photography, cinema is not theatre, radio is not television without images and that the digital arts are not opera. This multiplicity created from the separation of the arts has brought us a wealth that we should never dream of renouncing.

AN ART WITHOUT MEMORY

Only superficial thinking can affirm the superiority, and hence the "progress" of the digital arts in relation to the fine arts. Yet, it is indeed very worrisome that today we are in the process of creating an artistic culture without memory. To criticize the obsolescence of painting is to quickly forget that the more sophisticated the technology the faster it ages, and that works that depend on it are exposed to an accelerated stylistic obsolescence and a definitive material disappearance. This is the Ninth Paradoxical Law of the digital: "The greater the power and sophistication of digital technologies, the more the artificial memory, which they are supposed to ensure, runs the risk of becoming ephemeral."²



Georges DYENS,
Big bang II, 1986. Détail.
Photo : avec l'aimable
autorisation de l'artiste/
courtesy of the artist.

nité. Événementiels et éphémères, les arts numériques présentent un problème majeur de conservation. Celle-ci ne peut consister actuellement qu'en une documentation qui recourt à des médias traditionnels

— fiches techniques, photos, films, vidéos —, qui en trahit inévitablement les vertus spécifiques et ne saurait remplacer l'œuvre originale. Les arts numériques n'ont pas de mémoire et ne se perpétuent qu'en se succédant, comme l'eau d'un fleuve dont la vallée nous attire. La lumière y est changeante, on peut s'y baigner et y pêcher, y naviguer avec plaisir, suivre le courant en se laissant porter, en admirant les rives où nous reviendrons nous amarrer. Bien entendu, on pourra défendre l'idée que cette précarité des arts numériques fait écho à celle même du monde changeant dans lequel nous vivons désormais, invoquer comme Paul Virilio une «esthétique de la disparition» et soutenir que cette adéquation a la beauté vibrante d'une expérience tragique. Pourquoi pas? Mais ce n'est pas la seule ni la meilleure option. J'ai plutôt choisi, quant à moi, de rebâtir un pont et un dialogue entre beaux-arts et arts numériques³. ←

Hervé FISCHER : artiste multimédia, philosophe, théoricien, fondateur de l'art sociologique (1971), Biennale de Venise (1974), invité d'honneur à la Biennale de Sao Paulo (1980), Documenta de Kassel (1982). Expositions personnelles, notamment au MAC de Montréal (1981) et au MAM de Mexico (1983). Hervé Fischer a eu des expositions solos dans plusieurs musées : MNBA de Buenos Aires (2003), Centro de arte contemporaneo de Mendoza (2004), MNAV de Montevideo (2004), MNBA de Santiago du Chili et Pinacoteca de Concepcion (2006), MNBA de Neuquen, Argentine, Centre Wilfredo Lam de La Havane en 2009, Musée d'art moderne de Céret, France, en 2010. Cofondateur de la Cité des arts et des nouvelles technologies de Montréal (expositions annuelles *Images du futur* de 1986 à 1997), fondateur du Festival Téléscience en 1990, cofondateur de Science pour tous en 1998, de la Fédération internationale des associations de multimédia en 1998. Prix Leonardo (MIT, USA) en 1998 pour son implication en art, science et technologie. 1^{er} prix National Computer Graphics Association en musique-vidéo pour *Le chant des étoiles* (1977, USA). Il a des œuvres dans les collections permanentes de nombreux musées. Fonds Hervé Fischer au Centre Beaubourg, Paris. Son travail d'artiste a été recensé dans de nombreux livres sur l'art contemporain.

NOTES

1. Hervé Fischer, *Le choc du numérique*, vlb, Montréal, 2001.
2. *Ibid.*
3. Hervé Fischer, *L'avenir de l'art*, vlb, 2010.

I believe in the importance of an artwork's material support, not only as a means of production, but also to the extent that it assures its perpetuity. If this material support is visible, there is no doubt that the artist should include it in the work. This does not necessarily mean that one should remove the canvas from its frame, as the artists of the Support-Surface movement did. But the absence/presence of electronic equipment in digital artworks is rarely taken up and treated as such by artists. They appear, depending on the individual case, to be proud of exhibiting it on a primary level—to show their mastery of technological power, but without acknowledging it—ignoring it, as one would ignore the plate from which one is eating a gastronomic meal, even if the dishware is frankly banal, or hiding it away in the dark. The problem has remained in its entirety; it has not been resolved to this day.

The virtues of the digital are obvious for access, convergence, and immediate memory, but not at all so from the point of view of perpetuity. Event-based and ephemeral, the digital arts present a considerable problem for conservation. Currently, they can only consist of documentation that resorts to traditional media—technical files, photographs, films and video—that inevitably betray its specific virtues and cannot replace the original work. The digital arts have no memory and can only be perpetuated by succeeding one another, like the water of a river that draws us into its valley. A place of changing light, where one can swim, fish and sail at leisure, drifting with the current while contemplating the shores where one will come back to moor. Of course, one could defend the idea that the precariousness of the digital arts echoes the changing world we now live in, invoking as Paul Virilio does, “an aesthetics of disappearance” and upholding that this conjuncture has the stirring beauty of a tragic experience. Why not? Yet, this is not the only option, nor the best one. For my part, I have chosen rather to rebuild a bridge and a dialogue between the fine arts and the digital arts.³ ←

Translated by Bernard SCHÜTZE

Hervé FISCHER is a Canadian multimedia artist and philosopher. Born in Paris, he is a theorist and the founder of sociological art (1971). He represented France at the Venice Biennale (1974), was a special guest at the São Paulo Biennale (1980) and participated at Documenta 7 in Kassel (1982). He has had solo exhibitions at the MAC in Montréal (1981) and the MAM in Mexico City (1983) as well as at many museums such as the MNBA in Buenos Aires (2003), Centro de arte contemporaneo in Mendoza (2004), MNAV in Montevideo (2004), MNBA in Santiago, Chile and the Pinacoteca de Concepcion (2006), MNBA in Neuquen, Argentina, Centre Wilfredo Lam in Havana (2009) and Musée d'art moderne de Céret, France, (2010). Fischer is the co-founder of the Cité des Arts et des Nouvelles Technologies de Montréal (*Images du Futur* exhibitions held annually from 1986 to 1997), founder of the Téléscience film festival in 1990, co-founder of Science pour tous in 1998 and of the International Federation of Multimedia Associations in 1998. He received the *Leonardo Award* (MIT, USA) in 1998 for his contribution to art, science and technology, and the National Computer Graphics Association awarded him a first prize for *Le chant des étoiles* (1977, USA) in the music video category. His works are in the permanent collections of numerous museums, including the Fonds Hervé Fischer at Centre Beaubourg, Paris. His artworks are mentioned in many books on contemporary art.