

## L'aventure électronique

Hervé Fisher

---

Volume 39, Number 160, Fall 1995

Arts et nouvelles technologies

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/53420ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

La Société La Vie des Arts

### ISSN

0042-5435 (print)

1923-3183 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this article

Fisher, H. (1995). L'aventure électronique. *Vie des arts*, 39(160), 16–18.

# L'AVENTURE ÉLECTRONIQUE

Hervé Fisher

Croissance de plantes interactive  
Laurent Mignoneau (France)  
et Christa Sommerer (Autriche)  
En caressant les plantes, le visiteur fait surgir  
sur l'écran tiges, feuilles et fleurs multicolores  
qui s'entrelacent de façon surprenante.

Les défis artistiques de l'aventure numérique pourraient nous faire perdre la tête. Ils participent d'une véritable révolution, sans doute la plus radicale et la plus rapide que l'humanité ait jamais connue. Et ses enjeux politiques, économiques, sociaux, psychologiques sont, bien entendu, encore plus étonnants que ses enjeux esthétiques.



Cette révolution technologique va beaucoup plus vite que notre conscience. Nos idées évoluent certes, mais elles sont constamment en retard sur les ordinateurs.

Les intellectuels ont perdu le pouvoir, pas seulement parce qu'il ne sont plus à la mode, pas seulement à cause de l'avènement de la classe moyenne comme classe dominante, mais aussi parce qu'ils sont dépassés par cette révolution et nous apparaissent incapables pour la plupart de penser cette révolution technologique, alors qu'au XVIIIe siècle, ils avaient inspiré la Révolution. («C'est la faute à Voltaire, c'est la faute à Rousseau», disait-on).

La révolution numérique gagne progressivement tous nos champs d'activité, car tout passe par les

communications: le social, le médical, le politique, l'art, les technologies elles-mêmes, les sciences, les religions, etc.

## PAS UN PROGRÈS, UN CHANGEMENT

Toutes les communications se numérisent désormais en systèmes binaires, que l'on peut comprimer, stocker, classer, visualiser, colorer, transformer et manipuler à merci, et qui permettent de tout contrôler, mais aussi de guérir, de conquérir, d'explorer, de découvrir, à proximité ou à distance, dans le temps présent comme dans le passé, et même de prévoir. Et quand je dis «prévoir», j'évoque immédiatement aussi toutes les erreurs et perversités qui peuvent se glisser dans cet univers

numérique et y déclencher des réactions en chaîne aux effets parfois dévastateurs.

Cet univers numérique binaire, qui prétend refléter l'univers réel, comme un simulacre du réel, en le rendant opératoire, permet de mieux connaître ce réel pour y opérer plus efficacement, mais nous pose aussi beaucoup de questions plus complexes et d'ordre éthique.

Ce simulacre numérique du monde réel prend de plus en plus la place du réel. Et il est là pour rester et pour se développer encore à une vitesse accélérée. Il reflète le meilleur et le pire de notre humanité, mais avec des pouvoirs soudain exorbitants, aussi pour le meilleur et pour le pire.

Quel défi, pour les artistes et quelle nécessité de s'y confronter! Notre image du monde est révolutionnée. L'esthétique électronique est à explorer, à inventer.

C'est un paradoxe, aussi explicable que regrettable, que tant d'artistes, de critiques, d'intellectuels, aient résisté à cette révolution numérique, non pas en la critiquant après l'avoir explorée, mais en se réfugiant dans le charme frileux du vieux monde, de ses avant-gardes et postavant-gardes archaïques. Peur de l'inconnu, critique pseudo-humaniste de la barbarie ou de la gadgeterie des nouvelles technologies dans l'art, crainte de s'écarter du marché de l'art, de ses galeries, de ses musées, de ses magazines d'art qui défendaient le marché des Beaux-Arts, comme on vole au secours de son commerce menacé. Tout cela s'explique aisément, mais que de batailles vaines contre des critiques d'art et des marchands arrogants, contre des intellectuels snobs, contre des fonctionnaires passésistes, depuis le début des années 80. C'est vrai, les artistes que nous défendions abandonnaient le charme désuet des médias archaïques et choisissaient de s'exprimer avec les nouvelles technologies, qui sont devenues désormais les outils étranges mais nécessaires de tout art contemporain. Ces ordinateurs, logiciels, fibres optiques, caméras, lasers, capteurs, interfaces, mixeurs, vidéo-disques, CD-ROMS, synthétiseurs, numérisateurs, scanners, semi-conducteurs, etc. renvoient au Musée les pinces, ciseaux, tubes, crayons, pastel, toiles, canevas, papier, fusain, métal, cuir, marbre, bois, etc. qui nous ont pourtant donné tant de plaisirs artistiques par le passé. Ce n'est pas un progrès - je n'y crois guère -, c'est un changement. Et l'art électronique n'est

pas fait pour les Musées, à moins que les Musées changent beaucoup et deviennent des places publiques!

Puisqu'il faut bien le dire, ma génération a connu, en l'espace de 30 ans, entre 1960 et 1990, les derniers délices et l'agonie des Beaux-Arts, puis les débuts héroïques, parfois besogneux ou modestes des ordinateurs, les espoirs et soudain l'explosion incontournable et fascinante des arts électroniques et de leurs nouveaux plaisirs raffinés.

Quel choc culturel! Quel vertige! Quelle aventure en si peu d'années, que j'ai eu la chance de traverser, successivement avec la peinture, avec l'art sociologique, puis avec la fondation de La Cité des Arts et des Nouvelles Technologies de Montréal.

### **LA POSITION POLITIQUE DE L'ART : DE L'ART SOCIOLOGIQUE AUX ARTS ÉLECTRONIQUES**

La révolution numérique a modifié complètement la fonction politique de l'art dans la société, et cela m'importe personnellement beaucoup.

L'art sociologique, tel que je l'avais conçu, était une pratique artistique engagée, basée sur l'analyse sociologique

Le café électronique  
(Photo : Team Art Visuel)



des rapports art/société. Et à ce titre, l'art sociologique critiquait par diverses stratégies interrogatives la fonction politique de l'art au service de la classe dominante, successivement religieuse, aristocratique puis bourgeoise. L'art sociologique interrogeait donc le statut symbolique de l'œuvre d'art, sa fonction de légitimation de l'élite sociale, son commerce, etc.

Avec l'avènement simultané de la domination de la classe moyenne et de la culture électronique, qui répond à ses aspirations, à ses valeurs de consommation ludique et éphémère, les artistes échappent largement à la mauvaise conscience politique de l'art bourgeois, péché originel du système des Beaux-Arts. L'art électronique n'est pas politiquement innocent, certes, mais il



Spring  
Ian Whitecross, États-Unis



Adam (détail)  
Cassin Silver (États-Unis)  
Hologramme

sert la classe moyenne et, à ce titre, il est beaucoup plus acceptable. Il marque une réconciliation de l'art et de la société, comme dans les sociétés dites « primitives », après des siècles, depuis la fin du Moyen Âge, où le fossé s'était creusé.

En outre, après une période de jeunesse et de fascination un peu aveugle au « miroir aux alouettes » des nouvelles technologies, l'art électronique fait de plus en plus de place aujourd'hui à des démarches interrogatives et critiques. Je me sens donc politiquement en accord avec mes convictions d'artiste sociologique qui ne renie pas ses engagements politiques, en étant passé dans les années 80 de l'art sociologique aux arts électroniques.

### L'ART INTERACTIF

Les arts électroniques favorisent par leur nature physique même l'interactivité multimédia. L'ordinateur, parce qu'il peut créer et gérer en nombre des images, des sons, des mouvements, voire des odeurs et des goûts, est intégrateur. Il encourage au multimédia et il offre une ouverture passionnante pour les artistes et pour le public. L'interactivité en art ne mérite aucun des reproches puristes qu'on lui oppose d'habitude: démagogie, facilité, superficialité. L'interactivité est entière-

ment programmée par l'artiste et par lui seul; elle est signée par lui. Cette interactivité permet au spectateur, devenu visiteur, de s'impliquer davantage dans l'œuvre, dans l'univers de l'artiste; elle renforce donc l'efficacité de l'œuvre, elle l'enrichit de facettes supplémentaires, que le visiteur va expérimenter. L'interactivité a aussi un pouvoir pédagogique; elle favorise une approche et une participation du visiteur, là où les Beaux-Arts jetaient un interdit, des limites, souvent matérialisées par le cadre, le socle, le cordage, la casquette du gardien assoupi! Elle désacralise. Et l'interactivité répond aussi aux valeurs et aspirations de la classe moyenne, qui l'adopte avec reconnaissance et y trouve l'accès réconciliateur avec l'art, là où les siècles précédents avaient creusé un abîme de respect, le respect dû aux dignes héritiers, propriétaires privilégiés de ces œuvres encadrées de dorures comme des auréoles de saints.

L'interactivité est-elle une parodie? Serait-ce une fausse interactivité parce que fort limitée? En aucun cas; elle est tout aussi légitime qu'une série de variations d'un grand peintre sur le même thème, ou comme les différents états d'une gravure, que signe un seul et même artiste, à la manière d'un Picasso. □



Hervé Fischer  
Co-président  
de La Cité des Arts  
et des Nouvelles Technologies  
de Montréal.

Hervé Fischer a notamment publié  
«Théorie de l'art sociologique»,  
Paris, Casterman, 1976,  
«L'Histoire de l'art est terminée»,  
Paris, Balland, 1981,  
«L'oiseau-chat»,  
Montréal, La Presse, 1984.

### PROFIL DE L'EXPOSITION IMAGES DU FUTUR

L'exposition *Images du Futur* a été créée en 1986 par Ginette Major et Hervé Fischer, fondateurs de La Cité des Arts et des Nouvelles Technologies de Montréal.

Cette exposition est consacrée aux arts technologiques. Située d'abord dans un hangar du Vieux-Montréal, elle a été relocalisée en 1995, pour son 10<sup>e</sup> anniversaire, dans l'un des plus beaux édifices du Vieux-Montréal, l'ancien Centre International de Design, situé au 85, rue St-Paul Ouest.

En même temps, en mai 1995, La Cité des Arts a ouvert le Café Électronique, dans le même bâtiment, qui a été le premier du genre au Québec et demeure le second en importance au monde, après celui de Boston-Cambridge.

*Images du Futur* est une exposition grand public: un million de visiteurs avaient découvert *Images du Futur*, d'année en année de 1986 à 1994; elle dure de 4 à 5 mois chaque été. Elle est à ce titre unique en son genre.

*Images du Futur* a présenté successivement des sélections d'artistes de divers pays (États-Unis, Japon, France, Allemagne) ou des thèmes (l'holographie, le Bicentenaire de la Révolution française, l'aventure virtuelle).

Pour le grand public, elle est une occasion de découvrir l'art du futur et l'esthétique électronique et multimédia. *Images du Futur* se consacrera de plus en plus à l'art interactif.

Pour ses organisateurs, et pour de nombreux visiteurs, *Images du Futur* est aussi un laboratoire sur les arts électroniques, un lieu de rencontre avec les meilleurs artistes; (européens, nord-américains, japonais), un lieu de réflexion critique sur cet art nouveau et un excellent observatoire des relations du grand public avec l'art interactif, permettant d'évaluer les réussites et les faiblesses des installations vis-à-vis des visiteurs.

Chaque exposition, enfin, est un voyage étonnant, mêlé de sensations nouvelles, d'émotions, de plaisirs ludiques, de questions esthétiques et idéologiques, où la magie des nouvelles technologies ouvre l'univers des artistes d'aujourd'hui.

Hervé Fischer