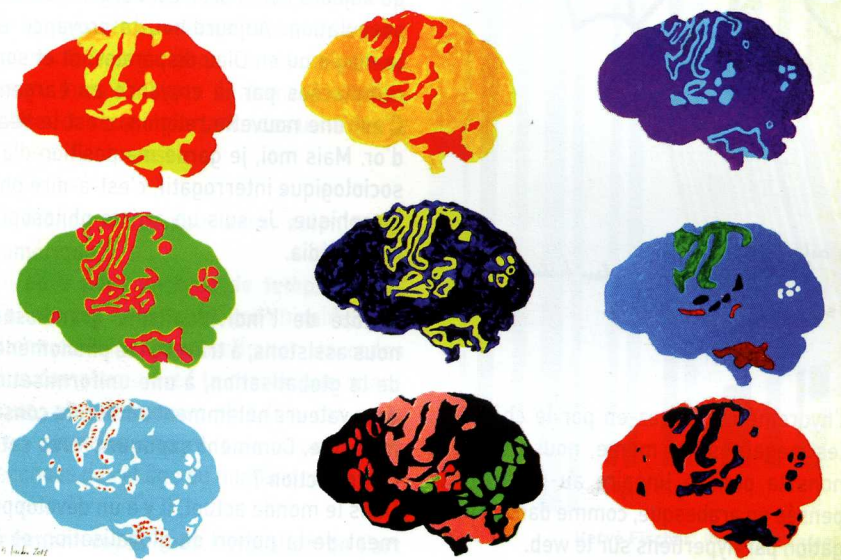


Art, sociologie, finance et caetera...

« ENTRETIEN AVEC HERVÉ FISCHER, ÉCRIVAIN ET ARTISTE



Hervé Fischer, 9 cerveaux (série peintures chromatiques)
peinture acrylique sur toile, 121 x 180 cm, 2012

Depuis 1970, vous cheminez sur la route de l'art sociologique. Pourriez-vous nous expliciter cette démarche ?

1970 c'est après 1968, et plus précisément après mai 68... En tant que sociologue, je me suis senti très interpellé, comme beaucoup d'artistes, par cette période. J'avais fait des études exigeantes et enseignais en 1970 la sociologie de l'art et de la communication à la Sorbonne ; enseignant cette branche de la sociologie, j'ai trouvé légitime de penser à un concept qui serait « Qu'est-ce que pourrait être un art sociologique ? », c'est-à-dire une pratique d'artiste qui tienne compte de ce que la sociologie de l'art nous dit des fonctions et des symboliques de l'art dans la société et qui analyse son idéologie, ses langages ainsi que la réception auprès de ses différents publics. Pourquoi, par exemple, y-a-t-il un marché de l'art si puissant aujourd'hui ? Quels sont les mythes qui déterminent ses interprétations, selon les sociétés et les époques et donc les rapports entre l'art et la magie ? Entre l'art et l'église ? Entre l'art et le pouvoir politique ?

Et aujourd'hui, pourquoi cette relation exacerbée entre l'art et le capitalisme ? J'ai donc développé une pratique qui était placée sous le signe de la critique sociologique de l'art, ce que j'ai appelé *l'hygiène de l'art* et des *travaux socio-pédagogiques*. J'ai par exemple fait des interventions dans les lieux d'exposition et en ville dans les rues de galeries d'art avec des panneaux signalétique de *douane culturelle* stipulant « ART - Avez-vous quelque chose à déclarer ? » où j'interrogeais les visiteurs sur leur compréhension de l'art, qui varie bien sûr sociologiquement. Nous étions à l'époque des avant-gardes, dans lesquelles j'étais impliqué, et où les artistes posaient des gestes de plus en plus provocateurs, ce qui avait abouti à une rupture entre l'art et la société au profit d'un petit milieu élitiste souvent snob. J'ai développé à partir de là toute une critique de l'art, travaillé sur la démythification de l'art, organisé un appel à la déchirure des œuvres d'art... Demandant à des artistes, reconnus sur le marché, de me faire parvenir leurs œuvres pour les déchirer et en présenter

les déchets dans des sachets hygiéniques accrochés par la suite sur les cimaises lors d'expositions qui ont beaucoup circulé en France et à l'étranger. J'ai toujours travaillé de façon critique et interrogative sur les rapports entre art et société. Puis, lorsque j'ai émigré au Québec au début des années 80, j'ai découvert les ordinateurs, et me suis engagé dans les premières démarches des arts dits « numériques ». J'ai encore organisé, à l'invitation du musée d'art moderne de Mexico en 82 et 83, un événement social imaginaire de grande envergure, que j'ai appelé *La calle Adonde llega? - Où va la rue ?* En fait, j'ai fait entrer la rue - une rue populaire, celle des démunis - dans le musée et l'ai fait traverser de part en part, et y ai proposé les cimaises pour l'expression de tous sur le thème *Qu'est-ce que la société mexicaine?* Il faut dire que grâce à Helen Escobedo, directrice du musée et artiste remarquable elle-même, j'ai pu disposer de la totalité de l'espace du musée durant six mois. Avec un collectif d'artistes mexicains, j'ai pu faire rentrer le public « ordinaire », pauvre et de la rue dans un lieu où d'habitude il n'entrait jamais, lui donnant la possibilité de s'exprimer, en répondant à des questions aussi directes que : « *Si vous pouviez changer le nom de votre rue, comment l'appelleriez-vous ?* » Puis, j'ai plongé dans les arts numériques. En 1984, j'ai organisé l'écriture au Canada d'un roman télématique francophone sous la houlette d'Umberto Eco et Italo Calvino, puis j'ai créé la Cité des arts et des nouvelles technologies de Montréal avec Ginette Major. Je me suis donc vraiment engagé dans les arts numériques avec cette idée qu'ils renouent avec le grand public. D'ailleurs, les arts numériques ont tendance à rejoindre aujourd'hui le jeu vidéo et les industries culturelles. J'ai beaucoup publié à ce sujet (par exemple *Le choc du numérique, CyberProméthée, La planète hyper*), et ai souligné que nous vivons une révolution anthropologique profonde : nous sommes passés de l'âge du feu à l'âge numérique.

