

Pratiques magiques de la culture électronique Magical Practices of the Electronic Culture

Hervé Fischer

Number 28, Summer 1994

Technologies

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/9953ac>

[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. (1994). Pratiques magiques de la culture électronique / Magical Practices of the Electronic Culture. *Espace Sculpture*, (28), 6–10.



pratiques *Magiques* de la culture électronique

À la mémoire de Daniel Carrière

Les capacités dont l'homme contemporain a su se doter à travers les nouvelles technologies de l'ère électronique seraient apparues *pure magie* à nos prédécesseurs, même aussi modernes que ceux de la Renaissance.

Déjà, le téléphone, la radio et la télévision qui nous semblent aujourd'hui bien ordinaires, et que nous croyons avoir démystifiés, ont toutes les apparences de la magie : transport de la voix et du visage à distance, par des voies invisibles.

Mais les "logos volants" de la publicité par ordinateur, l'action à distance dans des univers simulés, tels ceux des dispositifs de réalité virtuelle, ou les virtuosités des logiciels qui permettent sur un écran magique (cathodique), de faire apparaître, disparaître des

Hervé Fischer

Magical practices of the electronic culture

To the Memory of Daniel Carrière

The technical proficiency which modern man has recently acquired through the breakthrough of the electronic age would have appeared *pure magic* to our forebears, even those living as recently as the Renaissance.

Already, the telephone, radio and television, though having lost much of their innovative appeal and well on the way of demystification, have retained some of their magic character: the transfer of voice and image over impossible distances through invisible means.

The marvels of "on-line" publicity, the simultaneous recreation over distance of simulated environments (such as virtual reality), the prolific virtuosities of the network system through which images on a cathode screen are conjured or expunged, faces are transformed

objets, ou de transformer les visages d'hommes en femmes, ou en animaux, comme par ensorcellement ("morphing") abondamment utilisé dans les vidéo-clips de Michael Jackson ou dans les publicités pour la BBC ou Bell Canada) mériteraient d'être analysés, non seulement en termes technologiques et esthétiques, mais aussi sous la catégorie de la fascination magique.

Les hologrammes de même, dont les images bougent ou se substituent selon les déplacements du regard, évoquent le miroir convexe du Baroque, mais aussi les mystères de la boule de cristal où la voyante vous faisait découvrir les êtres chers éloignés par l'espace ou le temps.

Les effets spéciaux du cinéma, que ce soient les dinosaures de Spielberg ou cette petite fille en rose qu'Oskar Schindler suit du regard dans les images en noir et blanc du massacre du ghetto de Varsovie par les Nazis, ou ces survivants de la liste de Schindler qui après leur libération passent soudain sur nos yeux de l'univers noir et blanc au monde chromatique de Hollywood, par la baguette magique du même Spielberg, font résonner aussi dans notre imaginaire les vibrations mystérieuses d'univers supranaturels.

Les installations interactives d'artistes de plus en plus nombreux qui recourent à des capteurs de présence ou à une caméra vidéo incrustant nos mouvements dans l'univers numérique d'une image projetée sur grand écran et que nous modifions par nos gestes à distance, évoquent des sortilèges "primitifs". Et les univers mêmes, animés par le "système Mandala" de Vivid Effects (Toronto), tels qu'on les retrouve dans les oeuvres de Vincent John Vincent (Canada), de Beverly Reiser (Californie) ou de Piero Gillardi (Italie) parmi tant d'autres, évoquent des univers étranges de paradis perdus, de contes et légendes ou de science-fiction.

Lalande, dans son vocabulaire de la philosophie, définit la magie «chez les peuples occidentaux (comme) l'art d'agir sur la nature par des procédés occultes, et d'y produire ainsi des effets extraordinaires».

Je ne prétends pas ici que les technologies qu'on appelle "numériques" relèvent de l'occultisme; mais ces nouvelles technologies, qui traitent l'information à la vitesse de la lumière et avec des puissances de mémoire et de combinaisons pharamineuses, simulant la vie dans des univers mécaniques ou hybrides, ou capables de nous montrer en images détaillées le sol de la planète Mars, ou l'image du monde une seconde après le Big-Bang, nous donnent des moyens d'action quasi magiques sur l'univers. De sorte que l'imaginaire électronique ou numérique que ces technologies font apparaître devant nos yeux par des quasi-sortilèges, ont finalement beaucoup de traits de ressem-

from masculine to feminine, bodies are morphed into animals, a familiar technique that is used abundantly in Michael Jackson video clips, BBC self-promotion and Bell Canada advertising. Here is a process that would warrant analysis not only in technical and aesthetic terms, but also under the category of magical fascination.

Equally mysterious are the holograms whose pattern of interference causes the image to vary or interchange according to the viewer's position. They hark back not only to the convex mirror of the Baroque period but also to the mysteries of the crystal ball through which the seer can summon the presence of the departed or absent loved ones.

Cinema's special effects, whether under the guise of one of Spielberg's dinosaurs, the little girl in pink that runs through Oskar Schindler's black-and-white docudrama of the Warsaw ghetto massacre, or one of Schindler's survivors who, after the liberation, appears suddenly in the chromatic world of Hollywood—thanks to the magic wand of Spielberg—make our imagery-repertoire resonate to the mysterious vibrations of supranatural universes.

The interactive installations used by a growing number of artists such as presence detectors or video cameras that encrust the viewer's movements into the binary universe of an image projected onto a big screen and which we ourselves animate, evoke the arcane magic of "primitive" society. Whole virtual worlds have been created by the likes of Vivid Effects (out of Toronto) through their "Mandala System", Beverley Reiser of California, or—among many others—the Italian whizz Piero Gillardi. These created worlds are veritable lost Edens of the imagination whose proper domain is that of legends, fairy tales and science-fiction.

In his unique glossary of philosophical terms, Lalande defines the Western conception of magic as «the art of acting on nature through the occult in view of achieving extraordinary effects.»

Pierre Tremblay, *Sans titre*. D'après Rodin, *L'âge d'airain*. L'artiste retravaille la palette graphique et métamorphose les images de la sculpture classique et moderne/The artist re-works the visual vocabulary and transforms images from classical and modern sculpture.

Akke Wagenaar et Masahiro Miwa, *Animatrix*. Les artistes ont créé cette installation interactive (animation 3D et musique) à l'Institut für Neue Medien créé par Peter Weibel à Frankfurt (Allemagne). Présentation à Images du Futur '94 avec le soutien du Goethe-Institut Montréal/The artists created this interactive installation (3D animation and music) at Institut für Neue Medien in Frankfurt (Germany). Its presence at Images du Futur '94 is possible through the support of the Goethe-Institute of Montreal.



blance avec ce qu'on appelait autrefois des univers magiques.

Il serait alors intéressant de reprendre les concepts analytiques de la critique de la magie pour comprendre le rôle et la fascination qu'engendrent dans notre société les virtuosités de *l'interactivité*, des *effets spéciaux* du cinéma, des *réalités virtuelles*, de *l'holographie*, du *multimédia*, des dispositifs *télématiques* virtuels ou *kinesthésiques*.

Nous manquons terriblement de concepts opératoires et critiques pour analyser les productions artistiques de l'ère électronique. Nous sommes démunis quand nous puisons dans la critique esthétique spatialiste traditionnelle.

Beaucoup de beaux esprits (de l'époque des Beaux-Arts) croient devoir mépriser ces nouveaux *magiciens électroniques*; ils ne comprennent pas que notre imaginaire a changé en même temps que les technologies. Ils s'étonnent du succès de ces nouveaux "masques africains" que constituent les images électroniques des vidéo-clips ou des publicités à la télévision. Ils décrivent cet univers qu'ils attribuent à des gadgets fantasmagoriques et creux et n'ont pas pris conscience que l'art et l'imaginaire électroniques occupent dans notre société une place équivalente à celle de l'art primitif et de la magie dans les sociétés tribales indivises.

Il s'agit toujours du même mythe essentiel, celui de l'homme maître de la matière et capable sur un clavier d'ordinateur qui, il est vrai, ne ressemble pas en apparence à une baguette magique, d'agir à distance, d'évoquer, de faire apparaître et disparaître des simulacres en 2D, en 3D, visuels et sonores et susceptibles même de sensations kinesthésiques.

La magie, en soi, s'analyse mal, il est vrai, mais non pas le rôle social et religieux qu'elle exerce dans nos sociétés.

Et les noctambules, les veufs de l'écran cathodique, qui jouent si souvent du clavier, sans voir le temps passer, pendant les heures ténébreuses de nuits entières pour se "brancher" sur des réseaux télématiques, à la recherche d'interlocuteurs lointains et mystérieux, se fondent ainsi dans le corps social électronique et planétaire. Ils participent au flux électronique qui réanime leur psyché.

... Et les faibles se prendront pour des "superman" grâce aux prolongements technologiques de leur corps, pour parodier McLuhan. Vous ne me croyez pas? Je vous invite à entrer avec moi dans les Arcades de jeux électroniques. Vous y verrez les faibles d'esprit ensorcelés manipuler avec fièvre le joystick des canons laser, des bolides supersoniques, des météorites, des monstres et des hercules, en se jouant.

C'est dans cet univers balbutiant et déjà irréversible de la culture électronique que se risquent aussi les artistes contemporains. Devraient-ils l'ignorer, comme des autruches?

Abandonnant les charmes archaïques des Beaux-Arts et des médias traditionnels, ils ont décidé de relever le défi des nouvelles technologies. C'est un beau risque, car c'est celui que nous impose la nouvelle esthétique événementielle, éphémère, multisensorielle et participative de l'ère électronique. Notre image du monde, notre conscience de nous-mêmes, notre imaginaire et notre destinée tragique ou prométhéenne en dépendent désormais.

I do not mean to imply here that the so-called "numerical" technologies pertain directly to Occultism or the study of such. I do hold, however, that these same technologies process information at the speed of light through extraordinary combinations and memory banks, bringing the very essence of life to mechanical hybrid worlds, transporting us suddenly to Mars to examine the soil at our feet, to a distant second in time that immediately followed the Big Bang—in fact, they transport us to the very gateway of magic and sorcery. So that the electronic or numerical imagery-repertoire that these technologies bring to our eyes through quasi-sorcery share many traits with what we used to call magical universes.

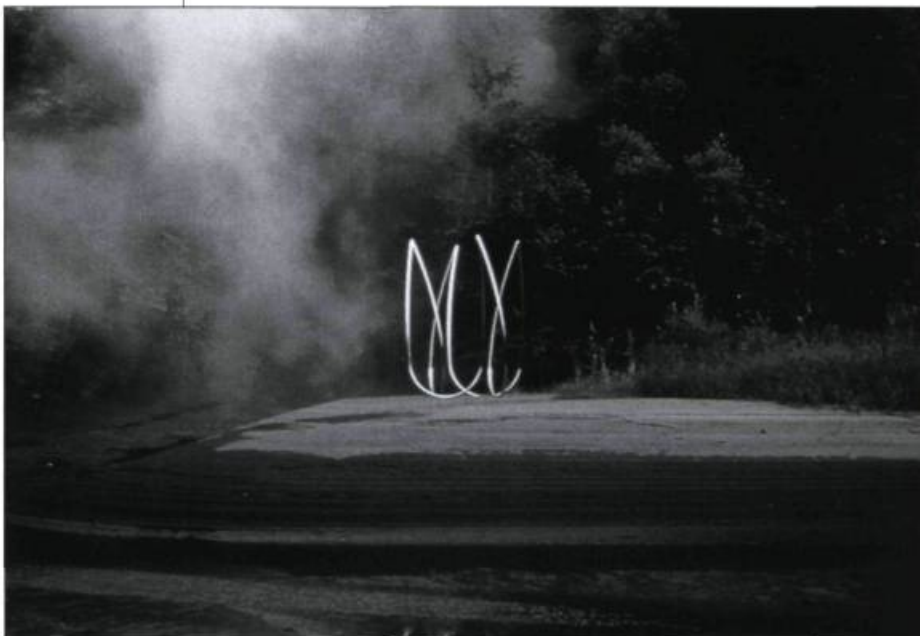
It would therefore be interesting to recover the analytical concepts that serve in the study and critique of magic to understand the role and fascination that create in our society the virtuosities of *interactivity*, *cinematic special effects*, *virtual realities*, *holography*, *multimedia*, *cybernetic* or *kinetic* software.

There is a veritable lack of operative critical concepts with which to analyze the artistic production of the electronic era. Our critical vocabulary is terribly deficient when we have recourse to the traditional spatialist aesthetic.

A certain would-be culturati (mostly of the Fine Arts generation) think it their duty to deride the new *electronic cybernauts*. What they fail to understand is that our imagery-repertoire has evolved at the same rate and in accord with the new technology. Faced with the new "African mask" imagery of T.V. advertising and video clips, they are at a loss. They deprecate this universe for being gimmicky and gadget-inspired, not realizing that electronic art is today what primitive art and magic were to tribal societies.

Indeed, at work here is the same age-old mythological archetype of mastery over matter which, though effected via a keyboard instead of a magic wand, allows for remote control over dis-

Takamichi Ito, Field. Célèbre sculpteur cinétique, il a multiplié les oeuvres en plein air et créé le Festival de Sapporo (nord du Japon) qui rassemble chaque année, dans un paysage de neige, des sculptures lumineuses et cinétiques/Renowned kinetic sculptor, the artist has produced numerous outdoor works, and is founder of the Sapporo Festival (in the North of Japan) an event that unites each year, in a snow-covered landscape, light and kinetic sculptures.





Gregory Garvey, *The Automatic Confession Machine*. L'artiste nous propose le confessionnal automatique, sur borne interactive, permettant de faire la liste de ses péchés. L'imprimante vous donne l'absolution et indique le nombre de prières à réciter en pénitence. Acceptera-t-il aussi bientôt la carte de crédit?/The artist proposes the automatic confessional, through an interactive terminal, that allows the enumeration of your sins. The printer absolves you, and indicates the number of prayers to be said as penance. Will it soon accept the credit card?

Le défi, c'est aussi sans doute de briser le miroir aux alouettes de l'écran cathodique et de réintroduire dans ces sortilèges de l'esprit critique, des questionnements, de la mémoire culturelle et des valeurs sociales, des différences individuelles, des différences culturelles, de la créativité dépassant la simple application des puissances fascinantes des machines et des logiciels, bref de l'esprit et tout notre héritage, sans vouloir s'y réfugier, mais pour nous élancer vers de nouvelles aventures humaines, de nouvelles explorations de l'inconnu, qui sont le propre de l'espèce humaine, paraît-il.

Est-ce possible, d'introduire l'esprit critique dans les pratiques magiques des nouvelles technologies? Paradoxalement, la réponse affirmative ne fait aucun doute, puisque c'est de la critique

de la magie qu'est née la science. Le célèbre anthropologue Frazer nous a montré que «la magie est le premier rudiment de la science».

Espérons seulement que nous sauterons l'étape de la religion qui, selon Hegel, fut la phase obligatoire de passage de l'ère de la magie à l'ère de la raison.

Espérons aussi que nous ferons l'impasse sur cette autre

tance, the creation or dissolution of 2D and 3D simulacra, whether they be visual, audio or kinetic. If the realm of magic, as such, does not easily lend itself to critical analysis, the same cannot be said for the social and religious role magic plays in our societies.

Cyberpunks and computer hacks who while away the hours of the day and night, cruising the electronic boards in reach of distant and exotic contacts, are actually melting themselves into an electronic cyberspace of planetary dimensions. They participate in the electronic flux that is forever reanimating their psyche.

...And the weak, to parody McLuhan, shall take on the appearance of supermen through the technological extension of their bodies. You don't believe me? Perhaps then you've never entered one of those video arcades where apprentice cybernauts exercise their skill at manipulating the joystick of laser cannons, supersonic dragsters, aerolites, monsters and herculean creatures.

It is this nascent but already irrepressible universe of cyberspace that contemporary artists are already exploring. Are we to blame them for not playing the ostrich?

Abandoning the archaic charm of the Fine Arts stylistics and traditional media fare, they have decided to take up the challenge of the new technology. This is a risk that is fully worth taking because it opens a new aesthetics, one that is ephemeral, multi-sensory and, interactive. Our representation of the world and of our very selves, our imagery-repertoire and the way we perceive our destiny—tragic or Promethean—depend on it.

Part of this new challenge consists in looking past the gilded mirror of the cathode screen to reintroduce into this sorcerer's world a sense of critical discourse, of intelligent inquiry, of cultural reawakening and social rebirth, of respect for cultural and individual difference, of a creative awakening that goes beyond the diligent exploitation of existing software, in short what we want is a brave new *zeitgeist* that suckles on our cultural heritage without drowning in it, that surges ahead to renewed human adventure, to new explorations of the unknown. To such, we are told, tends the true nature of the human species.

Is it possible, must we ask ourselves, to apply a new critical aesthetic to the magical ways of the new software? The paradoxical answer to that may be an undisputed "yes" for the simple reason that science itself was born of the criticism levelled at sorcery and magic. Has not Fraser, the famous anthropologist, reminded us that "magic" is the first rudiment of science?

Let us only hope that we can bypass the religious stage which, according to Hegel, is a necessary phase in the passage from the era of magic to that of reason. Let us equally hope that we will be spared that other cultural bottleneck, the evolutionary passage through ritual and ceremonial magic. The complex set of procedures that determine our present-day access to cyberspace, the rigor of wading through the menus, or the mimetic images that code the cathode windows and determine access to the networks, including those devilish spirits that compose the text and correct the spelling mistakes, bring color to an image, consult the memory bank, converse with you, not to mention the amazing mouse or the invidious "virus" that must be tracked and purged, all of these constitute a concerted ensemble of rituals and formulas that leave us addicted to electronic magic.

Of a solitary nature, at least on first appearance, these rituals also induce participation—that basic concept of magic thought—not only through the induction into a select membership but through

Keiichi Tanaka, *Luminous Wood of Light*. L'artiste conçoit des installations multimedia à grande échelle avec projections vidéo, rehaussées de plusieurs lasers, sculptures lumineuses et musique/The artist creates multimedia large-scale installations using video projections that integrate multiple lasers, light sculptures, and music.

magie, si importante dans les sociétés tribales, la magie rituelle ou cérémonielle. Les procédures qu'il faut suivre actuellement pour entrer dans les arcanes de l'ordinateur, toutes ces demandes

cabalistiques qui défilent sur l'écran et auxquelles il faut répondre selon des formules apprises, ou ces icônes magiques qui s'affichent sur les fenêtres cathodiques (windows) et commandent l'accès aux connaissances des réseaux, voire les esprits malins qui composent le texte et corrigent l'orthographe, colorent une image, recherchent dans la mémoire, calculent et dialoguent avec vous, sans compter cette étonnante "souris", ou les méchants "virus" dont il faut purifier le puissant esprit, voilà bien tout un ensemble de rites et de formules qui font de nous des « addicts » de la magie électronique.

Rituels solitaires en apparence sans doute, mais aussi rituels de participation (concept de base de la pensée magique), tant par l'appartenance à la société initiée de ceux qui savent entrer dans cet univers, que par le désir de fusion planétaire qu'on décèle souvent chez ceux, artistes ou apprentis-sorciers qui s'agglutinent sur les réseaux de fax ou de courrier électronique, où officie le dieu Satellite. ■

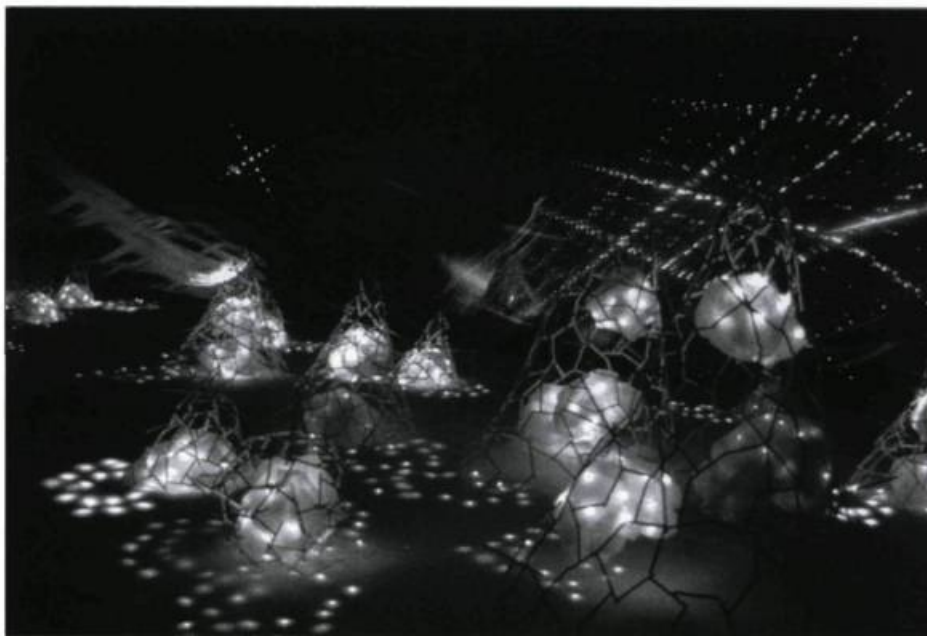
Le Japon à *Images du Futur '94* 13 mai—18 septembre

Pour sa 9^e édition, l'exposition *Images du Futur '94* accueille le Japon, pays invité d'honneur. Le Japon, inconnu, méconnu, pays de traditions et pays futuriste que la culture, la langue et l'isolement géographique ont éloigné de nous pendant des siècles, revient vers nous aujourd'hui avec sa puissance économique incontournable, mais aussi avec les séductions et les artifices de ses artistes contemporains.

Ambassadeurs du Japon, ces artistes nous entraînent dans un univers étrange de sortilèges électroniques, de jeux esthétiques, de subtilités, d'effets rétinien, où se retrouve la tradition spirituelle des jardins zens épurés. La plupart des artistes que nous avons choisis ont su échapper à cette autre réalité du Japon contemporain, où se mêle l'effet choc de la surpopulation, du manque d'espace, d'une consommation abusive de couleurs, de gadgets, de signaux et d'images kitsch, dans le bruit assourdissant des « pachincos ».

Vingt-cinq artistes ont été sélectionnés parmi quelques soixante artistes japonais visités. Tous ces artistes travaillent avec les nouvelles technologies: laser, holographie, image et musique numériques, multimédia, interactivité. Parmi eux: Keiichi Tanaka, Setsuko Ishii, Toshifumi Kawahara, Keijiro Sato, Mikimaro Haraguchi, Takamichi Ito et Toshihiro Sakuma.

D'autres artistes, tels Pierre Tremblay et Greg Garvey du Québec, Peter Weibel et Aake Wagenaar d'Allemagne, sont également présents.



the pervasive wish of the initiate for planetary inclusion into the cabal of young sorcerers who cruise the boards under the sovereign light of the god satellite. ■

Translation: Roch Fortier

Images du Futur '94 May 13th—September 18th Visiting Host Country: Japan

For its ninth edition, the exhibit *Images du Futur '94* will be honored by the presence of Japan as its official guest. Despite the wealth of its tradition and its firm foothold in the world of tomorrow, Japan's cultural, linguistic, and geographical isolation from the West has kept it relatively unknown here for many centuries. Today, Japan beckons us all, not only by virtue of its economic prosperity, but also through the wealth of its artistic diversity.

New ambassadors at large, these artists draw us into a strange new world of electronic gadgetry, aesthetic games, artfulness and retinal effects that take their spiritual inspiration from the Zen art of gardening.

Most of the artists we have chosen have stayed clear of that other reality of contemporary Japan, the seismic shock of overpopulation, the chronic lack of space, the chromatic overdose, the glut of gadgets, signs, and other kitsch iconography, the overwhelming frenzy of the "pachincos".

Twenty-five artists were selected among the sixty or so that we visited. All are involved in the new technologies: laser, holography, numerical music and images, multimedia, interactivity. Among these are Keiichi Tanaka, Setsuko Ishii, Toshifumi Kawahara, Keijiro Sato, Mikimaro Haraguchi, Takamichi Ito et Toshihiro Sakuma.

Indigenous Quebec artists Pierre Tremblay and Greg Garvey, along with Germany's Peter Weibel and Aake Wagenaar, are also part of *Images du Futur '94*.