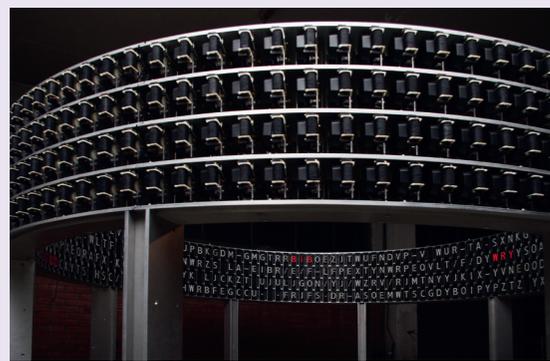


L'ART AU-DELÀ DU DIGITAL

Spectateur assidu des grandes manifestations et mutations des arts numériques depuis une quinzaine d'années, critique d'art, curateur, enseignant et chercheur, Dominique Moulon vient d'achever une thèse de doctorat intitulée *L'art-delà du digital (pratiques et cultures numériques d'un art contemporain singulier)* qui fait également l'objet d'une publication aux Nouvelles éditions Scala¹. Il y considère essentiellement des œuvres créées entre 2005 et 2015, en tentant de ne pas se limiter à leur part numérique et à la fascination qui peut, dans un premier temps, l'accompagner, pour mieux les envisager dans les contextes culturels et sociétaux dont elles ont émergé. Pour Dominique Moulon, il est grand temps de considérer le numérique comme un médium de l'art contemporain à l'instar de la photo puis de la vidéo depuis de nombreuses années. En retour, il évoque ce que le philosophe Norbert Hilare appelle le "coefficient de numérique"² dans le processus de production des œuvres d'art contemporain qui utilisent de plus en plus souvent les nouvelles technologies sans s'en revendiquer pour autant. Ces pratiques, très diverses, sont celles d'un art qui les a intégrées, à l'instar de notre société d'aujourd'hui qualifiée, dès 1998, par Nicholas Negroponte, de "post digitale"³.



LAb[au], *Signal to Noise*, 2012



L'art même: Pourquoi avoir choisi la thématique de L'art au-delà du digital pour votre thèse à l'Université Paris 1-Panthéon Sorbonne qui est aussi votre prochain livre ?

Dominique Moulon: J'ai suivi une formation artistique en école d'art avant de poursuivre à l'Université Paris 8 à l'époque où les arts numériques prenaient de l'ampleur. Aussi, très vite, je m'y suis intéressé. C'était les années 1990 et nous étions toutes et tous dans la fascination des technologies que nous découvriions. Faisant, souvent, d'inévitables efforts pédagogiques pour expliquer des œuvres numériques à nos entourages. Il fallait alors expliquer les techniques avant d'aborder les concepts. Nous avions un réel attachement au virtuel et les principes d'interaction relevaient de la magie. C'était hier et nous vivions les étapes successives d'une "révolution" numérique qui allait changer totalement notre rapport au monde, à l'autre comme à soi-même. Les pratiques artistiques de la fin des années 1980, des années 1990 et du début des années 2000 documentent parfaitement ce changement de paradigme que beaucoup de théoriciens de l'art ou critiques ont analysé. Aussi, j'ai préféré me focaliser sur l'après de cette fascination liée à la découverte, en ce monde contemporain du tout numérique. C'est la raison pour laquelle j'ai essentiellement considéré des œuvres créées entre 2005 et 2015. En tentant de ne pas me limiter à leur part numérique pour mieux les envisager dans le contexte des sociétés dont elles ont émergé.

AM: Quelles sont, d'après vous, les caractéristiques principales, non plus de l'art numérique stricto sensu, mais de ces pratiques artistiques contemporaines qui ont intégré le numérique ? Et comment s'est opéré ce basculement ?

DM: La bascule, c'est l'Internet. Non pas dans sa lente émergence allant de la fin des années 1960 jusqu'au Web plus largement accessible, mais dans sa dimension participative depuis ce que l'on a nommé le Web 2.0. C'est-à-dire que nous sommes passés d'un monde des outils numériques accessibles aux plus téméraires à une société de services dont nous nous approprions les diverses fonctionnalités. La constante, je dirais, c'est la capacité des artistes à tordre ces outils ou services.

¹ Les Nouvelles éditions Scala ont également publié les précédents ouvrages introductifs de Dominique Moulon : *Art contemporain, nouveaux médias* (2011) qui présente, avec de nombreux exemples principalement européens et nord-américains, quelques-unes des pratiques artistiques émergentes (dont l'auteur dresse une typologie) dans la sphère de l'art contemporain utilisant les nouvelles technologies et *Art numérique en résonance* (2015) qui propose une réflexion sur l'évolution récente des pratiques numériques dans l'art contemporain à travers les œuvres d'une trentaine d'artistes et des entretiens avec des responsables de musée, des théoriciens et des critiques.

² en écho au "coefficient de l'art", concept développé par Marcel Duchamp dans son *Processus créatif*.

³ notion popularisée dans un article écrit par Nicholas Negroponte (auteur, en 1995, du bestseller *Being Digital* et co-fondateur du MIT Media Lab) dans le magazine nord-américain *Wired*.

La bascule, dans l'usage d'un média émergent, c'est le moment même de sa démocratisation. Nous accédons avec la plus grande des aisances à une offre numérique qui ne cesse de s'amplifier. Ce qui ne fait pas de nous obligatoirement des artistes, bien que la limite entre les pratiques artistiques et amateurs soit aujourd'hui des plus floue. Surtout lorsque des artistes se saisissent de contenus amateurs pour faire œuvre. Il me semble à ce propos que l'appropriation, un concept ne datant pas d'hier si l'on considère l'histoire de l'art du vingtième siècle, soit une pratique résolument contemporaine. Nous y sommes, car il m'apparaît que les pratiques du détournement comme celles de l'appropriation sont tout à fait représentatives de cet art contemporain numérique.

AM: Vous étudiez, dans un premier temps, les pratiques numériques d'un art contemporain qui s'inscrivent, selon vous, "dans la continuité" d'une histoire de l'art déjà parsemée d'innovations techniques ou technologiques assimilées par des artistes...

DM: Oui, en effet, car nous savons que les innovations, aussi insignifiantes soient-elles, peuvent avoir des répercussions sur la production comme sur la réception des œuvres de notre temps. N'est-ce pas avec l'émergence d'une caméra vidéo aussi portable qu'abordable que se créent les premières performances vidéo ? Et n'est-ce pas l'apparition de webcams sur nos ordinateurs portables, entre autres téléphones ou tablettes, qui réactive autrement l'auto-filmage ? Ainsi certaines de ces œuvres s'inscrivent-elles dans la continuité mais nous disent inévitablement autre chose car le monde est tout autre. La pratique du vidéo *sampling*, plus tardive, ne peut qu'être affectée par notre capacité à éditer comme à assembler les séquences de bases de données sans limites. J'aime comparer le médium numérique au médium vidéo qui a fait art avant d'être accepté par la sphère de l'art contemporain. Et puis, il y a le mouvement qu'autorisent les moteurs donnant à l'art cinétique sa grandeur. L'apparition d'applications logicielles puis de composants électroniques *open source* accessibles au plus grand nombre, tant d'un point de vue économique qu'au regard des tutoriaux en ligne qui en facilitent l'usage, permet aujourd'hui à de jeunes artistes de contrôler les mouvements de leurs installations néo-cinétiques pour que la magie continue d'opérer.

AM: Mais vous évoquez également des créations qui sont les conséquences du "changement d'échelle" annoncé par Marshall MacLuhan dès la fin des années 60...

DM: Je me souviens, enfant, d'avoir découvert la terre vue du ciel au travers des photographies des premiers voyageurs spatiaux de la Nasa. Ces images ont changé notre perception du monde dont nous avons dû considérer enfin la fragilité, et des mouvements écologistes se sont formés ici et là. Aujourd'hui, je ne voyage plus sans aller repérer mes visites avec *Google Earth* à une époque où la planète Terre tient dans le creux de notre main. Comment les artistes pourraient-ils ne pas être préoccupés par ce changement d'échelle ? Les créations documentant le rapetissement qui nous affecte toutes et tous ont de multiples formes. Certaines sont connectées, d'autres s'alimentent en temps réel ou, plus largement, sont conséquentes à l'interconnexion de quantité d'objets aux bases de données dont on a peine à saisir les contours. Qui est entré un jour dans un *data center* gérant nos données personnelles ? Aussi, il est des artistes pour donner des formes à l'invisible comme il est des lanceurs

d'alerte pour nous informer. Et là, nous approchons la sphère du politique que la mondialisation affecte autant que celle de l'art.

AM: On a l'impression qu'après avoir fait exploser le *white cube* en se diffusant via les réseaux et autres supports inédits jusqu'ici dans l'art contemporain, nombre de créateurs identifiés "numériques" tentent aussi, pour gagner une autre reconnaissance et/ou des moyens financiers, d'intégrer les circuits plus traditionnels de l'art...

DM: L'histoire de l'art nous apprend beaucoup des mouvements de va-et-vient qui l'animent, la perturbent. En ce qui nous concerne ici, des mouvements allant de la galerie à l'ailleurs, pour mieux y revenir. À l'observation du *land art* des pionniers qui fuyaient le monde de l'art, il nous apparaît que leurs œuvres ont réintégré l'espace muséal sous la forme de documentations. C'est aussi vrai pour la performance et c'est ce qui s'opère quant aux pratiques artistiques dont les œuvres de technologies désormais obsolètes ont disparu. Je pense aux *9 evenings*⁴ des années soixante. Mais il est aussi, comme vous le remarquez, des artistes qui ont fui la galerie dans les années 1990 en investissant l'Internet. Aujourd'hui, les pratiques en ligne comme celles du *street art* sont de retour en galerie. Et c'est, dans une certaine mesure, une victoire du dispositif privilégié de l'art contemporain — le *white cube* — dont il est question alors même que le marché de l'art se développe en réseau avec des sites comme *Artprice* ou *Artsy*. On pourrait aussi considérer que c'est une victoire de l'Internet sur le marché de l'art, mais il ne peut être question que de confrontations puisque la communauté des arts numériques semble développée en parallèle à la sphère de l'art contemporain au travers essentiellement de festivals, donc plutôt avec de l'argent public.

AM: Le marché de l'art reste encore relativement frileux face aux formes immatérielles induisant aussi des œuvres post-numériques qui intègrent des processus liés aux pratiques digitales pour les réifier et pouvoir proposer des objets "concrets" et donc "commercialisables"...

DM: La pérennité des œuvres de technologies variables a alimenté d'innombrables tables rondes et autant de conférences ou colloques alors que nous découvriions ensemble l'obsolescence programmée de nos matériels personnels. Mais il me semble que les collectionneurs actuels se font à l'idée qu'il est des œuvres qui sont amenées à disparaître. Seules les documentations perdureront. Evidemment, pour les institutions, c'est un peu plus compliqué. Ce qui est certain, c'est qu'avec le renouvellement des conservatrices et conservateurs, ce n'est plus une question de compréhension des œuvres qui est de nature à en ralentir l'accès au musée puisque les cultures numériques sont celles de toutes et tous. En fait, j'ai longtemps cherché de l'art au sein des festivals de la communauté numérique pour, enfin, chercher du digital dans la sphère de l'art contemporain. C'est ainsi que, continuant d'aller tous les ans "en pèlerinage" à *Ars Electronica*⁵, j'ai ajouté depuis quelques années la Biennale de Venise à ma *to do list*. Ce qui m'intéresse, c'est d'envisager les spécificités du médium digital dans l'art contemporain. Le passage d'un contexte à l'autre, de la *black box* au *white cube*, étant à ce point de vue des plus instructif car c'est souvent en changeant de perspective que l'on appréhende autrement les systèmes complexes.

Propos recueillis par Philippe Franck

⁴ Organisé sous l'égide de l'ingénieur des laboratoires de téléphone Bell Billy Klüver et du plasticien Robert Rauschenberg, *9 Evenings: Theatre and Engineering*, présenté à New York, lors de neuf soirées consécutives (du 13 au 23 octobre 1966), des performances qui alliaient arts visuels, danse, théâtre, musique et vidéo. Une équipe de dix artistes (John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Alex Hay, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor et Robert Whitman) travaillèrent pendant dix mois, en collaboration avec une trentaine d'ingénieurs des laboratoires Bell dirigés par Billy Klüver et son collègue Fred Waldhauer. Cet événement pionnier devenu historique reste aujourd'hui une référence de collaborations entre artistes et scientifiques.

⁵ Festival consacré aux rapports entre art, technologie et société, organisé annuellement à Linz depuis 1979, *Ars Electronica* qui propose aussi un "Musée du futur", un Future Lab et un Prix associé au festival, est une référence internationale pour l'actualité et le développement des cultures et les arts numériques.



Dominique Moulon est enseignant, chercheur, critique d'art et curateur indépendant. Titulaire d'un doctorat en Arts et Sciences de l'Art, il est membre du laboratoire Art & Flux de l'Unité Mixte de Recherche ACTE (CNRS / Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne), de l'Association Internationale des Critiques d'Art (AICA) et de l'International Association of Curators of Contemporary Art (IKT).