

LE POINT DE VUE D'UN CURATEUR, CRITIQUE D'ART ET ENSEIGNANT : ENTRETIEN AVEC DOMINIQUE MOULON¹²

Nathalie Caclard : Dominique Moulon, vous êtes enseignant en France et aux États-Unis, critique d'art pour les revues *Art Press* et *TK-21*. Vous êtes également auteur de plusieurs ouvrages sur l'art contemporain à l'ère numérique. Vous avez été commissaire d'exposition pour la galerie *Ars Longa*, le centre d'art de la Maison populaire de Montreuil, la Cité internationale des arts, le Centre culturel canadien ou encore la biennale Némé. Pourriez-vous nous présenter votre parcours ?

Dominique Moulon : J'ai déjà quelques années d'expérience, donc il est assez long, il est aussi assez tortueux, comme pour beaucoup de gens. Moi qui ai toujours plaisir à dire que si j'ai une thèse¹³, récente, j'ai quand même commencé ma scolarité en doublant ma cinquième pour finalement obtenir un certificat d'aptitude professionnelle de dessinateur en bâtiment. Puis j'ai réussi à intégrer une école d'art en architecture, à Tours. J'y ai pris goût, doucement. Mais j'ai abandonné pour entrer dans une autre école, en art, où là je me suis vraiment révélé. D'ailleurs, je trouve très important que les écoles d'art continuent à accepter des étudiants aux parcours peu conventionnels. J'espère que c'est encore possible aujourd'hui. J'ai donc intégré l'École nationale supérieure d'art de Bourges en 1982. Pratiquant la peinture, je me suis intéressé de plus en plus à l'histoire de l'art et j'ai fait cela pendant cinq ans. Puis j'ai commencé à travailler comme graphiste dans des agences de communication pendant quelques années et c'est mon savoir-faire Beaux-Arts, ma capacité à m'adapter, qui m'a beaucoup aidé à m'intégrer dans des studios de création. À l'époque où les méthodes de travail étaient en profonde mutation du fait des ordinateurs et notamment avec l'arrivée du célèbre... Macintosh. Là, je me suis pris d'intérêt pour cette machine. J'ai donc découvert, à ce moment-là, le monde des ordinateurs.

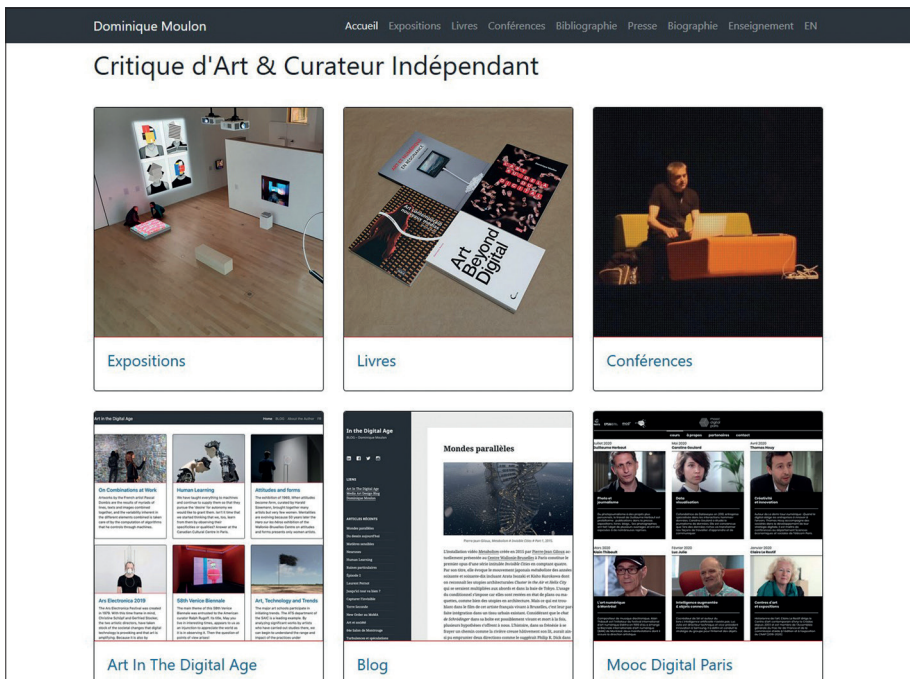
J'étais alors en même temps étudiant à Paris-8 et là-bas, j'ai vu une première exposition d'art numérique, avant d'en découvrir d'autres. À cet égard, je remercie Jean-Louis Boissier, Edmond Couchot entre autres professeurs de Paris-8. J'ai suivi ces expositions, ces biennales qui étaient : « Artifices 1 », 2,

12. Entretien mené par Nathalie Caclard le 30 avril 2020. Nous remercions chaleureusement Douglas de Almeida qui en a effectué la transcription intégrale. Pour les besoins du livre, nous ne gardons ici qu'un tiers de l'entretien, sélectionné par Julien Devriendt. L'intégralité des entretiens est disponible sur < <https://artsnumeriques.animtic.fr/> >.

13. < <https://www.theses.fr/2017PA01H303> >.

3, 4, etc. J'y ai rencontré des artistes, comme Jeffrey Shaw avec sa bicyclette qu'on a vu récemment au Centre des arts d'Enghien-les Bains. J'y ai vraiment pris goût. Je m'intéressais déjà à l'art, mais j'ai découvert que les technologies pouvaient jouer un rôle dans l'art. Au même titre que je découvrais la puissance et le potentiel créatif des technologies en tant que graphiste. Puis, je suis venu à l'enseignement, au journalisme, et enfin à la critique. J'écrivais sur des technologies, je me suis mis à écrire sur des créations, puis sur des œuvres et sur des événements. Grâce à l'association Ars Longa, j'ai écrit un premier livre. Puis un deuxième. Un troisième. Je travaille maintenant sur le quatrième. J'ai commencé par écrire sur des événements comme le festival Ars Electronica¹⁴ de Linz pour continuer à y aller tous les ans, et ce, depuis 15 ans. J'ai commencé par chercher de l'art dans le numérique. Et puis je me suis mis à chercher du digital dans l'art.

Figure 3. Extrait du site de l'auteur



Je dirais qu'il y a quinze ans, je cherchais ce qu'il y avait de plus artistique, notamment à Ars Electronica, le festival doyen des arts numériques aujourd'hui. Et disons que depuis plus de 10 ans, j'essaie plutôt de chercher

14. Festival consacré aux rapports entre art, technologie et société: < <https://ars.electronica.art/news> >.

la part de digital dans de grands événements d'art contemporain comme la Biennale de Venise. Finalement, je cherche plus ou moins la même chose, mais je ne cherche pas tout à fait au même endroit. Dans un monde en constante évolution, je dirais que s'il y a plus de digital dans l'art aujourd'hui, il y a aussi peut-être plus de création dans cette sphère grandissante du numérique.

N. C. : Quelles pièces ou artistes vous ont le plus marqué ? Car on sent que vous avez un vrai plaisir à rencontrer des artistes. Quelles sont vos sources d'inspiration les plus importantes ?

D. M. : Pour les pièces qui m'ont agréablement marqué ou qui ont été des tournants, je reviendrais au début des années 1990 avec Edmond Couchot et « La Plume » virtuelle que l'on faisait s'envoler. Ou bien sa fleur de pissenlit, avec laquelle « on semait à tout vent », selon le titre de cette œuvre. À cette même époque, j'ai aussi expérimenté « The Legible City » de Jeffrey Shaw. C'est une expérience intéressante, sur un vélo pour parcourir une ville en trois dimensions. Je pourrais citer aussi Christa Sommerer et Laurent Mignonneau avec leurs plantes que l'on touche réellement dans l'espace physique d'une exposition et qui poussent virtuellement dans l'espace de l'écran. Une pièce qui a été acquise par le ZKM¹⁵, un lieu dans lequel j'ai beaucoup été pour me ressourcer, m'inspirer. Une institution se situant à la croisée des arts et des technologies. Et pour en terminer avec les œuvres, je dirais que depuis un bon moment je suis un fan inconditionnel du travail de Rafael Lozano-Hemmer.

Je m'intéresse donc aux technologies qui, tant du point de vue des outils que de celui des sujets, ont émergé dans des contextes de festivals d'arts et technologies. Ce sont aujourd'hui des événements grand-public, qui se rapprochent de l'art contemporain.

Les œuvres qui me marquent sont souvent des œuvres qui sortent du lot. Peut-être de par ce qu'elles nous disent, ou parce qu'elles nous questionnent, sans omettre leur forme. Et j'aime les œuvres qui littéralement nous parlent, qui sont à ma portée. J'aime aussi les œuvres qui s'adressent au regard, car je viens des arts visuels, aussi je m'intéresse tout particulièrement à la forme. Ces œuvres m'interrogent aussi lorsqu'elles dialoguent avec d'autres œuvres d'une exposition.

J'aime aussi beaucoup voir comment le public s'approprié une exposition, pour écouter sa lecture, échanger. En fait, je m'intéresse, et ce de plus en plus, à l'écosystème de l'art. On ne peut pas séparer l'œuvre de l'artiste.

15. < <https://zkm.de/en> >.

La plupart des artistes, on ne peut pas les séparer de leurs galeries et/ou collectionneurs, des institutions qui les portent (festivals, centres d'art qui les accueillent en résidence, etc.) et ce, jusqu'au public.

N. C. : Qu'est-ce que l'art numérique selon vous ? S'agit-il d'un outil ? D'une technique ? D'un médium ?

D. M. : Alors évidemment, c'est là la vraie question. Même si, avec un peu d'arrogance, je peux répondre que l'art numérique n'existe pas. C'est difficile de parler d'une tendance sans savoir d'où elle vient, sans savoir comment elle s'est développée et sans envisager possiblement comment elle pourrait continuer de se développer.

Tout d'abord, votre question est très juste : « outils », « techniques » ou « médias », je pense en effet que l'art numérique relève des trois.

D'abord, les technologies, c'est dans la continuité des techniques. Les artistes ont toujours utilisé les techniques de leur temps :

- la sculpture du marbre, de l'âge de bronze à l'âge de fer, évolue singulièrement ;
- avec l'huile, par rapport à la fresque, la peinture aussi se métamorphose ;
- la *camera obscura* va influencer la peinture, qui va à son tour influencer la photographie ;
- la photographie est un art technique qui documente le monde et devient un art contemporain avec les tirages de grande taille ;
- avec l'émergence du vidéoprojecteur, des artistes font de nos villes leurs ateliers ;
- aujourd'hui, ils déploient leurs pratiques sur les médias sociaux, etc.

L'horlogerie était le savoir-faire des ingénieurs qui faisaient des automates, les automates étant les ancêtres de nos robots. Cette question de l'usage des techniques et/ou technologies dans l'art n'est donc pas nouvelle. Nicolas Schöffer, dans les années 1950, allait chercher ses composants dans l'industrie parce qu'il ne pouvait pas les trouver ailleurs.

Dans les années 1960, il y a eu une effervescence intéressante entre Londres, New York et Los Angeles. Avec l'exposition « *Cybernetic Serendipity* »¹⁶ à Londres, les performances EAT « *Experiments in Art and Technology* »¹⁷ à New York et le projet « *Art and Technology* » au Los Angeles County Museum (LACMA). C'est aussi la période des expositions universelles, comme à Osaka, où le grand public découvre le potentiel créatif de technologies émergentes. Quand on parle dans les entreprises de la *tech*, de l'innovation

16. < <https://www.studiointernational.com/flipbookCyberneticSerendipity/StudioInternationalCyberneticSerendipity-1968.html> >.

17. < <https://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=306> >.

et des services émergents, des technologies au service de la créativité, etc., on peut dire que c'était déjà vrai dans les expositions universelles de la fin des années 1960, du début des années 1970. C'est intéressant de faire un parallèle avec la vidéo. Ce qui a fait l'art vidéo, c'est aussi l'émergence de la caméra Sony *Portapak*. Et ce qui va signer la fin de l'art vidéo, c'est son acceptation en tant que médium dans le champ de l'art contemporain !

Les termes se sont succédé « Art électronique », « Art à l'ordinateur », « Art et technologie », « Art et nouveaux médias », « art numérique », « post-digital », « post-Internet », etc. On a beaucoup utilisé le terme « électronique » dans les années 1960 car c'est par l'électronique qu'on est entré dans l'ère numérique. Et puis, en 1970, Abraham Moles publie le livre *Art et ordinateur*. Et pour revenir à la question des « arts numériques », si on poursuit sur l'époque des pionniers de l'art électronique, et avant même l'arrivée du *personal computer* qui émerge à la fin des années 1970, il y a les « *plotter drawings* »* c'est-à-dire les dessins qui sont programmés. Des artistes, comme Manfred Mohr par exemple, écrivaient du code avant de lancer l'impression pour découvrir ce que ça donnait, mais ils ne pouvaient pas dessiner comme les graphistes le font aujourd'hui : ils dessinaient par le code.

Dans les années 1990, il va y avoir un engouement pour les capteurs. Et avec l'émergence de l'open source, ce que pouvaient faire des ingénieurs de chez Phillips (du temps de Nicolas Schöffer), certains jeunes artistes émergents aux pratiques aventureuses peuvent le faire aujourd'hui avec des composants commandés sur Internet. Je pense ici à l'Arduino*, on parle alors de l'Open hardware*, alors que des applications comme Processing* ont été développées par des artistes.

Pour moi, s'il y avait deux temps importants dans les arts numériques : un premier serait lié à l'émergence de l'électronique, à la fin des années 1960 ; et un second à l'engouement dans les années 1990 qui s'accroît avec les années 2000 autour de l'Internet et qui arrive au grand public.

On va dire qu'il y a un art électronique des années 1960-1970, un art à ordinateur des années 1970-1980 et un art numérique pour les années 1990-2000. Parce que la plupart des livres où l'on mentionne le *Digital Art*, comme avec Christian Paul ou l'essai *L'art numérique* d'Edmond Couchot et Norbert Hillaire¹⁸, c'est plutôt dans les années 2000.

Mais avec l'émergence d'un Internet participatif, ça va tout changer. Cela va tout changer parce que le numérique n'est plus l'affaire de quelques *nerds*, *geeks* ou d'artistes spécialisés mais devient l'affaire de tout le monde. Et aujourd'hui quand on parle d'ubérisation du monde, quand on parle des

18. Edmond Couchot, Norbert Hillaire, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, 2009 (coll. Champs).

médias sociaux dans les soulèvements populaires, on se place finalement à une époque où le grand public se saisit très largement de ces outils ou services. Le numérique devient LE sujet sociétal incontournable. Le numérique s'invite dans le politique, s'invite dans le social, s'invite dans l'écologie, s'invite dans l'économie, il s'invite partout. Donc on va au-delà de l'outil, qui n'est plus réservé aux experts. Ce n'est plus une technique mais c'est un environnement. Aujourd'hui, tout le monde peut créer ; tout le monde a toujours pu créer, avec un crayon ou un pinceau, mais ce n'est pas pour cela que tout le monde est devenu artiste. Et ce n'est pas parce qu'il y a Internet que tout le monde est un « artiste de l'Internet ». Mais la création semble plus que jamais à la portée de tous.

Pour revenir à l'Internet, ce qui a tout changé, c'est que, à partir du téléphone portable et de l'Internet participatif, on a toutes et tous une culture technique, technologique, un sens profond des usages, des utilisations, une connaissance des services. Et c'est pour cela que le terme *post-digital* (évidemment pas dans un sens apocalyptique) est adapté, car on désigne un « après la révolution ». On a passé la crête des grandes innovations. Il va y avoir évidemment de nouvelles plateformes, mais pour l'instant on va dire que les plus grandes plateformes sont bien installées.

Comme je l'ai dit, j'envisage le numérique comme un sujet sociétal, comme le sujet que l'on peut associer à tous les autres sujets importants de notre société.

C'est d'ailleurs aussi le problème, comme avec les plateformes et le Digital Labor* (ces travailleurs précaires en usines à clics). Mais cela peut aussi être la solution. L'électronique pollue mais l'électronique peut aussi apporter des solutions. Avec ces technologies on sait combien ça pollue, on sait qu'on ne peut plus continuer comme ça. On sait aussi qu'en réfléchissant avec ces mêmes technologies, ces services et ces plateformes, elles peuvent nous aider à économiser de l'énergie, à la gérer autrement. Ce sont aussi de tels sujets qui sont développés par les artistes.

Pour revenir à « outil, technique ou média » : c'est donc vraiment un peu tout à la fois. Et je pense aujourd'hui que le numérique dans l'art, ce peut être une application ou un service accessible à tous. Je pense par exemple à Amalia Ulman, qui a émergé sur la scène artistique internationale en postant notamment des autoportraits sur Instagram. C'est l'artiste d'Instagram, et toutes les plateformes ont au moins un artiste qui fait œuvre avec. Je dis au moins un, mais ce serait plutôt des milliers et plus encore, si on comptait tous les artistes qui se servent directement ou indirectement de Google, ne serait-ce que pour une première recherche. Nombreux sont aussi les artistes qui se saisissent des APIs des grandes plateformes. Et puis l'usage créatif

de services en ligne floute la frontière entre les artistes et les non-artistes. C'est Joseph Beuys qui disait qu'on était tous des artistes... et nous savions que cela n'était pas tout à fait vrai. On sait que ce n'est toujours pas la réalité, mais en même temps on est tous plus ou moins créatif.

N'oublions pas non plus les artistes qui se servent d'applications open source, d'intelligence artificielle en se formant avec les tutoriaux dont l'Internet regorge. Bref, on voit qu'il y a eu un glissement au fil du temps : le numérique dans l'art est devenu une évidence. Beaucoup d'artistes contemporains vont, à un moment ou à un autre de leur carrière, se poser la question du numérique. C'est pour cela que je dirais qu'il y a, aujourd'hui, possiblement du numérique dans toutes les formes d'arts contemporains.

Et puis le mot « contemporain » est-il encore adapté ? Il y a débat à ce propos. C'est comme pour le terme « art numérique », bien que ce soit pratique. Il n'empêche que je pense que nous sommes aujourd'hui dans une forme de fusion, ou plutôt d'acceptation des pratiques numériques dans l'art contemporain comme il y a eu une acceptation des pratiques photographiques dans les années 1970 et surtout 1980. Avec par exemple l'école de Düsseldorf, et le grand format. On a eu une acceptation du médium photographique comme pratique de l'art contemporain.

Avec la vidéo dans les années 1990 puis 2000, projetée en grand, en environnement, et plus sur des moniteurs à tube, il y eut une acceptation du médium vidéo dans l'art contemporain. Donc on peut considérer qu'à partir du milieu des années 2000, on a, à mon avis, le début d'une acceptation du numérique dans l'art contemporain. On pourrait considérer que la photographie puis la vidéo, d'ailleurs renouvelées et bouleversées par le numérique, ont précédé le médium numérique dans leur acceptation par l'art du XX^e puis XXI^e siècle.

Ça veut dire qu'enfin nous sommes en train de vivre, je pense, depuis déjà sans doute une bonne quinzaine d'années, une phase d'intégration du digital dans l'art. Et la meilleure preuve c'est la Biennale de Venise avec son commissaire Ralf Rugoff qui, en 2019, dans son assemblage d'œuvres, considère enfin l'essentiel des pratiques artistiques que le digital renouvelle ou fait émerger.

N. C. : Dans le même ordre d'idée, est-ce que le *Simple Net Art Diagram*¹⁹ est toujours d'actualité pour définir l'art numérique ?

D. M. : Le *Simple Net Art Diagram* nous renvoie à la plateforme Rhizome²⁰, qui fait un travail essentiel depuis déjà quelque temps. C'est un travail

19. < https://anthology.rhizome.org/simple-net-art_diagram >.

20. < <https://rhizome.org/> >.

d'archivage et, que je sache, ils sont actuellement hébergés par le New Museum²¹. C'est d'ailleurs intéressant de le noter. Quand on parlait tout à l'heure de fusion, d'acceptation, on voit qu'il y a une curiosité du monde de l'art contemporain. Notamment à New York et évidemment au New Museum. Car ils ont accepté dans leur bureau la structure d'archivage la plus importante considérant les expériences artistiques numériques : Rhizome. Une plateforme d'archive incontournable tant en termes de Net Art* que de Post Internet.

À ce propos, le mouvement Net Art lancé par une poignée d'artistes n'a duré que quelques années. Il a émergé dans les années 1990 ; à l'époque avec le web dont l'usage n'était alors pas si répandu chez le grand public. Cette tendance de l'art avait donc ses spécificités, avec une vision qui était assez politique. Un engagement des artistes qui les poussait à fuir le monde de l'art ; comme l'élan des artistes du Land Art qui avaient fui les galeries pour investir les grands paysages. Cette approche de l'art, ailleurs et spécifiquement en ligne, un art du navigateur, un art du nom de domaine, un art de l'échange, du partage, existe encore. Il existe au travers des plateformes où il y a des artistes qui émergent dans l'usage ou la publication sur ces plateformes, sur ces services. Bien évidemment, on pense notamment à Instagram, j'ai cité tout à l'heure Amalia Ulman, mais c'est loin d'être le seul exemple. Il y a des œuvres d'art qui ont été produites avec Flickr (Penelope Umbrico) ou Facebook comme avec tant d'autres plateformes.

Mais aussi, il y a d'autres technologies qui sont arrivées progressivement – que je n'ai pas vues arriver. Quand j'ai entendu parler de la première imprimante 3D, je me suis dit : « Qu'est-ce que c'est que ce truc ? » Puis j'ai des amis qui ont fait des formations, qui ont commandé leur imprimante en kit, qui l'ont montée. Et c'est à ce propos qu'au Massachusetts Institute of Technology, Neil Gershenfeld a clamé son : « How to make (almost) anything. » C'est l'idée que l'on peut enfin faire ou plutôt matérialiser à peu près n'importe quoi.

Il y a aujourd'hui beaucoup d'artistes qui vont chercher des idées, des objets ou des formes sur l'Internet pour se les approprier. Et ensuite les recontextualiser dans le musée, le centre d'art ou la galerie, donc au sein même de l'écosystème de l'art intégrant le marché.

C'est là qu'on voit que le dispositif du *White cube** perdure. Si l'on opposait art numérique et art contemporain on dirait que les arts numériques ont souvent été présentés en *Black Box*, le lieu de la vidéo, alors que l'art contemporain est plus souvent exposé en *White Cube*. Cet espace que l'on apprécie autant qu'on le critique : avec son parquet de bois clair, ses murs

21. < <https://www.newmuseum.org/> >.

parfaitement blancs, pas trop de fenêtres (ou plutôt occultées). Mais de ce fait, il y a beaucoup d'artistes qui ont été tentés d'investir ce *White cube*, qui est aussi celui du musée. Par exemple pour intégrer le Centre Pompidou, le Museum of Modern Art (MoMA) ou d'autres institutions. C'est certainement plus facile avec une pièce qui se pose sur un socle ou qui s'accroche au mur (même si issue de l'Internet) qu'avec une œuvre d'URL, qui pourrait tout de même finir dans les collections dématérialisées de telle institution. Il me semble qu'on vit aujourd'hui une forme de retour de cette « fuite » des artistes des institutions, c'est-à-dire que ce sont des artistes qui ont émergé sur Internet et qui, aujourd'hui, se satisfont tout à fait des modèles de présentation de l'art contemporain incluant notamment son fameux *White Cube*. Ces mêmes artistes, avec des idées ou des formes provenant de l'Internet, pratiquent aujourd'hui l'installation²², la forme la plus répandue au sein des disciplines de l'art de la fin du XX^e siècle au début du XXI^e siècle. Je pense qu'il y a eu une forme d'aller-retour avec, dans les années 1990 une volonté d'aller vers la dématérialisation, d'aller vers le virtuel, d'aller vers le réseau, alors qu'aujourd'hui on en revient, avec les imprimantes 3D qui portent notre rêve de rematérialiser ce qui n'a plus de matérialité. Même si souvent le rêve est plus important que la réalité. Et d'ailleurs on dit souvent qu'on rentre dans un Fablab* avec le désir d'imprimer en 3D et quand on ressort... on a fait de la découpe laser. Or la découpe laser finalement c'est du dessin délégué à la machine. Et c'est cela l'intelligence des artistes, la capacité à déléguer aux machines, au réseau.

Ce qui fait la différence entre deux types d'artistes, peut-être, c'est la capacité qu'ont certains à se saisir des erreurs, des bugs. À considérer tout ce qui peut faire œuvre et qui, pourtant, n'était pas envisagé. Je pense que cette capacité d'acceptation est plus intéressante que ne l'est la dimension de l'aléatoire. C'est beaucoup plus visible avec le numérique que dans des formes plus traditionnelles de pratiques artistiques.

N. C. : Vous parliez justement du détournement créatif, ça relève aussi de l'art numérique. Nous pensions au slogan du Hackerspace TMP/Lab : « Creative use of technology », avec cette idée de remix, de détournement. Quelle est votre analyse sur ces questions ?

D. M. : Détournement, appropriation, lié à l'Internet ? Finalement, c'est la grande histoire d'amour de l'art moderne. L'appropriation avec les collages

22. Une installation artistique est une œuvre d'art (< https://fr.wikipedia.org/wiki/%C5%92uvre_d%27art >), visuelle en trois dimensions (< https://fr.wikipedia.org/wiki/Arts_visuels >), souvent créée pour un lieu spécifique, *in situ* (< [https://fr.wikipedia.org/wiki/In_situ_\(art\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/In_situ_(art)) >) et conçue pour modifier la perception de l'espace.

du début du siècle dernier. Évidemment, quand on parle de d'appropriation on doit citer Marcel Duchamp, mais il n'est pas tout seul. Pour l'appropriation, le recyclage, le détournement, on a aussi les « nouveaux réalistes »²³ et leurs accumulations, ou leurs détournements. Considérant le détournement, on peut aussi remonter aux surréalistes et autres dadaïstes, qui détournent des objets de leur usage pour les recontextualiser en les assemblant avec d'autres objets, pour en faire autre chose. Donc cette volonté de s'approprier, d'assembler, de réutiliser, est toujours, finalement, une forme de détournement.

Cet objet qui était au BHV et qui est maintenant, un siècle plus tard, au Centre Pompidou par exemple²⁴. Ces objets qui avaient un usage et qui en sont privés ou en ont un autre. Ce sont des grandes pratiques du XX^e siècle que, en effet, l'Internet va relancer. D'ailleurs c'est intéressant de dire aussi que si arts numériques il y a – ou du moins si arts numériques il y a eu –, il y a beaucoup d'artistes dont les recherches ont consisté à relire l'histoire de l'art. Mais autrement et avec d'autres outils.

Je prends un exemple : l'autoportrait. Eh bien l'autoportrait, évidemment, existe en dessin, peinture, photographie. L'autoportrait avec l'art vidéo, en auto-filmage, est très important aussi. Combien d'artistes comme Bruce Nauman, Vito Acconci, etc., ont fait œuvre de ces formes d'auto-filmage, qui sont ensuite présentées dans des institutions. Or l'autoportrait et l'auto-filmage reviennent : l'autoportrait avec le *selfie* et l'auto-filmage avec tous ces artistes qui se sont saisis de YouTube. « Broadcast yourself » : vous rappelez tout à l'heure la phrase du Hackerspace, là je donne celle de YouTube. Donc on va dire des activistes et des grandes plateformes mondiales, que chacun y va de son slogan. Les artistes ont une réelle capacité, parce qu'ils ont été formés ailleurs et autrement, tant pour dire « non » que pour « faire autrement ». Et cela fait partie des qualités premières des artistes depuis toujours que de savoir détourner. Détourner des idées, des objets ou des formes, et aussi, détourner des services.

N. C. : Je pense notamment à Christophe Bruno²⁵ avec son utilisation de Google.

D. M. : Bien sûr ! J'ai écrit²⁶ sur Christophe Bruno, notamment sur *Logo Hallucination*, j'ai fait des tables rondes avec lui et des conférences à son sujet. Plus récemment, je l'ai aussi exposé – il y a seulement quelques

23. Tendance artistique des années 1960.

24. [NDE] Allusion au *Porte-bouteilles* (1914), œuvre de Marcel Duchamp considérée comme le premier *ready-made*.

25. < <https://christophebruno.com/> >.

26. < http://dominiquemoulon.com/pdf/bibliography/pdfar_29.pdf >.

mois. Une œuvre où il détourne, nous dit-il, une application d'intelligence artificielle. Et il nous emmène, comme ça, dans une sorte de rêverie où il nous propose une forme de relecture, dans la continuité, de l'histoire de l'art. Tout cela avec les esthétiques d'artistes majeurs. Donc Christophe Bruno, typiquement, est l'artiste du détournement. Il a d'ailleurs une œuvre qui s'appelle le *Dadamètre*²⁷ pour mesurer combien on est éloigné de l'esprit Dada, et c'est révélateur de voir combien Christophe Bruno s'intéresse aux dadaïstes.

Finalement quand j'évoquais tout à l'heure, dans les années 1950, cet artiste d'origine hongroise qui avait son atelier à Paris, Nicolas Schöffer, celui-ci n'avait pas le choix. Car il n'y avait guère d'objets techniques, à l'époque, dans le champ de l'art, aussi il détournait des capteurs du monde de l'industrie pour faire ses œuvres.

Donc les artistes se sont toujours approprié les idées, les outils ou techniques de leur temps ; et ils ont toujours su les utiliser autrement. J'aime beaucoup Addie Wagenknecht²⁸ quand elle prend un drone, le trempe dans de la peinture et le retourne ; alors il ne peut plus voler le drone. Simplement elle le pose sur une toile et réactualise ainsi le *dripping* de Jackson Pollock, ailleurs et autrement, avec une forme d'innovation. Mais le drone n'est pas fait pour être trempé dans de la peinture noire, avec les hélices collées à de la toile pour ne pas parvenir à voler.

Donc j'aime les artistes et, dans une certaine mesure, leur folie. Leurs folies qui les mènent à utiliser différemment ce qui est mis à leur disposition, dans leurs pratiques ou usages. On découvre des formes auxquelles nous n'aurions pas pensé. Peut-être même d'ailleurs des formes que les artistes ont découvertes au travers de *bugs*. Combien d'œuvres sont nées de *bugs* informatiques... Et, encore une fois, la variable en programmation de l'objet *random*, pour l'aléatoire, qui fait que l'on peut obtenir des valeurs de couleurs, avec Processing par exemple, de 0 à 255, cela fait que l'on collabore avec le programme. Au même titre que les artistes collaborent avec des robots, avec des machines, avec des plateformes. Finalement, quand il y a du numérique dans l'art, cela ne fait qu'encourager à la participation et la collaboration entre l'humain et la machine. Du faire seul au faire à plusieurs – « *Do it yourself* » vers « *Do it with others* ». De plus, toutes les questions que soulève le digital et, plus particulièrement l'Internet, sont des questions dont se saisissent les artistes. Ce qui est intéressant c'est que des artistes de la première génération comme Miltos Manetas, investissent l'Internet avant même les institutions.

27. < <http://www.jeudepaume.org/index.php?page=article&idArt=779> >.

28. < <https://www.placesiveneverbeen.com/> >.

N. C. : ... oui avec le « Neen Art »* !

D. M. : Voilà, et Miltos Manetas a créé, en 2002 une plateforme d'art numérique en ligne avec quelques artistes du moment en déposant le nom de domaine WhitneyBiennial.com car le Whitney Museum of American Art n'avait pas pensé à déposer ce nom de domaine, pour ne pas se le faire voler. L'artiste a alors une culture de l'Internet qui est bien meilleure que la celle des membres du *Board of directors* (conseil d'administration) du Musée Whitney de New York. Tout cela pour dire que les artistes du numérique ont une capacité, une ingéniosité à détourner qui fait qu'aujourd'hui les entreprises s'intéressent aussi à eux pour voir comment on peut faire émerger une culture de l'agilité dans l'entreprise.

N. C. : Vous parlez dans une de vos interviews de la question du coefficient de digital, de quoi s'agit-il ?

D. M. : Alors ça, je l'ai emprunté, ou plutôt on me l'a conseillé, et je remercie là Norbert Hillaire qui écrit en 2013 : « il faudrait parler alors d'un "coefficient de numérique" (en écho au coefficient d'art dont parlait Marcel Duchamp). » Et je vais encore plus loin en disant : « Il n'y a pas d'œuvre qui ne soit absolument pas digitale car même le peintre ou le sculpteur va faire une recherche sur Google qui va façonner sa pensée. »

N. C. : Vous répondez justement à ma question suivante : est-ce qu'il existe une seule œuvre contemporaine qui ne soit pas un tant soit peu numérique ?

D. M. : [...] j'en termine avec Norbert Hillaire nous disant qu'on devrait revenir à Marcel Duchamp qui cherche un coefficient d'art dans les objets ; sous-entendant que tout objet a possiblement un coefficient d'art. Et que selon l'importance de ce coefficient, il suffit d'extirper l'objet de son contexte marchand pour faire œuvre. Ce qu'il fait avec le porte-bouteilles qu'il achète au BHV pour en faire un *ready-made* en 1914 avant d'en produire la réplique en 1968 que l'on peut ordinairement observer au Centre Pompidou.

Donc Duchamp nous dit qu'il y a un coefficient d'art dans chaque objet, quand Joseph Beuys nous dit que toutes et tous nous sommes artistes et finalement Norbert Hillaire nous dit qu'on devrait plutôt chercher le coefficient de digital des œuvres plutôt que de chercher des œuvres digitales. Se faisant, il répond à votre question considérant que toutes les œuvres sont, plus ou moins, digitales, selon leur coefficient de numéricité.

De mon côté, je poursuis en disant que toutes les œuvres ont leur part de digital même si elle est infime : Il n'y a plus d'œuvre sans digital. Ce qui ne fait pas de toutes les œuvres des œuvres à composants numériques. En tout

cas, toutes sont façonnées par le digital, ne serait-ce que par les moteurs de recherche que nous utilisons si fréquemment. Justement parce que nous avons délégué notre savoir, nos connaissances à Wikipédia et notre accès à ces connaissances à Google. Et on est maintenant sur le point de déléguer notre intelligence à des algorithmes d'IA par paresse!

N. C. : Si on prend l'exemple de la littérature, est-ce que l'utilisation des outils numériques en fait de la « littérature numérique » ? Est-ce que l'utilisation par un illustrateur d'un outil de création numérique en fait de l'art numérique ?

D. M. : Tout n'est pas art, tout n'est pas non plus art numérique; mais tout ou presque est plus ou moins numérique. Après, la question est de savoir ce qui fait œuvre ? Et est-ce que, quand ça fait œuvre, on peut la catégoriser dans les « arts numériques » ? C'est peut-être une question pour chargé.e d'archivage, une question relative à la conservation, en médiathèque, en bibliothèque, comme en musée. Donc la question est pertinente.

Mais peut-être que maintenant il vaut mieux penser la complexité en nuage de mots-clés, en carte heuristique ou *mind-mapping*. Au lieu d'attribuer une tendance à une œuvre, il vaut mieux lui associer différents termes ou *tags*. Et c'est d'ailleurs en associant des mots-clés qu'on a les meilleurs résultats sur un moteur de recherche. Mêler des œuvres qui sont très numériques et d'autres qui ne le sont que très peu, c'est ça qui est très intéressant, aussi bien en termes de publication que d'archivage, de commissariat que de conservation.

C'est pour cela que je suis heureux quand, dans les grandes institutions d'art contemporain, on voit arriver des œuvres qui proviennent de ce micro-contexte d'art plus spécifiquement numérique. Et aussi quand on voit arriver des œuvres à fort coefficient digital sur le devant de la scène artistique internationale. Quand de telles œuvres arrivent dans les grandes institutions alors on peut parler de la fin des arts numériques. Puisqu'il y a alors moins besoin de cet écosystème de festivals dédiés. Même si on souhaite qu'il y en ait encore, comme la biennale NémO en Île-de-France, Chronique entre Aix et Marseille ou le Festival Scopitone de Nantes...

N. C. : Ou le Kikk, à Namur.

D. M. : Tous ces événements ont été nécessaires pour la reconnaissance de telles pratiques. Jusqu'au jour où ces mêmes pratiques intègrent les institutions, avec des *curators* ou conservateurs dont les points de vue évoluent avec le temps. Eh bien on peut saluer tous les événements récurrents qui, depuis les années 1990, ont structuré cet écosystème numérique se situant

à la marge de la sphère de l'art contemporain. L'art numérique a émergé d'un art à l'ordinateur qui lui-même a émergé d'un art électronique. Et il est maintenant en phase d'acceptation, comme cela a été le cas pour la photographie et la vidéo avec les institutions. Un tel processus a été rendu possible grâce à ces festivals, à ces fonds de soutien (au DICRÉAM), à ces passionnés, à la plateforme Rhizome de New York, à toutes ces initiatives, au ZKM de Karlsruhe, au V2 de Rotterdam, au C3 de Budapest...

C'est pour ça qu'à la question « qu'est-ce que l'art numérique ? » je répondrais que cet art est constitué d'une succession de couches, des couches qui se sont empilées et qui aujourd'hui sont absorbées par l'histoire de l'art. Pour en arriver au *White Cube* (même si le *White Cube* n'est pas le seul mode de présentation, mais il symbolise encore un espace privilégié par bien des institutions). Et puis il y a des œuvres qui disparaîtront. Comme me le confia Pierre Bongiovanni en 2004 avec un peu de provocation : « Toute cette quincaillerie est amenée à disparaître », avant d'ajouter : « Seules les idées resteront », et il n'avait pas tort. D'ailleurs, il est une question que je sens venir et je l'anticipe.

Quid de la documentation ? Quid des instructions des artistes quand ils vont disparaître, pour qu'on puisse restaurer leurs œuvres avec d'autres technologies ?

N. C. : C'est vrai, c'est la question que j'avais après : cet art reste très fragile et la question de sa conservation est importante.

D. M. : La conservation et les problèmes de pérennité des œuvres d'art numérique avec leurs composants, etc., cela a fait de grands débats et de grands séminaires dans les années 1990 puis 2000. Mais je dirais qu'il faut peut-être se faire à l'idée qu'il y a des œuvres qui vont disparaître. Il n'en restera que la documentation, et surtout les idées. Il n'en restera parfois que les images photographiques ou des séquences vidéo, et ce sont ces documents qui vont intégrer des collections pour constituer des patrimoines, témoignant de cette époque de la troisième révolution industrielle qui est la nôtre.