ÉCOLE DU LOUVRE

Ida SIMON

Le paradoxe et l'informe à l'œuvre dans le festival – Biennale internationale des arts numériques Némo

Une a-esthétique de la résistance

Mémoire de recherche
(2e année de 2e cycle)
en Muséologie
présenté sous la direction
du Professeur François MAIRESSE
et du Docteur Cecilia HURLEY-GRIENER

Septembre 2016

Le contenu de ce mémoire est publié sous la licence *Creative Commons*
CC BY NC ND

Sommaire

Remerciements....4
Introduction....5

A. UNE MANIFESTATION PARADOXALE....18
A.I. Un panorama de la manifestation....19
A.I.1. Un objet insaisissable....19
A.I.1.1. Une manifestation en mutation permanente....19
A.I.1.2. Une tête chercheuse....23
A.I.1.3. Une terminologie incertaine....29
A.I.2. Une offre culturelle alternative et officielle....35
A.I.2.1. Des arts marginaux représentés par un établissement public....35
A.I.2.2. Le numérique et l'art contemporain : « je t'aime, moi non plus »....39

A.II. Un écosystème....44
A.II.1. Une direction incarnée....44
A.II.1.1. Une équipe réduite....44
A.II.1.2. Un cinéma à la première personne....48
A.II.2. Des « enjeux partagés »....49
A.II.2.1. Des partenariats variés....50
A.II.2.2. Un réseau francilien, national et international....60

A.III. Une entité juge et partie....66
A.III.1. La production : dépense dans la précarité....66
A.III.1.1. Des subventions à la baisse....66
A.III.1.2. Des projets de plus en plus ambitieux....68
A.III.2. La diffusion : une communication complexe....71
A.III.2.1. Un public hétérogène....71
A.III.2.2. Des publics « hors-jeu »....77
A.III.2.3. Une communauté impossible....80
A.III.3. Discussion....83
A.III.3.1. Une logique d'accroissement....83
A.III.3.2. Une situation ambiguë....86

B. UNE A-ESTHÉTIQUE DE L'INFORME....90
B.I. Égarement....95
B.I.1. Désorientation....95
B.I.1.1. La nuit artificielle : fiction ou réalité ?....95
B.I.1.2.La déambulation....100
B.I.2. Indétermination....104
B.I.2.1. Le matériel et l'immatériel....104
B.I.2.2. La métamorphose et le génératif....106
B.I.3. Trouble....112
B.I.3.1. L'illusion....112
B.I.3.2. Le sublime....119
B.II. Hétérogénéité....125
B.II.1. Mélange....126

B.II.1. L'éclectisme et l'hybridation....126
B.II.2. Les singularités....130
B.II.1.Ordure....132
B.II.1.1. Le bricoleur, le marginal et le dissident....133
B.II.1.2. Le monstre....140
B.II.3. Entropie....146
B.II.3.1. Le sacrifice....148
B.II.3.2. La ruine urbaine....154
B.II.3.3. La dystopie technologique....157

Conclusion....168
Bibliographie....172
Annexes....180

Remerciements

Je souhaite exprimer toute ma reconnaissance à François Mairesse et Cecilia Hurley-Griener qui ont dirigé ce mémoire. Leur disponibilité, leur confiance et leurs conseils pertinents dans mes lectures et mes axes de lecture ont été des soutiens précieux pour lesquels je les remercie vivement.

J'adresse un merci tout particulier à Monika Marczuk pour son intérêt pour ma recherche et son investissement sans faille, son esprit malicieux, ses remarques brillantes et ses encouragements à l'indiscipline intellectuelle.

Je remercie sincèrement Gilles Alvarez sans lequel je n'aurai ni eu l'opportunité d'accéder aux archives du festival – Biennale Internationale des arts numériques Némo ni celle d'observer le fonctionnement actuel de la manifestation. Pour sa franchise et sa curiosité pour mon travail, qu'il soit assuré de mes meilleurs sentiments.

Toute ma gratitude à Sandra Caffin,Gersende Girault et Hélène Thomas pour leur sympathie, leur disponibilité et leur spontanéité dans le partage des informations qui m'ont apporté une grande aide pendant mon stage à Arcadi.

Un grand merci également à toute l'équipe d'Arcadi pour leur accueil chaleureux, leur bienveillance et leurs discussions éclairantes sur les politiques publiques de la culture en Île-de-France. J'espère que leur engagement pour cette noble cause sera récompensé d'un avenir heureux.

Mes remerciements les plus sincères vont à Nicolas Schmerkin et Julien Taïb qui ont accepté de me rencontrer pour évoquer les fantômes du Némo passé. Leur collaboration substantielle et bienveillante fut d'un secours sans égal.

J'exprime également mon immense dette à l'égard de ceux qui ont répondu à mes questions, partagé leur souvenirs de visiteurs de Némo et confié leur vision de l'art contemporain. Sans eux, cette étude serait privée d'une grande partie de sa contextualisation. Merci à Nathalie Bachand, Gregory Chatonsky, Manuela de Barros, Cédric Huchet, Herman Kolgen, Carine Le Malet, Valentina Peri, Bertrand Planes, Dominique Roland, Anne Roquigny, Bruno Teocoli, Jean-Christophe Théobalt et Franck Vigroux. Encore merci à Christophe Leclercq qui en plus de m'avoir accordé un entretien fait partie de mon jury de soutenance.

Enfin, une pensée d'une grande tendresse pour ceux qui ont suivi l'évolution de cette recherche en la nourrissant de leurs suggestions et se sont volontiers prêté à d'ingrates relectures. Merci à mes complices de Paris et de Montréal pour leur gentillesse, leur humour et leur paroles réconfortantes, et tout particulièrement à Morgane, Margaux, Marion, Rebecca, Thomas, Lisa, Mathilde et Diane.

Introduction

La revue Némo est créée en 1996 par Thécif (Théâtre et cinéma en Île-de-France), une association puis un établissement public porté par la Région Île-de-France. Elle est une vitrine des actions de l'agence régionale en faveur du cinéma d'auteur français. L'année suivante, Gilles Alvarez lance les « Soirées Némo » puis l'événement « À vous de voir » au cours desquels est diffusée une partie des courts métrages aidés par Thécif et des films québécois dans le cadre d'un partenariat international. Il crée le festival Némo en 1998 avec pour objectif d'accroître la visibilité des films ayant reçu une aide à la réalisation ou à la post-production de Thécif et proposer à un large public (non initiés et professionnels) une offre cinématographique alternative. D'abord tourné vers le cinéma indépendant analogique (film 35 mm et 16 mm), il inclut rapidement la vidéo et se spécialise dans les « nouvelles images » (images mélangeant prise de vues réelles, film ou vidéo, et images de création numérique) au tournant des années 2000. La programmation intègre progressivement des spectacles (ciné-concert), des films interactifs, des installations multimédia et des performances audiovisuelles dans l'objectif de replacer le cinéma parmi les autres arts et de croiser les disciplines artistiques.

Le rapprochement des arts numériques avec la sphère de l'art contemporain, manifeste depuis le début des années 2010, est actée par le changement de nom et de format du festival devenu Biennale internationale des arts numériques en 2015. L'évolution de la désignation du festival en fonction de son objet – cinéma indépendant, nouvelles images, art multimédia, arts numériques et arts numériques contemporains – illustre l'instabilité de la terminologie désignant les pratiques artistiques actuelles intégrant les technologies les plus récentes. Quand ces pratiques sont assez nombreuses pour être considérées comme un mouvement dans les années soixante-dix d'art, elles sont regroupées sous le terme d'art à l'ordinateur ou d'art informatique. Elles sont ensuite désignées sous les termes d'art multimédia puis d'art des nouveaux médias (*new media art*)[1] avant d'être appelées art numérique et art postdigital. Le critère de nouveauté ou de technique qui prévaut pour les désigner est assez large pour recouvrir l'« éventail très large [de ces] pratiques artistiques » qui est loin de former « un ensemble homogène »[2]. Les artistes ont « toujours été les premiers à réfléchir sur la culture et la technologie de leur époque » (Lev Manovich) ; les nouvelles possibilités offertes par la technique en terme de manipulation de la matière et des concepts en font

1 Christiane PAUL, *L'art numérique*, Paris, Thames & Hudson, coll. L'univers de l'art, 2004, p. 7
2 Christiane PAUL, *Ibid.*

une inépuisable boîte à outils pour tous les expérimentateurs.

La multiplication récente des événements rapprochant les sciences et les arts prolonge l'entreprise de convergence disciplinaire qui fonde l'art à l'ordinateur. Les conférences Macy (1942-1953), réunions interdisciplinaire de mathématiciens, anthropologues, psychologues et économistes, sont à l'origine des sciences cognitives, de la cybernétique et des sciences de l'information dont sont issues l'informatique et la robotique. Considéré comme le texte fondateur de la cybernétique, le traité de Norbert Wiener *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine* est publié en 1948. Le mathématicien américain avait choisi ce terme issu du grec κῦβερνήτης (*kubernêtês*) signifiant « gouverneur », « pilote » pour désigner une science unifiée du contrôle et de la régulation des informations des domaines du vivant et de la mécanique. Il nous semble que les œuvres néomédiatiques témoignent souvent d'une fascination pour le pouvoir et les systèmes de gouvernement. Ces initiatives théoriques sont contemporaines des premiers ordinateurs, nés dans le complexe militaro-industriel. Le premier ordinateur entièrement électronique, l'Electronique Numerical Integrator and Computer (ENIAC), est construit et financé par l'armée américaine pour répondre aux besoins du laboratoire de recherche en balistique. Il est présenté à l'Université de Pennsylvanie en 1946[3] puis déplacé dans un laboratoire militaire où il calcule des tables de tirs.

Après deux décennies de tâtonnements, les années soixante jettent les bases d'une grande partie de la technologie actuelle. Le lien hypertexte est créé par Theodor Nelson en 1961, près de vingt ans après la description (dans son article « As we may think », *The Atlantic Monthly*, 1945) de l'ordinateur analogique fictif de Vannevar Bush, le memex, capable d'afficher du contenu (livres et films), de créer des références automatiques entre différents médias et de créer des informations sur microfilm grâce à un écran semi-transparent. Le concept de pixellisation (*bit-mapping*) et le procédé de manipulation directe dans l'espace bidimensionnel de l'écran (une grille de pixels allumés ou éteints) grâce à une souris apparaissent en 1968. Un an plus tard, l'ARPANET, un « embryon de réseau » composé des quatre superordinateurs de l'époque, naît des recherches de l'ARPA, (Agence de projets de recherches avancée rattachée au Department of Defense, États-Unis). Fondée dans le cadre de la guerre froide par les États-Unis en 1957 suite au lancement de Spoutnik par l'URSS, cette agence devait leur assurer leur position de leader économique et les protéger de toute attaque nucléaire[4]. Ces concepts sont approfondis dans les années soixante-dix :

3 Christiane PAUL, *Ibid.*, p. 9
4 Christiane PAUL, *Ibid.*, p. 10

c'est la naissance du « bureau d'ordinateur » (*Graphic User Interface*) avec ses strates et ses « fenêtres » sur écran. L'intérêt croissant des artistes pour les croisements entre arts et technologies accompagne le passage de l'ère industrielle à l'ère électronique[5].

Les mouvements artistiques qui influenceront l'art numérique apparaissent également dans la première moitié du XX^{e} siècle : le cinéma expérimental, Dada, Fluxus, l'art conceptuel, l'art informel, l'Op Art, l'art cinétique... Ils privilégient les instructions formelles et les notions de concept et d'interaction de l'œuvre et/ou de l'artiste avec son environnement pour interroger l'unicité et la matérialité de l'œuvre d'art[6]. Selon Christiane Paul, l'œuvre de Duchamp eut un grand impact sur l'art numérique : « le passage de l'objet au concept annonce l'objet virtuel en tant que structure évolutive et ses ready-made anticipent l'appropriation d'images « trouvées » (copiées) qui jouent un rôle majeur dans de nombreuses œuvres numériques »[7]. Les règles des jeux intellectuels de Dada et les instructions précises de Fluxus, l'importance de la participation du public au sein de ce qu'il convient désormais d'appeler un événement artistique préfigurent les œuvres interactives et les performances audiovisuelles qui font partie du répertoire de l'art numérique. La place laissée au hasard et à l'aléatoire (*random access*) dans le traitement et l'agencement des informations, éléments pouvant être agencées selon un nombre apparemment infini de combinaisons, fondent la révolution numérique qui est aussi une « révolution de l'accès aléatoire » (Grahame Weinebren)[8]. Ce principe accordant une place fondamentale au process et à l'expérimentation est théorisé en 1971 par Abraham Moles dans son ouvrage *Art et Ordinateur.*

Pour plusieurs auteurs, l'année 1963 marque l'acte de naissance de l'art numérique. Les critères du premier concours de dessin à l'ordinateur organisé cette année là par la revue *Computer and Automation*, sont artistiques avant d'être techniques ou scientifiques. La première exposition d'art sur ordinateur est organisée deux ans plus tard par Frieder Nake et Georg Nees et Michael Noll dans l'indifférence de la critique et des institutions. Le groupe Experiments in Art and Technology (EAT) est créé par Billy Klüver en 1966 est le premier exemple de collaboration entre artistes, ingénieurs, programmateurs, chercheurs et scientifiques. De 1967 à 1971, le Los Angeles County Museum of *Art* (LACMA) met en relation des artistes, des scientifiques et techniciens[9]. En 1968, l'exposition *Cybernetic of Serendipity* à l'Institute of Contemporary Art de Londres présente des

5 Christiane PAUL, *Ibid.*, p. 15
6 Christiane PAUL, *Ibid.*, p. 11
7 Christiane PAUL, *Ibid*., p. 13
8 Christiane PAUL, *Ibid*., p. 14
9 Site du LACMA : URL : http://www.lacma.org/art/exhibition/archives-art-and-technology-lacma-1967%E2%80%931971, consulté le 10/06/16

dispositifs sonores et musicaux interactifs et génératifs fondée sur des algorithmes.

Dans les années soixante-dix, les artistes sont de plus en plus nombreux à s'intéresser aux performances en direct et à l'utilisation des données du réseau numérique. Les galeries Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz s'associent avec la NASA et l'Educational Television Center de Menlo Park en Californie pour réaliser la : « première performance interactive dansée retransmise par satellite au monde »[10]. On assiste dans les années quatre-vingt à la diversification des pratiques entrant dans le champ de l'art « numériques ». Son large spectre intègre des objets virtuels et des performances « orientés processus » comme des projets « orientés objets »[11]. Dans la continuité de Fluxus et de l'art conceptuel, leur point commun est de remettre en cause les notions traditionnelles d'œuvre d'art, de public et d'artiste. L'œuvre est le plus souvent une structure ouverte et évolutive reposant sur le flux constant d'informations et impliquant activement le spectateur « comme le ferait une performance ». L'artiste, qui collabore souvent avec des ingénieurs, scientifiques, designers..., revendique souvent n'être plus le créateur unique de son œuvre mais un médiateur entre celle-ci et le public. De nombreux projets naissent d'une co-construction dépassant les frontières entre les disciplines (art, science, technologie et design) et ne sont plus uniquement issus de l'atelier de l'artiste mais aussi des laboratoires de recherche et de l'espace public.

Parce que le médium numérique pose un certain nombre de problèmes au monde de l'art « classique » (*mainstream*), il est souvent mal accueilli par ces institutions : « Apart from historical baggage, the reasons for the continuing disconnect between new media art and the mainstream art world lie in the challenges that the medium poses when it comes to 1) the understanding of its aesthetics, 2) its immateriality (a key element of the medium's aesthetics), 3) its preservation, and 4) its reception by audiences. All of these factors require in-depth consideration to explain the ongoing tensions between new media art and the art world »[12]. Les expositions consacrées à l'art numérique sont organisées par de rares institutions d'art contemporain – la Whitechapel Art Gallery à Londres (*This is Tomorrow*, 1956), le MOMA (*The Machine as Seen as The End of the Mecanical Age*, 1968 et *Information*, 1970), le musée Guggenheim (*Mediascape*, 1996) et le Whitney Museum (*Bitstreams and Data Dynamics*, 2001) à New York, le Musée national d'art moderne – Centre Pompidou à Paris (*Les Immatériaux*, 1985), etc. – ou dans des lieux spécialisés – comme le NTT

10 Christiane PAUL, *op.cit.*, p. 18

11 *Ibid.*, p. 21

12 Christiane PAUL, « New media and the mainstream », *Artnodes*. No. 11, 2011, p. 105 in Edward « Media,Art-Science and Contemporary Art : Towards a Hybrid Discourse ? » Artnodes., p. 102-106. URL : http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n11-paul/artnodes-n11- paul-eng, consulté le 04/02/16

Intercommunication Center (ICC) à Tokyo ou le Zentrum für Kunst und Medientechnologie à Karlsruhe[13]. Installations, œuvres de net.art et performances sont majoritairement présentées dans des manifestations spécifiques, notamment des festivals, qui se multiplient dans les années 2000. Les principaux rendez-vous d'art numérique de ces dernières trente années sont le Festival Ars Electronica de Linz, l'ISEA (Inter-Society for Electronic Arts) au Canada, l'EMAF (European Media Arts Festival) à Osnabrück. Transmediale de Berlin, DEAF (Dutch Electronic Arts Festival), Next Five minutes à Amsterdam... et plus récemment, Elektra à Montréal. Le festival Némo puis la Biennale internationale des arts numériques du même nom s'inscrit dans ce paysage événementiel des nouveaux médias.

Les festivals ont tardivement été considérés comme un objet de recherche en sciences sociales. Ils sont rarement présentés comme un secteur d'activité à part entière et, avant l'avènement des « Festivals Studies » dans les années 1990, n'ont jamais été appréhendés comme tels[14]. La multiplication et la récupération institutionnelle de ces manifestations autrefois majoritairement spontanées et populaires s'accompagnent d'un intérêt croissant des chercheurs. La majorité des études portant sur les festivals sont réalisées dans une perspective socio-économique et se concentrent sur leur caractère événementiel. Le développement sans précédent des festivals au cours de ces dernières décennies a engendré des questionnements relatifs à leurs conséquences sur le développement économique et touristique, l'emploi et l'attractivité d'un territoire, sur les identités collectives et individuelles ou encore leurs répercussions dans le domaine artistique. Les publications concernant les festivals audiovisuels et d'art dit numérique adoptent le plus souvent cet angle. A côté des monographies éditées par les programmateurs des manifestations (*Le Cube festival* au centre de création numérique Le Cube ; *Transmediale* à Berlin, etc.), quelques travaux de recherche universitaires portent sur un ou plusieurs festivals[15].

L'ampleur de la fièvre festivalière nous incite à étudier de plus près ces manifestations. Les ouvrages de référence concernant les nouveaux médias, l'art numérique ou postdigital retracent généralement l'histoire des œuvres et du contexte de leur apparition sans traiter spécifiquement de la question du festival (Christiane Paul, Dominique Moulon, etc.). Dans *Le Langage des nouveaux médias*[16], Lev Manovich offre au lecture une étude passionnante des conditions d'émergence des arts néomédiatiques au sein du cinéma d'avant-garde et décrit les caractéristiques de ces dispositifs.

13 *Ibid.*, p. 104
14 Donald GETZ, « The nature and scope of festival studies », *International Journal of Event Management Research* Vol. 5, No. 1, 2010, p.2, URL : www.ijemr.org/wp-content/uploads/2014/.../Getz.pdf , consulté le 23/02/16
15 Voir par exemple : Vidya NARINE, *ART OUTSIDER, Festival art numérique,* École du Louvre, 2003
16 Lev MANOVICH, *Le Langage des nouveaux médias*, Les Presses du Réel, Paris

Dans une perspective plus sociologique, d'autres publications présentent les enjeux de la création numérique à partir de la contre-culture et la cyberculture qui les a vu naître (Fred Turner, Rémi Soussan). La littérature anglo-saxonne consacrée à la mise en exposition des arts technologiques prennent pour cadre le musée ou l'espace public (Dominico Quantara, Dave Colangelo).

Situé hors du musée, le festival est naturellement peu documenté en muséologie. Son étude appartiendrait au champ de l'expologie, décrite comme la théorie de la mise en exposition. Contrairement à la muséologie, elle s'exerce sur des expositions se produisant aussi dans d'autres lieux que les musées[17]. Nous aborderons ce sujet hybride dans une perspective transdisciplinaire où la muséologie, l'expologie, l'histoire de l'art, la littérature, la philosophie, les sciences des médias et des nouvelles technologies d'information et de communication nous fourniront des informations et des outils de réflexion complémentaires. Les sources de ce travail sont une recherche documentaire, les programmes[18] et les archives administratives de Némo de 1996 à 2016, les entretiens[19] réalisés avec des artistes, experts et professionnels évoluant dans le monde de l'art contemporain à composante numérique, et une étude de terrain – en « observation participative » – au sein du service numérique – Biennale Internationale des Arts Numériques Némo d'Arcadi (stage à temps plein du 11 avril au 10 juin 2016). Considérant que le matériau dont nous disposons suffit pour réaliser une étude approfondie de Némo, cette recherche n'est pas une étude comparative. Des parallèles avec d'autres festivals et œuvres seront toutefois réalisés pour replacer la manifestation dans son contexte.

Ce mémoire a pour principal objectif d'analyser les dispositifs du festival – Biennale internationale des arts numériques Némo afin de définir s'ils soutiennent une *a-esthétique* de la résistance. Le privatif *a-* exprime la négation même de cette esthétique ; si nous cherchons à circonscrire ses caractéristiques, l'esthétique de Némo n'est pas revendiquée comme telle par les organisateurs de la manifestation et n'est pas systématiquement perçue par tous les visiteurs. Elle existerait en négatif, dans un non-lieu. Après avoir étudié la programmation de festivals similaires et assisté à plusieurs événements dits « arts numériques », le sentiment d'une particularité « némonique » persistait. Il nous fut d'abord impossible de comprendre ce qui faisait sa spécificité : quelque chose *résistait*.

17 André DESVALLÉES et François MAIRESSE (dir.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie,* Paris, Armand Colin, 2011, p. 599

18 Voir Annexe 2 – Programmes de Némo et Annexe 3 - DVD Expérience[s]

19 Voir Annexe 10 – Liste des entretiens réalisés

La résistance est un terme polysémique. C'est d'abord « l'action de résister, la capacité variable de résister, d'annuler ou de diminuer l'effet d'une force, d'une action subie. » C'est aussi « le refus d'accepter, de subir les contraintes, violences et/ou vexations, jugées insupportables, qui sont exercées par une autorité contre une personne, les libertés individuelles ou collectives » et « l'action qui en découle. »[20]. Poussée à l'extrême, elle est ce qui permet d'affirmer sa puissance et sa souveraineté sur soi et sur le monde. On résiste à l'oppression politique, à des idées, à l'inconscient ou encore à des conditions climatiques hostiles. C'est aussi dans le champ lexical de l'électricité, l'opposition au passage du courant.

Le concept de résistance a été abordé par de grands penseurs de la modernité et de la postmodernité comme Gilles Deleuze et Jacques Derrida, ainsi que des auteurs plus récents comme Stéphane Hessel. Selon Alexander Neumann, « le concept de résistance n'a pas la cote de nos jours » en sciences sociales[21] et « pourrait donc passer pour un concept autant extra-parlementaire qu'extra-universitaire » si certains sociologues ne recentraient pas leur discours sur la tradition critique propre à leur discipline, marquée par la crise globale de 1929, la défaite du fascisme européen et 1968. « L'effondrement de l'autorégulation des marchés financiers depuis 2008, la crise de régime de plusieurs États européens, la théorie des système a manifestement rencontré sa limite. » La formation d'« espaces publics oppositionnels […] se constituent précisément et explicitement à travers le concept sociologique de *résistance* qui se trouve au cœur de l'intervention adornienne de 1968. ». Theodor W. Adorno – qui avec Max Horkheimer avait proposé le terme d'« industrie culturelle » pour désigner une forme marchandisée de la culture – évoquait « la résistance et la nausée envers la société établie, au nom d'une vie bonne qui s'affirme avant tout en tant que concept critique ». Le concept a ici partie liée avec « une praxis de la résistance à l'encontre de l'adaptation aveugle au marché, à la gestion bureaucratique de l'État, à l'industrie du spectacle et aux représentations fétichistes que répètent les *mass-medias*. ».

Mais depuis que la résistance s'affirme partout sous des formes empiriques (actions individuelles et collectives), il devient difficile de l'ignorer. Le leitmotiv de Gilles Deleuze, *Résister c'est créer – créer c'est résister*, inspiré par Spinoza est cité à la dernière page de l'essai de Stéphane Hessel *Indignez vous !* Dans *l'Abécédaire de Gilles Deleuze*, un film de huit heures d'entretien (1988, diffusé pour la première fois sur Arte en 1996), la lettre R marque la résistance. Pour le philosophe, inventer des concepts ou faire de l'art libère la puissance de vie que l'homme a tendance

20 Trésor de la langue française, CNRTL

21 Alexander NEUMANN, « La résistance, un principe sociologique à l'œuvre », *Variations*, No. 16, 2012, p. 2, URL : http://variations.revues.org/141, consulté le 01/06/16

à étouffer. Considéré comme un des plus grands penseurs du XX^{e} siècle, « son œuvre cible les dispositifs et les machines de savoir et de pouvoir qui empêchent l'expansion de la vie. », écrit Pierre Ansay[22]. L'artiste détruit les codes (ce qui fait sens, produit de l'organisé) hérités de la tradition ou produit par le capitalisme, et libère les flux du désir. Il les réarrange ensuite pour faire advenir des formes nouvelles[23]. Pour Jacques Derrida la *différance* est une opération, un mouvement qui traduit ce qui échappe à la conscience et à la conceptualisation. C'est une double force au travail, au sens de *retardement* et de *différenciation*. « C'est la « présence d'un « tremblement » qui nous a échappé comme échappe, pourrait-on dire, un lapsus, un geste manqué ou un trait d'esprit, et qui reste là obstinément dans le « texte » de notre vie, de notre histoire, à la manière d'un îlot de résistance à toute entreprise de figer ou d'amalgamer […] »[24].

Plus qu'un autre peut-être, ce sujet appelle des rapprochements incongrus. Si les écrits de Derrida et Deleuze – formant avec Jean-François Lyotard la « sainte Trinité » de la postmodernité – sont utiles à notre étude, nous avons privilégié ceux de Georges Bataille. Pour certains chercheurs, ce dernier est d'ailleurs considéré comme « un des pionniers de ce qu'on désigne souvent […] par le terme post-modernisme »[25]. La recherche sur l'œuvre bataillienne et ses implications dans divers domaines (art plastiques, littérature, économie...), déjà vivace dans les pays anglo-saxons, se développe ces dernières années en France. Jean-Michel Besnier écrit que « La vertu de Bataille c'est le décalage, la possibilité d'objecter un point de vue décalé à ce qu'on qualifierait aujourd'hui de prêt-à-penser. […] C'est un penseur qui nous invite continuellement à une curiosité « interdisciplinaire »[26]. En effet, Georges Bataille[27] (1897-1962), archiviste paléographe, bibliothécaire puis conservateur à la Bibliothèque nationale, la Bibliothèque Inguimbertine de Carpentras et la Bibliothèque municipale d'Orléans, fut romancier et essayiste. « Son œuvre fait voler en éclat les divisions traditionnelles entre philosophie, poésie, roman, méditation religieuse et comporte des essais, des poèmes, des romans, parmi lesquels *Histoire de l'œil* (1928), *L'Expérience intérieure* (1943), *Le Coupable* (1944), *Sur Nietzsche* (1945), *La Haine de la poésie* (1947), *La Part maudite* (1949), *Le Bleu du ciel* (1957), *L'Érotisme* (1957), *Le Procès de Jules de Rais* (1959), *Les*

22 Pierre ANSAY, « Gilles Deleuze, vie et résistance », *Politique, revue de débats*, No.90, mai-juin 2015, URL : http://politique.eu.org/spip.php?article3219, consulté le 23/06/16

23 *Ibid.*

24 Raymond LAMBOLEY, « Derrida et la « différance » aux sources de notre culture », *Revue d'éthique et de théologie morale,* No. 234, 2005/2, p. 47-62.

25 Julie FEYEL, « Avant propos », *Georges Bataille, de l'hétérogène au sacré.* Actes du colloque transdisciplinaire du 29/04/06 à Newham College, Université de Cambridge, URL : www.revue-silene.com/images/30/extrait_109.pdf, consulté le 05/05/16

26 Jean-Michel BESNIER, « Georges Bataille et la modernité : « la politique de l'impossible » » , *Revue du MAUSS,* No. 25, 2005/1, p. 192

27 Pour une biographie plus complète, voir Annexe 11 – Biographie de Georges Bataille

Larmes d'Éros (1961), *Ma mère* (publication posthume en 1966). »[28] « De 1925 jusqu'à sa mort, il connaît tous les mouvements intellectuels, littéraires et philosophiques de son temps. »[29] Notamment proche du milieu surréaliste, il fonda le magazine illustré *Documents* (1928-1930) et les revues *Acéphale* (1936-1939) et *Critique* (1946), qui visaient à remettre en perspective les différents savoirs (cybernétique, anthropologie, écriture, etc.). « L'appétit de jouissance associé au désir frileux d'enracinement, l'ambition progressiste doublée d'une angoisse diffuse devant les risques technologiques, l'euphorie devant la victoire des forces de la liberté nuancée par la peur du vide aiguisée par la disparition de toute adversité, le refus des intégrismes jugés archaïques mais tempéré par une intarissable soif de transcendance… Tout ce qui fonde notre paradoxe au quotidien et le caractère ambigu de nos attitudes habite l'œuvre de Bataille. Pour cette raison même, cette œuvre s'est parfois placée sous le signe de ce que son auteur appelait une « philosophie populaire », car elle endossait les ambiguïtés qui sont les nôtres par rapport aux Temps modernes. »[30] écrit encore Jean-Michel Besnier.

Les textes batailliens et leurs interprétations par des spécialistes (Krauss, Bois, Louette, Agamben, etc.) nous fournissent des concepts permettant de traiter un sujet difficile à circonscrire. Nous les utiliserons de manière libre en espérant être fidèle à leur auteur autant qu'à notre sujet d'étude. A la suite de Cecilia Hurley-Griener[31] nous développerons les deux concepts liés au terme de dispositif : le système – le format et l'évolution de la manifestation – et le *display* – le contenu de sa programmation et sa présentation. Le paradoxe et l'informe à l'œuvre dans Némo nous invitent à concevoir ces deux pôles comme les deux faces d'une même médaille.

Le paradoxe est une « affirmation surprenante en son fond et/ou en sa forme, qui contredit les idées reçues, l'opinion courante, les préjugés » en « mettant la lumière sur un point de vue pré-logique ou irrationnel »[32]. En ce sens, il révèle au niveau logique l'illusion d'un monde fondé sur la seule rationalité, c'est-à-dire reposant sur des catégories figées et hermétiques. La philosophie de Georges Bataille est paradoxale et contradictoire car elle se fonde sur l'opposition de concepts antagonistes : la forme et l'informe, la présence et l'absence, le noble et l'ignoble, le sublime et l'abject... Le paradoxe, ne servant pas à résoudre problème mais à dévoiler une situation insoluble, trouve en lui-même sa propre autorité. En cela il est ce qui résiste au sens et au projet (la phrase

28 Biographie issue de l'ouvrage Georges BATAILLE, *Les Larmes d'Éros*, 10-18, (1961) 2012
29 *Ibid.*
30 *Ibid.*
31 Cecilia HURLEY-GRIENER, « Jalons pour une histoire du dispositif », *Culture & Musées*, No. 16, 2010. La (r)évolution des musées d'art, André Gob & Raymond Montpetit (dir.), p. 207-218.
32 Trésor de la langue française

utilitaire). Il ne vaut que pour la réaction qu'il provoque – la surprise, le rire et l'inquiétude – face au décalage entre les éléments de langage perçus et la réalité impossible auxquels ils renvoient. Or, ce n'est que dans l'angoisse produisant un doute permanent que l'homme s'éloigne de toutes certitudes. Substituer la connaissance à ce *non-savoir* permettrait d'accéder à l'état de *souveraineté* où la tension entre les deux extrêmes du possible trouve son dénouement dans sa non-résolution. Atteindre cet état de conscience supérieur est à la fois une victoire et un échec puisque la continuité de l'être s'expérimente quand le moi s'annule.

Son équivalent au niveau matériel serait l'*informe* qui dévoile la permutabilité et la perméabilité des énergies des êtres et des choses. S'opposant à la forme, ce « terme servant à déclasser »[33] désigne non ce qui est absence de forme mais ce qui n'a pas de formes connues ou définies, c'est-à-dire ce qui ne peut pas être appréhendé par la pensée discursive. L'informe n'existe donc que par opposition à la forme (*doxa*) à laquelle il résiste (*para*). Alors que le paradoxe utilise les outils sémantiques de la logique classique (des termes définis) en les rendant inefficaces (antagonistes, ces termes résistent à un usage utilitaire du langage), l'informe les rejette. Fondamentalement illogique, il résiste à l'entreprise de rationalisation du monde. Il ne s'adresse par au *logos* mais à la pensée imaginative ou poétique libérée de l'exigence utilitaire. Signifiant « sans forme » et « en formation » (du latin *informare* « façonner, former »), il est aussi ce qui devient (ce qui n'est plus et n'est pas encore), c'est-à-dire ce qui est vivant.

La recherche de l'informe est paradoxale puisque l'angoisse qu'il génère est le contraire de l'apaisement vers lequel tendent naturellement les êtres humains. Il est ainsi évité par la majorité d'entre nous dans un esprit de conservation. Mais il serait nécessaire à ceux que l'écart entre leur perception du monde – nécessairement limitée – et l'intuition de l'incommensurabilité de l'univers inquiètent. L'émotion née de la confrontation à l'œuvre d'art, instaurant un sentiment de continuité de l'être replacerait le moi isolé dans le tout et le néant. Une a-esthétique de l'informe ne relèverait pas de la beauté classique – où les formes perçues coïncident avec des catégories de l'entendement (Emmanuel Kant) – mais du sublime – où l'émerveillement et l'effroi naissent du décalage entre la finitude de la forme perçue et l'intuition d'infini à laquelle elle renvoie (Edmund Burke). Le *sacrifice* de la représentation – de soi et de l'Autre – permet la transgression de toutes les limites imposées par les contours des formes établies. Dans la rage de voir dont parle Bataille où est « écarquillée » la notion de beauté, « on est ... d'un mouvement de *va-et-vient* de l'*ordure* à l'idéal et

33 Georges BATAILLE, « Dictionnaire », *Documents,* Vol. 1, No. 7, décembre 1929, p. 381

de l'idéal à l'ordure. »[34]. Notons que Kristoffer Gansing, directeur artistique de Transmediale en 2014, envisageait l'événement portant sur notre ère postdigitale, comme le « diagnostic du statut actuel du numérique oscillant entre « ordure et trésor » »[35].

La présente étude traitera des deux niveaux de lecture du dispositif de Némo dans deux parties distinctes sans s'interdire des rappels. Considérant que la manifestation échappe aux définitions traditionnelles du festival qui décrivent un événement consacré à une discipline artistique ou une esthétique déterminées, situé dans l'espace et le temps[36], nous essayerons d'élaborer une définition du festival dont Némo devient l'archétype et finalement sa propre référence. L'entreprise de déconstruction du musée qui apparaît dans un article de Georges Bataille publié dans le Dictionnaire critique de *Documents* nous servira de modèle pour ce jeu autour de la définition du festival.

L'article « Musée » publié dans *Documents* qui présente l'ensemble des musées du monde comme « un amoncellement colossal de richesses »[37], évoque la pratique d'accumulation et de préservation des objets qui fondent l'entreprise muséale. A l'instar des disciplines qu'il défend, le festival Némo est au contraire dans une économie de la survie. Puisque « tout ce qui est réuni en ce lieu [le musée] n'est là que pour être conservé, pour demeurer inactif, inoffensif, dans ce monde meilleur qui est celui de la conservation même, monde du savoir, de la culture, de l'esthétique »[38], le musée signifie essentiellement « conservation, tradition, sécurité »[39]. Historiquement, le festival s'oppose à ce modèle ; l'ensemble des œuvres qui composent sa programmation obéirait à une autre logique. Les projets et des objets artistiques n'y sont montrés que pour une (très) courte période et ne sont pas préservés par l'institution organisatrice. Ils restent la propriété de leurs auteurs et sont généralement destinés à être présentés dans d'autres manifestations pour favoriser leur visibilité et assurer aux artistes une part non négligeable de leurs revenus. Ils partagent donc avec les objets de musée la caractéristique d'être déracinés. A l'heure de la reproductibilité technique[40], l'œuvre

34 Georges DIDI-HUBERMAN, *La Peinture incarnée*, suivi de *Le Chef-d'œuvre inconnu* par Honoré de Balzac, Les Éditions de Minuit, 1985

35 Dominique MOULON, URL : http://www.mediaartdesign.net/FR_ber14.html, consulté le 17/12/15

36 La définition du Dictionnaire de la langue française par Émile Littré (édition 1863-1877) précise que le festival trouve son modèle dans les manifestations allemandes rassemblant dans un même lieu et en un temps donné choristes et musiciens. Le Dictionnaire en ligne Larousse (édition 2011) fait du festival une manifestation caractérisée par une temporalité et un lieu définis contrairement au dictionnaire Petit Robert (édition 2013) qui n'y fait aucune référence.

37 *Ibid.*

38 *Ibid.*

39 Maurice BLANCHOT, *L'Amitié, Paris*, Gallimard, 1971, p. 60-61, cité par Laurier LACROIX. « La muséologie comme démarche scientifique », *Exposer le savoir et savoir exposer : les champs disciplinaires et la muséologie.* Muséologie et champs disciplinaires : actes du colloque. ACFAS : [Montréal], 1990. p. 26-27

40 Voir Walter BENJAMIN, L'œuvre d'art à l'ère de la reproductibilité technique (1939), traduit par Frédéric Joly,

numérique (générative, ubiquitaire, multipliable à l'envie) achèverait de perdre tout aura. Mais plus que le musée – où les objets arrachés à leur lieu d'origine sont présentés dans un contexte où ils semblent avoir leur place car protégés des périls du temps – le festival qui diffuse des éléments de culture nomades évoquerait le manque que Maurice Blanchot considérait comme « la vérité de l'art sans refuge »[41]. La pensée de ce dernier était très proche de celle de son ami Georges Bataille qui associait l'expérience de l'art à l'altérité, au dénuement et à la perte.

Dans l'article de Bataille, le public (c'est-à-dire le vivant) est présenté comme le véritable contenu du musée (« les salles et les objets d'art ne sont qu'un contenant dont le contenu est formé par les visiteurs : c'est le contenu qui distingue un musée d'une collection privée »[42]), les tableaux n'étant que « des surfaces mortes ». Or, l'expérience du visiteur est centrale dans le festival où interactivité et immersion contribuent à aborder l'art sur un mode ludique et festif. Le musée est enfin décrit comme le lieu où les visiteurs cherchent la ressemblance puisqu'ils sont « visiblement animés du désir d'être en tout semblables aux célestes apparitions dont leurs yeux sont encore ravis »[43]. Il « est le miroir colossal dans lequel l'homme se contemple enfin sous toutes ses faces, se trouve littéralement admirable et s'abandonne à l'extase exprimée dans toutes les revues d'art »[44]. L'expérience esthétique bataillienne étant au contraire de l'ordre de l'altérité, il faudrait imaginer un lieu où les œuvres, éphémères et vivantes comme les visiteurs, ne se plieraient pas à cette entreprise d'identification idéalisatrice. La relation du sujet à l'œuvre d'art n'y serait pas de l'ordre de la transcendance, d'un *au-delà* de ce qui est vu, mais d'une communication avec un *en-deçà* de la représentation partant de sa matérialité. Reposant sur le principe d'expérimentation, la programmation de Némo inclurait justement tout ce qui est de nature à égarer le visiteur ainsi que ce qui est de l'ordre de l'altérité hétérogène dont parle Georges Bataille.

Nous verrons ainsi dans notre première partie que le festival – BIAN Némo est une manifestation paradoxale, consacrée à un objet insaisissable excédant la définition du festival et de son champ disciplinaire, produite par une institution supportée par la Région Île-de-France souhaitant proposer une offre culturelle alternative et cumulant les fonctions de production et de diffusion. Nous aborderons dans un second temps le contenu de la manifestation par le prisme de

préface d'Antoine de Baecque, Paris, Payot, coll. *Petite Bibliothèque Payot*, 2013

41 Maurice BLANCHOT, *L'Amitié, Paris*, Gallimard, 1971, p. 60-61, cité par Laurier LACROIX. « La muséologie comme démarche scientifique », *Exposer le savoir et savoir exposer : les champs disciplinaires et la muséologie.* Muséologie et champs disciplinaires : actes du colloque. ACFAS : [Montréal], 1990. p. 26-27

42 Georges BATAILLE, « Musée », *Documents*, No. 5, 2e année – 1930, p. 300

43 *Ibid.*

44 *Ibid.*

l'informe où, les concepts d'égarement, et d'hétérogénéité permettent d'ébaucher (en pure perte ?) une a-esthétique festivalière de la résistance.

A. UNE MANIFESTATION PARADOXALE

Tristan Garcia aborde la notion de résistance électrique quand il retrace la généalogie du concept d'intensité qui, selon lui structure la modernité : « Dans le domaine esthétique, moral ou politique, l'intensité a d'abord servi de valeur de résistance et d'expression de tout ce qui semble singulier. Elle a signifié le caractère unique d'une sensation d'ivresse ou d'une expérience fulgurante, opposée au découpage, au débitage de l'être du monde par la rationalité calculatrice, classificatrice et normative. Et puis l'intensité est elle-même devenue une norme : la norme d'une comparaison de toute chose non pas par rapport à autre chose, mais *par rapport à elle-même*. […] Pour ceux d'entre nous qui ont accepté d'hériter des deux ou trois siècles derniers d'histoire de nos valeurs, voilà l'idéal le plus profond : un idéal sans contenu, un idéal purement formel. *Être intensément ce que l'on est*. »[45].

Il rapporte que, dans un splendide paradoxe, l'électricité a d'abord été comparée à de l'eau : « L'électricité est devenue une sorte d'eau invisible, nichée au cœur même de la matière, et qualifiée dans un premier temps de « fluide subtil » : une eau de feu donc, mêlant les qualités de la première (mouvement et fluidité) à celle du second (chaleur et lumière), afin de former une énergie inédite. »[46]. Le concept de résistance semble intéressant à étudier dans le cadre d'un festival tourné vers un art utilisant le flux des données numériques. « Longtemps l'eau qui coule a servi d'image par excellence du devenir. Toutes le choses allaient comme la rivière, ce flux incessant que la main ne peut retenir : c'est le fleuve d'Héraclite (« nul ne se baigne deux fois dans le même fleuve ») ; [...] c'est encore le cours orageux d'un torrent, comparé à la fortune par Machiavel, qu'on peut détourner par un barrage, mais qui le contourne bien vite [...]. Parmi toutes les choses visibles, à l'échelle de l'homme, l'eau qui coule était encore celle qui manifestait le mieux l'impermanence, le passage et en même temps la puissance de ce qui devient. Cette puissance tenait à la capacité de l'eau à prendre toutes les formes, à vaincre presque toute résistance par sa fluidité. »[47]

Comme une résistance électrique, Némo s'échauffe lors du passage du courant électrique par sa sensibilité aux innovations technologiques (propriété physique), réduit l'intensité du courant en sélectionnant des œuvres (dipôle électrique), les intègre dans un projet artistique (modélisation ohmique) avant de les confronter à la matérialité du monde réel (composant électronique). C'est une

45 Tristan GARCIA, *La vie intense. Une obsession moderne, Paris,* Autrement, 2016, p. 16
46 *Ibid.,* p. 38
47 *Ibid.*

manifestation complexe, insaisissable en raison de son caractère mouvant. Centré sur un objet refusant tout essai de définition, changeant de format en permanence tout en étendant son cadre spatio-temporel, Némo cumule les paradoxes et semble chercher à être sa propre mesure.

A.I. Panorama de la manifestation

A.I.1. Un objet insaisissable

A.I.1.1. Une manifestation en mutation permanente

« Némo rêve… […] Némo bouge… […] Némo vit… »[48]

Manifestation fluctuante dans sa forme, Némo est « en perpétuelle évolution »[49], ce qui apparaît « assez naturel pour une tête chercheuse passée, depuis cinq ans déjà, du cinéma expérimental à toutes les expérimentations visuelles qui utilisent le plus souvent les nouvelles technologies de l'image. »[50]. En effet, lors de sa première édition en 1998, le festival Némo est consacré au « cinéma indépendant », auquel viennent s'agréger les « images expérimentales » en 2003. Il devient le « rendez-vous multimédia d'Arcadi » trois ans plus tard et le « festival arts numériques d'Arcadi en 2010, avant d'être rebaptisé Biennale internationale des arts numériques pour l'édition 2015. De la première édition à la dernière en date, il a changé plusieurs fois de saison, sa temporalité s'est fortement allongée et il occupe un territoire bien plus vaste. Némo déjoue ainsi la règle des trois unités – unité de temps, de lieu et d'action – empruntée au théâtre classique communément admise pour tenter de définir un festival selon des critères objectifs. Selon Luc Bénito, « le festival est une manifestation s'étendant sur une courte durée, limitée à un ou plusieurs sites d'une ville ou d'une région et concentrée sur une ou plusieurs activités, artistique ou autres, spécifiques. »[51].

La temporalité particulière du festival permet d'offrir une offre densifiée de propositions artistiques sur une courte période, contrairement à une saison culturelle étendue tout le long de l'année. La notion de récurrence, intrinsèque au festival, inscrit la manifestation dans un calendrier annuel, biennal ou, plus rarement, triennal ou quadriennal. Or, Némo a changé de périodicité et de

48 Gilles ALVAREZ et Thierry PARIENTE, Revue *Némo,* No. 0, 1996, p. 3
49 Voir Annexe 6 – Artistes vedettes de Némo et natures des œuvres présentées
50 PN, No. 9, 2007, p. 3
51 Luc BENITO, *Les festivals en France. Marchés, enjeux et alchimie*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 8

temporalité depuis ses origines. Comme la majorité des festivals de cinéma, les premières éditions de Némo sont programmées en hiver[52]. Après une longue période printanière où le festival se tient entre les mois de mars et de mai[53], il retrouve l'odeur des feuilles mortes, la lumière entre chien et loup à partir de 2011. Quoi de plus approprié pour une manifestation « un rien *dark* »[54] où le futur est ce dont les programmateurs et les invités, « artistes à la K. Dick […] ont en horreur ou au mieux s'en accommodent »[55] ? Par ailleurs, après les « Soirées Némo » et le proto-festival « A vous de voir » de 1997 qui se déroulaient sur trois jours, les premières éditions du festival[56] présentent un format resserré où les nombreuses séances de projections sont condensées sur une semaine[57]. La durée du festival s'allonge à dix jours[58] puis trois semaines[59] et un mois[60]. Le nouveau statut de Biennale autorise une prolongation des préparatifs pour une manifestation inédite chapeautant des événements sur quatre mois intégrant une exposition de deux mois[61]. Gilles Alvarez évoquait en 2012 les transformations futures de la manifestation : Némo « évolue radicalement chaque année […] En 2013, il se pourrait bien qu'il devienne un label événementiel, totalement déployé sur l'année entière. »[62].

Le festival s'enracine généralement dans un territoire et peut être un des moyens d'affirmer une identité singulière. Le nom du festival peut ainsi faire directement allusion à une ville ou une région (le Festival d'Avignon, les Chorégies d'Orange, ou les Bains numériques d'Enghien-les-Bains par exemple). Il bénéficie de subventions des collectivités territoriales – Arcadi est un organisme associé de la Région Île-de-France – impliquant des retombées de différentes natures (actions culturelles et pédagogiques) en faveur des communes concernées.

Mais si Némo reste au Forum des Images de 1998 à 2005, il ne cessera à partir de l'année suivante d'investir de nouveaux lieux à côté de ceux que l'on pourrait qualifier de partenaires historiques. La mission prioritaire d'Arcadi de donner une visibilité maximale aux projets soutenus incite Némo à étendre son terrain de jeu en Île-de-France. Quand le Forum des Images qui avait

52 Éditions de Némo No. 1 à 6, de1998 à 2004 inclus
53 Éditions de Némo No. 7 à 12, de 2005 à 2010 inclus
54 Gilles ALVAREZ, Programme de Némo (désormais PN), No. 11 (volet 1), p. 5
55 Gilles ALVAREZ, « Prosopopées : quand les objet prennent vie » : une vision et un manifeste », billet de blog, URL : whitetrashtmblog.blogspot.fr/, publié le 2/12/15, consulté le 13/05/16
56 Éditions de Némo No. 1 à 7, de1998 à 2005 inclus
57 PN, No.1, 1998
58 Éditions Némo No. 8 à 12, de 2006 à 2010 inclus
59 Éditions Némo No. 14, 2012
60 Éditions Némo No. 15, 2013
61 La Biennale international des arts numériques Némo s'est tenue du 1er octobre 2015 au 31 janvier 2016. L'exposition *Prosopopées* s'est déroulée du 5 décembre 2015 au 31 janvier 2016.
62 Gilles ALVAREZ, propos recueillis par Laurent DIOUF, « Arcadi Inside », *MCD*, No. 67 : Guide international des festivals numériques, 2012, p.13

accueilli les premières éditions du festival ferme trois ans pour rénovations, Némo investit l'espace Pierre Cardin, l'espace Paul Ricard, Mains d'œuvres, Le Cube et l'Espace 1789. Chassé du nid, il découvre finalement d'autres lieux (la Bellevilloise, la Maison des Arts de Créteil, le Centquatre, le Théâtre de l'Agora – scène nationale d'Evry, etc.) dont la configuration convient mieux aux expositions d'installations et aux performances audiovisuelles qu'il souhaite développer. Avec la mondialisation, la notion de territoire s'est étendue de la ville à la région, au département, voire à une communauté internationale : à la géographie physique succède une géographie d'intérêts partagés. Avec son nouveau statut de Biennale internationale des arts numériques, Némo renforce et instaure de nouveaux partenariats internationaux. Il poursuit son action conjointe avec Elektra à Montréal en 2015 et, dans le cadre de l'année France-Colombie, initie une nouvelle alliance avec ce pays d'Amérique du Sud en 2017. Il rejoint ainsi des festivals qui comme Mutek à Barcelone organise des éditions hors de sa terre natale (Montréal, Canada).

Enfin, l'unité de programmation fait du festival un événement cohérent, conçu comme un tout. A l'opposé d'une saison culturelle qui peut offrir des propositions très diverses, le festival doit avoir un fil conducteur homogène, ce qui conduit certain d'entre eux à thématiser leurs éditions. Transmediale le fait depuis longtemps et d'autres comme Elektra et le Mirage festival ont commencé plus récemment.

Au contraire, la programmation de Némo nous semble avoir toujours célébré l'hétérogène. La manifestation vise à présenter la diversité de la création audiovisuelle sans sacrifier la spécificité des œuvres à un discours généralisant. Elle rejette ainsi la synthèse – opération consistant à rassembler des éléments de connaissance sur un sujet, une discipline et à donner une vue générale, une idée d'ensemble de ce sujet – qui ne convient pas à ces œuvres « inclassables ». Les interviews de cinéastes, les portraits de réalisateurs, les focus sur les artistes et les sociétés de production, les personnalités désignées comme des têtes d'affiches composent une programmation fragmentée qui donne une grande place à la singularité de chacun. Elles sont rassemblées dans des catégories le plus ouvertes possibles : « découvertes », « florilèges » ou encore « director's delight ». Le choix de donner des thématiques aux éditions de Némo depuis 2013 rejoint la volonté de se rapprocher du monde de l'art contemporain « classique » où cela est d'usage. Comme dans la majorité des festivals d'art dit numérique, les thématiques adoptées à Némo pour les expositions restent larges pour limiter la contrainte.

L'éclectisme des médiums présentés dans le festival se retrouve dans le format même de

Biennale. Ce nouveau format permet d'agréger une plus grande variété d'expositions, conférences et spectacles. Il offre une plus grande diversité de propositions artistiques pour donner le plus de visibilité possible aux projets soutenus, accompagnés ou coproduits par Arcadi.

La dilatation de la temporalité présente toutefois quelques inconvénients. Regrouper sous une même étiquette un grand nombre d'événements et d'exposition de projets disparates favorise le sentiment d'une une dilution du discours pouvant engendrer une dispersion de l'attention des publics et leur éparpillement. Il semble en effet difficile d'assurer une réelle cohérence à une manifestation de quatre mois. Les intérêts et préoccupations de tous les producteurs et diffuseurs partenaires de la biennale peuvent difficilement être regroupés sous un thème fédérateur. « A trop étendre les festivals dans sa durée, on a toute les chances de diluer l'esprit de l'événement auquel le public est plus sensible dans un laps de temps assez court. »[63]

Si les arguments des organisateurs de la manifestation en faveur d'une diffusion optimisée des projets défendus sont tout à fait compréhensibles, ils ne rejoignent pas nécessairement les pratiques culturelles des franciliens. Aujourd'hui, plus qu'hier peut-être en raison de la multiplication des propositions culturelles, la priorité est donnée à l'événement le plus éphémère. Qui n'a pas différé sa participation à un événement – exposition, spectacle ou autre – en prétextant qu'il sera possible de le voir plus tard et de se rendre compte, trop tard, qu'il est « déjà » terminé ?

Le programme fourni de la manifestation peut décontenancer une partie des visiteurs. A l'exception de la journée d'ouverture et celle de fermeture de l'exposition principale, disposant d'une communication particulièrement percutante et attractive comme c'était le cas au Centquatre en 2015/2016, il est difficile de choisir parmi la soixantaine d'événements proposés... Autonome et responsable de son agenda, le visiteur de Némo est aussi isolé et mis face à ses propres choix. Si certains visiteurs apprécient de ne pas se faire prendre par la main, d'autres, et en particulier ceux qui ne connaissent pas bien ce champ de la création contemporaine peuvent trouver cela décourageant. Devant la multiplicité d'offre, son désarroi peut le conduire à abandonner l'idée de se déplacer. La légitimité d'une telle entreprise est donc loin d'être reconnue par tous et, en tous cas, pose des questions intéressantes en terme de modèle de gestion des organisations culturelles. Manuela de Barros, et sûrement d'autres avec elle, se demande par ailleurs quel est le sens d'un telle expansion pour un festival financé par l'argent public alors que la manifestation n'est pas la vitrine

63 Antoine GARAPON, 1991, cité par Luc BENITO dans *Les festivals en France. Marchés, enjeux et alchimie*, Paris, L'Harmattan, 2001, p. 56

officielle d'une création artistique numérique francilienne[64].

A.I.1.2. Une tête chercheuse

L'évolution des sous-titres de Némo en fonction de la nature des œuvres présentées révèle les difficultés de la définition d'un art faisant de l'expérimentation et de la nouveauté son critère principal. A chaque fois, le détail de la programmation est précisé : « Panorama international des nouvelles images expérimentales, cinémas innovants, clips, animation 2D/3D, installations interactives, performances...» comme si le terme général de la manifestation ne pouvait recouvrir la diversité des œuvres présentées. La manifestation témoigne d'un intérêt constant des programmateurs pour l' « expérimentation »[65].

Martin Granica a peut-être trouvé la meilleure manière de qualifier la programmation de Némo : « tout ce qui ne ressemble pas à du cinéma traditionnel et pourrait proposer des pistes pour un futur cinéma »[66]. Concernant ces dernières années, on pourrait remplacer « cinéma » par « art contemporain à composante numérique ». Cette définition négative correspond bien à la position d'un festival qui cherche à se poser comme une alternative à la culture officielle de l'industrie de la culture – cinéma d'abord, art contemporain ensuite – et se positionne comme un défricheur de pratiques artistiques innovantes. Elle fait écho dans un format beaucoup plus condensé à la définition qu'avait donnée Germaine Dulac du cinéma expérimental en 1932[67].

> « On peut qualifier d'*expérimental* tout film dont la technique, utilisée en vue d'une expression renouvelée de l'image et du son, rompt avec les traditions établie pour rechercher dans le domaine strictement visuel et auditif, des accords pathétiques inédits. Le film *expérimental* ne s'adresse pas au simple plaisir de la foule. Il est à la fois plus égoïste et altruiste. Égoïste, puisque manifestation personnelle d'une pensée pure ; altruiste puisque dégagé de tout souci autre que le progrès. Le film *expérimental* d'inspiration sincère a cette qualité primordiale de contenir en germe, sous une apparence parfois inaccessible, les découvertes susceptibles d'acheminer le film vers la forme cinématographique des temps futurs. L'expérimentation naît à la fois de la critique du présent et de la prescience de l'avenir »[68].

Nicole Brenez rappelle que les origines scientifiques du cinéma en font d'abord un outil

64 Entretien avec Manuela DE BARROS
65 Entretien avec Julien TAÏB
66 Martin GRANICA « A la recherche de Némo », *Repérages*, No. 49, 2005, p. 24
67 Germaine DULAC « Le cinéma d'avant-garde », in *Le Cinéma des origines à nos jours*, sous la dir. De Henri FESCOURT, Paris, éd. Du Cygne, 1932, cité par Nicole BRENEZ et Christian LEBRAT, *Jeune, dure et pure ! Une histoire du cinéma d'avant-garde et expérimental en France.* Cinémathèque Française. 1975. édition de 2001, p. 13.
68 *Ibid.*

d'expérimentation. Etienne-Jules Marey, médecin, physiologiste et précurseur du cinéma, étudie le mouvement chez les êtres vivants à l'Académie des Sciences[69]. Selon elle, les questions inaugurales ne cesseront d'être travaillées dans le champ scientifique, reprises ou déplacées sous forme de problèmes plastiques : « à chaque fois que l'on remet en jeu le rapport entre le son et l'image, on revient au principe même du cinéma »[70]. La reconsidération du dispositif par Marcel Duchamp dans la première moitié du XX^{e} siècle déplace le cinéma vers les salles d'exposition en intégrant le film et la vidéo dans les installations. En transformant la représentation en performance, le film devient un événement optique.

Partageant cette caractéristique avec les romans d'anticipation de science-fiction – littérature qui irrigue la cyberculture et à laquelle se réfèrent volontiers les programmateurs du festival – Némo se veut visionnaire. Si l'on revient à l'étymologie latine du terme, l'informe n'est pas seulement ce qui n'a pas de forme, mais ce qui est en formation[71]. Dans *Limite et transgression chez Georges Bataille*, Jean Dragon développe cette notion :

> « L'informe est la préfiguration de « ce qui va être ». Mais « ce qui va être », personne parmi les spectateurs ne peut le savoir, c'est une forme « en mouvement », « en train de naître », qui n'appartient pas totalement au monde du visible, parce qu'il n'est pas exactement possible de la rattacher à une figure connue et identifiable de ce monde. »[72]

Promettant à ses spectateurs de « découvrir avant tout le monde » des films projetés en avant-premières, il encourage la « continuation du cinéma par d'autres moyens »[73] en intégrant les « nouvelles images » à sa programmation cinématographique traditionnelle dans la rubrique « *Next* » avant de défendre les pratiques hybrides originales intégrant le numérique.

Pour Gilles Alvarez, la section « Next » fait tout l'intérêt des premières éditions de Némo. Avec pour objectif d'être « un panorama international de l'audiovisuel « à venir » elle naît de la convergence des volontés des deux hommes. « *Nous aimions tous les deux ce genre de film, donc on a créé cette section à part entière, Gilles ayant trouvé le nom. Next concerne en général tout ce qui peut être considéré comme des « expériences », des nouvelles images (clip, art vidéo, film*

69 *Ibid.*, p. 19
70 *Ibid.*
71 Trésor de la langue française : Réfection d'apr. le lat. *informare* « façonner, former » fig. « représenter idéalement, former dans l'esprit », de l'a. fr. *enformer* « donner une forme à »
72 Pierre Adrien BRAZZINI, *Image sacrifiée, image sacrée. L'informe selon Georges Bataille en photographie analogique et son lien avec le sacré*, ENS Louis-Lumière. Section photographie. Mémoire de fin d'études et recherche appliquée, 2010, p. 58
73 PN, No. 5, 2003, p. 2

expérimental pur et dur) qui ne rentrent pas dans des catégories très définies et que nous avons regroupé, sous un label, pour les montrer. […] *Effectivement, il y a peut-être une volonté dans le futur d'essayer de se poser en défricheur. Next* […] *permet d'éviter que certains films ne passent inaperçus.* » nous explique Nicolas Schmerkin[74]. Alors qu'avec le cinéma traditionnel, le cadre est prévu a priori, ce n'est pas le cas pour la vidéo où tout est à inventer[75]. Les possibilités apportées par les nouvelles machines sont « des objets en perpétuelle évolution. On n'est plus en contemplation devant un objet, on est devant du temps »[76].

En écumant avec Nicolas Schmerkin les festivals de cinéma autour du globe, Gilles Alvarez cherchait les pépites audiovisuelles qui annonceraient un état avancé de la création audiovisuelle : « il y avait un vrai rôle de défricheur, de précurseur, il n'y avait pas internet, ça rend plus difficile l'accès à ce genre de films. »[77] Pour Christel Taillibert, « ce travail de découvreur est fondamental, tout d'abord pour la qualité de l'offre du festival lui-même, mais aussi à plus large échelle pour asseoir cette fonction centrale des festivals consistant à dénicher des chefs-d'œuvre aux quatre coins de la planète, étant entendu que ces derniers ont bien peu de chance d'intégrer les réseaux de distribution commerciaux français. »[78]. Une génération de réalisateurs ayant bénéficié de l'aide à la post-production de Thécif est aujourd'hui reconnue pour son cinéma novateur. François Ozon, les Frères Larrieu et Stéphane Brizé, dont le film a été récompensé au Festival de Cannes en 2015, sont de bons exemples. Par la suite, les jeunes cinéastes et les graphistes des sociétés de production de motion design seront à l'honneur. Jean-Marc Vallée, invité aux soirées Némo puis à la deuxième édition du festival en 2000, est oscarisé en 2014 pour *Dallas Buyers Club*, Didier Nion a continué dans la veine documentaire, Quayola et Herman Kolgen sont des artistes dont la notoriété est internationale. D'autres intuitions des programmateurs ont été confirmées : « On trouve maintenant des DVD nommés *The Work of Director* avec Michel Gondry, Chris Cunningham et Spike Jonze. Ce sont des gens qu'on a toujours considérés comme des grands réalisateurs. Pour Michel Gondry, il y a quatre ans [en 2001], on faisait déjà une rétrospective où on trouvait les mêmes films que dans son DVD. »[79]

74 Entretien avec Nicolas SCHMERKIN

75 Michel JAFFRENNOU, « Travailler avec le temps », *Art Press 2. Les arts numériques. Anthologie et perspectives,* Trimestriel No.39, Nov./ Déc. 2015 / Jan. 2016, p. 17

76 *Ibid*., p. 18

77 Pour le programme du Best-of du festival de Valenciennes *E-magiciens,* « je regardais béta par béta tous les films d'école d'Europe et faisait un best-of, *En sortant de l'école*. » nous disait Nicolas Schmerkin en entretien.

78 Christel TAILLIBERT, *Tribulations festivalières. Les festivals de cinéma et audiovisuel en France*, Paris, L'Harmattan, Collection Logiques sociales, Série études culturelles, 2009, p. 140

79 Gilles ALVAREZ, propos recueillis par Nicolas PLAIRE pour filmdeculte.com, mis en ligne le 08/04/05. URL : http://archive.filmdeculte.com/entretien/gillesalvarez.php, consulté le 03/01/16

Au début des années 2000, Némo anticipe en effet la tendance des festivals consacrés au cinéma expérimental consistant à intégrer dans leur programmation des séances thématiques « nouvelles images »[80]. Pour Gilles Alvarez elles s'inscrivent dans la recherche des formes d'un possible futur du cinéma en prenant en considération des passerelles entre les disciplines artistiques et l'informatique. Elles sont « tout ce qui est fait sur ordinateur, que ça soit en 2D, en 3D, du *motion graphic design* […]. Ça comprend aussi tout ce qui est interactif, comme les jeux vidéo […] emblématiques du rapprochement entre le jeu et le cinéma, sachant qu'il faut bien considérer qu'un jour le cinéma sera interactif. On aura du cinéma linéaire, mais aussi des films dont on est le héros. »[81].

Nicolas Schmerkin présente *A Shape of Film to Come*[82] dans le numéro de *Repérages* « spécial Némo 2000 » : « un gros programme à l'initiative de notre magazine présentant une sélection de films expérimentaux et d'avant-garde, mâtinée de clips et d'art vidéo, où l'on trouvera peut-être une des formes pour le cinéma à venir ». Réciproquement, Gilles Alvarez et Nicolas Schmerkin établiront ensuite pour d'autres festivals – le *Festival du Court-Métrage* de Nice[83] par exemple – ces programmes *« off »*[84] sous la forme de cartes blanches. A Némo, les « Découvertes internationales » et les « Panorama » qui intégreront rapidement les formes émergentes de l'audiovisuel présentés dans la rubrique « *Next* » ont positivement marqué des personnalités qui comme Christophe Leclercq s'intéressent depuis longtemps aux nouveautés formelles introduites par le numérique. Gaël Lepingle développe ce propos au cours du colloque organisé par le Groupement National des cinémas de Recherche à l'occasion du festival *Premiers plans* d'Angers :

> « Némo se veut une version moderne du cinéma expérimental. Il y a encore des films super 8 ou de grattage, mais l'idée du support numérique est importante : on s'appuie avant tout sur les nouvelles technologies, en tant qu'elles entraîneraient une nouvelle grammaire formelle et narrative. On va montrer toutes les techniques nouvelles, du 3D au Viyajing [Vjing], des films en doublon version linéaire / version installation, des jeux vidéos artistiques, des performances et même ce qu'on appelle les Machinima qui sont des films de fiction créés à partir de moteurs graphiques de jeux vidéos […] L'idée principale de Némo, c'est que les images, c'est plus que le cinéma. Les nouveaux supports numériques permettent la

80 Entretien avec Nicolas SCHMERKIN
81 Gilles ALVAREZ, *op.cit.*
82 Décrit comme un « florilège expérimental pour nous donner une idée de ce que pourraient être les images de demain ». Établi par Valérie Paillé, rédactrice du magazine *Repérages,* PN, No.2, 2000, p. 44
83 Archives du festival Némo, consultées dans les locaux d'Arcadi.
84 Nicolas SCHMERKIN, propos recueillis par Katia BAYER pour Format Court, mis en ligne le 03/03/10, URL : http://www.formatcourt.com/2010/03/nicolas-schmerkin-%E2%80%9Cce-n%E2%80%99est-pas-parce-qu%E2%80%99un-film-est-experimental-qu%E2%80%99il-est-chiant-non-regardable-et-qu%E2%80%99il-doit-rester-dans-un-tiroir%E2%80%9D/, consulté le 13/01/16

continuation du cinéma sous d'autres formes. C'est l'idée que l'arrivée du son, de la couleur, du cinémascope, l'arrivée des caméras 16 mm sonores a pu faire avancer le cinéma en son sein même. Ici, la révolution technologique sur laquelle s'appuient ces écritures peut les amener à sortir du cinéma. »[85]

Partant du postulat que les nouvelles images ont été intégrées dans les images, le directeur de Némo expliqua l'arrêt des programmes cinématographiques en 2008 : Les « nouvelles images » sont simplement devenues « les images tout court », et je crois que notre mission est accomplie. Il était temps de passer à autre chose et Némo est naturellement devenu ce qu'il est aujourd'hui, autour des installations et des performances AV [audiovisuelle] qui, en particulier, constituent un nouveau cinéma expérimental live. »[86]. Il précise en 2016 que « *montrer les « nouvelles images » n'avait plus aucun intérêt quand la vidéo est devenue fluide sur internet* »[87]. Le transfert du fond de production et de post-production dédié au cinéma d'Arcadi vers la Région a entériné le choix de faire de Némo un événement consacré au multimédia. Désormais, c'est la performance audiovisuelle qui est présentée comme le mode artistique expérimental le plus prometteur : « Nous sommes persuadés que les performances AV [audiovisuelles] sont l'une des formes majeures de l'art en ce début de siècle, mais nous n'avons pas d'idée précise du contrepoint images/sons du futur et d'ailleurs, à quoi bon ? Comme l'écrivait Gertrude Stein, « les créateurs vivent bien avant les autres dans le temps présent ». Rendez-vous donc à Némo pour un nouvel état des choses à venir ! »[88].

D'autres festivals comme Transmediale à Berlin montrent une évolution semblable : « en vingt-sept années d'existence [elle] s'est progressivement transformée. Les pratiques vidéo ont naturellement fait place aux cultures numériques. »[89]. Si la majorité de mes interlocuteurs partageaient le sentiment d'assister à un essoufflement de cette tendance créative des « nouvelles images »[90], Nicolas Schmerkin défend la place du cinéma expérimental contemporain dans les festivals. Le public intéressé peut le rencontrer à Vidéoformes[91] ou Bandits Mages[92], spécialisés dans l'image audiovisuelle, ou encore dans le programme de projections du Mirage Festival. « art, innovation et culture numérique ».

85 Gaël LEPINGLE, *Vers un autre cinéma : de nouvelles œuvres pour les salles de demain*, Colloque organisé par le Groupement National des cinémas de Recherche à l'occasion du festival *Premiers plans* (Angers), 28 janvier 2005, p. 33
86 Laurent DIOUF, *op.cit.*, p. 12
87 Gilles ALVAREZ, propos recueillis pendant la *Rencontre professionnelle : Les réseaux des arts numériques* le 15/03/16 à la Philharmonie, Paris
88 Gilles ALVAREZ et Julien TAÏB, PN, No. 12, 2010, p. 5
89 Dominique MOULON, « Berlin, festivals et galeries », URL : http://www.mediaartdesign.net/FR_ber14.html, consulté le 22/11/15.
90 Entretiens avec Herman KOLGEN et Christophe LECLERCQ
91 URL : http://videoformes.com/, consulté le 29/04/16
92 URL : http://bandits-mages.com/site2015/les-rencontres/, consulté le 29/04/16

Le glissement du cœur de programmation de Némo correspond ainsi à une évolution historique maintenant bien établie. En effet, Gilles Alvarez considère qu'il n'existe pas un « art » numérique une « esthétique » numérique, précédant l'invention de l'ordinateur et qui trouve ses racines dans les années 1920-30[93]. Ainsi « l'ordinateur accomplit la promesse dont le cinéma était porteur, celle d'être un espéranto visuel ; objectif qui, dans les années 1920, préoccupa de nombreux cinéastes et critiques, de Griffith à Vertov. », lit-on dans *Le Langage des nouveaux médias* de Lev Manovich. « L'importance du cinéma dans l'archéologie des nouveaux médias » est bien établie par cet auteur[94] :

> « Le cinéma est à la fois source et paradigme des nouveaux médias. Source, car il est l'instrument qui permet de comprendre la transformation de la représentation au travers des écrans qui la conditionnent. On passe ainsi de l'écran classique (une surface rectangulaire, nue « fenêtre sur le monde » comme l'envisage André Bazin) qui propose une vision frontale d'un espace figé, à l'écran dynamique où les images sont mouvantes et introduisent d'autres régimes de la vision et où les questions de l'immersion et de l'identification du spectateur sont prépondérantes. Paradigme car il modélise les comportements d'outils de l'ordinateur ; le recours au montage sous la forme généralisée du « couper/coller » qui s'applique à n'importe quel objet et rend obsolète la différenciation entre médias temporels et spatiaux. De même « le modèle de la caméra est devenu au cours des années 1980 et 1990 une convention des interfaces, au même titre que le défilement des fenêtres sur un écran ou les opérations couper/coller »[95].

Dans cet ouvrage, le professeur pratique artistique et de théorie des nouveaux médias à l'Université de Californie à San Diego montre que les nouveaux médias incorporent de manière anarchique de nombreux régimes de représentation des avant-gardes artistiques et les juxtaposent sur l'interface graphique de l'ordinateur. « L'avant-garde [...] a fini par se matérialiser dans un ordinateur. » La démarche avant-gardiste consistant à combiner de l'animation, des textes imprimés et des actions se succédant en temps réel se répète dans la convergence de l'animation, de la génération de titre, de la peinture, de la composition et de système de montage dans des logiciels tout-en-un. »[96].

Après les dispositifs vidéo, le cinéma élargi et les installations, Némo continue d'explorer le domaine du spectacle vivant. Poursuivant les performances audiovisuelles qui sont désormais sa spécificité, il cherche ce que pourrait être une scénographie « de demain » et propose des concerts

93 Gilles ALVAREZ, conférence portant sur l'historique des performances audiovisuelles, « Week-end Turbulences numériques », 9-11 octobre 2015, Philharmonie, Paris.
94 Yann BEAUVAIS « Code source ouvert », in Lev MANOVICH, *Le Langage des nouveaux médias*, p. 10
95 Lev MANOVICH, *op.cit.*, p. 180
96 *Ibid*., p. 524

de musique exploratoires.

Le format même de la manifestation est sujet à expérimentation : « 2012 a été une année d'expérimentations pour le service arts numériques d'Arcadi. D'une part sur une matière artistique fortement réaffirmée : les performances audiovisuelles font partie du spectacle vivant ; l'art numérique doit pénétrer l'art contemporain ; le secteur porte les musiques électroniques au sein d'Arcadi. D'autre part sur de nouvelles manières de faire, d'accompagner et de donner à voir nos productions. »[97]. Conçue comme un « laboratoire d'expérimentation pour l'économie d'un secteur en mutation », la première Biennale innove également dans la variété des modalités de financements[98] – financement participatif, mécénat logistique et de compétences, financements institutionnels, privés et par des instituts culturels étrangers, billetterie, mutualisation des coûts entre les lieux et renforcement des apports en production – et l'ampleur de son réseau de partenaires coproducteurs ou codiffuseurs – 47 lieux franciliens. Mark Tribe explique que le caractère novateur des nouveaux médias sont des espaces de travail intéressants pour les producteurs culturels car ils « assignent constamment de nouvelles frontières à l'expérimentation et à l'exploration. [...] La compréhension du fonctionnement d'outils nouveaux va de pair avec l'innovation et suscite un état d'esprit semblable à celui du néophyte. »[99].

Le bref épisode des « nouvelles images », la succession des générations d'artistes numériques, la quête de dispositifs de représentation innovants n'est pas propre à Némo même s'il en a fait sa spécificité. La recherche du nouveau correspondrait à l'intensification de notre vie collective, politique et économique modernes, dont les principes régulateurs – progrès et croissance – prennent pour modèle l'électricité[100] : « Certainement notre vie culturelle démocratique est-elle la mesure collective de ces énergies variables : le nouveau qui succède au nouveau, l'inédit et l'inouï que l'esprit critique moderne traque grâce aux prescriptions des magazines, des blogs et des réseaux sociaux, au fil de la mode, et de la vie des idées, en écartant les déjà-vu, l'habituel, le routinier […] exposés au va-et-vient de l'excitation et de l'ennui »[101]. Fille de l'électricité, cette manifestation incarnerait l'esprit curieux et insatiable de la modernité.

A.I.1.3. Une terminologie incertaine

97 Gilles ALVAREZ, Compte-rendu « Regard », 2012, Archives du festival Némo, consultée à Arcadi
98 « Rapport d'activité BIAN Némo », Archives de la Biennale internationale des arts numériques Némo 2015, consulté à Arcadi
99 Mark TRIBE, Avant-propos de l'édition originale, in Lev Manovich, *op.cit.*, p. 23
100Tristan GARCIA, *op.cit.* p. 23
101 *Ibid.*, p. 21

La résistance à la définition de Némo en tant que manifestation rejoint les difficultés soulevées par la théorisation du cinéma expérimental et des arts dits numériques. Les auteurs qui ont abordé ces objets esthétiques contemporains utilisant les nouvelles technologies témoignent de leur délicate théorisation : « je trouve toutes ces questions difficiles »[102] admet Lev Manovich.

La définition des œuvres et projets diffusés à Némo reste en suspend. Dès le premier numéro de la revue *Némo* publiée par Thécif (1996), Gilles Alvarez pose sans détour la question épineuse de la définition de la nature des films soutenus : « Les trois films dont il est question dans ce dossier [sélectionnés pour être projetés à Cannes] donnent la mesure de ce que peut être ce fameux cinéma indépendant, séduisant dans ses termes mais difficile à définir. »[103]. Loin d'être résolue, la même interrogation surgit cinq ans plus tard : « Finalement, cette manifestation propose une offre multiple qui questionne les limites du genre : Mais le cinéma indépendant, c'est quoi exactement ? »[104].

La nature des « nouvelles images » et les « arts numériques » est l'objet de la même interrogation. Nicolas Schmerkin, directeur, rédacteur en chef de la revue *Repérages* – partenaire historique de Némo et coprogrammateur d'une partie des programmes cinématographiques du festival depuis 2000 – exprime le décalage existant entre une pratique artistique reconnue, mélangeant prises de vue réelle et infographie, et une théorisation quasiment absente. Très peu d'auteurs ont en effet défini les « nouvelles images » pendant la brève période où elles désignaient une des branches de la création audiovisuelle expérimentale. Pour Nicolas Schmerkin, le terme de « nouvelles images » est déjà « démodé et vaporeux » en 2006, seulement six ans après la date où il fait remonter son apparition. Il porte en son sein l'échec de définition car il est utilisé pour « désigner ce qui n'a pas encore de nom, puisque c'est « nouveau »... Parce que c'est quoi au fond une nouvelle image ? A partir de quand n'est-elle plus neuve ? Qu'est-ce qui la fait vieillir ? »[105].

Christiane Paul fait la même remarque à l'égard des arts « nouveaux médias » : « Les technologies ont tendance à se développer plus vite que les discours les concernant. Les termes permettant de décrire, tant du point de vue social qu'économique ou esthétique, cet art dont le numérique est le médium sont encore en cours d'élaboration. ». Manuela de Barros constate également que « les nouvelles technologies » ou « nouveaux médias » ont aujourd'hui une trentaine

102Lev MANOVICH, *op.cit.*, p. 309
103Gilles ALVAREZ, Éditorial, *Némo,* No. 0, 1996, p. 3
104Gilles ALVAREZ, Éditorial, PN, No.3, 2001, p. 3
105Nicolas SCHMERKIN, Éditorial de *Repérages*, No. 54, mars-avril 2006, p. 3

d'années et ne présente donc plus le caractère de nouveauté qui avait servi à les qualifier[106]. Les limites d'une telle qualification par le critère commode de « nouveauté » sont patentes quand elles s'inscrivent dans la durée.

Ces interrogations ne sont pas isolées mais révèlent le caractère problématique d'un art « numérique » désigné selon les époques et les auteurs « arts nouveaux médias » (*new media art*), « art informatique », « art à l'ordinateur », « art multimédia », « art interactif », arts néomédiatiques... et cela parfois de manière interchangeable.

> « The term *new media* has been used throughout the twentieth century for media that were emerging at any given time. Predominantly referred to as computer art, then multimedia art and cyberarts, art forms using digital technologies became *new media* at the end of the twentieth century, co-opting the term that, at the time, was used mostly for film / video, sound art, and various hybrid forms. New media art is now generally understood as computable art that is created, stored, and distributed via digital technologies and uses these technologies' features as a medium. »[107]

Alors que l'appellation d'« art numérique » - la plus commune aujourd'hui – semblait pertinente dans le dernier tiers du XX[e] siècle artistes et théoriciens l'exploraient ce nouveau médium, elle ne fait plus l'unanimité aujourd'hui[108]. Avec Gregory Chatonsky[109], remarquons que l'obsession de la « spécificité » du médium numérique rappelle le formalisme greenbergien pour lequel chaque art ne devait faire usage que des moyens qui lui sont supposés propres. Décriée depuis longtemps par de nombreux artistes et auteurs en esthétique, cette approche ne serait plus pertinente dans une société postmoderne, caractérisée par une diversité culturelle et artistique (Arthur Danto et Nelson Goodman)[110]. Herman Kolgen, un des artistes les plus régulièrement invités[111] dans les festivals consacrés aux « arts numériques » partage cet avis : « *C'est une catégorie que je comprenais dans les années 2000 mais maintenant... il ne devrait pas y avoir de différence*. […] *C'est sûr que dans les années 1990, et même au début des années 2000, on était fasciné par la force de l'ordinateur mais là on est passé outre, c'est devenu un outil et pas une finalité. On revient à des choses où tout est mélangé, avec des objets... c'est pour ça que le terme*

106Entretien avec Manuela DE BARROS

107Christiane PAUL, « New media and the mainstream », *Artnodes. New Media, Art-Science and Contemporary Art: Towards a Hybrid Discourse?*, No. 11, 2011, URL : http://artnodes.uoc.edu

108Pour Cédric Huchet, le terme est « galvaudé ». Entretien avec Cédric HUCHET

109Gregory CHATONSKY, « La solitude des machines », *ArtPress 2. Le numérique. Anthologie et perspectives*, Trimestriel, No.39, Nov./ Déc. 2015 / Jan. 2016, p. 172

110Marc JIMENEZ, *La querelle de l'art contemporain*, Paris, Folios essais, p. 234

111Voir Annexe 5 – Artistes régulièrement invités à Némo

d'art numérique n'est plus très pertinent. »[112].

Considérant la variété des approches et des formes empruntées par l'art numérique, il est couramment admis que la terminologie adoptée, quelle qu'elle soit, relève davantage d''une convention terminologique commode que d'une pratique artistique autonome. De la même manière, l'adjectif « postdigital » qui caractérise les pratiques artistiques qui utilisent le numérique pour interroger non pas le médium mais les usages et pratiques sociales de ce processus est, selon Manuela De Barros comme pour d'autres experts, une catégorie artificielle[113]. En effet, ces définitions ne peuvent recouper la « nébuleuse » des pratiques artistiques incluant les technologies numériques. Certains comme Cédric Huchet apprécient justement le flou qui entoure la définition de ces pratiques. Il dit ne pas aimer cataloguer les choses et préférer « ne pas savoir de quoi on parle ». Une telle attitude permettrait de rester attentif aux ponts jetés entre les disciplines, de reconnaître le caractère polysémique des œuvres d'art et de reconnaître la pluralité des interprétations[114].

Devant la difficulté, l'impasse peut-être, de cette entreprise terminologique – d'ailleurs plus prégnante en France qu'Outre-Atlantique[115] le concept d'*informe* tel que défini par Georges Bataille en 1929 nous semble être d'un grand secours. Contrairement à ce que l'on pourrait attendre d'un dictionnaire, celui que Bataille propose la revue *Documents* ne définit pas les termes qu'il contient.

> « Informe : Un dictionnaire commencerait à partir du moment où il ne donnerait plus le sens mais les besognes des mots. Ainsi informe n'est pas seulement un adjectif ayant tel sens mais un terme servant à déclasser, exigeant généralement que chaque chose ait sa forme. Ce qu'il désigne n'a ses droits dans aucun sens et se fait écraser partout comme une araignée ou un ver de terre. Il faudrait en effet, pour que les hommes académiques soient contents, que l'univers prenne forme. La philosophie entière n'a pas d'autre but : il s'agit de donner un redingote à ce qui est, une redingote mathématique. Par contre affirmer que l'univers ne ressemble à rien et n'est qu'informe revient à dire que l'univers est quelque chose comme une araignée ou un crachat. »[116]

Georges Bataille refuse donc de définir l'*informe*, qui n'est pas un motif stable pouvant servir de quelconque repère, mais une opération, un processus de déclassement. Or, le numérique est un processus aujourd'hui hégémonique qui interroge les limites de l'ensemble des activités qu'il

112 Entretien avec Herman KOLGEN
113Entretien avec Manuela DE BARROS
114Entretien avec Cédric HUCHET
115Entretien avec Gregory CHATONSKY
116Georges BATAILLE, « Dictionnaire », *Documents*, No. 7, Décembre 1929, p. 381

recouvre. Les « nouvelles images », les arts « multimédia » et « numériques » seraient, plus que des techniques, une manière de penser l'hétérogène. Comme l'hypertexte et l'hypermédia offrent sur la toile un enrichissement du sens par l'addition d'informations textuelles, audiovisuelles, etc., ces pratiques artistiques hybrides font coexister des matériaux, des disciplines, des sens et des sensations différentes. Yves-Alain Bois, commissaire avec Rosalind Krauss de l'exposition *L'Informe : mode d'emploi* présentée au Centre Georges Pompidou (1996) précise dans communiqué de presse de la manifestation : « l'informe est une opération qui consiste à déclasser, au double sens de rabaisser et de mettre du désordre dans toute taxinomie, afin d'annuler les oppositions sur quoi se fonde la pensée logique et catégorielle (forme et contenu, mais aussi forme et matière, intérieur et extérieur, etc.) »[117].

Némo présente des œuvres jouant de la porosité entre les arts et repoussant les limites de la catégorisation. En ce sens il est conçu comme un « espace de liberté en dehors des cloisonnements esthétiques habituels »[118]. Intégrant des œuvres toujours plus variées et des catégories toujours plus vastes, la définition du genre des projets intégrés à la programmation est de moins en moins précise. Ainsi, le cinéma expérimental, après avoir désigné le cinéma indépendant d'auteur englobe ensuite les « nouvelles images », intégrées plus tard dans les images « tout court »[119]. Les arts multimédia sont, de la même manière, fondus dans les arts numériques et les arts numériques dans les arts contemporains.

Dès 2013 avec la première grande exposition thématique *Trouble Makers : Sensation Versus Digital*, la position de Némo est affirmée : « l'art numérique est une discipline à part entière de l'art contemporain et l'écriture numérique irrigue le spectacle vivant. ». De la même manière Julien Taïb – conseiller multimédia jusqu'en 2015 – affirme que « *l'art numérique fait partie des sensibilités de cette création à l'ère du numérique, mais elle n'en n'est qu'une composante. Et cette distinction est essentielle pour pouvoir parler la même langue.* »[120]. L'introduction des catégories « spectacles vivants pluridisciplinaires » et « arts contemporains numériques » en 2015 préfigurent peut-être une nouvelle biennale Némo où l'adjectif numérique ne serait plus accolé à celui de contemporain[121].

117 Yves-Alain BOIS, « La valeur d'usage d'informe », Communiqué de presse de l'exposition *L'Informe : mode d'emploi*, MNAM, CGP, Paris, 1996, p. 2. URL : https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/czAoezb/rborBL, consulté le 25/03/16

118 Entretien avec Julien TAÏB

119 Entretien avec Gilles ALVAREZ

120 Entretien avec Julien TAÏB

121 *Ibid.*

Les dernières évolutions de Némo traduisent une tendance forte dans le domaine de la création contemporaine cherchant à définir la place du numérique. En effet, le développement sans précédent des technologies numériques et leur diffusion massive à tous les niveaux de nos sociétés occidentales ont pour conséquence l'intervention des « nouvelles technologies » à un moment où un autre dans la vie de l'œuvre d'art, qu'elles soient considérées « numériques » ou non. Dès lors, toutes les pratiques artistiques, quelque soit le médium privilégié, entrent dans le vase champ d'un art contemporain « à l'ère du numérique ». L'article de Patrice Maniglier publié dans le deuxième hors-série de la revue *ArtPress2* est particulièrement édifiant à ce propos :

> « Tant que l'on conçoit celui-ci comme une technologie particulière, une branche de l'industrie, un secteur particulier du monde, on ne comprend pas de dont il est question […]. Le numérique n'est pas une région particulière de la réalité : c'est l'horizon dans lequel toute la réalité peut être réinterprétée. Ce n'est pas une sous-partie de l'étant, mais une proposition d'être. […] Ce que veut dire « être » varie – et « numérique » est le nom d'une de ces variations […] Il serait donc faux de croire que, parmi les choses de ce monde, il y en a certaines qui sont « numériques », à côté d'autres qui seraient « physiques », « biologiques » ou « économiques ». Rien n'est en soi numérique, mais tout peut le devenir – ou, du moins, il est impossible de dire a priori que quelque chose ne peut pas le devenir. […] La bonne question ici n'est pas de savoir ce qui peut ou non devenir numérique, mais plutôt ce qui arrive à ce qui se passe dans le numérique. […] Convenons d'appeler art numérique non pas un art qui fait appel à telle ou telle technologie, mais un art qui explore cette transition ontologique. […] Une œuvre d'art numérique est toujours une version proposée, à prendre ou à laisser, une invitation à devenir telle ou telle possibilité de soi, le prolongement d'une ligne d'être qui commence en-deçà de l'œuvre numérique comme telle. […] Il faut imaginer le monde numérique comme Deleuze suggérait d'imaginer un Marx philosophiquement glabre ou un Hegel philosophiquement barbu : faire varier un paramètre pour mieux comprendre l'identité de la chose. »[122]

Considérant qu'il s'agit d'une des formes de l'art à l'ère du numérique, les arts appelés « numériques » entrent désormais dans le champ de l'« art contemporain » comme pourrait l'être les installations, peintures et sculptures. Taire la spécificité du médium numérique fait sortir ces pratiques du « ghetto » dans lesquelles elles avaient été confinées dès leur origine. Nicole Brunez employait le même terme dans sa publication destinée à « décloisonner le cinéma expérimental, le sortir du ghetto dans lequel il est tenu enfermé, faire advenir une véritable pensée critique »[123]. Avec son directeur, nous pensons que Némo et les autres festivals spécialisés ont toute leur place dans ce débat. Par les positionnements adoptés, ces manifestations peuvent être considérées comme de

122Patrice MANIGLIER, *ArtPress 2. Le numérique. Anthologie et perspectives*, Trimestriel, No.39, Nov./ Déc. 2015 / Jan. 2016, p. 179

123Nicole BRUNEZ, *op.cit.* p. 23

véritables indices de la manière dont une époque pense la création artistique. De cette manière, l'exposition de la biennale Némo 2015, *Prosopopées,* est conçue comme une « vision » et un « manifeste » : « *La technologie finalement, n'est pas le sujet, c'est plutôt comment on va vers des hybridations sans cesse plus complexes. Et une manifestation comme la nôtre pose des questions en terme de positionnement*. »[124].

Némo est donc une manifestation vivante, insaisissable et paradoxale, à l'image des projets hybrides qu'il défend. D'autres festivals et biennales consacrées à la création contemporaine à spécificité numérique présentent une malléabilité semblable. Mutek à Montréal a pris beaucoup d'ampleur depuis sa création en 1998 : « chaque année ça bouge, les salles changent. Il y a de plus grosses subventions [...] »[125]. Le festival Electroni[k], aujourd'hui Maintenant a non seulement été rebaptisé mais a considérablement développé son réseau de lieux partenaires. Toutefois, la tentation de repousser toujours plus loin les limites temporelles et spatiales pourrait être dangereuse pour la cohérence du projet artistique et la fidélisation des publics. A refuser catégoriquement de se laisser enfermer dans une forme stable, Némo risque d'apparaître trouble pour un observateur extérieur qui, désorienté, pourrait s'en détourner.

A.I.2. Une offre culturelle alternative et officielle

A.I.2.1. Des arts marginaux représentés par un établissement public

> « Némo, un jalon pour une offre culturelle différente. […] Il y a un sens pour le Conseil Régional à soutenir tout ce qui permet la diversité grâce à des réalisations alternatives. Alternatives en terme géographique […]. Alternatives au sein des territoires culturels qui peuvent sembler bien balisés, mais qui ont besoin que certains espaces de libertés soient garantis. […] C'est le sens du festival Némo qu'organise Thécif (Théâtre et Cinéma en Île-de-France). »[126]

Au moins depuis le Salon des Refusés créé en 1863 en marge du Salon officiel, il existe des manifestations publiques proposant, à côté des événements privés, une alternative à l'art dominant. Après les foires internationales spécialisées organisées en parallèle des Expositions universelles, certains festivals de cinéma affirment ouvertement leur caractère dissident. Selon Christel Taillibert, ils contiennent les germes « de la révolte contre l'institution festivalière que représentait le Festival

124 Gilles ALVAREZ, propos recueillis pendant la *Rencontre professionnelle : Les réseaux des arts numériques* le 15/03/16 à la Philharmonie, Paris
125Entretien avec Herman KOLGEN
126Marie-Pierre DE LA GONTRIE, PN, No.3, 2001, p. 3

international du Film de Cannes. » Jean Cocteau propose par exemple l'organisation du *Festival du film maudit* en 1949, « fondé sur le principe d'une opposition radiale aux grands festivals internationaux, à travers un refus total des mondanités, des stars et du commerce »[127].

Le cinéma et les arts néomédiatiques ont longtemps été exclus des institutions officielles. Estimant que « le cinéma expérimental irrigue tout le cinéma », Nicole Brenez constatait en même temps sa marginalisation[128]. S'emparer d'un secteur réellement expérimental dans le cinéma – secteur contrôlé par « la classe dominante » – demande de s'engager dans une véritable lutte[129]. L'objectif des rubriques « Next », des découvertes et des panoramas internationaux de faire connaître des artistes évoluant dans des domaines souvent peu considérés par les instances de l'art officiel, en première instance la publicité et surtout le clip. Gilles Alvarez rappelait l'insulte que représentait pour certains cinéphiles la programmation de clip dans un festival de cinéma au début du XXI^{e} siècle[130]. Montrer ces arts de la marge devait contribuer à la leur reconnaissance et à leur intégration dans les arts « officiels » étant entendu que la culture *off* et la culture *in* se renforcent mutuellement[131] : « issue le plus souvent de l'underground pour l'*happy few*, cette marge qui nourrit la norme et la transforme sera exposée au grand public »[132]. De fait, les effets spéciaux caractéristiques des « nouvelles images » ont à tels points intégré les images que nous connaissons aujourd'hui que nous ne les voyons même plus.

> « En quoi le cinéma numérique consiste-t-il ? *Le cinéma numérique est une animation d'un type particulier qui utilise, entre autres nombreux éléments, le tournage en vues réelles*. [...] L'histoire de l'image en mouvement revient donc à son point de départ. *Issu de l'animation, le cinéma margina celle-ci pour en devenir finalement un cas particulier*. Le rapport entre la production cinématographique « normale » et les effets spéciaux s'en trouve même inversé. Les effets spéciaux, qui comportaient une intervention humaine sur les séquences enregistrées en direct par une machine et qui étaient depuis le début relégués à la marge du cinéma, deviennent la norme de la production cinématographique numérique. « retour du refoulé du cinéma »[133]

La majorité des experts et professionnels[134] affirment que les arts faisant explicitement appel

127Christel TAILLIBERT, *op.cit.* p. 25
128Nicole BRENEZ, *op.cit.,* p. 23
129*Ibid*., p. 26
130Entretien avec Gilles ALVAREZ, 22/04/2016
131Elsa VIVANT, *Le rôle des pratiques culturelles dans les dynamiques urbaines*. Geography. Université Paris VIII Vincennes-Saint Denis, 2006.
132Gilles ALVAREZ, PN, No. 4, 2002, p. 4
133Lev MANOVICH, *op.cit*., p. 528
134Entretiens avec Herman KOLGEN, Anne ROQUIGNY, Jean-Christophe THÉOBALT…

aux techniques numériques sont encore victimes d'un certain mépris de la part du monde de l'art contemporain classique ou « *mainstream* ».

> « *C'est un fait, les arts numériques n'ont jamais été vraiment pris en compte par les institutions françaises contrairement à d'autres pays très proches tels que l'Allemagne ou les Pays-Bas. Ils sont donc passés d'une situation relativement médiocre à l'état catastrophique dans lequel ils se trouvent aujourd'hui avec le désengagement massif de l'État et en attendant toujours de relais d'initiatives privées.* »[135]

Quand Claire Bishop affirme que l'art contemporain « se refuse d'aborder ouvertement la problématique des nouveaux médias, ainsi que les modes de vie qu'ils suscitent et que les arts des nouveaux médias produisent leur « auto-marginalisation », Edward Shanken renchérit en écrivant que « ces deux mondes ne se regardent pas droit dans les yeux »[136]. Nombreux sont les universitaires, commissaires d'exposition et artistes qui contredisent cette affirmation, accusant les auteurs jugeant qu'il existe deux mondes d'art contemporain de faire preuve d'un « défaut de vision ou […] d'un « manque de discernement », c'est-à-dire une perception incomplète, défectueuse de la réalité. »[137] Si certaines pratiques artistiques intégrant le numérique commencent aujourd'hui à être diffusées par les canaux officiels – celles qui relèvent de la tendance « postdigitale » en particulier – les grandes institutions ne font toutefois ni preuve d'une réflexion poussée ni d'un enthousiasme marqué à leur égard.

En France, le rapprochement entre les arts et les technologie est pris en compte par le musée dans les années quatre-vingt avec deux expositions qui feront date : *Électra* et *Les Immatériaux*, respectivement organisées par Franck Popper au musée d'Art moderne de la Ville de Paris en 1983 et par Jean-François Lyotard au Centre Georges Pompidou en 1985. Aucune exposition de cette envergure ne s'est tenue depuis dans un musée national français. « Le seul fait qu'une création artistique relève de la technologie ou utilise cette même technologie la rend suspecte pour un certain nombre de tenants de l'art contemporain »[138] confie Pierre Bongiovanni, en charge du chantier de préfiguration de la Gaîté Lyrique, centre parisien dédié aux arts numériques et aux musiques électroniques. Devant ce qu'il faut bien qualifier de vide institutionnel, différents acteurs se

135 Gilles ALVAREZ, Discours d'ouverture de Némo No.10, 2008

136 Pau WAELDER, « Fracture numérique : une question d'habitus » (2013) *ArtPress 2. Le numérique. Anthologie et perspectives*, Trimestriel, No.39, Nov./ Déc. 2015 / Jan. 2016, p. 166

137 *Ibid.*

138 Dominique MOULON, « L'art numérique, Gène d'artiste, Spectateur-acteur », *Art numérique. Un point d'actu,* p.120, URL : http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:v7M6O2rHnO4J:www.moulon.net/pdf/pdfar_03.pdf+&cd=1&hl=fr&ct=clnk&gl=ca&client=firefox-b-ab, consulté le 22/11/15

mobilisent pour produire et diffuser cette forme de la création artistique contemporaine par des moyens spécifiques. Comme le cinéma expérimental, l'art à composante numérique est d'abord produit dans des conditions matérielles extrêmes : « [les cinéastes] n'ont pas besoin de modèles pré-formatés, inventent leur propres règles et se donnent les moyens de produire et de diffuser eux-mêmes leurs films en toute indépendance : ils ont mis sur pied des laboratoires artisanaux, des coopératives de production et de distribution, ils ont investi ou créé des lieux de diffusion, écrit des textes, publiés des revues. »[139]. Les universités d'abord, les centres d'art et festivals ensuite, font découvrir au public les travaux de ces artistes plaçant le numérique au cœur de leurs réflexions et leurs pratiques. Refusant à la critique officielle et souvent ignorante des enjeux de leurs pratiques, le privilège de commenter leurs œuvres, les artistes produisent leur auto-critique. Les médias informels, les blogs personnels en particulier sont le réceptacle privilégié de leurs commentaires d'œuvres et réflexions[140].

A Némo, l'intérêt pour le numérique découle de celui porté au cinéma expérimental puis aux arts « multimédia » et « numériques » contemporains, installations et performances audiovisuelles. Festival de cinéma indépendant unique en son genre[141] au temps des « nouvelles images », il rejoint les manifestations consacrées à cette branche de la création contemporaine qui fleurissent en France depuis le début du XXI[e] siècle quand il devient le festival « multimédia » en 2008 et « arts numériques » d'Arcadi en 2010. Après les avant-gardistes Artifice à Saint-Denis et Exit à Créteil respectivement créés en 1990 et 1994, une première génération de festivals naît autour des années 2000, suivie d'une seconde dix ans plus tard. Aux Nuits électroniques de l'Ososphère[142] à Strasbourg, Accès(s)[143] à Pau, Art-Outsiders[144] à Paris, Electroni[k][145] à Rennes (rebaptisé festival Maintenant en 2015) Scopitone[146] à Nantes, le Cube Festival[147] à Issy-les-Moulineaux, les Bains numériques[148] à Enghien-les-Bains succèdent ainsi la flopée des Seconde Nature[149] à Aix-en-

139Nicole BRENEZ, *op.cit.*, p. 23
140Voir les blogs et sites web d'Edmond Couchot, Gregory Chatonsky...
141Gilles ALVAREZ, propos recueillis par Nicolas PLAIRE pour filmdeculte.com le 08/4/05 URL : http://archive.filmdeculte.com/entretien/gillesalvarez.php, consulté le 03/01/16
142 Créé en 1998
143Créé en 2000
144Créé en 2000
145Créé en 2001
146Créé en 2002
147Créé en 2002
148Créé en 2005
149Créé en 2007

Provence, Interférences[150] à Strasbourg, Impetus Festival[151] à Lausanne, Electropixel[152] et Festival D[153] à Nantes, Mirage Festival[154] à Lyon… Némo s'intègre ainsi dans un vaste panorama[155] qui comme celui des festivals de cinéma reproduit « dans leur diversité, leur spécialisation aiguë, dans leur multiplicité[156] » l'hétérogénéité des pratiques, des visions et des publics de la création contemporaine à l'ère du numérique.

Alors que qu'un grand nombre des festivals cités est produit par des associations ou, plus rarement, rattaché à une municipalité (le festival du centre d'art Shadock est par exemple en régie directe de la ville de Strasbourg), Némo émane d'un établissement public, Thécif puis Arcadi, disposant aujourd'hui du statut d'Établissement Public de Coopération Culturelle (EPCC) et d'organisme associé de la Région Île-de-France. En 2001, Marie-Pierre de la Gontrie, vice-présidente du Conseil régional d'Île-de-France présentait la vocation du premier : « Pour le cinéma comme pour le théâtre et désormais pour la chanson, Thécif répond à cette nécessité que nous ressentons tous : bénéficier d'une offre culturelle alternative. »[157]. Dans la continuité de son prédécesseur, Arcadi accompagne des projets qui, souvent en raison de leur originalité, peinent à trouver des financements. Cas unique en France, il représente donc à côté de disciplines plus classiques comme le théâtre, l'opéra, la chanson et la danse, une branche d'un art bouté hors des institutions artistiques traditionnelles. Cela fait d'Arcadi une entité paradoxale, une institution à la marge de l'institution.

A.I.2.2. Le numérique et l'art contemporain : « je t'aime, moi non plus »

> « *Je pense que le monde de la musique et du spectacle vivant est beaucoup moins frileux que le monde de l'art contemporain par rapport à la question du numérique.* […] *On a plus de mal à convaincre des lieux d'art contemporain, pourtant on a parfois des artistes en commun* […]. *Les lieux de spectacle vivant* […] *musique ou théâtre, c'est beaucoup plus simple parce qu'ils ont besoin de se renouveler un petit peu et que l'art contemporain n'a pas besoin de se renouveler actuellement* […]. »[158]

150Créé en 2009
151Créé en 2010
152Créé en 2011
153Créé en 2015
154Créé en 2013
155Voir Annexe 9 : Carte interactive des manifestations culturelles à l'intersection des arts, sciences et technologies (France – 2016)
156Christel TAILLIBERT, *op.cit.*, p. 46
157Marie-Pierre DE LA GONTRIE, PN, No.3 , 2001, p. 3
158Gilles ALVAREZ, propos recueillis à la *Rencontre professionnelle : Les réseaux du numérique* le 15/03/16 à la Philharmonie, Paris

Alors que certains[159] – reconnaissent une spécificité à l'art dit numérique et que ce dernier n'est pas toujours le bienvenu dans les institutions officielles de l'art contemporain, Gilles Alvarez multiplie les actions pour les y intégrer. Ce « militantisme »[160] est partagée par la majorité des centres de création numériques et manifestations connexes qui lutte pour la reconnaissance de ce domaine. Pour Cédric Huchet, directeur artistique du centre d'art Stéréolux et du festival Scopitone, cette nouvelle orientation est pertinente. L'art contemporain institutionnel ne peut plus ignorer ce champ de la création qui excède le multimédia, « démystifié par sa simple créativité ». Il s'en empare, ou doit s'en emparer, rattrapant ainsi son retard ou les erreurs du passé en la matière[161].

L'appellation « biennale », traditionnellement utilisée pour désigner des manifestations périodiques d'art contemporain classique, et de l'adjectif « contemporain » dans les rubriques de la manifestation sont des indicateurs forts. Les partenariats mis en place en 2015 avec plusieurs galeries d'art contemporain – la galerie Fernand Léger, la galerie Binôme et la galerie Charlot – et le développement des grandes expositions thématiques sont également symptomatiques.

« Une biennale d'art contemporain, il n'y aura bientôt plus que Paris qui n'en aura pas ! »[162]. Comme pour contredire André Rouillé, le festival Némo est rebaptisé « Biennale internationale des arts numériques » en 2015, une appellation déposée qui est aussi est un label. La précision « arts numériques » témoigne du besoin de préciser la spécificité d'une manifestation fortement connotée « art contemporain ». A côté de ces dernières qui se sont multipliées depuis la fin du XIX^{e} siècle, ces variantes « numériques » sont encore très peu nombreuses. Elektra, Némo et des Bains numériques sont les seuls à s'être transformés en prenant ce modèle de référence.

Le succès des arts dits numériques auprès du public et le potentiel d'attractivité des manifestations qui y sont consacrées sont progressivement pris en compte par les institutions : « La renommée internationale du festival Ars Electronica a d'ailleurs indiscutablement joué un rôle dans le choix de Linz comme capitale européenne de la culture pour 2009. Preuve que les arts numériques sont aujourd'hui autant d'enjeux politiques à la mesure de villes ou d'États. Le statut

159Carine LE MALET, propos recueillis à la *Rencontre professionnelle : Les réseaux du numérique* le 15/03/16 à la Philharmonie, Paris : « *Je pense qu'il n'y pas besoin d'enlever le terme « art numérique ». L'art numérique peut exister en soi. C'est un art nouveau, qui n'est pas accepté par le milieu dit de l'art contemporain parce qu'il y a ce marché, mais il a sa spécificité. Je pense qu'il peut vivre avec sa spécificité sans avoir à être fondu dans l'art contemporain.* »

160Entretien avec Cédric HUCHET

161*Ibid.*

162André ROUILLÉ, « Mondialisation de l'art », 26 juin 2003, URL : http://www.paris-art.com/edito_detail-andre-rouille-25.html, consulté le 04/11/15

des pratiques artistiques émergentes, trop souvent ignoré, serait-il en train d'évoluer ? ». La première biennale internationale des arts numériques est créée à Montréal en 2012 quand Alain Thibault initie la mue du festival Elektra qu'il dirige. Elle est considérée comme un jalon dans la reconnaissance institutionnelle des arts numériques contemporains : « ce qui vient de se passer à Montréal est symboliquement très important car il est grand temps que les pratiques numériques d'un art contemporain intègrent les grandes institutions muséales. »[163]

Poussant plus loin l'ambition internationale du festival, une biennale a de fortes implications politiques. En attirant l'attention de la communauté internationale et du public local, elle participe au développement du territoire et à son rayonnement culturel à plusieurs échelles (nationale, régionale, municipale). Comme sa grande sœur faisant de la promotion des artistes québécois une priorité, la BIAN Némo accroît la visibilité des artistes français invités et donne une image de l'art français en adéquation avec la tendance actuelle. La création d'une biennale produite par un organisme associé de la Région Île-de-France, partenaire du Ministère de la Culture et de la Communication, irait donc dans le sens d'une dé-marginalisation des arts numériques

« Du côté du marché de l'art, un contexte plus difficile à conquérir pour les propositions artistiques audacieuses, l'intérêt pour les nouveaux médias s'affirme toujours davantage. Les galeries privées et les collectionneurs, qui ont la réputation de se montrer parfois prudents et capricieux, s'engagent franchement eux aussi envers les pratiques néomédiatiques, favorisant ainsi leur reconnaissance et leur insertion dans l'histoire », écrit Sylvie Parent[164] Ainsi, plusieurs partenariats sont engagés entre Némo et des galeries marchandes.

> « *Si on pouvait attirer les collectionneurs sur l'art numérique, ce serait bien. Ça vient très doucement. Il y a tous les problèmes de maintenance, c'est quand même très compliqué* […] *Mais on voudrait travailler à cette fusion du numérique dans l'art.* »[165]

La galerie Charlot est considérée comme une des très rares galeries de référence dans le domaine de l'art contemporain numérique en France avec XPO studio. Pour Valentina Peri, co-directrice de la galerie, l'action de cette institution consiste aussi à donner une représentativité aux œuvres qui ne sont pas programmées dans les centres d'art et festivals dédiés[166]. La Galerie Charlot

163Dominique MOULON, « BIAN Montréal », 2014, URL : http://www.artpress.com/2014/07/08/biennale-internationale-dart-numerique-bian-de-montreal-physicalite-1-mai-19-juin-2014/29697/, consulté le 04/11/15

164 Sylvie PARENT, « Dans l'histoire », *ETC*, No. 86, 2009, p. 38-39. URL : http://id.erudit.org/iderudit/34852ac, p. 38

165Gilles ALVAREZ, propos recueillis à la *Rencontre professionnelle : Les réseaux du numérique* le 15/03/16 à la Philharmonie, Paris

166Entretien avec Valentina PERI

– comme les rares galeries d'art contemporain dont la spécificité est de présenter des œuvres intégrant un processus numérique – contribue ainsi à défendre la diversité des arts numériques qui se résument pas aux installations et performances audiovisuelles. Inviter ce nouveau partenaire à la Biennale témoigne du désir d'une plus grande représentativité des arts dits numériques. Valentina Peri met en avant le caractère inédit de ce partenariat initié par Gilles Alvarez :

> « *C'est la première fois qu'on collabore avec un festival, on est plutôt dans une activité d'art contemporain, c'est-à-dire une exposition classique en galerie, dans un espace White Cube et une participation aux foires d'art contemporain.* […] *On s'est déplacé vers un monde différent. Même si nos artistes viennent de ce monde là* [numérique]*, nous on est toujours dans le monde de l'art contemporain. On n'est pas trop sortis de notre domaine, on n'est pas trop sorti du White Cube pour cette exposition, au contraire, Olivier Ratsi* [artiste dont l'exposition monographique était programmée dans le cadre de la biennale] *a voulu se confronter à une proposition artistique différente, ce n'est pas une question de valeur, c'est juste une question de format.* […] *et nous on a voulu sortir de notre quotidien* […]. »[167]

Cette triple collaboration a permis de satisfaire le désir d'un artiste, jusque là uniquement présent sur la scène dite des arts numériques, de se confronter aux exigences de l'exposition en galerie. Olivier Ratsi a pu produire, avec l'aide financière et technique d'un des clients de la galerie, trois œuvres qui, à la différence de ses projets habituels, ne sont pas des installations mais des objets d'art. Ce partenariat n'est donc pas seulement issu d'un projet touchant à l'événementiel mais répond aux besoins d'un artiste, placés au centre des préoccupations des deux organisateurs de la manifestation.

Cette opération rejoint la démarche de Némo consistant à se rapprocher du marché de l'art, indissociable de l'art contemporain institutionnel. Le partenariat avec *Variation, Paris Media Art Fair* est éclairant à ce niveau. Historiquement hors marché, les œuvres identifiées comme « numériques » sont de plus en plus nombreuses dans les lieux de vente d'art contemporain, galerie, foires et sites spécialisés de vente en ligne. Depuis la création de la galerie Charlot en 2010, Valentina Peri remarque le développement sans précédent de ce marché concomitamment à celui de l'intérêt croissant pour l'art numérique.

> « *Seulement 1% des galeries mélange les œuvres d'art contemporain classique et les œuvres d'art contemporain digital. Ça reste encore très très limité.* […] *Au début on présentait au rez-de-chaussée de la galerie des œuvres sur des supports classiques, parce que c'est ce que les clients voient en premier, et au sous-sol les œuvres digitales. Donc petit à petit le goût a*

167*Ibid.*

changé et les gens ne venaient que pour les choses digitales. »[168]

A côté des galeries et des rares ventes d'art contemporain classiques où ces œuvres sont présentées de manière très minoritaire, il existe depuis la première décennie du XXI[e] siècle des foires spécialisées. Succédant aux premières ventes de ce nouveau genre organisées par Phillips à New York en 2013 et à Londres en 2014, *Variation Media Art Fair*, proposée et produite par Art2M en partenariat avec la Galerie Vanessa Quang, intégrée dans la Biennale Némo, se présentait comme « la seule foire d'art contemporain consacrée aux arts numériques en France (et l'une des très rares dans le monde) »[169]. C'était aussi une exposition retraçant brièvement l'histoire de l'art numérique grâce à une sélection d'œuvres « historiques » et contemporaines, réalisées par des artistes confirmés ou des étudiants en école d'art. Dans la continuité de son action pour démocratiser cet art encore méconnu, son commissaire, Dominique Moulon, en fait un point d'entrée accessible à tous : collectionneurs, amateurs et non initiés pouvaient y accéder gratuitement pendant cinq jours et se faire guider par des médiateurs. Au-delà de cette action pédagogique, accompagner le visiteur dans sa découverte des arts numériques est aussi la meilleure manière de favoriser l'émergence de vocations de collectionneur de ce type d'œuvres. Ainsi, cette manifestation au format hybride, entre salle de vente et exposition en galerie, répondait au souhait de légitimer les arts numériques en les faisant entrer dans le cadre de deux des institutions de la culture artistique contemporaine où ils sont encore peu présents.

Le développement des grandes expositions thématisées depuis 2013, confirmé en 2015 et 2017, révèle le désir de Gilles Alvarez d'apporter la preuve que les expositions d'art numérique ne se résument par à la simple juxtaposition d'installations autonomes ou aux performances dites « boum boum »[170]. Avec les deux grandes expositions dont il était commissaire, *Trouble Makers : Sensation versus Digital* et *Prosopopées : Quand les objets prennent vie*, il s'agit de concevoir un parcours où, comme dans les galeries et musées, les œuvres s'articulent pour former un discours cohérent. L'invitation d'artistes reconnus dans le milieu de l'art contemporain classique – Michel de Broin ou Anish Kapoor – donne un surplus de légitimité à la manifestation et, en conséquence, aux artistes dits « numériques » – LAb[au] ou Jacques Perconte. En sollicitant ces personnalités issues d'horizons variés et dans la logique de décloisonnement qui est la sienne, Némo favorise ainsi des rencontres, humaines et intellectuelles, inédites. C'est ainsi qu'il est lui-même un des

168*Ibid.*
169Site de la Biennale Internationale des arts numériques Némo, http://biennalenemo.arcadi.fr/event/inauguration-de-variation-paris-media-art-fair/, consulté le 25/04/16
170Entretien avec Jean-Christophe THÉOBALT

« prototypes »[171] élaborés dans le « laboratoire de création »[172] que furent Thécif et Arcadi après lui.

A.II. Un écosystème

A.II.1. Une direction incarnée

A.II.1.1. Une équipe réduite

L'identité de Némo est fortement influencée par la personnalité de son fondateur et directeur artistique. Le parcours de Gilles Alvarez éclaire ainsi la genèse et l'évolution de la manifestation. Diplômé de Sciences-Po Grenoble, Gilles Alvarez débute comme attaché de presse pour les Rencontres chorégraphiques de Bobigny (danse contemporaine) avant de se tourner vers le cinéma. Après une année d'étude cinématographique à Paris, il devient programmateur du Cinéma 220 de Brétigny-sur-Orge, en charge des animations autours des projections, puis réalisateur intervenant à la Maison du geste et de l'Image. Fort de cette expérience et de sa pratique cinématographique – il a une demie douzaine de courts métrages à son actif – il est nommé Responsable cinéma et responsable de l'édition à Thécif (Théâtre et cinéma en Île-de-France) en 1996. Après les soirées Némo (1996) et « A vous de voir » (1997), Gilles Alvarez crée le festival en 1998 et en assume la direction artistique jusqu'à aujourd'hui.

Il s'associe à Nicolas Schmerkin – directeur du magazine *Repérages* – puis José-Manuel Gonçalvès – directeur du Centquatre. Le premier a collaboré à tous les programmes de nouvelles images jusqu'à la fin des projections à Némo. Le second co-signe les expositions monumentales qui se tiennent dans les espaces de son établissement prêtés pour l'occasion. Le directeur de Némo a aussi su prendre en compte une partie les conseils et remarques de ses collègues d'Arcadi en charge de la logistique de la manifestation (récupérer les films, s'occuper du logement et du voyage des artistes, réaliser les budgets, etc.), Anne-Cécile Tirifays, Karen Benarouch, Irem Couchouron, Marie Geoffroy et Sandra Caffin (aujourd'hui chargée de production de la biennale) ainsi que du responsable de la relation avec les publics, assistant technique, conseiller multimédia puis conseiller artistique, Julien Taïb.

Dans un contexte de précarité économique, défendre ces projets à l'esthétique inhabituelle, voire dérangeante, accompagner les artistes, trouver des financements et des compromis avec des

171Marie-Pierre DE LA GONTRIE, PN, No. 5, 2003, p. 3
172*Ibid.*

partenaires pour assurer leur diffusion demande une endurance remarquable. Seul le sentiment subjectif de la nécessité d'aider à faire exister tel ou tel projet serait assez fort pour résister aux pressions extérieures. Némo comme une grande partie des manifestations consacrées aux pratiques alternatives partage la situation de précarité économique des artistes. « Faire un film dans la marge, c'est démontrer qu'on est capable d'exprimer des idées qui nous tiennent à cœur, coûte que coûte », disait Laurent Bouhnik, cinéaste dont le travail est particulièrement représenté dans la revue Némo et les premières éditions du festival[173]. De la même manière, Nicolas Schmerkin déclarait que « la clé, c'est d'abord d'être convaincu par le projet. […] Le moteur du projet, c'est l'envie, le désir, et le projet en lui-même. Et pas une subvention. »[174].

Toutefois, le mode de direction « en équipe réduite » – qui correspondait aux premières éditions d'un festival produit par une association (Thécif) et d'envergure plus réduite – semble problématique maintenant que la manifestation est soutenue par un établissement public de coopération culturelle porté par la Région. Pour plusieurs de mes interlocuteurs, Némo ne présenterait en conséquence qu'une fraction de la création numérique contemporaine, des « partis pris »[175] correspondant aux goûts personnels de ses programmateurs. Gilles Alvarez l'a reconnu au temps des nouvelles images : « C'est un aperçu et c'est pour ça qu'il n'y a pas de compétition, ni le meilleur film de l'année. Le grand prix de Némo ça n'existe pas et ça n'existera jamais, en tout cas sous ma direction. Et d'ailleurs aucun autre festival international invité ne fait de palmarès, à quelques exceptions près, Onedotzero, Bitfilms, ne sont pas des festivals compétitifs non plus. »[176].

Historiquement marginalisé, le milieu de l'art numérique favorise une forme d'entre-soi. Si de nouveaux noms apparaissent chaque année dans le programme du festival, les artistes invités en sont rarement à leur première exposition. La tendance à rester dans son cercle de connaissances est largement partagée dans l'événementiel contemporain. La forte injonction au succès de la manifestation incite à utiliser des recettes et techniques ayant fait leurs preuves auprès des autorités politiques et du public. Catherine Francblin remarque que les biennales « présentent souvent les mêmes noms, qu'il s'agisse des artistes ou de leurs sélectionneurs, super-animateurs culturels

173Laurent BOUHNIK, Revue *Némo* No.1, 1996, p. 9

174Nicolas SCHMERKIN, propos recueillis par Katia BAYER pour Format Court, mis en ligne le 03/03/10, URL : http://www.formatcourt.com/2010/03/nicolas-schmerkin-%E2%80%9Cce-n%E2%80%99est-pas-parce-qu%E2%80%99un-film-est-experimental-qu%E2%80%99il-est-chiant-non-regardable-et-qu%E2%80%99il-doit-rester-dans-un-tiroir%E2%80%9D/, consulté le 13/01/16

175Entretien avec X, artiste

176Gilles ALVAREZ, propos recueillis par Nicolas PLAIRE pour filmdeculte.com le 08/4/05 URL : http://archive.filmdeculte.com/entretien/gillesalvarez.php, consulté le 03/01/16

souvent solidaires les uns des autres »[177].

Alors qu'il a été reproché à Némo un manque d'ouverture, une nouvelle dynamique se met en place depuis les années 2010. Comme une grande partie des institutions culturelles en France, Arcadi ne diffusait pas d'appel à projet en raison de la somme considérable de travail qu'elle demande pour un faible résultat : deux ou trois films sur 1500 reçus pour la première expérience de ce type. Un appel à projet fut en juin 2016 dans le cadre de la série des Rendez-Vous Némo qui précédera la Biennale 2017. Sa thématique « hasard, accident ou sérendipité ? » est l'opportunité pour les programmateurs de la manifestation de se laisser surprendre par les propositions d'artistes émergents ou confirmés évoluant en dehors du réseau d'Arcadi. Tous ceux qui le souhaitent pouvaient soumettre à leur appréciation leur projet sur un document d'une page.

Il n'est pas rare que la personnalité du directeur artistique influe directement sur l'identité du festival[178]. Parmi les collègues des programmateurs, les partenaires de Némo, les artistes invités et les visiteurs de Némo, nombreux sont ceux qui font confiance au goût du directeur de la Biennale. Herman Kolgen et Franck Vigroux, régulièrement invités à participer à la manifestation, se retrouvent dans cette programmation. Des visiteurs assidus comme Jean-Christophe Théobalt ou Thomas Siegel ont pu être qualifiés de « spectateurs témoins ». Tous reconnaissent l'ampleur du travail accompli.

Cependant, une manifestation produite par un organisme associé de la Région Île-de-France, avec pour l'objectif de représenter la diversité de la création artistique alternative ne devrait-elle pas être plus représentative ? L'instauration d'un jury en partie composé d'experts extérieurs, la programmation de nouvelles cartes blanches et l'invitation d'un commissaire indépendant permettraient d'insuffler un souffle nouveau dans la programmation et en renforceraient la légitimité :

> « Si le directeur artistique participe logiquement à ce travail, il est le plus souvent secondé dans ce cadre par un comité de sélection officiel, composé de spécialistes du cinéma et de l'audiovisuel, et/ou d'officiels et de spécialistes sur la thématique propre au festival […]. Lorsque le festival grandit et que le nombre de ses sections augmente, il peut d'ailleurs être amené à mettre en place plusieurs comités de sélection. […] L'enjeu pour ces comités est de

177Catherine FRANCBLIN, « À quoi servent les biennales d'art ? », *Beaux Arts magazine*, No. 181, juin 1999, p. 90

178« Sa personnalité est souvent primordiale dans le choix des options artistiques d'un festival, et la manifestation revêt bien souvent le visage très personnalisé de ce maillon central du travail de programmation. », Christel TAILLIBERT, *op.cit.* p. 139

parvenir à dégager, au-delà des individualités et des goûts personnels, une ligne directrice destinée à orienter les décisions collectives dans l'adoption ou le rejet des œuvres visionnées. […] La programmation naît ainsi de la rencontre entre les choix opérés par le comité de sélection, et les découvertes propres au directeur artistique, qui reste le plus souvent l'unique responsable des sections non compétitives »[179]

D'autres manifestations consacrées aux arts numériques adoptent une direction artistique plus horizontale. ISEA en Corée, festival international de nouvelles technologies, fait des appels à projet anonymes, diffuse des rapports et met en place des dispositifs permettant d'instaurer un échange avec les artistes et le chairman. Le directeur du festival Mutek à Montréal serait quant à lui très attentif à l'opinion de la majorité[180].

Fidèle à lui-même, Némo évolue. Au moment où il est nommé directeur de la biennale et responsable de la coordination des événements d'Arcadi, Gilles Alvarez délègue une plus grande partie de la programmation à ses collaborateurs d'Arcadi et à ses partenaires. Julien Taïb, co-auteur de l'évolution « esthético-professionnelle » de Némo, a participé à la conception des expositions qui sont tenues au Centquatre en 2013 et 2015, *Trouble makers* : *Digital versus Sensations* et *Prosopopées : Quand les objets prennent vie*. José-Manuel Gonzalvez, directeur artistique du lieu, assurait le commissariat de cette dernière avec Gilles Alvarez. En proposant de très nombreux événements, produits et programmés par des acteurs tout aussi divers, la diversité de la production artistique francilienne est mieux représentée.

« *On pourrait dire* […] *que c'est ça l'art numérique, mais ce n'est pas que ça. Simplement ce qu'on montre, c'est ce qui nous paraît intéressant et ce qui est pour le coup très diversifié. Par ailleurs, c'est aussi la raison pour laquelle on s'appuie sur des lieux, et sur d'autres goûts et d'autres esthétiques, pour arriver à faire une manifestation* […] *qui n'ait pas une seule direction et qui ne soit pas, en gros, mes goûts.* […] *Ce que je peux revendiquer à 100% c'était l'exposition* Prosopopées *par exemple, où là j'ai vraiment choisi toutes les pièces et certaines sont des commandes* […]. *Et là c'est un commissariat totalement assumé de A à Z. Dans la Biennale il y a énormément de choses et je fais confiance à mes partenaires. C'est pour ça que c'est une biennale qui est elle-même un réseau.* »[181]

« Divide et impera ». Adoptant une structure plus proche de celle du réseau numérique, le mode de gestion de la Biennale s'actualise. Le nombre croissant de partenaires de Némo établit un

179« Sa personnalité est souvent primordiale dans le choix des options artistiques d'un festival, et la manifestation revêt bien souvent le visage très personnalisé de ce maillon central du travail de programmation.», *Ibid.* , p. 139

180Propos recueillis auprès d'un artiste travaillant avec le numérique (actif aujourd'hui) – anonyme

181Gilles ALVAREZ, propos recueillis à la *Rencontre professionnelle : Les réseaux du numérique* le 15/03/16 à la Philharmonie, Paris

nouveau rapport de force bénéfique pour la manifestation et ses collaborateurs, institutions et artistes accompagnés.

A.II.1.2. Un cinéma à la première personne

L'importance de la hiérarchie au sein de Némo semble paradoxale au regard du paradigme numérique fondé sur la collaboration et l'intelligence collective. Cette situation trouverait une explication dans la genèse du festival dans le cinéma expérimental, c'est-à-dire un cinéma très souvent auto-produit et auto-géré par un seul cinéaste ou une très petite équipe.

« [Les cinéastes] n'ont pas besoin de modèles pré-formatés, inventent leur propres règles et se donnent les moyens de produire et de diffuser eux-mêmes leurs films en toute indépendance : ils ont mis sur pied des laboratoires artisanaux, des coopératives de production et de distribution, ils ont investi ou créé des lieux de diffusion, écrit des textes, publiés des revues. » déclare Nicole Brenez[182] La manière de travailler des cinéastes invités dans les premières éditons de Némo est régulièrement abordée au cours des interviews réalisées par Gilles Alvarez. Désigner un chef assurerait le succès de l'entreprise collective, c'est à dire son efficacité optimale : « Des gens pourtant ont travaillé comme ça à la Factory de Warhol, ou autour de Cassavetes par exemple. Au fond ça fonctionnait peut-être parce que la communauté était au service d'un seul réalisateur ? »[183].

L'intérêt pour les artistes indépendants rejoindrait celle que l'on peut ressentir face aux évolutions d'une matière informe qui s'auto-organise, émancipée des conventions et des contraintes extérieures. De la même manière, les artistes des nouvelles images diffusées par *Repérages* et Némo « conçoivent et produisent, seuls ou en équipe réduite, leurs visions, à leur rythme »[184]. En 2005, Gilles Alvarez écrit que « les technologies permettent un cinéma à la première personne »[185]. Dix ans plus tard, Franck Vigroux, invité d'honneur de la biennale en 2015 incarne la figure de l'artiste indépendant : « *J'étais un peu hors thématique je crois. J'ai mes thématiques à moi et je me les impose à moi tout seul.* »[186]. Après avoir appris la musique en autodidacte avec des influences « tout azimut » et longtemps produit seul ses morceaux et ses spectacles expérimentaux, ce dernier fait désormais partie d'associations et de collectifs d'artistes autogérés.

182Nicole BRENEZ, *op.cit.*, p. 24
183Gilles ALVAREZ, Revue *Némo*, No.1, p. 7
184Nicolas SCHMERKIN, *Repérages*, No. 49, 2005, p. 3
185Gilles ALVAREZ, PN, No. 7, 2005, p.3
186Entretien avec Franck VIGROUX

Lev Manovich montrait comment *L'Homme à la caméra* était une métaphore de l'exploration par Dziga Vertov des possibilités offertes par les techniques cinématographiques.

> « Ce film apporte la preuve qu'il est possible de transformer des « effets » en un langage artistique cohérent. […] Au fur et à mesure que le film progresse, les séquences tournées en direct cèdent la place à des séquences manipulées ; des techniques nouvelles se succèdent pour atteindre une intensité de montagnes russes à la fin du film. Une véritable orgie cinématographique. C'est comme si Vertov remettait en scène pour nous sa découverte du ciné-œil et que nous prenions conscience avec lui de toute la gamme des possibilités qu'offre la caméra. Son but est de nous inciter à voir et à penser comme lui, de nous faire partager son enthousiasme à mesure qu'il découvre un nouveau langage cinématographique. Cette découverte progressive constitue le récit principal du film, raconté au travers d'un catalogue de trouvailles. »[187]

Comme ce film est une base de données des « nouvelles opérations d'interface qui, réunies, visent à dépasser la simple navigation humaine dans l'espace physique », le festival Némo permettrait de retracer les dispositifs qui explorent l'interaction du son et de la lumière, de l'espace et du temps. Avec Nicolas Schmerkin, qui disait que le rôle du producteur était de transmettre la même excitation et la même envie, Gilles Alvarez – ancien cinéaste et programmateur de cinéma – serait héritier de la figure du producteur-réalisateur autonome. Remarquant que le discours muséal repose avant tout sur la perception des objets et phénomènes présentés, Bernard Deloche parlait d'une « fonction documentaire sensible » du musée[188]. Le festival – Biennale internationale des arts numériques Némo ne serait-il pas aussi un essai documentaire sur notre temps de manière détournée, dans la logique de la « continuation du cinéma par d'autres moyens » ?

A.II.2. Des « enjeux partagés »

Les festivals, champ encore peu exploré contrairement aux champs du spectacle vivant, du patrimoine, de la peinture et du cinéma, n'ont pas de définition juridique et ne sont pas représentés en France au sein d'une direction au Ministère de la Culture et de la Communication. S'il existe une association européenne des festivals (European Festival Association), son seul partenaire dans l'Hexagone est France Festivals, une fédération de 80 festivals de musique et de spectacle vivant. Les festivals de cinéma, d'arts graphiques, d'art néomédiatiques ou pluridisciplinaires constituent leurs propres réseaux selon des modalités spécifiques correspondant à des attentes qui le sont tout

187Lev MANOVICH, op.cit. p. 180

188Bernard DELOCHE, « Définition du musée », in François MAIRESSE et André DESVALLÉES, *Vers une redéfinition du musée ?*, Paris, L'Harmattan, 2007, cité dans par François MAIRESSE et André DESVALLÉES, *Concepts-clés de muséologie*, p. 48

autant.

> « Ces réseaux inter-festivals, comme les autres types de partenariats culturels évoqués, permettent d'enrichir la programmation, et d'ouvrir le festival à d'autres réalités, d'autres regards artistiques, afin de remplir pleinement la mission de découverte qui lui est dévolue. »[189]

Le réseau de Némo s'est progressivement étoffé au fil des années, rassemblant des partenaires de natures variées à des échelles régionales, nationales et internationales.

A.II.2.1. Des partenariats variés

Une des grandes forces du réseau de Némo est de rassembler des partenaires de natures très diverses[190]. Cédric Huchet, directeur artistique du centre d'art Stéréolux et du festival Scopitone, rappelle que le milieu des arts contemporain à composante numérique, encore peu professionnalisé comparé à celui du théâtre et à la danse, est en construction. Les partenariats mis en place par les institutions et établissements de production et de diffusion sont primordiaux. Ils permettent de structurer les réseaux et de donner à l'ensemble des manifestations une orientation cohérente, en phase avec le contexte économique, politique et culturel, sans sacrifier à leur complémentarité[191].

Les institutions gouvernementales

Produit par une agence régionale, Némo a le soutien de la Région Île-de-France et du Ministère de la Culture et de la Communication. Il bénéficie aussi en 2003 du soutien du Ministère de la Jeunesse, de l'Éducation nationale et de la Recherche, du Fond d'action et de soutien pour l'intégration et la lutte contre les discriminations. S'ils impliquent certaines contraintes et un cahier des charges conséquent en terme de représentativité des artistes franciliens, d'actions envers les populations locales… ces partenariats gouvernementaux sont irremplaçables et fondent la légitimité de la manifestation.

Initié dès sa première édition, le Québec est le plus ancien partenaire étranger de Némo et le seul relevant d'une politique diplomatique bilatérale. En 1998, des cinéastes québécois sont invités grâce à l'aide du Conseil des Arts de la communauté Urbaine de Montréal (CACUM), les Services culturels de la Délégation générale du Québec à Paris, la Société de développement des entreprises

189Christel TAILLIBERT, *op.cit.*, p. 146
190Voir Annexe 7 – Partenaires de Némo
191Entretien avec Cédric HUCHET

culturelles (SODEC-Québec), et l'Office Franco-québécois pour la jeunesse (OFQJ). Ce dernier fut partenaire de Némo en 2000 et 2002 puis en 2013 et 2015. Le Conseil des Arts de la communauté Urbaine de Montréal (CACUM) et les Services culturels de la Délégation générale du Québec à Paris en 2001. Après la période 2003-2010 où la programmation se faisait en partenariat avec d'autres festivals de « nouvelles images », Némo s'associe de nouveau avec une des institutions québécoises. Le volet « Québec numérique » en 2011 (Relations internationales Québec) marque un retour vers ce partenaire historique, confirmé en 2012 (Relations internationales Québec), 2013 (Le Québec en France, Québec délégation générale Paris, Québec relations internationales, Québec Conseil des arts et des lettres, Consulat général de France à Québec, Office Franco-Québécois pour la Jeunesse), 2015 (Coopération France-Québec) et 2017.

Les établissements universitaires

Némo trouve auprès de certaines institutions artistiques et musicales des partenaires naturels. L'École de Communication Visuelle (ECV) et l'École Supérieure des Arts Graphiques et d'Architecture de la Ville de Paris (de 2006 à 2010) puis le Lycée professionnel Corvisart (de 2008 à 2010) participent au festival dans le cadre du programme « Némo au générique ». Les deux génériques de *Némo* sélectionnés sur tous ceux produits par les étudiants de Dominique Moulon, enseignant, journaliste et conférencier spécialisé dans les nouveaux médias, étaient présentés avant les panoramas internationaux, diffusés dans le DVD Expériences de Repérages et, pour 2006, diffusé dans les trois régions de « Nemo@Rurart ».

En 2008, les installations multimédias sont présentées à Némo avec le CITU (Équipe de recherche en Sciences de l'Information et de la Communication et humanités numériques – Université Paris VIII), partenariat reconduit les deux années suivantes. La volonté de faire connaître au public des étudiants et des chercheurs les « Rendez-vous Némo » et la Biennale 2017 donnera lieu à de nouveaux partenariats avec des universités, écoles d'histoire de l'art et de management culturel, centres de recherche, associations de chercheurs...

Les manifestations culturelles

Némo s'est rapidement associé à d'autres structures de diffusion de films, associations ou festivals. Julien Taïb, interlocuteur privilégié des équipes techniques partenaires de Némo, constatait que l'évolution du réseau de Némo suivait celle du contenu de sa programmation : elle a

« supposé d'évoluer avec les partenaires avant tout. On a complètement changé de sphère socio-professionnelle. »[192]. S'associant d'abord avec le magazine *Repérages* et des associations de courts métrages, il se tourne ensuite vers des festivals spécialisés dans les « nouvelles images » avant de collaborer avec des lieux accueillant des d'installations et des performances audiovisuelles. Ces collaborations se sont manifestées sous la forme de cartes blanches, de rediffusions d'un programme présenté ailleurs ou de best-of réalisés par Gilles Alvarez et/ou Nicolas Schmerkin. Partant du principe que « The medium is the message », l'hybridité des œuvres présentées rappelle celle de la programmation qui les contient. Ces programmes témoignaient d'une « volonté d'élargissement qui se mesurait aussi géographiquement, à travers les partenariats et les co-productions mises en place avec d'autres festivals internationaux »[193].

Pour la première édition de Némo, une carte blanche est offerte à l'association Fenêtre sur court avec un film choisi par des détenus de la Maison d'Arrêt de la Santé et une retransmission du débat entre le réalisateur et les détenus. Cinédié, l'Agence du court métrage et la Maison du film court conçoivent un programme spécialement pour Némo en 2001. Une collaboration avec Cinéfondation, l'association du Festival de Cannes, est établie en 2001 et 2002. Certaines cartes blanches sont également proposées à des professionnels du cinéma ou cinéastes. En 2000, le « florilège expérimental » qui doit donner une « idée de ce que pourraient être les images de demain », *The Shape of Film to Come*, est confié à Valérie Paillé du magazine *Repérages*[194]. Quatre ans plus tard, Patrick Bokanowski présente une double sélection de films d'auteurs proches de sa sensibilité et de ses propres films[195].

A partir de 2004, des partenariats avec d'autres festivals étrangers initièrent une transition progressive de la carte blanche à la rediffusion de programmes. De 2004 à 2008 le festival britannique Onedotzero est le partenaire privilégié de Némo. Sa programmation, également orientée « nouvelles images » en général et *motion graphic design* en particulier fait découvrir aux programmateurs de Némo de nombreuses « pépites », dont certaines sont présentées l'année suivante dans les salles obscures du Forum des images. Ce partenariat permettait de diffuser des courts métrages difficiles à dénicher et de gagner beaucoup de temps sur le travail de repérage et de sélection : « *On ne montrait que les programmes qu'on avait du mal à programmer nous mêmes.*

192 Entretien avec Julien TAÏB
193 Laurent CATALA, « Némo. Nouvelles images et création multimédia », *MCD hors série : Guide des festivals numériques 2009-2010,* 2009, p. 9
194 PN, No. 2, 2000, p. 44
195 PN, No. 6, 2004, p. 41

Notamment J-star [de Onedotzero] *: le Japon c'est hyper compliqué*. »[196]. Si le médium et les thématiques étaient proches, la principale différence des programmes des deux festivals se situe dans leur structure : aux programmes thématiques de Onedotzero s'opposent les éclectiques « Panoramas » et « Découvertes internationales » de Némo : « *On était vraiment plus de la diversité, du plus hétérogène possible. C'est ce qu'on voulait faire avec Gilles dès le départ, ne pas créer des catégories par technique ou par thématique.* »[197]. Avec une rediffusion de ses programmes en 2004, 2006 et 2007, le Bitfilm festival (Hambourg, Allemagne) se place en deuxième position. Les Rendez-vous du cinéma québécois (Montréal, Canada), Optronica (Londres, Royaume-Uni) et le RESFest se placent ensuite avec deux occurrences. Des programmes issus d'autres festivals comme Ovarvideo (Portugal) ou la Muestra nacional de nuevos realizadores (Cuba) ne sont programmés qu'une fois. Le nouveau partenariat engagé en 2006 avec le festival multimédia Elektra de Montréal marque explicitement la transition de Némo du cinéma expérimental vers ce type de création audiovisuelle. C'est le début d'une relation fructueuse entre deux manifestations qui ne cesseront de se rapprocher.

Les lieux de diffusion[198]

Le plus ancien lieu partenaire de Némo est le Forum des images, situé dans les Forum des Halles à Paris (1er arrondissement). Après avoir centrée sur la capitale et sa représentation au cinéma, l'ancienne Vidéothèque de Paris fondée en 1988 à l'initiative de la Marie de Paris, étend rapidement sa programmation à des sujets de société. Sa programmation temporaire intègre des événements audiovisuels initiée par elle, comme les *Rencontres internationales de cinéma à Paris*, la biennale des *Nouvelles images du Japon*, *Un état du monde*... ou par des festivals comme Némo. Ce lieu central, facile d'accès, très fréquenté et en entrée libre est idéal pour toucher le grand public et les cinéphiles. Au fil des éditions, le nombre croissant de salles occupées par Némo – jusqu'à la totalité de l'espace en 2009 – témoigne du succès de la manifestation.

Avec le passage du cinéma expérimental aux arts multimédia et numériques, une nouvelle carte du territoire de Némo se dessine[199]. Le nombre décroissant de salles de cinéma est proportionnellement inverse à celui des espaces prévus pour accueillir des installations, des performances et des spectacles : centres d'art, les espaces culturels, les théâtres, salles de concert...

196 Entretien avec Nicolas SCHMERKIN
197 *Ibid.*
198 Voir Annexe 8 – Chronologie des lieux partenaires de Némo
199 Voir Annexe 9 – Carte interactive es manifestations culturelles à l'intersection des arts, sciences et technologies (France – 2016

Dès 2005, Némo commence son expansion en Île-de-France en organisant des événements au Cube (Issy-les-Moulineaux), au Centre des arts d'Enghien-les-Bains (Enghien-les-Bains), à Qio / Château d'Hérouville (Hérouville), à Mains d'œuvres (Saint-Ouen)... Une année plus tard, le Forum des Images étant fermé jusqu'en 2008 pour travaux, Némo investit l'espace Pierre Cardin (Paris) et l'espace Paul Ricard (Paris). Le partenariat avec ce dernier lieu, qui accueille régulièrement des événements d'art contemporain, apporte à la deuxième exposition de Némo une certaine légitimité. A partir de cette date, les partenariats avec les lieux se multiplient, avec le double objectif de proposer une offre culturelle francilienne – la principale mission d'Arcadi – et, à mesure que les subventions nationales diminuent, de mutualiser les moyens de coûts de diffusion des œuvres. « Cet effort de programmation conséquent n'était cependant pas une fin en soi pour le festival, qui mit également en avant son approche plus militante […] sur un plan collaboratif et dans la lignée des principes de développement territorial d'Arcadi »[200].

Après le Cube depuis 2005, le Centquatre est depuis 2010 le plus fidèle lieu de diffusion partenaire de Némo. Le Cube présente une vision de la création numérique audiovisuelle proche de celle de Némo, tant dans les processus de création – le bricolage est valorisé : « Il se veut un terrain d'expérimentation et un atelier de création en « démo permanente »[201] – que dans l'esthétique des œuvres qui en résultent. Ce partenariat permet au Cube de se faire connaître au public parisien qui ne suivrait pas l'actualité des arts multimédia et de renforcer sa programmation temporaire, surtout depuis la suppression de son festival après sa troisième édition en 2008.

Ces collaborations perdurent hors du festival : l'installation *Out of the Light* de Semiconductor reçut une aide à la diffusion d'Arcadi en 2008 et la pièce maîtresse de l'exposition personnelle de Christobal de Oliviera *Aalterations* au centre de création numérique d'Issy-les-Moulineaux (septembre 2012 – janvier 2013) était co-produite par l'agence régionale[202]. A l'inverse, Le Cube apporte très souvent une aide à la production et/ou à la diffusion des projets soutenus par Arcadi. *Le Pendule de Mara* présenté à trois reprises (la quatrième prévue fut annulée en raison des attentats à Paris le 13 novembre 2015) a en partie été financé par ces deux fonds. Pour la responsable du Cube, ce partenariat est donc « *super fructueux* »[203]. Elle espère que l'évolution de la programmation de la Biennale et diminution du budget de diffusion de la manifestation n'entraveront pas de futures collaborations.

200 Laurent CATALA, *op.cit.*, p. 9
201 Le Cube, URL : http://lecube.com/fr/le-cube-centre-de-creation-numerique_63
202 Site web, Le Cube, http://lecube.com/fr/out-of-the-light-semiconductor_59
203 Entretien avec Carine LE MALET

Le centre de création numérique offre à Némo une visibilité importante dans un lieu ayant déjà un public composé de professionnels de la culture et d'amateurs de créations audiovisuelles. Mais cet espace devenait étroit à mesure que Némo grandissait et s'orientait vers la programmation d'installations monumentales, de performances et d'expositions devant accueillir un large public.

Le Centquatre est le second lieu de diffusion privilégié de Némo. Reprenant le schéma territorial typiquement français de l'étoile, le festival se recentre sur Paris tout en renforçant sa délocalisation en banlieue. Cet « établissement culturel artistique et culturel innovant » situé dans le 19e arrondissement de Paris est ouvert depuis 2008 sur le site de l'ancien Service municipal des pompes funèbres (104 rue d'Aubervilliers). Le projet de requalification des Pompes funèbres révèle « les modalités d'instrumentalisation du off dans la gestion urbaine », écrit Elsa Vivant[204]. C'est un des symboles du renversement de la majorité municipale en 2001 : « Bertrand Delanoë, nouveau maire socialiste, souhaite faire de la culture et des événements festifs des symboles de l'ensemble de sa politique […], « favoriser une création diverse, inscrire l'art dans la ville, démocratiser l'accès à la culture, décentraliser les différentes formes d'expression. »[205]. Ce projet, confié par la Mairie de Paris à l'Atelier Novembre, s'inscrit dans le projet de la municipalité de revaloriser les arrondissements du nord de Paris. La réaffectation de lieux désaffectés accompagne le renforcement de l'offre culturelle avec pour objectif d'y initier les publics fréquentant peu les institutions artistiques officielles et de favoriser la mixité sociale.

Les deux établissements de coopération culturelle dotés de missions de production et en diffusion artistiques entretiennent une relation de renforcement réciproque. En mettant ses espaces à disposition de la manifestation, le Centquatre complète à peu de frais sa programmation saisonnière davantage tournée vers le spectacle vivant. Cela lui donne l'opportunité d'accueillir un événement spécialisé de grande ampleur sans surcharger sa direction artistique. D'autre part, *Némo* se dote d'une vitrine idéale dans un quartier très dynamique en organisant son événement majeur au Centquatre. Il se rapproche de partenaires importants comme la Villette (La Grande Halle et la Philharmonie 1 et 2) à Paris, Mains d'œuvres à Saint-Denis, la Dynamo de Banlieue Bleue à Pantin... Dans cet espace où sont mis à disposition gratuitement des espaces de répétition fréquentés par des familles, des adolescents et des adultes (danseurs de hip-hop, patineurs, jongleurs...), des habitués des petits commerces et du café et enfin des visiteurs venu pour la programmation

204 Elsa VIVANT, *op.cit.*, p. 145
205 Communication du Maire de Paris relative à la culture, conseil de Paris du 27 janvier 2003

culturelle, il peut toucher le large public visé.

La programmation de Némo au Centquatre marque la transition entre les projections de cinéma expérimental et les expositions d'art numérique. Pour la première occupation des lieux en 2010, Némo y présentait des programmes cinématographiques et quatre installations multimédia. La présentation des vidéos s'éloigne de celle du cinéma pour se rapprocher de celle des expositions d'art contemporain : « *La dernière fois qu'il y a eu du Panorama international, c'était au Centquatre, il y avait des films en boucle qui passaient, ce n'était plus comme au Forum des images, avec des séances ...* »[206]. La distribution des espaces au Centquatre est adaptée à une programmation artistique hybride. Au rez-de-chaussée, le grand espace ouvert sous la halle est idéal pour les installations monumentales. La série de petits studios qui le borde sont autant de *black boxes* adaptées aux installations d'art numérique. Les œuvres, *Hara*[207] de Guillaume Marmin par exemple, y trouvent l'obscurité requise et ne souffrent pas de la concurrence d'autres œuvres. Au premier sous-sol, l'espace semi-continu des écuries peut accueillir une exposition conçue comme un discours cohérent et articulé, en l'occurrence un *Appartement fou* divisé en plusieurs pièces : la cuisine, le salon, la chambre à coucher...

A côté de ces lieux de diffusion principaux, Némo est présent dans un nombre croissant d'établissements culturels. Après s'être installé au Forum des images, Némo se délocalise pour la première fois en 2001. Pour sa troisième édition, encore uniquement consacrée au cinéma expérimental et aux nouvelles images, il s'associe à cinq salles de cinéma franciliennes pour un événement « Némo en Île-de-France ». La même démarche est réitérée en 2005 avec des établissements artistiques tournés vers la création contemporaine au moment où sont programmées les premières performances audiovisuelles (*man in /e/space.mov* de Res Publica au Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, *Chrysalide* de Yann Bertrand et Damien Serban au Château d'Hérouville et *space in love* de Jérôme Duval et Jean-Yves Leloup à Mains d'œuvres) et les premières installations immersives (*Shirin Neshat* de Mahdokht et *Éros is Éros is Éros* de Joachim Montessuis à Mains d'œuvres). Les dix ans de la manifestation coïncident avec le passage vers le *live* audiovisuel qui est aujourd'hui la spécificité de la manifestation. Quand l'accent est mis sur spectacle vivant en 2008, Némo s'associe aux salles de concerts de L'Élysée Biarritz et de la Bellevilloise. L'évolution de la programmation vers le spectacle vivant pluridisciplinaire a également conduit Némo à intégrer à son réseau des théâtres de ville. Cela répond à la « nécessité »

206 Entretien avec Nicolas SCHMERKIN
207 URL : https://vimeo.com/123547860 ; Fig. 1

ressentie par Gilles Alvarez de faire de Némo une manifestation de spectacle vivant accessible au plus grand nombre.

> « *Il y a* […] *la nécessité* […] *d'être, comme on est dans l'hybridation artistique, sur tous les terrains, c'est-à-dire être dans le spectacle vivant, et pas seulement la musique. Je pense que la biennale Némo est aussi une biennale de spectacle vivant. On a présenté l'opéra la* Métamorphose *de Michal Levinas avec une mise en scène de Luis Nieto. Après je vous parlerai de toutes les collaborations qu'on a faites avec l'Ensemble Intercontemporain. Il y a aussi l'idée que toutes ces formes là ne doivent pas seulement être dans les lieux d'art contemporain et dans les lieux de culture numérique, mais tout simplement dans les théâtres, et y compris les théâtres de ville, les scènes nationales, etc. Et c'est là qu'il y a une vraie hybridation qui commence.* […] *Franck Vigroux et Félicie d'Estienne d'Orves ont collaboré à un spectacle qui s'appelle* Ruines*, qu'ils ont créé à la Mac de Créteil, qui est une sorte de spectacle total : le fameux* gesamkunstwerke*, on était à fond dedans. Il y avait un chanteur de Détroit, une plasticienne, un vidéaste, un compositeur, des danseurs... donc je crois que ce qui nous intéresse tous c'est le numérique dans l'art, ce n'est pas l'art numérique.* »[208]

Ce goût pour le spectacle vivant est manifeste depuis la deuxième édition de *Némo* en 2000 avec, présenté dans la rubrique « Cinéma parmi les arts », le projet de Julien Collet (*De la Dust*) consistant à trouver un équivalent audiovisuel à son texte théâtral. Un an plus tard, la même rubrique inclut un ciné-concert (Garage Rigaud) et la rubrique « Next » un opéra-vidéo (*Le conte d'un monde flottant* d'Alain Escalle). Les performances audiovisuelles identifiées comme telles commencent en 2004 et sont réparties sur deux programmes. Dans la lignée du ciné-concert, « Les objets parallèles » sont un « concert de musique contemporaine et d'images expérimentales » proposé par l'ensemble 2e2m.

> « Une scénographie optique et sonore réunit musique instrumentale, électronique *live*, projection de film et vidéo et image modifiée en temps réel. Chaque compositeur a travaillé avec un artiste visuel afin de trouver un registre sensoriel singulier. Une communauté esthétique, celle des dynamismes, des images, des couleurs, des vitesses et des simultanéités, révèle des parcours subjectifs entre le regard et l'ouïe. »[209]

La description qui en est faite dans le programme de Némo témoigne de la continuité de la ligne artistique de la manifestation de ses débuts à aujourd'hui. A dix ans d'intervalle, ces expérimentations audiovisuelles partagent avec les « spectacles interdisciplinaires » de la biennale une esthétique que l'on pourrait dire « numérique » résultant de la coopération de plusieurs artistes

208Gilles ALVAREZ, propos recueillis pendant la *Rencontre professionnelle : Les réseaux du numérique* le 1/03/16 à la Philharmonie, Paris

209PN, No. 6, 2004, p. 20

et de l'hybridation des médiums analogiques et électroniques.

Au théâtre comme à l'opéra, plus de sens sont sollicités qu'au cinéma. A la dimension audiovisuelle s'ajoute une perception différente de l'espace et du temps né du sentiment, incomparable à celui né du visionnage d'un film, de voir quelque chose naître et mourir, avec tout le tragique que cela suppose. Quoi de plus cohérent pour une manifestation « vivante » comme Némo, questionnant depuis ses origines le rapport du réel et du virtuel en déployant effets spéciaux et simulacres, que de programmer ces pièces où le drame humain s'incarne ?

Les collaborations avec les établissements culturels (espaces d'exposition, galeries marchandes, centres d'art) se multiplient à partir de 2005 pour montrer dans les meilleures conditions les expositions, installations isolées et performances audiovisuelles. Des espaces de nature extrêmement variés sont intégrés au réseau de *Némo* : des espaces d'art contemporain comme la Maison populaire de Montreuil (2005), des monuments anciens comme Le Château d'Hérouville (2005) et l'Hôtel de ville d'Evry (2007), des galeries marchandes comme la galerie Agnès B (2006)… Cette tendance se confirme à partir de 2009, un an avant que Gilles Alvarez décide de supprimer les projections cinématographiques et de recentrer la manifestation sur les installations et performances audiovisuelles. Némo s'installe au théâtre de l'Agora (2009 à 2012) et au théâtre de l'Avant-Seine d'Ivry (depuis 2012), la Maison des arts de Créteil (2009, 2012 à 2015), La Fonderie de l'image à Bagnolet (2010 et 2011), la Gaîté Lyrique (2011, 2012, 2015) …

A côté des établissements publics, trois églises ont accueilli une partie de la programmation de *Némo* : Saint-Eustache (Paris) en 2009, Saint-Denys de l'Estrée (Saint-Denis) en 2011 et Saint-Merry (Paris) en 2015. Ce rapprochement entre deux traditions artistiques historiquement éloignées et pouvant à première vue apparaître incompatibles n'est en réalité pas si rare. Pour la majorité d'entre nous, il n'est pas choquant que des lieux de culte trouvent de quoi subvenir aux besoins de la paroisse en louant une partie de leur espace à des manifestations artistiques. Contre toute attente, le contraste formel entre l'architecture médiévale (Saint-Merry et Saint-Denys de l'Estré) ou Renaissance (Saint-Eustache) et les installations et performances audiovisuelles renforceraient la dimension « magique » prêtée à l'art numérique. Ainsi, le *sacré* transféré dans la littérature et les beaux-arts à l'époque des Lumières resurgirait dans l'art contemporain le plus technique. Pour l'individu postmoderne, et en particulier pour l'athée, l'art serait un des derniers refuges où peut s'opérer un certain réenchantement du monde. Le numérique fascine en entretenant l'illusion de l'apparition imprévisible, de l'ubiquité, de la téléprésence… autant de qualités traditionnellement

surnaturelles, divines. Ces œuvres incarneraient donc la tendance profondément humaine à évoquer une transcendance quand les limites du savoir semblent être atteintes.

Les médias

Il est habituel pour les festivals et les fédérations de ciné-clubs d'utiliser les médias pour diffuser leurs propres conceptions à grande échelle[210]. En plus de son activité éditoriale propre (les programmes et catalogues), Némo a presque toujours été associé à une société d'édition. Le partenariat avec *Repérages* est initié en 2000 avec la carte blanche offerte à Valérie Paillé, rédactrice de la revue, intitulée « The Shape of film to come ». Jusqu'en 2009, Nicolas Schmerkin – directeur et rédacteur en chef du magazine de cinéma – concevait seul, avec son équipe ou – le plus souvent – en étroite collaboration avec Gilles Alvarez une partie des programmes de cinéma expérimental et de nouvelles images du festival. Des encarts publicitaires pour *Repérages* étaient réservés dans le programme de Némo et, réciproquement, un numéro « spécial Némo » de la revue de cinéma sortait en kiosque chaque année. La manifestation y trouvait une vitrine sans égal auprès des cinéphiles. De 2005 à 2009 ce numéro spécial était accompagné d'une copie du DVD Expérience[s] rassemblant le best-of des vidéos (courts métrages, films d'animation, motion design, clip musicaux…) sélectionnées dans le cadre de cette collaboration. La fin des séances de projection à Némo clôt dix ans d'aventure commune avec le magazine de cinéma.

L'orientation de Némo vers les arts multimédia et numériques engendre la collaboration avec le magazine Musique et Cultures Digitales (MCD). En dehors des annonces et encarts publicitaires prévus dans le cadre de leur partenariat, la rédaction du magazine a publié plusieurs articles élogieux sur Némo dans le hors série « Guides des festivals numériques 2009-2010 » (2009) et dans les numéros 63[211] et 67, aussi dédiés au festivals numériques[212].

Des annonces sont publiées dans des médias de différente nature pour toucher des visiteurs potentiels aux profils variés. Némo est partenaire de médias généralistes connus pour leur programmation pointue et éclectique : Télérama (2000 à 2002, 2012 à 2015), Fip (2001 à 2006), Arte (2003 à 2006, 2009 à 2011), Canal + (2007), radio Nova (depuis 2011). Les journaux comme A nous Paris (depuis 2007) ou Evene.fr (2009) ou Paris Mômes (2010, 2011, 2013) ciblent plutôt les actifs et les familles qui se tiennent informés de l'actualité culturelle de la capitale. Les

210Christel TAILLIBERT, *op.cit.*, p. 52
211*MCD*, No. 63, *Guide des festivals numériques 2011-2012*, 2011
212*MCD*, No. 67, *Guide international des festivals numériques 2012-2013*, 2012

partenariats récemment mis en place avec les revues spécialisées comme MCD (Musiques et cultures digitales) (depuis 2011, sauf 2012), Technikart (depuis 2009), Trax (depuis 2009), Beaux-Arts magazine (2013) ou Arts hebdo medias (2015) marquent le déplacement de Némo vers les arts contemporains numériques et les musiques exploratoires. Ces revues touchent plutôt les amateurs et les professionnels et de ces disciplines.

Les éditions de Némo ont également fait l'objet d'annonces, d'encarts, d'articles ou d'émissions dans les médias indépendamment de leurs partenariats, témoignant de l'intérêt porté à la manifestation. En 2006 par exemple, des annonces et des chroniques étaient consacrées au festival sur France Inter (*Cinéfilm*, 9 avril 2006), France culture (*Tout arrive*, 6 avril 2006), Fip (plusieurs diffusion pendant toute la durée du festival, du 7 au 23 avril 2006) Radio Campus Paris (*Hors Champ*, magazine cinéma, et *Micro Onde*, magazine culturel, 12 et 13 avril 2006). D'autres ont organisé des interviews de Gilles Alvarez et Nicolas Schmerkin (émissions *Les City Baladeurs*, *Cinéma* et *Nouvelles Technologies* sur France Bleu le 10 et le 15 avril 2006). Des articles sont publiés dans Libération (pages Cinéma, 12 avril 2006), Le Monde (12 avril 2006), Figaroscope Enfant (5 avril 2006) et des émissions spéciales Némo sont diffusées sur les chaînes de télévision Canal + (juin 2006) et La Locale (avril 2006), et à la radio sur RFI (19 avril 2006), Aligre FM (16 avril 2006) et Radio libertaire (1er avril 2006).

A.II.2.2. Un réseau francilien, national et international

Un réseau francilien

Pour répondre à la première mission de Thécif puis d'Arcadi, Némo a développé un réseau régional conséquent. Cette dimension est bien identifiée des spectateurs de la manifestation. Jean-Christophe Théobalt remarquait ainsi : « *Ils ont développé la délocalisation du festival, ça fait quand même pas mal d'année qu'ils le font, et ça c'est très bien*. [...] *Depuis quelques années il y a cette dimension de décentralisation qui là en plus correspond vraiment au rôle d'Arcadi et qui est vraiment intéressant*. »[213]

La Coordination arts numériques d'Île-de-France (CANIF), est le réseau informel de Némo sur lequel repose son écosystème. Il est conçu comme un cercle vertueux composé des lieux et événements associés au festival puis à la biennale. Les partenaires de ce réseau mettent librement en

213 Entretien avec Jean-Christophe THÉOBALT

commun les moyens de production et de diffusion à la mesure de leur intérêt pour les projets portés par Arcadi. Son caractère informel doit le soustraire à toute instrumentalisation possible des acteurs politiques et économiques et lui garantir une certaine souplesse. Ses membres, non comptabilisés, seraient aujourd'hui plus d'une cinquantaine. Avec humour, Gilles Alvarez cultive l'ambivalence de ce cénacle apparentée à une « mafia, dans le bon sens du terme »[214]. Avec la création de l'ACME où sont invités des représentants de manifestations culturelles et de lieux de diffusion non franciliens, il se confond désormais avec le réseau de Némo.

Outre les lieux de diffusion présentés en première partie de ce chapitre, les associations partenaires des premières éditions de Némo, l'Agence du Court métrage et la Maison du Film court en 2001 par exemple, ont leur siège social à Paris. L'inscription dans un territoire s'accompagne d'actions socio-culturelles en direction des populations locales. L'opération « Un Été au Ciné/Cinéville » proposée par l'association Cinédié est un dispositif d'action culturelle ayant pour objectif de faire découvrir aux jeunes des quartiers dits sensibles de Paris et sa banlieue des films peu diffusés en France. Thécif étant le coordinateur en Île-de-France de l'association, l'action socio-culturelle en direction de plusieurs classes de Première STT du Lycée Jean Jaurès de Montreuil a été intégrée en 2001 au programme de Némo. La veille, une « séance en prison » était proposée aux détenus de la Maison d'Arrêt de la Santé (Paris).

Un réseau national

Produit par un établissement public, Némo est naturellement labélisé par le Ministère de la Culture et de la Communication. Il s'est associé à des médias nationaux comme Télérama, Fip, Radio Nova ou Les Inrocks afin d'avoir une visibilité à l'échelle nationale.

Avant même la création de Némo, les films produits par Thécif sont diffusés au Festival de Cannes. Ce partenariat est reconduit en 2001 avec un partenariat avec la Cinéfondation. Pour favoriser une plus grande diversité des vidéos, installations et performances présentées au public parisien et avec l'idée de la capitale représente la France à l'international, Némo n'a engagé qu'un relativement petit nombre de partenariats avec des festivals français. Le Festival du court à Clermont-Ferrand, le festival Maintenant devenu Electroni[k] à Rennes[215]…

214Gilles ALVAREZ, propos recueillis en avril 2016

215Voir Annexe 9 – Carte interactive des manifestations culturelles à l'intersection des arts, sciences et technologies (France – 2016)

Depuis que Némo se consacre aux arts numériques, de nombreux lieux de diffusion de l'Hexagone spécialisés dans cette branche de la création contemporaine font partie de son écosystème. Invités aux commissions de l'ACME, les directeurs artistiques et représentants de Seconde Nature à Aix-en-Provence, Scopitone à Nantes, Le Shadock à Strasbourg, Maintenant à Rennes – entre autres – s'associent autour de projets et événements dont le point d'orgue est la Biennale Némo. Disséminées sur l'ensemble de la France, ces manifestations se disputent rarement un territoire – géographique ou culturel – et sont ainsi complémentaires. Si tous les centres dédiés aux cultures numériques ont à cœur de montrer une grande diversité des pratiques de ce domaines, ils ont chacun des petites spécificités. Ainsi Scopitone mettra davantage l'accent sur les concerts de musiques électronique, Némo les nouvelles images puis les performances audiovisuelles...

Pour Cédric Huchet, ce réseau informel ne possédant pas de convention cadre favorise une émulation fondée sur la seule « volonté de collaborer ». Il juge ce travail plus efficace qu'un réseau juridiquement structuré dont les membres seraient prisonniers d'un dispositif contraignant. Une grande liberté est ainsi offerte aux membres du réseau qui, sans obligation d'engagement préalable, décident de supporter tel ou tel artistes ou collectifs parce qu'ils sont convaincus de leur projet. Les commissions de l'ACME sont pour ses membres une opportunité de rencontrer d'autres programmateurs de lieux avec lesquels ils n'auraient pas soupçonnés avoir des points communs. Le directeur artistique de Scopitone s'est ainsi découvert des affinités avec la Galerie Charlot, la Maison des Arts de Créteil et le Théâtre de l'Avant-Seine à Colombes[216]. Ce réseau est donc un dispositif particulièrement efficace pour rendre plus poreuses les frontières entre les genres artistiques et les institutions culturelles.

Un réseau international

Le réseau international de Némo est composé de manifestations culturelles dont l'esprit et le cœur de programmation sont proches de la manifestation francilienne. Dans son travail de repérage précédant la manifestation, Gilles Alvarez a toujours accordé une grande place aux événements à l'étranger.

L'étude de la collaboration avec le Québec permettrait à elle seule de suivre le glissement du contenu de la programmation de Némo[217]. Tout juste arrivé à Thécif en 1996, Gilles Alvarez

216Entretien avec Cédric HUCHET
217Gilles ALVAREZ, entretien du 22/04/16

participe au voyage professionnel prévu à Montréal, les échanges entre la métropole et la Belle Province étant facilités par des accords diplomatiques. Aux affinités électives se superpose un goût personnel du futur directeur artistique de Némo pour le Québec. A son retour, il encourage la programmation de « Retour de Flamme », diffusé un an avant au Centre canadien d'architecture de Montréal. Cet événement, une sélection d'anciens films muets restaurés était alors accompagné d'un concert *live*, anticipe les performances audiovisuelles de Némo. La troisième version de ce ciné-concert, « produit par Thécif avec la complicité de Serge Bromberg et d'Eric Lange » fut présentée en 2000 au Forum des images avant de partir en tournée dans les salles franciliennes[218].

Jean-Marc Vallée est un des premiers cinéastes québécois invités dans le cadre des Soirées Némo en 1997. Dès la première édition de Némo un an plus tard est placée sous le signe de l'alliance France-Québec : près de la moitié des films présentés sont québécois (14 sur 32) et une dizaine de cinéastes québécois partagent la vedette avec leurs homologues français (Simon-Pier Bélanger, Yves Caumon, Claude Guillemette, Ziad Touma, Alain DesRochers, Nathalie Trépanier, Pierre Falardeau, Julie Hivon, Mario Chabot, Maxime Giroux, Jennifer Kierans, Serge Marcotte, Guillaume Le Gouil du Collectif Sterbool Galak). Sur les quatre films de la soirée d'ouverture de Némo, deux étaient québécois, *Faux* de Simon-Pier Bélanger et *La beauté du monde* d'Yves Caumon. Une table-ronde intitulée « Le cinéma québécois intéresse-t-il encore quelqu'un ? » était accompagnée de projections présentant les « tendances actuelles du jeune cinéma québécois ». Les éditions suivantes présentent toutes leur contingent d'invités québécois. Réciproquement, des cinéastes français sont programmés au Festival du Nouveau cinéma de Montréal qui, comme Némo, était proposait une programmation entre cinéma et multimédia.

Après les cinéastes, des artistes utilisant les nouveaux médias sous d'autres formes sont invités à Némo. Herman Kolgen accompagne la transition de Némo du film à l'installation et à la performance audiovisuelle. Le long métrage *Silent Room* du duo Skoltz_kolgen qu'il forme avec Dominique T. Skoltz, est projeté à deux reprises en 2004 (dans les programmes Digital Opus II et Voir Ailleurs), puis rediffusé en 2006 en intégralité au Cube et en version courte et remixée (*Silent Room remix*) dans le premier Panorama international au Forum des images. La même année, il est présenté sous forme d'installation à côté d'une autre de leurs œuvres, *elF2b_alpha,* au sein de l'exposition « Cinéma d'ameublement » à l'Espace Paul Ricard. Un DVD multimédia coproduit par Arcadi en 2007 fit l'objet d'un workshop. Enfin, la performance *Fluux:/Terminal* programmée en en 2005 anticipe les suivantes, *In/Ject* et *Dust* en 2010, *Dust 2.0* et *Train Fragment* (avec l'Ensemble

218PN, No. 2, 2000, p. 30

Intercontemporain) en 2011 et *Seismik* en 2015.

La rencontre de Gilles Alvarez avec Alain Thibault, directeur artistique du festival Elektra à Montréal, fut décisive. Elle débouche sur le jumelage de Némo et d'Elektra qui, depuis 2006, ne cesse de se renforcer. La véritable complicité qui s'instaure entre ces deux manifestations est fondée sur une vision semblable des arts numériques, incarnée dans des thématiques et des esthétiques proches. A cette communauté d'esprit se superpose une communauté réelle, matérialisée dans les échanges d'événements et d'œuvres. Cette émulation réciproque s'intègre pour les deux partis à une politique gouvernementale favorisant la diffusion de ses artistes sur la scène internationale : Herman Kolgen, Myriam Bleau, Martin Messier, Samuel de Saint-Aubin... du côté canadien, le duo Nonotak.

Ce partenariat est l'occasion de faire au sein de chaque manifestation des événements spécialement créés pour sa jumelle. De 2007 à 2010, les trois premiers Panoramas internationaux de Némo sont rediffusés d'une année sur l'autre à Elektra. Un an après le volet « Québec numérique » à Némo en 2011, Elektra accueille l'exposition « Out of the Blue / Into the Black » conçue par Gilles Alvarez.

> « Afin de bonifier les partenariats déjà établis, de développer de nouveaux marchés, de multiplier les occasions de diffusions entre la France et le Québec, Elektra et Arcadi proposent une opération bilatérale majeure dont le premier maillon est l'épisode 2 de Némo 2011. Le « match retour » se déroulera en mai 2012 à Montréal, avec une importante programmation française à la première biennale internationale des arts numériques de Montréal. Cette opération s'inscrit également dans le cadre du Plan d'action 2011- 2014 qui a été signé récemment entre la Région Île-de-France et la Délégation générale du Québec à Paris qui fête cette année son 50e anniversaire. »[219].

Des premières françaises de performances montrés à Montréal sont programmées à Paris et réciproquement. Franck Brechtschneider performe *Rythm* à Elektra en 2008 et un an plus tard à Némo, de même pour Ryoichi Kurukawa qui joue *Rheo* à Montréal en 2009 et à Paris en 2011. *Inferno* de Philippe Demers et Bill Vorn, *Alpha* de Julien Bayle, montrés dans le cadre de la Biennale Némo 2015, est programmé à Elektra en 2016.

Trois ans après Elektra, Némo quitte son format de festival et devient une Biennale internationale des arts numériques. Pour Gilles Alvarez, avoir un énoncé commun est logique dans la mesure où cela affirme la convergence des deux manifestations. Il dit assumer la réappropriation

219Gilles Alvarez, Éditorial, PN, No. 2, 2011, p. 3

du terme, faite à visage découvert et en « bonne intelligence » avec son homologue montréalais. Le danger d'un tel jumelage et de la « biennalisation » de Némo est l'homogénéisation de la proposition artistique. Comme dans le milieu de l'art contemporain, l'intégration d'un réseau international pourrait créer un entre-soi contradictoire avec une ligne artistique expérimentale. Pour un de mes interlocuteurs, Elektra « devient tellement pointu qu'il n'est pas représentatif »[220], contrairement à Mutek dont il trouve la programmation plus éclectique et surprenante.

Némo est aussi partenaire de Mutek, une des manifestations majeures consacrées aux expérimentations sonores et visuelles à Montréal, *via* le réseau ICAS (International cities of advanced sound). Depuis 2012, Némo fait partie de sa plate-forme « pour musiques innovantes et arts audiovisuels en Europe » appellée SHAPE (Sound and heterogeneous Art and Performance in Europe) ayant pour objectif de promouvoir et de diffuser des musiciens et des artistes interdisciplinaires. En s'intégrant dans ce réseau de seize festivals et centres d'art issus du réseau ICAS (International cities of advanced sound), Némo peut accueillir des événements et des artistes étrangers et permettre à des artistes français de se produire hors de l'Hexagone, augmentant leur visibilité auprès de professionnels et de publics nouveaux. Ainsi, près de vingt événements, concerts, performances audiovisuelles, installations et conférences, de la Biennale 2015 ont été proposés par des artistes SHAPE.

L'affirmation de 1998 « l'Axe Île-de-France / Île de Montréal fonctionne bien »[221] est valable plus de quinze ans après avoir été énoncée :

> « Arcadi, NÉMO et le Québec, c'est une longue histoire...
> Après « Québec numérique » à NÉMO 2011 et notre exposition « Out of the Blue/Into the Black » à la BIAN de Montréal en 2012, NÉMO - la BIAN de Paris/Île-de-France - est à nouveau jumelée avec celle de Montréal. De nombreux artistes québécois étaient présents à Paris l'automne dernier, en particulier dans l'exposition « Prosopopées : quand les objets prennent vie » au Centquatre.
> En retour, un contingent de nos artistes sera à l'honneur dans l'exposition « Automata : l'art fait par les machines pour les machines » à l'Arsenal de Montréal du 3 juin au 3 juillet prochain, exposition principale de la BIAN Montréal.
> Mais ils ne seront pas seuls, puisque la Biennale NÉMO sera représentée par d'autres artistes au festival MUTEK (en particulier dans le cadre de la plateforme SHAPE pour la mise en visibilité d'artistes européens émergents) et lors du symposium « Immersion » de la Société des arts technologiques de Montréal. »[222]

220Propos recueillis en entretien auprès d'un artiste travaillant avec les technologies numériques (anonyme)
221Gilles ALVAREZ, Éditorial, PN, No.1, 1998, p. 3
222Newsletter de Némo « Tou(te)s à Montréal ! », juin 2016.

Comme cela a été abordé précédemment, Némo est associé à d'autres manifestations étrangères en Europe et en Amérique. Des programmes ou best-of des festivals Onedotzero (Royaume-Uni), Resfest (Etats-Unis), Bitfim (Pays-Bas)… sont programmés dès 2004. Ils témoignent de la volonté d'établir un état de la production audiovisuelle expérimentale et d'un intérêt presque anthropologique pour des images venues d'ailleurs. Un nouveau partenariat avec le Festival de Las Imagen de Manizales sera mis en place en 2017 dans le cadre de l'année France-Colombie, avec le soutien de l'Institut Français. Némo est un interlocuteur privilégié de l'Institut français dans son action de promotion de la culture numérique française à l'international. C'est pour la Biennale Némo l'opportunité de découvrir des œuvres n'ayant jamais été diffusées dans le réseau connus et d'offrir aux artistes accompagnés par Arcadi une nouvelle fenêtre de visibilité.

A.III. Une entité juge et partie

D'importantes contradictions apparaissent dans les champs de la production et de la diffusion de la manifestation. Dans le premier chapitre, nous verrons que la production peut être considérée comme improductive et que, contre toute attente, la diminution des moyens financiers n'empêche pas la manifestation de s'accroître. Le chapitre suivant présentera la stratégie de communication à destination des publics de Némo et évoquera une « communauté impossible ». Enfin, alors que le statut de « diffuseur exécutif » de Thécif puis Arcadi semble ambigu pour certains de mes interlocuteurs, nous montrerons qu'il répond au désir d'une efficacité maximale.

A.III.1. La production : dépense dans la précarité

A.III.1.1. Des subventions à la baisse

Les aides mises en place à Thécif[223] à l'initiative de Gilles Alvarez en 1996 concernent déjà la production, la post-production et la diffusion. Elles sont suivies de l'Aide à la Création Multimédia Expérimentale (ACME) en 2002, devenu « Parcours accompagnement arts numérique » d'Arcadi en 2015. Le directeur artistique de Némo constatait l'absence d'autonomie du cinéma d'auteur et du cinéma expérimental des pouvoirs publics en France : « Le cinéma indépendant n'existe pas en France. Le cinéma indépendant français est totalement dépendant. Dépendant des institutions, des commissions, des régions qui donnent de l'argent […] Le cinéma français est totalement tributaire des pouvoirs publics. Il y a finalement peu d'argent privé, les films se font, ils

223 Voir Annexe 4 – Aides accordées aux projets diffusés par Némo

sont déjà presque totalement financés avant de sortir, donc qu'ils marchent ou pas n'a pas d'importance puisqu'ils ont déjà été remboursés avant de sortir. »[224].

Les festivals de cinéma expérimental et d'arts numériques sont dans la même économie de survie et dépendent souvent des subventions publiques. D'abord seulement financé par la Région, Némo a pu profiter de l'aide aux festivals consacrés aux arts numériques du Dicréam de 2009 à 2012 pour des montants oscillant entre 10 000 et 15 000 euros[225]. Mais le budget du Dicréam a régulièrement baissé et a recentré sa politique. L'aide à la manifestation est devenue une aide à la diffusion, concernant les expositions et les spectacles à côté des festivals. La priorité de cette aide étant désormais réservées aux manifestations émergentes – comme le Mirage Festival – ou plus précaires – comme le Festival Accès(s), le Festival Electroni[k] Maintenant et Vision'Ret – celles qui – comme Némo ou les Bains numériques – sont produits par des structures bien établies, ne la reçoivent plus[226]. A cela s'ajoute le fait que Thécif puis Arcadi possèdent depuis 2002 leur fond d'attribution de financements publics, l'ACME. Le Dicréam a donc attribué plusieurs aides à la production pour des œuvres produites par Arcadi et dont une diffusion à Némo était prévues. Étant traditionnellement consacrées à des projets de spectacle vivant, elles recoupaient rarement celles de l'ACME, réservées aux installations et performances multimédia.

Arcadi souffre Néanmoins de la concurrence d'autres actions menées par la Région Île-de-France en faveur du cinéma, des arts vivants et de la création contemporaine numérique et émergente. En 2005, trois ans après la création de l'ACME, la Région mit en place une aide aux arts vivants rivalisant avec les celles accordées par l'EPCC constitué un an plus tôt. En 2008, d'importantes coupes budgétaires au ministère de la Culture et de la Communication ont affecté les crédits numériques dirigés vers les producteurs et diffuseurs de ce type de création artistique parmi lesquels Arcadi et Le Cube en Île-de-France, Scopitone à Nantes… Laurent Catala remarquait tristement que les « budgets se rétrécissent comme une peau de chagrin »[227]. En 2015, suite au changement de majorité parlementaire, Valérie Pécresse – femme politique rattachée au parti des Républicains, élue présidente du Conseil régional d'Île-de-France le 18 novembre 2015 – initie la mise en place d'un programme d'aide et d'accompagnement des artistes émergents. Alors qu'Arcadi doit faire face à une baisse de 23% de son budget prévisionnel pour 2016 (passant de 5 800 à 5 200 euros), un million d'euro est affecté à l' « Émergence ». Depuis, dans la lignée de la

224Gilles ALVAREZ, propos recueillis par Nicolas PLAIRE, mis en ligne le 08/04/05 pour filmdeculte.com, URL : archive.filmdeculte.com/entretien/gillesalvarez.php, consulté le 03/01/16
225Archives du festival Némo, consultées dans les locaux d'Arcadi, Paris
226Entretien avec Jean-Christophe THEOBALT
227Laurent CATALA, *op.cit.*, p. 35

politique de Fleur Pellerin, ministre de la Culture et de la Communication, le programme « soutien et diffusion numérique » est reconduit pour développer l'innovation pour une « Smart-Région»[228]. Le service arts numériques d'Arcadi en défendant les arts numériques se positionnant de l'autre côté du spectre de l'innovation, développe donc des actions qui ne se situent pas dans cette nouvelle ligne directrice.

A.III.1.2. Des projets de plus en plus ambitieux

Dès son entrée en poste à Thécif en 1996 Gilles Alvarez supprime l'aide à la production et met en place une aide à la post-production. A côté d'un concours régional d'écriture du scénario, de plates-formes auprès des exploitants et des enseignants visant à faciliter la diffusion des films, un serveur internet conçu comme un outil à l'usage des artisans du court métrage, deux publications régulières dont Némo, un nouveau programme et une nouvelle tournée de *Retour de Flamme en Île-de-France*, cette aide doit répondre « plus précisément aux besoins des créateurs et des diffuseurs »[229]. Elle est accordée à un art ne bénéficiant d'aucune aide des collectivités territoriales, du CNC ou de partenaires privés : « le cinéma autoproduit, autofinancé, souvent un « cinéma d'urgence (des manifestes personnels) ou de précarité (des longs métrages tournés dans des conditions de courts métrages, ou avec des particularités qui leur interdisent l'accès aux financements traditionnels (films tournés sur des périodes très longues ou nécessitant des traitements particuliers »[230]. Point d'achoppement de la production du cinéma expérimental, les coûts prohibitifs de la phase de finalisation du film sont souvent la raison de l'absence d'existence publique de ces films : « Le cinéma doit être aidé dans son étape la plus problématique : la post-production. En effet, cette étape relativement coûteuse est souvent le nerf de la guerre des autoproductions […] Voilà pourquoi beaucoup de ces films n'ont aucune existence publique : ils restent dans les boîtes jusqu'à nouvel ordre. »[231]. Les subventions des autres organismes étant destinées à faire naître les films plutôt qu'aider à les terminer, cette proposition est originale.

Un bureau de sélection de Thécif composé de trois personnes décidaient des films reçus par un comité de visionnement. Les films concernés étaient les courts métrages inachevés n'ayant reçu aucune subvention du CNC ou des collectivités territoriales et les longs métrages inachevés réalisés dans les conditions du court métrage. Il n'y avait pas de restriction en fonction du genre (fiction,

228Bleu institutionnel, 2016, p. 9
229*Némo,* No. 0, p. 4
230*Ibid*., p. 6
231*Ibid.*

documentaire, etc.) mais en fonction du support : étaient acceptés les films tournés en S8, 16, S16 ou 35 mm mais pas les vidéos. L'aide était plafonnée à 50 000 francs pour les courts métrages et 100 000 francs pour les longs métrages. L'aide à la production et à la coproduction consistait à mettre à disposition des cinéastes une table de montage 35 mm, à proposer des tarifs préférentiels sur le mixage sur Pro Tools (accord avec le partenaire Lobster Films) et à offrir la possibilité de faire une pré-maquette informatique sur Avid Vidéoshop et Macintosh si une partie des images était numérisée. Enfin, l'aide à la diffusion favorisait la sortie en salle des films, notamment auprès d'exploitants en IDF, grâce à la mobilisation du réseau de Thécif.

L'ACME prend le relais de l'aide à la post-production de Thécif en 2002. Cédric Huchet, directeur artistique de Scopitone, salue la création de cette aide à la création et – exception au sein d'Arcadi – le fait qu'elle puisse profiter à des artistes qui ne soient pas exclusivement franciliens. Selon lui, la commission de l'ACME accueillant des programmateurs de manifestations et de lieux culturels hors de la Région Île-de-France est particulièrement pertinente car l'échelle de la majorité des événements qu'ils produisent est davantage nationale que régionale. Il fait part d'une évolution « très ouverte » de ce réseau qui se confond maintenant avec le CANIF[232]. Toutefois, si la maison assure avoir toujours eu le souci d'un comité à la composition bigarrée, il lui fut reproché de ne pas assez tenir compte des avis des invités. Un ancien membre de la commission[233] garde le souvenir de discussions houleuses autour de la table. Selon lui, le vote – dont les modalités étaient « de plus en plus alambiquées » – dissimulaient des décisions arrêtées en amont. Il avait le sentiment de cautionner la politique d'Arcadi au sein d'un comité devenu uniquement consultatif. D'abord composé de cinéastes, d'artistes, de critiques, de journalistes et de quelques représentants de lieux de production et de diffusion, la commission se ressert autours de ces derniers et devient une « première réunion de production »[234]. Dans un souci d'efficacité, les personnalités qui peuvent aider les projets sont invitées autour de la table.

Les dossiers de candidature du Parcours accompagnement ayant passé la première sélection – effectuée par Gilles Alvarez et Julien Taïb, puis Gilles Alvarez et Sandra Caffin – sur la base d'un formulaire plus succinct, sont étudiés en amont de la commission par l'équipe du service des arts numériques et par les partenaires. Ils sont ensuite classés – « oui ou non » ou encore « A, B, ou C » selon les années – en vue des auditions d'artistes. Pour la commission de juin 2016 de l'ACME le

232Entretien avec Cédric HUCHET
233Propos recueillis en entretien auprès d'un artiste travaillant avec les technologies numériques (anonyme)
234Gilles ALVAREZ, propos recueillis à la *Rencontre professionnelle : Les réseaux du numérique*, le 15/03/16 à la Philharmonie, Paris.

classement est encore différent. Les notes B ou C attribuées aux dossiers par Gilles Alvarez et Sandra avec ma participation étaient susceptibles d'être relevées ou abaissées le jour de la commission en fonction de l'intérêt des participants et de leur proposition d'action en faveur du projet. Noté A par la commission, le dossier sera directement orienté vers la troisième et dernière commission où la liste définitive des projets aidés est établie ; au contraire, il est ajourné s'il reçoit un C. Avec un dossier noté B, la ou les artistes candidats sont convoqués à l'audition pour être présentés aux membres du comité ou préciser des éléments de leur projet. Pendants les auditions qui se déroulent pendant deux jours entiers à Arcadi, les seize artistes convoqués disposent d'environ quarante minutes pour présenter leur œuvre et répondre aux questions des membres de la commission.

> « *Ce qui est important, c'est d'inciter et d'assumer une incitation au lieu de se mettre dans une situation de producteur* […] *c'est compliqué pour un lieu d'assumer le statut de producteur délégué* […] *quand on est déjà sur des lieux qui galèrent pour financer leur programmation. Ce qui est pas mal, c'est plutôt qu'un lieu joue de son influence pleinement, s'engage au-delà d'une simple attention à montrer un* show*, aille chercher d'autres coproducteur. C'est exactement ce qu'a fait le Générateur en cherchant d'autres productions que* Le Pendule de Mara. *En fédérant aussi Anis Gras, le Cube. Un projet tout beau, exemplaire*. »[235]

Malgré ces difficultés budgétaires croissantes, Némo est donc engagé dans des projets de plus en plus ambitieux. Alors qu'il reçoit moins d'argent de l'État, il surenchérit dans le grandiose. Il déploie pour cela les moyens qu'offre une autre forme d'économie où les apports en nature compense la faiblesse des finances. Le format même du festival est de plus en plus imposant, étendu sur une période plus longue et un territoire plus large grâce à la multiplication des partenariats avec des établissements culturels franciliens, nationaux et étrangers. Pour faire face à la diminution des moyens financiers, l'accent est mis sur la mutualisation des coûts entre les structures culturelles et les lieux de production et de diffusion partenaires, l'instauration d'une billetterie, la recherche de mécénat de compétence ou des campagnes de financement participatif. Cela permet de renforcer la confiance des partenaires – responsabilisés dans leur action artistique – tout en apportant une certaine légitimité aux projets « labélisés » Némo.

> « *On est un peu avec tout le monde, on essaie simplement d'agréger des bonnes volontés et de faire beaucoup avec peu et en se regroupant et en étant nombreux. C'est un peu l'idée qu'on se fait aujourd'hui d'une manifestation de service public. C'est-à-dire de fédérer des*

235Entretien avec Julien TAÏB

bonnes volontés. »[236]

A.III.2. La diffusion : une communication complexe

Les festivals produits par les organismes répondent à une mission de service public : « La manifestation sera chargée d'offrir une vitrine publicitaire, à l'intention du public potentiel comme des pouvoirs publics qui la financent, des activités régulières poursuivies par la structure concernée. Du point de vue de l'action proprement dite, le festival sera investi d'un rôle de diffusion artistique, certes, mais aussi d'une fonction sociale, à travers différents types d'objectifs : créer du lien social, permettre au public de s'investir en dépassant le statut de simple spectateur, faire du festival un moteur de « développement culturel »[237].

La mission de service public de Thécif puis d'Arcadi fait de Némo une manifestation dédiée au plus grand nombre. Dans la logique de la contre-culture dont est issu le cinéma expérimental, où une importance majeure est accordée à la singularité de l'individu au sein d'un espace démocratique, il s'adresse d'abord au sujet irréductible à tout essai de catégorisation, solitaire dans le foule. La devise de Némo pourrait être l'« expérimental pour les masses », ce qui devrait être pour Gilles Alvarez la description du service public de la culture[238]. Au milieu des années 2000, la transition de la sphère du cinéma expérimental vers celle de l'art contemporain dit numérique, accompagnée d'un changement de lieux de diffusion, entraîna un renouvellement des publics. La prise de conscience de l'hétérogénéité de ce qui est présenté comme un tout, le grand public, et l'impossibilité de s'adresser pertinemment à ce qui semble une catégorie vide de sens, conduisit à la notion de « publics croisés ». A l'image du contenu de la manifestation, le public de Némo est une entité hybride et paradoxale, à l'intersection du singulier et du multiple, du familier et de l'étranger. Il forme une communauté « impossible », comparable dans une certaine mesure à la communauté bataillienne.

A.III.2.1. Un public hétérogène

Les publics cibles et stratégies de communication ont naturellement évolués avec la programmation de la manifestation. Les programmes de Némo sont « à destination des curieux, des

236Gilles ALVAREZ, propos recueillis à la Rencontre professionnelle : Les réseaux du numérique, le 15/03/16 à la Philharmonie, Paris
237 Christel TAILLIBERT, *op.cit.* p. 65
238 Gilles ALVAREZ, entretien du 09/06/16

professionnels et surtout du grand public »[239]. Pour contenter un public hétérogène, la programmation de Némo mélange les médiums et les formats dans des lieux fédérateurs comme le Forum des images ou le Centquatre, mais toujours avec l'idée de proposer le meilleur de la création audiovisuelle. Les œuvres les plus dérangeantes parce que les plus éloignées de l'horizon culturel des visiteurs succèdent à d'autres plus accessibles. Le grand public est ainsi guidé subtilement, sans être trop bousculé vers des formes qui ne lui étaient pas familières et qu'il n'aurait pas forcément eu l'idée d'aller chercher.

Si les musées sont historiquement avant tout des lieux d'étude, il demeure un symbole de démocratisation culturelle[240]. Les « années de contre-culture ont conduit à remettre en cause les effets d'impositions de ce qui se pensait comme le tout de la culture, réduire désormais à être assimilée à la culture savante, voire à la culture bourgeoise. »[241]. Comme beaucoup de manifestations culturelles officielles Némo s'adresse au plus grand nombre : il est « à destination du grand public avec cette formule rituelle : « entrée libre, dans la limite des places disponibles ». »[242]. Cette orientation était bien identifiée par mes interlocuteurs, Nathalie Bachand – responsable du développement pour Elektra et la Biennale internationale des arts numériques – par exemple, le présente en ces termes : « *Je dirais que c'est le festival d'art numérique assez grand public à Paris, en France* »[243].

Les premières éditions de Némo au Forum des Images présentaient sans interruption les programmes de dix heures à minuit. Le public se composait des amateurs venus exprès pour les projections et des badauds, des clients et habitués de la cinémathèque des Halles. Au flot continu des images correspondait le flux des curieux et des amateurs. Il y avait des passants, des étudiants désœuvrés, des clients venus faire un tour entre deux emplettes, des punks à chiens, témoigne Gersende Girault[244]. La gratuité de l'événement devait favoriser la curiosité et inciter les individus sceptiques, timides ou indifférents à jeter un œil dans les salles obscures avec l'espoir qu'ils finiraient par y rester un peu, et pourquoi pas revenir plus tard. L'affluence dans les salles correspondait au rythme des scolaires, toujours plus forte le soir ou le mercredi après-midi. Le reste de la semaine, les familles ou les professionnels étaient moins nombreux.

239 Gilles ALVAREZ, Éditorial, PN, No.7, 2005, p. 3
240Serge CHAUMIER, « La Nouvelle muséologie mène-t-elle au parc ? », Expoland. Ce que le parc fait au musée : ambivalence des formes de l'exposition., Complicités, 2011
241*Ibid*., p. 69
242 Gilles ALVAREZ, PN, No. 8, 2006, p. 3
243Entretien avec Nathalie BACHAND
244 Entretien avec Gersende GIRAULT

Le public visé par Némo était aussi composé de tous ceux qui partagent la même curiosité et le même goût pour les productions audiovisuelles expérimentales[245]. C'est surtout le « plaisir de la découverte »[246] qui l'anime comme l'affirme Marie-Pierre de la Gontrie : « Chaque année, la salle bien remplie du Forum des Images en atteste : le Festival Némo est un événement attendu, non seulement des professionnels du cinéma mais du public qui aime la découverte »[247]. La hiérarchie des valeurs est renversée : dans un souci de démocratie, voire de méritocratie, les catégories fondées sur des critères sociaux (objectifs) sont substituées à des qualités (subjectives).

En quittant le Forum des images en 2006 pour investir des espaces d'exposition d'art contemporain, Némo perdit son public habituel composé des passants et des habitués du Forum des Images mais gagnait un autre public, plus proche de la culture officielle et familier de l'art contemporain, en particulier dans sa composante multimédia. Avec le développement des performances audiovisuelles et des concerts de musique exploratoires, il touchait encore un autre public, globalement plus jeune, plus festif et amateur de recherches sonores. Plutôt que de passer par hasard dans une salle obscure, les nouveaux spectateurs ont souvent choisi la performance ou le concert auxquels ils assistent en fonction des artistes dont ils suivent l'agenda. Par ailleurs, la fréquentation au cours des soirées évolua sensiblement : alors qu'elle diminuait au temps du Forum des Images, elle augmente progressivement quand Némo occupe le Centquatre. Gersende Girault, directrice du service communication d'Arcadi, explique que les visiteurs étaient nombreux à inciter leurs connaissances, plus ou moins proches, à venir les rejoindre, directement par appel ou SMS, ou indirectement sur les réseaux sociaux.

Ce constat initia un changement de stratégie communicationnelle de Némo. A côté des affiches collées dans le métro parisien, des tracts et des catalogues distribués dans les lieux partenaires, les réseaux sociaux devinrent un des principaux outils de communication. S'alignant sur une pratique aujourd'hui indispensable, les pages Facebook et les comptes Twitter d'Arcadi et de la biennale Némo sont alimentés en continu toute l'année avec des pics d'intensité lors des événements. Ces outils permettent de cibler la communauté de fan des artistes programmés et d'avoir la visibilité numérique sans laquelle un événement ne peut espérer toucher un large public. Pour conserver ses *followers* tout le long de l'année, des places sont mises en jeu, des souvenirs des événements passés sont postés, des informations concernant les partenaires sont relayées.

245 « tous les amateurs de performances audiovisuelles », Gilles ALVAREZ, Éditorial, PN, No. 10, 2008, p. 3
246 Marie-Pierre DE LA GONTRIE, PN, No. .3 , 2001, p. 3
247 *Ibid.*

La notion de publics croisés s'est imposée pour qualifier les rencontres entre des individus ayant des goûts et des pratiques culturelles similaires. Instaurant du désordre dans ces groupes parfois hermétiques, la programmation du festival, « pointue et populaire, internationale et locale » veut favoriser alors la « rencontre des publics […] qui ne se croisent pas nécessairement »[248], les professionnels et le grand public, les amateurs de musique classique et les aficionados de glitch... Ainsi l'hybridité de la programmation répond aussi à un enjeu social, une expérimentation à l'échelle des flux de spectateurs.

> « *Pendant le week-end « Turbulences numériques »* [à la Philharmonie] *Ceux qui venaient pour Mills voyaient Stockhausen et inversement* […], *ça fait quand même un sacré pas de côté. Je trouve que c'est satisfaisant et prometteur. Et je pense que nos petits artistes du numérique on les tire plutôt vers le haut en les faisant jouer à la philharmonie, et inversement l'ensemble a besoin de renouveler un peu son public, de voir d'autres publics et puis que ce petit monde se rende compte finalement que ce n'est pas si différent.* […] *Le public de la musique électrique en tout cas ne se rend pas toujours compte à quel point ce qu'on fait à l'IRCAM ou ce qu'on fait avec l'Ensemble n'est pas si éloigné*. »[249]

L'objectif de cet événement comme dans les programmes cinématographiques précédent – Panorama ou Découvertes internationales – était de favoriser pour les visiteurs la découverte d'une œuvre ou d'un artiste ou faire des rapprochements entre des pratiques artistiques qu'ils pensaient éloignées. Pour les artistes, cette cohabitation devaient permettre une remise en question des pratiques et une émulation réciproque. Le principe de sérendipité irrigant toute la programmation de Némo trouve un aboutissement avec l'exposition prévue pour la Biennale 2017 : « Accident, hasard ou sérendipité ? ». Artiste ayant participé à cet événement Herman Kolgen est très enthousiaste à l'égard de ce dispositif d'hybridation des publics : « *Ce que j'ai trouvé super intéressant c'est que le public était au rendez-vous, et ce n'était pas nécessairement le publique de Némo, c'était un mélange.* »[250].

L'importance accordée par les programmateurs de Némo à la pédagogie n'est pas nouvelle. Pour Laurent Catala, rédacteur de MCD, elle est même un de ses principaux atouts : « L'accompagnement du public, tout autant que des réseaux de créateurs et de distributeurs, donne à Némo un véritable rôle de mise en valeur de la création multimédia dans son ensemble. »[251]. Avant

248 Gilles ALVAREZ, Éditorial, PN, No. 9, 2007, p. 3
249 Gilles ALVAREZ, propos recueillis à la Rencontre professionnelle : Les réseaux du numérique le 15/03/16 à la Philharmonie, Paris
250 Entretien avec Herman KOLGEN
251 Laurent CARALA, *op.cit*., p. 8

2015, dans la tradition des festivals de cinéma qui « fondent une grande partie de leur raison d'être sur la qualité des animations qui entourent la programmation des œuvres sélectionnées »[252]. Némo proposait des rencontres, débats et workshops. Un dialogue entre les cinéastes et le public était engagé comme dans les festivals alternatifs des années cinquante où « l'essentiel du festival n'aura pas été sur l'écran mais dans la salle »[253]. La parole pouvait circuler librement en évitant la relation traditionnelle de maître à élève rejetée par la contre-culture et la cyberculture. Ces animations offraient aussi aux spectateurs les moyens de se forger une opinion critique personnelle.

Avec le travail de longue durée des cinémas, les actions ponctuelles des festivals étaient ainsi de véritables lieux de formation à la culture cinématographique[254]. Cette offre éducative informelle et sans contrainte vient éclairer une pratique intensifiée, diversifiée du cinéma par un public non averti. Némo présente ainsi comme Scopitone la « volonté de former un public encore novice en matière d'art numérique. »[255]. Les programmateurs de ces salles se sentaient investis d'une mission de la plus haute importance : « Nous avons un rôle à jouer, nous sommes des montreurs d'images, des découvreurs, un pont jeté entre le court métrage, si méconnu, et le public. »[256]. De la même manière, Gilles Alvarez affirme que « quand on sent qu'on a un rôle à jouer, il faut le saisir »[257]. A propos d'*Obras*, court-métrage d'Édouard Salier qui a remporté de nombreux prix dont un césar en 2006 : « Quand on n'a jamais été aux Césars, on dit toujours qu'on s'en fout. Mais quand on y est avec un film pareil, underground et expérimental, on se dit qu'on a peut-être réussi à faire bouger le curseur de la « planète cinéma ». » Comme le déclare Jean-François Lyotard, le savoir est désormais extérieur à la communauté des « sachants » : « L'ancien principe que l'acquisition du savoir est indissociable de la formation (*Bildung*) de l'esprit, et même de la personne tombe et tombera d'avantage en désuétude. »[258].

Une nouvelle orientation est prise vers les étudiants et les chercheurs depuis 2015. La première Biennale marque une inflexion vers ce type de propositions. Le partenariat avec SHAPE donne à la direction artistique de Némo l'opportunité de travailler avec l'IRCAM autour de la thématique des modèles alternatifs de la tournée musicale. Avec les rendez-vous Némo qui se tiendront à partir du 28 juin 2016 jusqu'à la biennale 2017, cette tendance est confirmée. Des

252 Christel TAILLIBERT, *op.cit.,* p. 51
253 *L'Écran français*, No. 214-215, 8 et 15 août 1949, p. 9 – cité par Christel TAILLIBERT, *op.cit.,* p. 25
254 Christel TAILLIBERT, *op.cit.,* p. 47
255 Laurent CATALA, *op.cit.*, p. 35
256 Festival Court, c'est court ! De Cabrières d'Avignon cité par Christel TAILLIBERT, *op.cit.*, p. 49
257 Gilles ALVAREZ, propos recueillis par Nicolas PLAIRE, mis en ligne le 08/04/05 pour filmdeculte.com, URL : archive.filmdeculte.com/entretien/gillesalvarez.php, consulté le 03/01/16
258 Jean-François LYOTARD, *La condition postmoderne*, Paris, Les éditions de Minuit, 1979, p. 14

essayistes et théoriciens comme Eric Sadin, Sylvie Catellin et Xavier De la Porte seront invités pour partager leur vision du numérique. La thématique de la seconde « Hasard, accident ou sérendipité ? » permet de couvrir un large spectre de sujets et promet aux visiteurs curieux bien des surprises.

Ce nouveau public à conquérir témoigne de la volonté de faire des arts contemporains à composante numérique un outil de réflexion sur notre société. Némo se dote ainsi des meilleures armes pour penser les rapports entre société, pouvoir, arts, sciences et technologies. Cela accompagnerait la transition de l'art numérique vers le milieu de l'art contemporain « classique » ou *mainstream* où l'approche conceptuelle du numérique est habituelle. Némo se positionne également à la suite des grands festivals d'art dit numérique comme Transmediale ou Ars Electronica, connus pour la qualité de leurs conférences. Ce type de programmation est désormais courant même dans les festivals émergents. Le Mirage festival à Lyon par exemple proposait en avril 2016 deux journées entières de conférences et tables-rondes avec des spécialistes et professionnels de la culture.

Enfin, si les professionnels ne sont pas la cible privilégiée de l'équipe du service numérique contrairement aux autres services d'Arcadi, plusieurs actions leurs sont dédiées dans le cadre de Némo. Dans la continuité de la revue du même nom, le premier programme du festival donne la parole aux cinéastes – Laurent Bouhnik et les québécois Denis Langlois, Sylvain l'Espérance, Raymond Saint-Jean et le collectif Sterbool Galak et à des programmateurs – Anne Toussaint, responsable d'un programme audiovisuel à la Maison d'Arrêt de la Santé – au moyen d'interviews. Dès 1998, des rencontres et tables-rondes réunissent des « réalisateurs, producteurs, distributeurs et exploitants »[259]. En 2001, le colloque intitulé « L'intervention des collectivités territoriales dans le cinéma indépendant est-elle pertinente ? » organisé par la Fédération Nationale des Collectivités pour la Culture (FNCC) était uniquement accessible aux professionnels sur invitation. La même année et la suivante, l'Atelier Cinéville propose aux médiateurs culturels des « quartiers sensibles » et aux exploitants de salles de cinéma de proximité « une offre de films alternative à la culture cinématographique des jeunes de banlieue souvent issue des programmations multiplexes », de « faire leur marché » et de rencontrer de jeunes cinéastes dans une « ambiance conviviale »[260]. L'action en faveur des professionnels s'est considérablement renforcée au tournant des années 2010. Pour l'édition spéciale « Québec numérique » en 2011, une dizaine d'artistes québécois sont

259 PN, No. 1, 1998, p. IV
260 PN, No. 3, 2001, p.33

présentés aux professionnels français dans le cadre du Marché International des Arts Numériques (MIAN), terme emprunté à l'événement similaire organisé par Elektra quatre ans plus tôt. L'action inverse est en projet pour la biennale 2017 en partenariat avec l'Institut français. Il s'agirait d'inviter des curateurs étrangers à Némo dans le cadre d'un MIAN pour donner une visibilité internationale aux artistes français. Le budget de la manifestation étant exclusivement réservé aux œuvres et aux artistes, l'Institut français partagerait son carnet d'adresse et financerait les frais de voyage et d'accommodation des professionnels invités. Pour profiter de la convergence des spécialistes, il est envisagé que l'événement de clôture des trois ans du MIAN se déroule dans le cadre de la Biennale 2017. Enfin, les soirées exceptionnelles sur invitation ou les événements auxquels sont conviés les professionnels sont aussi une occasion de se rencontrer.

A.III.2.2. Des publics « hors-jeu »

Dans le souci de rendre les images expérimentales puis les arts contemporains à composante numérique accessible à tous Némo s'adresse également aux « publics hors-jeu »[261]. « Convaincu de l'universalité de l'art et de la spécificité de la médiation »[262] le directeur artistique de Némo semblait vouloir prendre en considération la réalité dans son ensemble et sa diversité. Issue du relativisme moderne, elle trouve ses racines en anthropologie, posant comme principe l'unité de l'homme et de la diversité des cultures. Refusant la pensée ethnocentrée établissant une hiérarchie entre « races », cette nouvelle science de l'humain opère un renversement à quatre-vingt-dix degrés du paradigme précédent et instaure une relation horizontale entre les cultures. Partant de ce postulat, l'art est accessible si le discours est adapté à chacun. Dans une logique inverse à la précédente où l'individu est pensé dans sa singularité, les catégories de publics sont créées pour s'adresser aux mieux au sujet compris comme membre d'un groupe. Une communication efficace reposant sur l'identification de cibles précises, la catégorisation des publics permet d'adapter le discours de l'institution dans l'objectif de répondre au mieux à leurs attentes supposées. Comme dans la majorité des établissements culturels français ces regroupements ne sont pas fondés sur des statistiques et des évaluations solides reposant sur des critères dépassant la simple objectivité (âge, sexe, situation professionnelle, géographique, fréquentation des lieux culturels, etc.), contrairement aux structures canadiennes où les évaluations sont d'usage courant.

Dans le catalogue de la première édition de Némo, l'activité d'Anne Toussaint, responsable

261Gilles ALVAREZ, Éditorial, PN, No. 8, 2006, p. 3
262*Ibid.*

de l'atelier de programmation audiovisuelle à de la Maison d'Arrêt de la Santé est accompagnée d'un texte présentant l'action menée en 1999 par Thécif et l'association Fenêtre sur cour en faveur de détenus. Une demi douzaine de rendez-vous en prison se succédèrent, prenant majoritairement la forme de visites de réalisateurs et d'acteur en prison. Au cours d'une d'entre elle, Agnès Jaoui, Jean-Pierre Bacri, Anne Alvaro et Gérard Lanvin vinrent présenter *Le goût des autres* (oscar du meilleur film en langue étrangère en 2000, césar du meilleur film et césar du meilleur scénario en 2001). Une séance de projection et une présentation par la réalisatrice québécoise Sylvie Laliberté de ses cinq court métrages programmés à Némo fut organisée dans le même établissement trois ans plus tard « dans la continuité des actions culturelles entreprises par Thécif en milieu carcéral »[263]. Cette action culturelle, une « expérience super forte pour les programmateurs » également très bien reçue par les détenus n'a pas été poursuivie, probablement en raison des difficultés d'organisation qu'elle présentait. Pour éviter une annulation du pénitencier en raison d'une médiation trop importante, elle fait partie du « travail invisible » de Thécif.

Le cinéma expérimental est rarement considéré comme accessible aux enfants, auxquels on réserve plus habituellement des films d'animation spécialisés. Pour initier les jeunes spectateurs à ce qui était considéré comme les « images de demain », un programme spécialement destiné aux enfants, « 3D Kids », est mis en place dès 2006[264]. Composé d'une dizaine de courts métrages, il est diffusé à des horaires adaptés au sein des « Panorama internationaux ». Après quatre éditions, il est supprimé en 2010 en même temps que les autres programmes cinématographiques[265]. Des workshops leurs sont également dédiés même si « la limite d'âge n'est qu'un strict point de vue »[266]. Invitant à bousculer les conventions, les adultes ayant conservés leur âme d'enfant semblent également concernés. Némo s'associe à Paris Mômes (« le guide culturel des enfants de 0 à 12 ans ») en 2011 pour un atelier de scoubidous suivant une projection de films d'animation dont l'apparence des personnages en étaient inspirés. En 2015, l'atelier parent-enfant « Fais le toi-même » organisé au Château Éphémère (Carrières-sous-Poissy, 78) est labélisé par la Biennale.

L'action d'Arcadi envers les établissements scolaires est importante. Les activités à destination des enfants prennent aussi la forme d'ateliers et visites guidées pour les jeunes visiteurs issus d'établissements de la maternelle au lycée situés dans des zones d'éducation prioritaires ou dispensant un enseignement technique. L'opération « Némo@Rurart » soutenue par le Ministère de

263 PN, No. 3, 2001, p. 34
264 PN, No. 8, 2006
265 PN, No. 12, 2010
266 PN, No. 8, 2006, p. 4

l'Agriculture est une « vaste opération de diffusion en direction du milieu rural et les établissements d'enseignement agricole » de trois régions, le Poitou-Charente, la Franche-Comté et le Languedoc-Roussillon)[267]. De nombreuses visites guidées de l'exposition *Prosopopées* furent organisées par l'équipe de médiateurs du Centquatre en direction des publics scolaires des quartiers du nord de Paris.

Enfin, Némo s'adresse pour la seconde fois au public handicapé en 2015 dans le cadre d'un partenariat avec le Centre de vie pour le handicap mental La Gabrielle et la Maison des Arts de Créteil, après une première session en 2012 dans le même centre et avec l'aide de l'artiste YroYto. La restitution du projet *One Life Remains VS La Gabrielle*, résultat d'une résidence de neuf mois d'un collectif de game designer et de plasticiens à La Gabrielle. Expérience née d'une « lutte féconde contre les *a priori* liés au handicap comme au jeu vidéo », ce travail fit l'objet d'un documentaire réalisé par Cyril Bérard dont le premier montage est présenté en parallèle à la performance proprement dite. Julien Taïb décrit ce projet : « *Un travail quasiment sur tout une année, un travail vraiment humain de coopération avec, non pas un atelier pratique pour handicapés mentaux, mais véritablement une création collective avec les forces et les faiblesses d'un tel public spécialisé. C'est une des choses qui moi me tenaient à cœur et on a essayé de donne les moyens de le faire.* […] *ça a fait partie des sensibilités de la Biennale* »[268].

Cependant, aucune action en direction des plus démunis ou « public éloigné » ne sont prévues à l'image des « dérives artistiques » organisées par les membres d'Art Session au Centre Georges Pompidou. Ces dernières, organisées depuis 2011 par des bénévoles de 18 à 25 ans pour de jeunes adultes du même âge dont les conditions de vie précaires (ils sont travailleurs du sexe, primo-migrants, jeunes d'une École de la 2ème chance, etc.) les éloignent de l'institution muséale[269]. Très peu de choses également à destination des femmes, largement sous représentées dans les cultures numériques et les musiques électroniques, à l'exception d'une édition (2013) au cours de laquelle Arcadi était engagé dans la Saison égalité femmes-hommes. Cela est peu étonnant au regard de la faible féminisation de la programmation de Némo depuis ses origines et du manque de parité des premiers jury et comités. Cette situation est représentative de la faible proportion de

267 *Ibid.,* p. 62

268 Entretien avec Julien TAÏB

269« Art Session est un groupe de jeunes bénévoles de 18 à 25 ans créé en 2007 par Florence Morat, chargé de programmation au service de l'action éducative, sur le modèle du projet Tate Collective, initiative pionnière de la Tate Liverpool après les émeutes de 1981 au moment desquelles s'est exprimée la colère de la jeunesse désœuvrée des quartiers défavorisés. » URL : https://artsessioncentrepompidou.wordpress.com/2015/08/30/les-derives-artistiques-au-centre-pompidou-le-musee-et-les-publics-eloignes/

femmes dans les milieux du jeu vidéo, de la programmation et des arts numériques en France.

Le public de Némo, réunissant les extrêmes, le haut (les professionnels) et le bas (les marginaux), l'indéfini (le grand public) et le fini (les publics cibles) semble donc « impossible ». L'impossible est pour Georges Bataille l'extrême des possibles qui est l'enchevêtrement hasardeux et instable de la vie. Il « annihile tout possible futur »[270] en marquant la rupture fondamentale de la chaîne des possibles[271]. S'adressant aux personnes possédant un capital culturel très important (qui fréquentent la Philharmonie) ou plus restreint (les écoliers des établissements de Zone d'Éducation Prioritaire), Némo d'adresse aux deux extrêmes du spectre social**.**

A.III.2.3. Une communauté impossible

A côté des critères subjectifs, des critères objectifs permettent de définir un festival. Ces derniers recoupent la valeur de célébration publique du festival « un quasi pèlerinage réunissant tous les passionnés […], amateurs ou professionnels, dans une communion d'esprits » pour « la célébration d'un art qui induit une programmation de choix pour le directeur artistique et une prestation de qualité pour des artistes »[272]. Pour Luc Bénito un festival est ainsi « une forme de fête unique, une célébration publique d'un genre artistique dans un espace-temps réduit »[273]. Les soirées de performances de Némo sont justement présentés comme des réjouissances ambiguës, entre rire, fascination et terreur[274]. Le Dj-set audiovisuel d'Apparat et du collectif Transforma programmé en 2008 (Apparat et le collectif Transforma) introduit pour la première fois un « Dancefloor »[275] à la soirée d'ouverture du festival. Quelques jours plus tard, la performance d'Adriaan Lokman et Jeroen Verheij intitulée *Barcode Live* donnaient au spectateur l'occasion « de danser, de s'amuser en étant gentiment terrorisés »[276]. Contrairement au musée traditionnel, le festival n'est pas le lieu des retrouvailles avec le connu ni celui de la découverte d'un sujet étudié et expliqué par des historiens de l'art mais celui d'une rencontre avec l'insaisissable. A la manière de la recherche du non-savoir de Georges Bataille, vécue comme une fête et où les explorations des protagonistes de *Madame Edwarda* et *Ma Mère* ont pour cadre les sorties, les déguisements, l'alcool, l'expérience festivalière ludique et festive offrirait donc un cadre où expérimenter collectivement certaines limites.

270Georges Bataille, *L'Expérience intérieure*, V, p. 141-142
271Agathe SIMON, « Georges Bataille, le plaisir et l'impossible », *Revue d'histoire littéraire de la France* 2003/1 (Vol. 103), p. 182
272Luc BENITO, *op.cit*., p. 8
273*Ibid.*, p.
274PN, No. 11, 2009, p. 3
275PN, No. 10, 2008, p. 19
276PN, No. 10, 2008, p. 21

Némo peut-il être un véritable « rendez-vous »[277] pour tous les curieux, les professionnels, les amateurs et les non amateurs de la création audiovisuelle contemporaine ? L'objectif d'offrir « un art de qualité pour les masses » est-il possible quand les études révèlent l'incompréhension générale du grand public face à l'art contemporain ? Marc Jimenez rappelle la désorientation occasionnée par les formes novatrices de l'art contemporain pour les personnes ne détenant pas les éléments permettant de les décoder. La difficulté est encore plus grande quand la médiation autour des œuvres est rare, ce qui est le cas à Némo. Les professionnels de la culture, les amateurs de spectacle vivant, d'art contemporain numérique et de musique électronique, les habitués lieux de diffusion partenaires, les « jeunes branchouilles »[278] et les « enfants bobo »[279] qui ne sont théoriquement pas le cœur de cible de la manifestation composeraient finalement le public restreint pouvant se sentir concerné par ce type d'expérience.

Il n'y aurait pas de « communauté Némo » mais des individus qui, partageant un intérêt commun pour les œuvres audiovisuelles expérimentales, se regroupent périodiquement au cours d'une manifestation. Il est possible d'y voir une proximité avec la communauté négative de Georges Bataille, reposant sur l'impossibilité de sa propre immanence. Contrairement à une communauté positive hégélienne – considérée comme irréalisable – où les individus fusionnent après avoir souscrit à une idée ou un idéal commun, la communauté négative assume l'impossibilité de l'être communautaire comme *sujet* (étymologiquement celui qui est soumis la loi) de la communauté. Cette expérience de l'impossibilité fonde paradoxalement la seule communauté possible, celle de « ceux qui n'ont pas de communauté »[280]. De la même manière, Gilles Alvarez affirmait que Némo « accueille tous les chiens perdus sans collier comme Franck [Vigroux] ». Il en fait un des artistes associés de la première Biennale, confirmant le goût du public et d'autres institutions pour ces œuvres présentées comme « radicales ».

La communauté de Némo – réalisée par l'auto-exclusion de ses membres, qui n'en font partie qu'au moment où ils en font l'expérience – est fondamentalement antinomique (de *anti* « contre » et *nomos* « chose établie », « loi », « coutume » ou « usage », issu du mot primaire *nemo* signifiant « partager la nourriture du bétail », « pâturages »). Contrairement à la société – regroupement d'individus soumis à des normes sociales – la communauté bataillienne est la communauté des

277Némo est appelé « rendez –vous multimédia d'Arcadi » de 2006 à 2008
278Propos recueillis en entretien auprès d'un professionnel de la culture (anonyme)
279Propos recueillis en entretien auprès d'un professionnel de la culture (anonyme)
280Giorgio AGAMBEN, « Bataille et le paradoxe de la souveraineté », *Liberté*, vol. 38, n° 3, (225) 1996, p. 5

amants, communauté des artistes ou communauté des amis. Contrairement à la première forme de rassemblement, réglée et nécessaire, la seconde est une relation intime, contingente et improductive, c'est-à-dire souveraine. Anarchique et rebelle, elle menace l'ordre établi :

> « La communauté des amants […] a pour fin essentielle la destruction de la société. Là où se forme une communauté épisodique entre deux êtres qui sont faits ou qui ne sont pas faits l'un pour l'autre, se constitue une machine de guerre ou pour mieux dire une possibilité de désastre qui porte en elle, fut-ce à dose infinitésimale, la menace de l'annihilation universelle. »[281]

Elle est aussi appelée communauté des artistes car l'art révèle la communication à l'œuvre dans la communauté. Cette dernière est chez Bataille un des aspects de la souveraineté et la consommation qui en résulte est l'art : « faire œuvre littéraire est tourner le dos à la servilité, comme à toute diminution concevable, c'est parler le langage souverain qui, venant de la part souverain de l'homme s'adresse à l'humanité souveraine. »[282]. L'œuvre littéraire dont il est question ici était comprise de manière très large comme œuvre d'art.

Mais malgré les efforts du service de communication d'Arcadi, quelque chose résiste au développement de la communauté de Némo puisque, après vingt ans d'existence, la manifestation reste encore largement méconnue en dehors du milieu des arts numériques. Une première raison se trouverait au niveau de la reconnaissance d'une difficile intégration de l'art des nouveaux médias ans le courant dominant de l'art contemporain. Avec Pau Waelder, nous supposons que cela relèverait d'un *habitus* : « La notion d'habitus suggère que l'art contemporain *mainstream* n'est pas réceptif à ce qui n'a pas été généré à l'intérieur de ses frontières ou qui ne relèverait pas de ses propres valeurs symboliques [...] ». L'information concernant les événements « art numérique » circulerait sur des canaux parfois distincts de ceux de l'art contemporain et ne toucherait pas les mêmes publics. Par ailleurs, le fait que l'agence régionale qui le produit ne soit pas connue du grand public parce que ses autres services s'adressent surtout aux professionnels est un élément de réponse. Le changement incessant de format et de lieux ainsi que la difficulté de saisir le propos parfois fragmenté de la manifestation en est un autre. Mais la principale raison ne résiderait-elle pas dans le contenu même de la manifestation et dans les dispositifs de médiation adoptés ?

281Maurice BLANCHOT, *La communauté inavouable*, p. 80 cité par Behrang POURHOSSEINI In *La communauté chez Georges Bataille, Jean- Luc Nancy, et Maurice Blanchot : du politique à l'art*, mémoire de maîtrise, Université Charles de Prague, Département de philosophie, 2014, p. 63

282Georges BATAILLE, *La littérature et le mal,* p. 304 in Behrang POURHOSSEINI, *op.cit.,* p. 75

La recherche de l'informe serait contraire à une des tendances naturelles de l'être humain consistant à chercher l'apaisement dans les formes belles et harmonieuses. Rares sont les individus qui cherchent l'angoisse et le désordre dans une exposition alors que cela est plus fréquent dans la littérature ou au cinéma. La tendance générale serait plutôt de se tourner vers des formes d'art plus classiques dont les formes connues rassurent. Le développement de la recherche en médiation culturelle et des services des publics spécialisés découlent du constat que les visiteurs ont besoin d'aide pour comprendre les œuvres. Mais contrairement à ce que l'on attend habituellement d'une manifestation artistique publique, le spectateur ou visiteur de Némo est peu aidé dans sa lecture des œuvres grâce aux dispositifs de médiation. Les textes du festival et de la Biennale posent plus questions qu'ils n'offrent de réponses. Dans la logique démocratique, bricoleuse (*Do it Yourself* ou *DIY*) propre à la cyberculture, il pourrait ainsi s'approprier les œuvres présentées sans subir un discours extérieur surplombant. A l'ère de la singularité, l'individu autonome ne peut se fier qu'à lui-même pour trouver (ou pas) les conclusions qui s'imposent dans une situation donnée, en fonction de sa propre personnalité et de son vécu. Il lui est donné l'opportunité de découvrir par lui-même d'autres facettes du monde, de faire ses propres expérimentations. L' « expérimental pour les masses » qui pourrait être la devise de Némo devrait, selon Gilles Alvarez, aussi être la description du service public de la culture à l'heure où il ne semble pas toujours répondre à ses objectifs historiques. Avec l'idée que « n'importe qui peut aimer n'importe quoi » dans de bonnes conditions, l'effort qui doit être fait vers le public doit s'accompagner d'une proposition artistique pointue. La communauté impossible de Némo rassemblerait les esprits curieux, les amateurs, les bricoleurs et les explorateurs des pratiques artistiques audiovisuelles. Elle se réunirait comme à une fête pour approcher ensemble ce qui résiste à la bonne forme et par là à la compréhension.

A.III.3. Discussion

A.III.3.1. Une logique d'accroissement

Dans *La vie intense. Une obsession moderne*, Tristan Garcia écrit que « ce sont deux termes relevant du vocabulaire de l'intensité qui ont servi de principe régulateurs à la politique et à l'économie occidentales depuis le XVIII[e] siècle : croissance et progrès. […] Ni l'un ni l'autre ne guidait l'humanité vers le Paradis, la Cité de Dieu ou un au-delà. Ils indiquaient seulement un accroissement, un développement rationnel et l'espoir d'une amélioration perpétuelle du monde ici-bas. »[283]. Dans cette perspective, le festival puis la Biennale Némo sont un irremplaçable outil

283Tristan GARCIA, *op.cit*., p. 23

diffusion pour Arcadi. La manifestation donne une raison d'être à son fond de production et prolonge l'accompagnement de son service arts numériques des projets qui lui sont présentés.

Le réseau de la Biennale permet de multiplier les aides envers des artistes alors que les financements publics sont en forte diminution. Le jeune duo Nonotak a ainsi pu profiter : 1. d'un apport en production par Arcadi ; 2. d'une résidence au Générateur, membre du Canif ; 3. d'une commande de la BIAN pour la création *in-situ* exposé deux mois dans le Château d'eau du Centquatre pendant *Prosopopées* ; 4. une cession de leur *live* audiovisuel au Générateur en janvier 2016 ; 5. une nomination au Prix Opline par Gilles Alvarez ; 6. leur insertion dans le pool des trois artistes Shape/Europe Creative 2016 ; 7. un accord avec Mutek pour un live de *Shiro* à Montréal et un *live* immersif dans le Satosphère dans le cadre du symposium international « Immersion » de la Société des arts technologiques, S.A.T. ; 8. la commande de deux installations *in situ* à Manizales dans le cadre de France/Colombie 2017 avec le soutien de l'Institut Français ; 9. une communication devant les professionnels Manizales dans le cadre de l'ISEA 2017 ; 10. un projet de campagne de financement participatif avec ProArti pour leurs nouveaux projets.

La visibilité des projets aidés est considérablement accrue par leur diffusion dans le cadre de la manifestation. Le réseau de lieux de diffusion partenaires permet de multiplier les représentations dans des établissements culturels de proximité ou des établissements renommés et très fréquentés comme le Forum des images, le Centquatre ou la Philharmonie. *Dust*, de Herman Kolgen, après avoir été programmé au Forum des images en 2010, est présenté dans sa version 2.0 à la Cigale une année suivante. Trois représentations (l'une d'entre elle a été annulée suite aux attentats du 13 novembre 2015) du *Pendule de Mara* de Mathieu Sanchez furent programmées dans le cadre de la Biennale 2015. Comme l'expliquait Gilles Alvarez avec une note de provocation, le week-end « Turbulences numériques » organisé dans le cadre de la biennale 2015 à la Philharmonie faisait cohabiter « musique électronique et musique savante » pour valoriser les artistes soutenus par Arcadi, favoriser la prise de conscience des proximités entre des univers artistiques pouvant paraître éloignés et aider l'Ensemble intercontemporain à renouveler son public. Cet événement présentait dans des conditions inédites un triptyque de performances mêlant les instruments et les esthétiques numériques et de musique de chambre. Après Karlheinz Stockhausen (*Chant des adolescents*, musique électronique), Tristan Murail (*Treize couleurs du soleil couchant* pour ensemble instrumental) et Pierre Jodlowski (*Respire*, pour onze instruments, vidéo et bande) en première partie, Luigi Nono (*... sofferte onde serene...* pour piano et bande magnétique), Herman Kolgen (*LINK.C*, performance audiovisuelle d'après le *Quatuor à cordes* n°2 de Philip Glass), Andrew

Norman (*Try* pour orchestre de chambre) et Thierry De Mey (*Ripple marks*, dispositif de projection interactif pour petit ensemble et électronique (création mondiale)) en deuxième partie, Jeff Mills et Jacques Perconte se sont associé pour un grand final avec *Wild Extension (Madeira)*.

La juxtaposition de pièces d'artistes connus et celles d'artistes émergents accompagnés par Arcadi est valorisante. La confrontation à la nouveauté est stimulante pour les premiers et la proximité avec des personnalités reconnues participe à la légitimation des derniers. La proximité de films historiques, documentaires sur de grands cinéastes, clips musicaux et vidéos d'étudiants viserait à supprimer la hiérarchie établie entre les genres et à mettre sur un pied d'égalité des réalisateurs renommés et des cinéastes du *motion graphic design* encore peu considérés. Le discours qui accompagnait cette programmation hybride renforçait cette horizontalité : les œuvres apparentées aux « nouvelles images » régulièrement qualifiées de chef d'œuvre. De la même manière, l'exposition *Prosopopées* en 2015/2016 établissait des liens entre des œuvres d'artistes reconnus ou émergents. Parmi les objets de l'*Appartement fou* qui composait le cœur de l'exposition, *Bleed* de Michel de Broin (une la perceuse-fontaine) et *BBot* d'Anne Roquigny (un dispositif de webJing consistant à mixer sur le modèle du DJing des contenus trouvés sur le web) – deux personnalités bien identifiées dans le domaine de l'art contemporain et du net.art – cohabitaient avec *My answer to Ecology #2* de Charbel-Joseph H. Boutros (un duo radiateur-réfrigérateur) et *Art Student* et *Sex Sells* de Marck (les tableaux vivants sur écran) – artistes moins connus mais prometteurs.

L'articulation des actions de diffusion et de production au sein de Némo manifeste la volonté de se constituer en rhizome afin de défendre au mieux les artistes et leurs projets et asseoir la légitimité de l'art numérique par rapport à l'art contemporain institutionnel. Illustrant la parenté des arts néomédiatiques et du cinéma d'avant-garde, l'autogestion et l'expérimentation – technique et sociale – sont primordiales dans les deux cas.

> « Dans l'activité rhizomatique, ce qui est fondamental, c'est qu'il n'y a pas de division du travail entre les gens qui font les films, et ceux qui le montent. […] La fonction agrégative de l'amitié est fondamentale. On choisit un rhizome parce qu'on éprouve de l'amitié pour les personnes ou des affinités pour des contenus et, après, on trouve des objets de travail en commun. L'amitié est une donnée essentielle. Et ça c'est expérimental dans le sens où on ne sait pas d'avance ce qui va en résulter, c'est le contraire de l'économie capitaliste. Il ne s'agit pas de la recherche du maximum de profit mais celle du maximum d'intensité. C'est pour ça que les mouvements Dada, Surréaliste et Situationniste ont été et continuent d'avoir tant d'importance. Le rhizome est une forme sociale, expérimentale et, à mon avis, le cinéma

> expérimental est expérimental pas seulement de la façon de tourner ou de monter mais surtout pas le vécu expérimental de ceux qui le font. […] il y a des rapports humains expérimentaux, au sens où Deleuze parle de la poésie de Michaux comme étant, avant tout, un protocole d'expérience (scientifique ou artistique, peu importe). »[284]

Les relations entre l'équipe d'Arcadi et ses partenaires participent de la même logique. Carine Le Malet, responsable de la programmation artistique au centre de création numérique Le Cube, partenaire historique de Némo, en témoigne. Elle décrit une confiance et une écoute réciproque[285]. S'apportant une aide mutuelle sur leurs événements, chacun sut mettre ses *a priori* de côtés pour aider son compère à produire ou diffuser un projet qui lui semblait pertinent. Les déplacements du directeur artistique de Némo participent au renouvellement de la programmation temporaire du Cube, complétant ainsi une programmation annuelle déjà très dynamique. A Détroit pour un concert d'Adult, groupe visé par la responsable du Cube, il proposa à ses membres une date en ce lieu. Le partage des découvertes et coups de cœurs des deux programmateurs enrichissent les deux manifestations et profitent à la visibilité des artistes et de leurs projets. L'artiste montante Holly Herndon, d'abord vue sur scène par Gilles Alvarez, fut invitée au Cube dans le cadre de Némo en 2013 pour un concert audiovisuel[286]. « *L'année suivante, on – Arcadi ou le Cube – ne pouvait plus se l'offrir.* », nous disait Carine Le Malet[287]. De la même manière, Cédric Huchet affirme que les responsables de la programmation des manifestations de la création orientée vers le numérique « sont tous des prescripteurs les un des autres »[288]. Il parle de figures référentes et d'amis pouvant devenir des coproducteurs et codiffuseurs. Parmi d'autres exemples, les Antivj ont beaucoup joué à Scopitone avant d'être invités à Némo. Inversement, Cédric Huchet se rappelle avoir vu pour la première fois Herman Kolgen pour sa performance In/Ject dans le cadre du festival au Centquatre en 2010. Cela déboucha notamment sur une coproduction de son installation monumentale *Eotone* dans le cadre de la Digital Week de Nantes en septembre 2015.

A.III.3.2. Une situation ambiguë

Cas exceptionnel[289] dans le domaine de l'événementiel des arts contemporains à composante

284Jean-Jacques LEBEL « Happening et cinéma, Le laboratoire vivant. », Propos recueillis par Nicole BRENEZ et Christian LEBRAT, Paris, avril 1999, p. 236 in Nicole BRENEZ, *op. cit.*

285 Entretien avec Carine LE MALET

286 URL : http://lecube.com/fr/concert-audiovisuel-de-holly-herndon_2284

287 Entretien avec Carine LE MALET

288 Entretien avec Cédric HUCHET

289« *A l'échelle européenne j'ai l'impression que c'est un cas assez unique, où tu as des gens qui à la fois produisent et aident la diffusion et sont les commissaires et les financeurs* [...] », Propos recueillis en entretien auprès d'un professionnel de la culture (anonyme)

numérique en France, Némo est la vitrine d'un organisme régional dont la vocation est de soutenir des structures culturelles et des artistes grâce à des aides financières ou en conseil.

> « Originellement conçu pour présenter les œuvres aidées par la Région IDF via le Thécif (aujourd'hui devenu Arcadi) » , le festival Némo a très tôt commencé à s'intéresser, dès l'année 2000, aux « nouvelles images », notamment à travers un programme en partenariat avec Repérages intitulé *A Shape of Film to Come*. Dès l'année suivante, une section à part entière, baptisée *Next*, intégrait la manifestation et se posait déjà comme la principale plate-forme festivalière en France défrichant l'expérimental de demain. En 2004, cette section a englobé toute la manifestation, désormais entièrement consacrée aux expériences qui « proposent une continuation du cinéma par d'autres moyens. »[290]

Le cumul des fonctions de production et de diffusion qui fait la spécificité de Némo est constitutif de son identité. A l'origine, Némo devait exclusivement présenter des films aidés en production ou en post-production par Thécif. Programmer des œuvres étrangères au parcours d'accompagnement de l'agence régionale n'allait donc pas de soi. Le pourcentage d'œuvres ayant été soutenues en production par Thécif ou Arcadi a même diminué depuis les premières éditions de *Némo*. Sur les trente films présentés en 1998, dix-sept avait bénéficié d'une aide de Thécif (aide à la réalisation ou aide à la post-production), soit 57%. L'année suivante, le pourcentage avait déjà diminué à 43% (hors cartes blanches). Il s'effondre de moitié (24%) en 2001 avec l'introduction des « Découvertes internationales » et la multiplication des cartes blanches ; seuls 15 films programmés sur soixante-deux ont bénéficié de l'aide la post-production de Thécif. En 2003, date de création d'Arcadi, ils sont disséminés dans les « Découvertes » (7%) ou rassemblés dans un programme intitulé « Rétrospective Thécif » (53%). Même ce dernier ne leur est pas exclusivement consacré puisqu'ils sont présentés à côté de courts métrages québécois. La même année, les quatre films interactifs ont reçu l'Aide à la Création Multimédia Expérimentale (ACME) mise en place avec l'avènement du nouvel établissement de coopération culturel. Avec la multiplication des « Panorama internationaux » qui remplacent les « Découvertes » et « Découvertes internationales » et la rediffusion de programmes établis par des festivals de cinéma expérimental partenaires, les œuvres ayant bénéficié d'un accompagnement par le service numérique d'Arcadi (soutien ou coproduction), désormais uniquement des pièces interactives, des installations ou des performances audiovisuelles, sont minoritaires : 3% en 2004, 2005 et 2009, 7% en 2006, 2% en 2008.

Les missions du service numérique consistant à sélectionner les projets « art numérique » accompagnés par Arcadi et à organiser Némo, peuvent pourtant sembler incompatibles :

290Nicolas SCHMERKIN (dir.), *Repérages*, No. 49, 2005, p. 15

« *Némo, il y avait un autre souci* […]. *Le Dicréam aide des festivals qui ont des multi-financements et c'est vrai que Némo il n'y avait que Arcadi en général et d'autres apports en nature. C'était un budget qui était un peu spécial et il y avait une ambiguïté, c'est-à-dire que quelque part ils étaient juge et partie.* [Le Dicréam] *finançait un opérateur qui disposait aussi d'un fond d'aide et qui avait des liens avec le CNC puisque effectivement le gestionnaire du Dicréam au CNC a assisté en observateur aux commissions d'aide d'Arcadi. C'est vrai que c'était un peu bizarre.* »[291]

Cette double fonction nuirait à la représentativité que devrait manifester une entreprise collective financée par l'argent public. La même critique avait été faite à propos de *Documents* par Pierre d'Espezel qui regrettait que le magazine soit davantage le reflet de l'état d'esprit de Georges Bataille que celui de la réalité saisie par ses objets[292]. Là aussi, les observateurs peuvent avoir le sentiment que « quelque chose n'est pas à sa place ». Le caractère fondamentalement hétérogène du « moi dans le tout métaphysique » est choquant : le désir de singularité entache l'idéal d'une philosophie pure et universelle. Comme l'écrit Bataille, c'est « une mouche sur le nez de l'orateur »[293].

Aux yeux de certains, Némo gagnerait en légitimité si le comité composé de curateurs, esthètes et critiques d'art des éditions des années 2000 était restauré ou si un commissaire extérieur différent était invité chaque année. Cette configuration est la norme dans les grands événements d'art contemporain classique ou à composante numérique. C'est le cas à Transmediale à Berlin, à Ars Electronica à Linz, à l'ISEA qui se tient chaque année dans une ville différente. Mais, comme il a été remarqué « *il n'ira peut-être pas chercher dans les œuvres financées par Arcadi* »[294].

Né d'une double initiative, institutionnelle et individuelle, Némo cristallise inévitablement des tensions entre ces deux pôles. Il semble donc être engagé dans un double jeu de résistances. L'idéal d'autogestion et de performance qui domine la manifestation pourrait l'éloigner de la praxis de résistance propre aux espaces publics oppositionnels qui proposent une offre culturelle véritablement alternative. Némo serait-il pris dans la « valse à trois temps » capitaliste décrite par Gilles Deleuze, rapportée par Pierre Ansay : « d'abord des codes à briser, puis la libération d'un flux désirant et enfin le recodage marchand » ?[295]. Le pouvoir d'absorption de la culture dominante est si puissant que la marge intègre la norme en la transformant. Dans *La condition postmoderne*,

291 Propos recueillis en entretien auprès d'un professionnel de la culture (anonyme)
292 Denis HOLLIER, « La valeur d'usage de l'impossible », Préface à *Documents*, Vol. 1, p. 117
293 *Ibid.*
294 Propos recueillis en entretien auprès d'un professionnel de la culture (anonyme)
295 Pierre ANSAY, *op.cit.*

Jean-François Lyotard soutient que « Les décideurs essaient pourtant de gérer ces nuages de sociabilité sur des matrices d'input/output, selon une logique qui implique la commensurabilité des éléments et la déterminabilité du tout. Notre vie se trouve vouée par eux à l'accroissement de la puissance. Sa légitimation en matière de justice sociale comme de vérité scientifique serait d'optimiser les performances du système, l'efficacité. L'application de ce critère à tous nos jeux ne va pas sans quelque terreur, douce ou dure : Soyez opératoire, c'est-à-dire commensurables, ou disparaissez. […] »[296].

Dans un processus similaire à celui qui fonde la contre-culture, son caractère alternatif rencontre une opposition. Dans ce rapport de force, la marge qui ne se revendique pas comme telle – puisqu'elle tente d'intégrer la norme pour la faire évoluer – est créée de l'extérieur par la culture « classique » et les autres formes de pensées alternatives qui la rejettent. « L'artiste occidental voit souvent dans l'Internet un outil parfait pour abattre les hiérarchies et amener l'art au peuple. Moi au contraire, en tant que sujet postcommuniste, je ne peux que comparer Internet à un appartement communautaire de l'époque stalinienne : il n'y a aucune intimité, tout le monde s'espionne, on fait toujours la queue à la porte de pièces communes comme la cuisine et les toilettes. » écrivait Lev Manovich dans un e-mail destiné à la liste de diffusion Rhizome[297]. Étouffé par la force du réseau, le débat reste timide alors même que l'agora est souvent prise comme modèle du web.

« Une institution diffère toujours d'une discussion en ce qu'elle requiert des contraintes supplémentaires pour que les énoncés soient déclarés admissibles en son sein. Ces contraintes opèrent comme des filtres sur les puissances de discours, elles interrompent des connexions possibles sur des réseaux de communication : il y a des choses à ne pas dire. Et elles privilégient certaines classes d'énoncé parfois une seule, dont la prédominance caractérise le discours de l'institution : il y a des choses à dire et des manières de les dire. »[298] affirmait Jean-François Lyotard. Il ajoutait que l'opposition à la libre parole par l'institution s'établissait dans un jeu de stratégies de langage à l'intérieur et en dehors de celle-ci. Les limites de l'ancienne institution sont ainsi susceptibles d'être déplacées. Si elles sont fondées et argumentées, les réactions provoquées par Némo du côté de ses partisans comme de ses détracteurs peuvent être riches pour la manifestation et, plus généralement, pour la réflexion sur les conditions de production et de diffusion des arts contemporains à composante numérique. Les questionnements et les critiques contribueraient à penser l'évolution et la structure de festivals comme Némo dans un contexte

296Jean-François LYOTARD, *op.cit.*, p. 8
297Lev MANOVICH, *op.cit.*, p. 19
298Jean-François LYOTARD, *op. cit.,* p. 34

donné. « Les nouveaux médias attirent les personnalités innovantes, les iconoclastes et tous ceux qui aiment courir des risques. » écrit Mark Tribe. Cette audace ne devrait-elle pas aussi s'exercer dans le commentaire et l'analyse des pratiques gestionnaires et artistiques du numérique ?

B. UNE A-ESTHÉTIQUE DE L'INFORME

Les institutions et les pratiques artistiques n'échappent pas à l'ébranlement de mai 68, déjà héritier des politiques culturelles mises en place dès le milieu du siècle en France. La « crise » des musées qui, depuis les deux dernières décennies du XX^{e} siècle, constitue le terreau de la multiplication des espaces artistiques alternatifs – comme les festivals – survient au moment où l'art est soumis à une profonde remise en cause de sa définition et de ses fondements esthétiques. Quand le débat est lancé au début des années 1990 en France, l'art contemporain est « souvent accusé d'être « n'importe quoi », [il] « échapperait aux tentatives d'évaluation, défierait tout jugement esthétique et tout critère d'appréciation en vigueur ; il ne susciterait chez le public que répulsion ou au mieux indifférence. »[299] rapporte Marc Jimenez. L'auteur s'étonne que ces controverses concernent pour la plupart les arts traditionnels ou beaux-arts, la peinture en premier lieu, la sculpture et l'architecture dans une moindre mesure, et la musique plus rarement. Que la réflexion esthétique de l'époque ne fasse que très peu référence à ce qu'il appelle l' « art technologique », présenté comme les formes les plus actuelles de la création, « ouvertes sur un avenir évidemment inconnaissable et largement expérimental » constitue selon lui un véritable « paradoxe », « voire un contresens »[300]. Il rappelle les importantes contributions d'Ilya Prigogine et d'Isabelle Stengers – appelant à une « Nouvelle Alliance » fondée sur la prise de conscience des interactions entre science et culture ouvrant la voie à des expérimentations multiples fondées sur un renouvellement des modèles et la disparition des cloisonnements entre les disciplines – et de Jean-François Lyotard qui transpose dans le domaine de l'esthétique sa conception de la postmodernité. Pour ce dernier, l'art postmoderne s'approprie librement les acquis de la science et de la technique moderne, rejette le bon goût et « la consolation des bonnes formes » et relève de l'imprésentable, et non du déjà présenté (la nostalgie du passé) ou du présentable (le consensus historiciste et éclectique). L'artiste postmoderne, quant à lui est un « inventeur » qui « tente des coups imprévisibles, « hors limites », «

299 Marc JIMENEZ, « Le défi esthétique de l'art technologique », *Le Portique*, 3, 1999, URL : http://leportique.revues.org/293, consulté le 24 avril 2016.

300 *Ibid.*

hors site », en permanence transgressifs à l'égard du système dominant[301].

Marc Jimenez évoque la possibilité de considérer qu'une partie de l'art technologique contemporain relève de cette « déroute délibérée »[302]. Il propose d'appeler « esthétique de la mutation » les discussions relatives à la validité et l'existence ou non de critères d'évaluation de l'art actuel qui prendrait en compte la fin des grandes esthétiques classiques, refuse le discours consensuel et interrogerait les enjeux culturels et artistiques des transformations survenues dans les champs de la recherche et de la création. Mais puisque la validité et la fiabilité des critères esthétiques reposent sur des méta-critères politiques et économiques (nous ajouterons « affectifs »), il se demande s'il ne serait pas plus pertinent de supprimer le terme de « critère » du vocabulaire esthétique.

Les spécificités de l'art actuel trouveraient selon nous un échos particulier dans le concept d'informe tel que défini par Georges Bataille.

> « Informe : Un dictionnaire commencerait à partir du moment où il ne donnerait plus le sens mais les besognes des mots. Ainsi informe n'est pas seulement un adjectif ayant tel sens mais un terme servant à déclasser, exigeant généralement que chaque chose ait sa forme. Ce qu'il désigne n'a ses droits dans aucun sens et se fait écraser partout comme une araignée ou un ver de terre. Il faudrait en effet, pour que les hommes académiques soient contents, que l'univers prenne forme. La philosophie entière n'a pas d'autre but : il s'agit de donner un redingote à ce qui est, une redingote mathématique. Par contre affirmer que l'univers ne ressemble à rien et n'est qu'informe revient à dire que l'univers est quelque chose comme une araignée ou un crachat. »[303]

Fidèle à son « non projet » philosophique, Georges Bataille rejette la proposition de faire de l'informe une décision ontologique[304]. Il a au contraire une valeur performative : c'est un processus psychologique et une attitude esthétique consistant à rejeter les formes académiques définies comme les « pouvoirs établis en matière de forme »[305]. Si, comme le dit Anne Cauquelin, l'art non académique échappe au site de l'esthétique, il ne nous reste plus qu'à proposer une *a-esthétique de l'informe*. Pas plus que l'informe ne signifie une absence de forme, l'a-esthétique telle que nous la concevons ne signifie pas l'abandon d'une pensée propre au domaine du sensible artistique. Moins

301 *Ibid.*
302 *Ibid.*
303 Georges BATAILLE, « Dictionnaire : Informe», *Documents,* Vol. 1, No. 7, décembre 1929, p. 381
304 Jean-François LOUETTE, « Informitas de l'univers et figures humaines. Bataille entre Queneau et Leiris », *Littérature*, 2008/4 n° 152, p. 125
305 *Ibid.*

spéculative qu'opératoire, elle est un jeu critique de questionnement des normes en matière d'art contemporain à composante numérique. Considérant que le musée est le lieu de l'esthétique, le non-musée serait celui de l'a-esthétique. « Science ou philosophie, l'esthétique ne peut tenir un discours qui lui soit propre et qui soit cohérent que si elle se donne un objet déterminé. Un objet, cela signifie ici à la fois une intention et un domaine. »[306]. Au contraire, Némo refuse de se donner un objet unique. Par ailleurs, l'objet de l'esthétique est historiquement le beau et la forme idéale qui sont le contraire de l'informe.

Reste à se demander quel serait le sens d'un discours visant à soutenir une a-esthétique de l'informe et quels en seraient les effets sur le public. Et, à considérer les œuvres d'art elles-mêmes comme des dispositifs, quelle lecture en faire dans un contexte donné. Nous mettrons cette réflexion à l'épreuve dans l'analyse du festival – Biennale internationale des arts numériques Némo. Les dispositifs de monstration de la manifestation – ou dispositifs expographiques[307] – et les œuvres et projets montrés au cours de la manifestation de 1998 à 2016 sont hétérogènes et seule une partie nous semble pouvoir participer à ce programme de subversion de la forme ; prétendre le contraire serait un contre-sens aux vues de la signification d'un terme « servant à déclasser ». Ce n'est que confronté à son contraire, la forme, que l'informe peut exister et provoquer la déstabilisation attendue. Il crée de l'aspérité dans un ensemble hétérogène.

Soutenant la fascination de notre société pour « certains objets apparemment hors normes », le musée est considéré comme un dispositif de monstration spécifique, visant à « magnifier la grandeur de l'humanité, à travers les témoins de son environnement »[308]. A la suite de l'Église et de

306Mikel DUFRENNE, « Esthétique et philosophie », *Encyclopedia Universalis*, URL : http://www.universalis.fr/encyclopedie/esthetique-esthetique-et-philosophie/, consulté le 20/08/16

307Le terme d'expographie, ainsi que celui de d'expologie qui en découle, a été défini dans le *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*. Avant d'être désignée comme une discipline autonome, ce domaine d'étude était confondu avec la muséographie – ou muséologie appliquée – recouvrant l'ensemble des techniques relatives au bon fonctionnement des musées (conservation, sécurisation et présentation des collections). Ce néologisme, proposé par André Desvallées en 1993, désigne « la mise en exposition et ce qui ne concerne que la mise en espace et ce qui tourne autour, dans les expositions (à l'exclusion des autres activités muséographiques, comme la conservation, la sécurité, etc.), que ces dernières se situent dans un musée ou dans un lieu non muséal. L'expographie vise à la recherche d'un langage et d'une expression fidèle pour traduire le programme scientifique d'une exposition. En cela, elle se distingue à la fois de la décoration, qui utilise les expôts en fonction de simples critères esthétiques, et de la scénographie dans son sens strict, qui, sauf certaines applications particulières, se sert des expôts liés au programme scientifique comme instruments d'un spectacle, sans qu'ils soient nécessairement les sujets centraux de ce spectacle. » L'expologie, quant à elle, se définit comme « l'étude de l'exposition – non pas sa pratique (l'expographie), mais sa théorie. Même si elle peut être partie de la muséologie, elle s'en distingue dans la mesure où les expositions peuvent se produire en d'autres lieux que les musées. » André DESVALLÉES et François MAIRESSE (dir.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Paris, Armand Colin, 2011, p. 599. cité par François MAIRESSE et Cecilia HURLEY, « Eléments d'expologie : matériaux pour une théorie du dispositif muséal », *Media Tropes eJournal*, Vol. III, No. 2, 2012, p. 3

308François MAIRESSE et Cecilia HURLEY, *op.cit.*, p. 1

ses reliques, le musée a le pouvoir de mettre en valeur les objets afin de les rendre « efficaces » (au sens de chercher à créer un effet) ou d'en favoriser l'accessibilité intellectuelle, émotionnelle et cognitive. Il s'agit du principal moyen du discours muséal : « Car s'il s'agit de communiquer une signification, ce processus de transmission est plus global et ne s'adresse pas seulement à l'entendement, par ailleurs souvent mieux sollicité par la discussion ou la lecture d'un livre. »[309]. Dans la définition du dispositif que donne Anne-Marie Duguet, la notion de *display* est tout aussi primordiale : « Tout dispositif vise à produire des effets spécifiques. Cet « agencement des pièces d'un mécanisme » est d'emblée un système générateur qui structure l'expérience sensible à chaque fois, de façon originale ». De cette manière, le dispositif est « nécessairement de l'ordre de la scénographie »[310].

Dans les festivals d'art numérique et à Némo en particulier, il est en très souvent question d'une expérience exceptionnelle, intense, marquant une rupture avec le quotidien. Cette dernière peut-être uniquement provoquée par la vue ou par la convergence de plusieurs sens dont l'ouïe et le toucher. Depuis l'introduction du « cinéma interactif » à Némo en 2003, le festival développe l'appréhension physique de l'œuvre exposée. L'orientation vers les arts dits numériques, où l'interaction est toujours présente dans la relation du spectateur à l'œuvre, renforce cette orientation[311]. Comme dans la majorité des événements mêlant arts et « nouvelles » technologies, les dernières éditions de Némo proposent des performances et des installations participatives et immersives où le corps est sollicité autant que l'esprit.

Nous l'avons vu, la personnalité du directeur artistique de Némo influence considérablement le propos de la manifestation. Jean Davallon parle de « muséologie de point de vue » pour désigner la liberté grandissante du discours au sein de l'exposition dans les années 1980. Le propos prenant « une liberté grandissante avec les structures scientifiques établies », se diversifie (offrant plusieurs points de vue), se personnalise et se subjectivise, donnant lieu à autant d'expositions essais »[312]. C'est dans ce contexte que se développe le statut de commissaire d'exposition adopté par Gilles Alvarez.

Par ailleurs, Nicolas Bourriaud estime que l'œuvre d'art « peut fonctionner comme un dispositif relationnel comportant un certain degré d'aléatoire, une machine à provoquer et gérer des

309*Ibid.*, p.2
310Anne-Marie DUGUET, « Dispositifs », *Communications*, 48, 1988, p. 226
311 Christiane PAUL, *op.cit.*, p. 68
312François MAIRESSE et Cecilia HURLEY, *op.cit.*, p. 21

rencontres individuelles ou collectives »[313]. Son « esthétique relationnelle » évacue toutefois la notion d'hétérogénéité propre au dispositif tel qu'il avait été théorisé par Michel Foucault puis Gilles Deleuze[314]. Avec Charlotte Panaccio-Letendre, nous proposerons de concilier les deux approches et de considérer l'œuvre d'art comme un dispositif d'organisation et de mise en relation des hétérogènes.

Bruno Teocoli travaille au sein du groupe de réflexion en arts visuels Ikonotekst Artistes réunis à la définition de termes pouvant expliquer l'esthétique et le système des arts de l'époque postmoderne. Leurs catégories sémantiques, regroupées sous le terme de « regress concepts » veulent montrer que la postmodernité favorise une régression intellectuelle :

> « Une nouvelle terminologie accompagne l'art contemporain. Des mots comme nomade, fragment, rhizome, immanence, transgression, hybridation... sont employés régulièrement par les artistes, ainsi que par les critiques d'art, les commissaires d'expositions, les conservateurs des musées, etc. Ces termes, à première vue indépendants et éparpillés, renvoient à des concepts qui, vus dans leur ensemble, forment une conception théorique cohérente et conséquente […] qui trouve ses fondements dans la philosophie postmoderne française […]. »[315].

Cette conception, imposée dans l'économie et la politique à partir des années 1980, est nommée doctrine néolibérale. « Cette doctrine appartient à un dispositif de domination qui a la particularité de se présenter comme une théorie de la libération. Cette théorie dénonce tout ce qui opprime et empêche la liberté d'action et d'expression. Il s'agit d'un rejet explicite et continu de toute forme institutionnelle (État-nation, syndicats, partis politiques....) et de toute pensée catégorielle (dans les sciences, l'économie, la sexualité, l'art...). Toutefois, la dénonciation de l'oppression et les réclamations libertaires-libérales prennent la forme d'un discours régressif, qui incite les individus à des dérives pulsionnelles et qui entretient une attitude d'insouciance et d'incompréhension sociale. ». Une vision d'ensemble de ces concepts dévoilerait que « leur regroupement est fondé sur des principes anti-théoriques et des prescriptions anti-sociales »[316]. Il est intéressant de constater que les concepts ici définis recoupent ceux de notre étude du festival – BIAN Némo. Sans nécessairement partager le jugement de l'Ikonotekst Groupe sur le caractère régressif et anti-social de tels concepts, nous avons trouvé intéressant de les utiliser ponctuellement

313 Nicolas BOURRIAUD, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du réel, p. 30
314 Charlotte PANACCIO-LETENDRE, *L'œuvre d'art comme dispositif : hétérogénéité et réévaluation de la notion de public*, mémoire de maîtrise, Université du Québec à Montréal, 2011, p. 15
315IKONOTEKST GROUPE, *Postmodern images system*, exposition à la galerie Escougnon-Cetraro, 9-23/01/16, Paris
316*Ibid.*

dans notre analyse des œuvres d'art de la manifestation comme dispositifs esthétiques (ou a-esthétiques) déterminés par des conditions politiques, économiques et sociales particulières.

Reprenant la formule de Marschall McLuhan « le médium est le message », les deux niveaux de dispositifs de la manifestation décrits plus haut seront traités de manière à mettre en avant les relations qui unissent l'objet et son environnement dans le *display*. Nous verrons que, contrairement à la majorité des manifestations proposées par les institutions de la culture officielle, les dispositifs de présentation et les œuvres programmées à Némo délivrent moins de grands repères qu'ils ne favorisent l'égarement, jouent moins sur l'harmonie de ses composant que sur leur hétérogénéité et proposent non une vision optimiste du monde mais visent à lever le voile sur les dangers que l'entropie fait courir à la société.

B.I. Égarement

B.I.1. Désorientation

B.I.1.1. La nuit artificielle : fiction ou réalité ?

Plongé dans une nuit artificielle, la salle de cinéma puis la « boîte noire » d'exposition ou la salle de performances et de concert, le spectateur de Némo perd ses repères temporels. Comme dans le travail du rêve, la limite entre fiction et réalité est brouillée. Le personnage principal de *Nemo in Slumberland* créé par Winsor McCay est un enfant qui rêve des mondes fantastiques et « se réveille en sueur, étonné de sa nuit passé à faire du cinéma. »[317]. Ceci trouve un écho avec la théorie d'inspiration psychanalytique du dispositif. Retenant de la théorie freudienne le terme de dispositif pour rendre compte de l'organisation mentale de la subjectivité, elle étudie l'état du spectateur au cours de la projection d'un film et décrit le cinéma comme un appareil psychique de l'ordre du rêve : « La projection cinématographique rappellerait le rêve, elle serait comme une sorte de rêve, presqu'un rêve, similitude que le rêveur exprime souvent quand, sur le point de raconter son rêve, il éprouve le besoin de dire : « C'était comme au cinéma... ». Jean-Louis Baudry rappelle la fonction du rêve, un « projecteur du sommeil et accomplissement du désir »[318]. Il propose de considérer le dispositif d'ensemble contenant le sujet et non seulement le contenu du film : « Le dispositif

317Thierry PARIENTE et Gilles ALVAREZ, *Némo*, No. 0, p. 3

318« Le dispositif : approches métaphysiques de l'impression de réalité », *in Communications*, 23, 1975, Psychanalyse et cinéma, p. 64. URL : http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1975_num_23_1_1348 [consulté le 26/03/2016]

cinématographique reproduit le dispositif de l'appareil psychique durant le sommeil : coupure du monde extérieur, inhibition de la motricité; dans le sommeil, ces conditions entraînant un surinvestissement des représentations qui pourront de la sorte envahir sous forme d'excitations sensorielles le système perceptif; au cinéma, les images perçues (sans doute renforcées par les données de l'appareil psychique) vont se trouver surinvesties et donc obtenir un statut qui sera celui-même des images sensorielles du rêve. »[319] Toutefois, à la différence du rêveur, le spectateur de cinéma (ou ciné-sujet) est plongé dans un état artificiel, de sorte qu'il y a « entre le cinéma et ces états le même écart qu'entre une chose réel et son simulacre. »[320] De cette manière, le cinéma installe une torpeur propice à la rêverie et à la libération de l'inconscient.

Considérant aussi le cinéma expérimental comme dispositif psychique, Nicole Brenez affirme qu'il se confronte à ce que la société refoule habituellement : « Faire l'image de ce qu'on ne veut pas voir, donner une image à ce qui n'en n'a pas, plus profondément encore qu'à la transgression ou à la subversion, le cinéma expérimental se confronte à l'inadmissible, que celui-ci soit politique, existentiel, idéologique ou sexuel […]. »[321] En matérialisant des fantasmes du cinéaste ou du spectateur et en laissant advenir d'autres possibles, il lève des résistances, comprises comme « toutes les forces d'opposition du sujet aux efforts faits pour mettre à jour les complexes ou sentiments refoulés »[322]. De même, Umberto Eco rapprochait l'activité du rêve et celle de l'ordinateur. « A mon avis, il existe une activité onirique de l'ordinateur, si l'on entend par activité onirique humaine la réélaboration de fragments d'expériences antérieure, suivant des séquences illogiques. »[323]. L'ordinateur est considéré comme un objet anthropomorphique parce que la programmation repose sur des hypothèses de notre propre mode de pensée. Comme le cinéma, il révèle une partie de notre configuration psychique. C'est ainsi que Richard Conte se demande si « en terme de représentation, l'ordre numérique ne véhicule pas « le retour du refoulé »[324].

Par ailleurs, une parenté entre la salle de cinéma et la *Black box* ou « boîte noire » qui, dans un espace d'exposition désigne le dispositif de présentation des films, installations comprenant de la vidéo ou autres mécanismes lumineux comme des écrans. Le désir de présenter ce type d'artefacts s'accompagne pour Némo d'un changement de lieu. Après avoir organisé ses premières expositions

319*Ibid.*, p. 71
320*Ibid.* p. 72
321Nicole BRENEZ, *op.cit.*, p. 17
322Trésor de la Langue française
323Umberto ECO, « Entretien avec Umberto ECO », « Freud et l'ordinateur », (traduction Anna Orofiamma), *Art Press 2*, *op.cit*., p. 52
324Richard CONTE, « Le numérique en trompe-l'œil », *Art Press 2*, *op.cit*., p. 182

au Forum des Images, au Cube, à la Bellevilloise, à l'Espace Pierre Cardin, etc., la manifestation s'installe au Centquatre. Les studios du rez-de-chaussée de l'établissement forment autant d'écrins pour les installations audiovisuelles qui y sont présentées en 2013 et 2015. Un spectateur de la première, *Trouble Makers*, témoigne « C'est un jeu formidable entre lumière et matière. L'expo est montée sur six ateliers. […] Les pièces sont noires, les jeux de lumière sont nos seuls repères. »[325] Ces espaces sont réinvestis pour la première Biennale. Lors d'une visite en décembre, nous avons pu constater qu'en entrant dans le studio dédié à *Timée* [326]de Guillaume Marmin, le visiteur était plongé dans le noir et ne pouvait ni deviner les limites de la salle ni éviter de bousculer les autres spectateurs. Si le visiteur n'est pas immobilisé, la pénombre qui l'enveloppe l'oblige à se déplacer prudemment. La grande majorité les performances se déroule dans une grande obscurité[327]. La majorité des œuvres utilisant les technologies d'information et de communication requièrent cette situation de monstration afin de libérer tout leur potentiel. Dans l'espace continu des « Écuries » au sous-sol le visiteur se déplaçait dans un *Appartement fou*, inspiré de *La Théière* de Théophile Gautier et de l'univers de science-fiction de Philip K. Dick, comme dans un décor de film fantastique qui n'était pas sans rappeler une maison hantée. Si la nuit serait le temps de la fiction quand le jour serait celui de la réalité, une telle scénarisation instaure un entre-deux propice à l'imagination. Les commissaires créent ainsi « un monde chimérique pour lever le voile sur la réalité sordide de ce monde-ci »[328]. Le contraste permet de révéler ce que l'habitude ou l'indifférence ignore au quotidien. D'autres expositions de festivals comme *Automata* à la Biennale internationale des arts numériques Elektra à l'Arsenal (Montréal) en 2016 adoptait au contraire le lumineux « White Cube » propre à l'art contemporain.

Les films et vidéos présentés à Némo avant 2010 ont régulièrement pour cadre la nuit. Une étude des titres de notre corpus fait apparaître une place importante occupé par le champ lexical de la nuit, du sommeil et du rêve. Parmi de nombreux exemples, citons *Une nuit sur le mont chauve* de Claire Parker et Alexandre Alexeiff (2004), *Coup de Lune* d'Emmanuel Hamon (1998), *While you sleep* de Georg Chau (2003), *Le rêve de Vincent Ravalec* de Camille Henrot (2007). Les récits se déroulent souvent en partie dans un cadre nocturne, de pénombre ou d'obscurité, même si le titre ne le laisse pas suggérer. Le premier film qui inaugure les DVD Expérience[s] de Némo en 2005, *Obras* de Hendrick Dosollier, s'ouvre et se termine sur un plan rapproché d'immeubles dont on voit l'intérieur des appartements éclairés dans la nuit, le clip de H5 *The Child* sur une musique d'Alex

325URL : http://snapshotasso.blogspot.ca/2013/12/chronique-dexpo-paris-trouble-makers-au.html, consulté le 02/07/16
326URL : https://vimeo.com/102159550, Fig. 2
327URL : https://www.flickr.com/photos/133352138@N02/albums
328Thierry PARIENTE et Gilles ALVAREZ, Éditorial, *Némo*, No. 0, 1996, p.3

Gopher raconte l'histoire d'un couple qui prend un taxi pour aller à l'hôpital, *MRDRCHAIN*[329] de Ondrej Svadlena débute par un plan sur un personnage errant dans la nuit... Cette tendance, surtout présente dans les premières éditions diminue progressivement au moment où les vidéos se sont moins narratives et plus « décoratives » ou contemplatives.

Enfin, le visiteur de Némo est aussi un noctambule. Le loisir cinématographique se pratique fréquemment la nuit tombée. Némo commence presque toujours sa saison par une soirée d'ouverture. Les premières éditions au Forum des images se terminaient à minuit et les performances et concerts de musiques exploratoires sont programmées en soirée. Un programme spécial intitulé TrashNights@Nemo fut organisé en 2004, soulignant le caractère subversif lié à cette temporalité. La manifestation est d'ailleurs jumelée avec des événements nocturnes comme Némo@Dns (digital Night Singapore, Singapour**)** en 2010 et la Nuit Nuit blanche Paris, 2015.

Le sommeil et la nuit ont un statut particulier pour Georges Bataille puisqu'ils sont des leitmotivs de *L'expérience intérieure*. Les références au sommeil accompagnent le sentiment d'impuissance qui survient quand il décrit ses efforts pour atteindre cette « expérience mystique » qu'est l'extrême du possible[330]. « Je ne puis, je suppose, toucher à l'extrême que dans la répétition, en ceci que jamais ne ne serai sûr. Et même à supposer l'extrême atteint, ce ne serait pas l'extrême encore, si je m'endormais. »[331] L'endormissement est un symptôme de la passivité alors qu'au contraire « pour aller au bout de l'homme, il est nécessaire en un certain point, de ne plus subir mais de forcer le sort »[332]. La majorité des hommes évite l'extrême (il parle ici de l'horreur de la guerre) « Ses yeux bien qu'avides de lumière, évitent obstinément le soleil, et la douceur de son regard, à l'avance, trahit les ténèbres vites venues, du sommeil. Si j'envisage la masse humaine, dans sa consistance opaque, elle est déjà comme endormie, fuyante et retirée dans la stupeur. »[333].

La nuit, quant à elle, est le lieu de surgissement de l'extase où s'accomplit l'expérience intérieure :

> « Dans la rue même, à la faveur de l'obscurité, mon cœur ruisselant de sang s'embrasa, je connus un ravissement soudain. Le ciel entre les murs d'un gris spectral, la pénombre, l'incertitude humide de l'espace à l'heure précise qu'il était : la divinité eut alors une présence

329URL : https://vimeo.com/80706397
330 Georges BATAILLE, *L'expérience intérieure*, Gallimard, (1943) 2015, p. 53 et p. 56
331 *Ibid.*, p. 56
332*Ibid.* p. 53
333*Ibid.* p. 58

insensée, sourde, illuminant jusqu'à l'ivresse. […] J'écris divinité ne voulant rien savoir, ne sachant rien. »[334]. Et, plus loin : « Le mouvement intérieur à l'extase du non-savoir est l'extase devant un objet (que celui-ci soit le point pur – comme le veut le renoncement aux croyances dogmatiques, ou quelque image bouleversante). Si cette extase devant l'objet est d'abord donnée (comme un possible) et si je supprime, après coup, l'objet […] si pour cette raison j'entre dans l'angoisse – dans l'horreur, dans la nuit du non savoir – l'extase est proche et, quand elle survient, m'abîme plus loin que rien d'imaginable. Si javais ignoré l'extase devant l'objet, je n'aurais pas atteint l'extase dans la nuit. […] Dans la nuit, le non-savoir, sera chaque fois le chemin de l'extase où je me perdrai. »[335]

Dans la quatrième partie de l'ouvrage qui constitue un « Post-scriptum au supplice », Georges Bataille cite un passage de *Thomas l'obscur* de son ami Maurice Blanchot. Dans ce roman, l'auteur – dont Georges Bataille partage la pensée[336] – aborde également l'expérience mystique au travers de la nuit :

« La nuit lui parut bientôt plus sombre, plus terrible que n'importe quelle autre nuit, comme si elle était réellement sortie d'une blessure de la pensée qui ne pensait plus, de la pensée prise ironiquement comme objet par autre chose que la pensée. C'était la nuit même. Des images qui faisaient son obscurité l'inondaient, et le corps transformé en un esprit démoniaque cherchait à se les représenter. Il ne voyait rien et, loin d'être accablé, il faisait de son absence de visions le point culminant de son regard. »

L'obscurité est ainsi le lieu du jaillissement de la lumière, et les images intérieures – visions ou hallucinations – ne peuvent qu'apparaître que quand celles du monde extérieure ont été évacuées. Pour Georges Bataille, la nuit est donc associée à l'œil aveugle qui symbolise le *non-savoir*, c'est-à-dire la chute du sens qui advient quand, dans l'extase, sont dépassées les limites de la connaissance[337]. Dans cette expérience intérieure qui nécessite un « effet venant du dehors[338], le moi (ego) s'oublie dans le Néant. « Car vraiment s'il y a quelque chose que je crois, c'est qu'absolument il faut chaque jour s'oublier. C'est-à-dire, comme il nous plaît, ou s'endormir, ou s'illusionner ou rêver ou rire. [...] Mais encore on n'oublie pas tout seul et j'ai besoin que vous me racontiez des

334*Ibid.*p. 72-73
335*Ibid.* p. 144
336Georges BATAILLE, *Choix de lettres 1917-1962*, Gallimard, 1997, « *Je pense* fondamentalement *ce que pense Blanchot.* [...] *ses lettres ont beaucoup compté pour moi.* », p. 283 et 576
337Georges BATAILLE, *L'expérience intérieure,* Gallimard, (1943 et 1954 pour le texte corrigé), 2015, p. 53
338« Le sujet – lassitude de soi-même, nécessité d'aller à l'extrême – cherche l'extase, il est vrai ; jamais il n'a la *volonté* de son extase. Il existe un irréductible désaccord du sujet cherchant l'extase et la pressent : non comme une direction volontaire venant de lui-même, comme la sensation d'un effet venant du dehors. Je puis aller au-devant d'elle, d'instinct, chassé par le dégoût de l'enlisement que je suis : l'extase naît alors d'un déséquilibre. Je l'atteins mieux par des moyens extérieurs du fait qu'il ne peut exister en moi-même de dispositions nécessaires. », Georges BATAILLE, *L'expérience intérieure,* Gallimard, (1943) 2015, p. 75

histoires. »[339], écrit Georges Bataille. L'expérience extatique et la réception du récit procèdent d'une même ouverture à l'*autre* comme altérité fondamentale. Les deux événements sont accueillis par le sujet « brisé », agi par un tiers.

B.I.1.2. La déambulation

Dans le rêve notre esprit « voyage » alors que notre corps est immobile. L'enfant de la bande-dessinée de McCay parcourt un univers onirique, à pied ou en courant mais aussi grâce à des moyens de transport divers comme les échasses, le cheval... Il est possible de voir dans cette accélération du déplacement une symptôme de la modernité, notamment caractérisée par le développement du chemin de fer. Les artistes de la modernité en ont fait un sujet majeur de leur œuvre. Manet, par exemple, a peint de nombreuses locomotives et autant de gares. Au XX^{e} siècle, l'automobile devient l'emblème de la démocratisation et de l'individualisation du voyage. Les Futuristes, célébrant la modernité, ont chanté la beauté de la vitesse :

> « Nous déclarons que la splendeur du monde s'est enrichie d'une beauté nouvelle : la beauté de la vitesse. Une automobile de course avec son coffre orné de gros tuyaux tels des serpents à l'haleine explosive... une automobile rugissante, qui a l'air de courir sur de la mitraille, est plus belle que la *Victoire de Samothrace*. » [340]

Comme les futuristes, les pionniers de la musique concrète[341] comme Pierre Scheaffer, Iannis Xenakis et Karlheinz Stockhausen[342] ont enregistré les bruits mécaniques de la ville, notamment les vrombissements des voitures et des trains. Ce mouvement influença fortement une partie de la musique dite électronique, également fondée sur la répétition de sonorités enregistrées ou évoquant la machine. Une partie des bandes-sons des vidéos et les clips programmées à Némo relèvent de cette esthétique sonore, *Hitchcock*[343] de Reuben Shuterland (dont le clip met en scène une chorégraphie automobile) ou *Optofonica*[344] de Tez (2010) par exemple. Le tournant vers les performances audiovisuelles et les concerts de musiques exploratoires confirme cette tendance, comme avec Rone et Studio Funf[345] en 2012 dont le live *Module* est décrit par les deux artistes

339Georges BATAILLE, *Choix de lettres 1917-1962*, Gallimard, 1997, p. 37
340Filipo MARINETTI, *Le Manifeste du futurisme*, 1909
341Pierre SCHAEFFER définit ainsi la musique concrète en 1948 : « « collage et un assemblage sur bande magnétique de sons pré-enregistrés à partir de matériaux sonores variés et concrets ». Antoine GARRIGUES, « CONCRÈTE MUSIQUE », *Encyclopædia Universalis*, consulté le 10 juillet 2016. URL : http://www.universalis.fr/encyclopedie/musique-concrete/
342Les deux derniers ont été programmés à la BIAN 2015
343URL : https://vimeopro.com/prodigiousfilms/reuben-sutherland/video/152280067
344URL : https://www.youtube.com/watch?v=5hkhOK6BFw8
345URL : http://www.dailymotion.com/video/xvuosz_rone-studio-funf-module-29-11-2012_music

comme un *roadtrip*. L'installation *Signal To Noise* de LAb[au] présentée au Centquatre lors de l'exposition *Prosopopées* évoque un panneau mécanique d'affichage de gare. Les volets tournent continuellement sans délivrer d'information, jouant sur la force visuelle et sonore de l'ensemble des caractères rouges et blancs, évoquant dans un orchestre de cliquettements les data du web. Cette œuvre nous évoque le décalage de temporalité entre la technique moderne et l'infobésité du web.

L'automobile est aussi un leitmotiv visuel des films programmés au festival Némo. Elle incarne les flux de la ville dans *90°*, se transforme en machine de mort dans les accidents de la route dans *Apnée* (DVD Expérience[s] 03 – 2007) mais illustre surtout le rapport de force entre la loi et le crime quand elle devient le principal protagoniste de la course poursuite. *Logorama*[346] (2006 et DVD 6 – 2009), film d'animation produit par Autour de minuit, pour lequel Nicolas Schmerkin remporta l'oscar du meilleur court-métrage d'animation en 2010 et le césar du meilleur court-métrage une année plus tard, met en scène une course poursuite en voiture dans la pure tradition des films d'action et *thriller* policiers. Pendant quasiment tout le film la police pourchasse un braqueur de banque en fuite dans un Los Angeles reconstitué à partir de logos commerciaux. Plus rarement les personnages enfourchent une moto – moyen de transport individuel moderne par excellence – pour sillonner la ville comme dans *True Color* de Bertrand Bey et Pierre Ducos (2005). Dans *Obras* d'Hendrick Dusollier (DVD Expérience[s] 01 – 2005) par exemple, cette impression de mouvement dans l'espace est rendue par des travellings[347].

La voiture est aussi présente pour des films retraçant des *roadtrips – Home Road Movie* de Robert Bradbrook, *Roadmovie* de Henry Sachs et *Roachtrip* de Eric « Roach » Denis programmés en 2003 ou *Radio On* de Christophe Petit en 2009– qui ne sont pas sans rappeler ceux des Merry Pranksters (« joyeux lurons » ou « joyeux farceurs » en anglais) dans les années soixante aux États-Unis. Les membres de ce groupe formé autour de Ken Keysey, écrivain et testeur de drogues (LSD, psilocybin, mescaline et amphétamine IT-290) pour le programme de recherche gouvernemental du Menlo Park Veterans Hospital, étaient engagés dans une lutte pacifique contre les lois et les conventions sociales. Comme les Beatniks puis les Hippies, les Pranksters « souhaitaient prouver à l'Amérique de la guerre froide qu'il existait une alternative, un mode de vie indubitablement plus audacieux, plus harmonieux et plus amusant. […] Toute leur virée au travers des États-Unis fut filmée par une caméra. Le monde entier était leur scène, ils vivaient ici et maintenant, dans le réel,

346URL : https://www.youtube.com/watch?v=cgrHFEVJY4w

347 Trésor de la langue française : « Déplacement de la caméra placée sur un chariot roulant sur des rails et qui est pratiqué pour traduire le mouvement ou réaliser des effets spéciaux ; Effet de mouvement obtenu par variation de la distance focale de la caméra. »

dans l'espace matériel de la vie quotidienne, et dans le même temps, ils vivaient dans un film, dans l'espace médiatique. Ils étaient à la fois eux-mêmes et les personnages d'une séquence – un modèle de compréhension de soi sous l'effet du LSD. Ils étaient partiellement conscients de chercher à entrer dans l'Histoire, et c'est bien ce qu'ils faisaient. Mais ils exploraient également une autre forme de relation aux technologies de communication et de transport. »[348]. Ces dernières étaient alors déployées pour « générer une nouvelle conscience et créer une nouvelle forme d'organisation sociale. » L'univers des Prankster est intégré dans la contre-culture où une partie des arts néomédiatiques trouvent leur racines. Gilles Alvarez, parti faire le tour des États-Unis pendant un an après avoir obtenu son diplôme de sciences politiques, parle volontiers de son petit côté Beatnik. Son goût pour la découverte le pousse d'ailleurs à voyager régulièrement pour assister à des festivals français et étrangers.

La métaphore de la navigation qui irrigue tout le champ numérique trouve son origine dans une étymologie commune. Le mot cybernétique – science qui donna naissance à l'électronique, l'informatique ou encore la robotique – désignant chez Platon le pilotage d'un navire a la même racine (*kubernêtikê*) que « gouverner », « gouvernail », « gouvernement » et « gouverneur ». Le cyberespace (formé à partir du mot cybernétique et espace) est l'espace où circulent les informations numériques, devint ainsi un des synonymes d'internet puis du world wide web. La multiplication des fenêtres de l'interface de l'ordinateur modifie notre perception des informations et, en conséquence, nos usages de la lecture. Au contraire du livre qui suppose une lecture linéaire, les divers écrans induisent un mouvement des yeux et une attention fragmentée. « On passe d'une lecture respectant la linéarité imposée du développement, mais qui offre des possibilités d'interruptions (avance rapide, arrêt) et de transformation (ralenti, prélèvement, boucle) à une généralisation du zapping. En un clic, nous regardons du coin de l'œil plusieurs événements et objets. […] Nous sommes simultanément présents par le contrôle que nous opérons sur les écrans, mais absents à travers cette attention distraite qui rappelle aussi bien celle du flâneur de Baudelaire que celle du passant de Benjamin. De la déambulation à la navigation, il n'est question que de degrés. »[349].

La métaphore du voyage revient systématiquement dans les programmes du festival pour décrire les performances audiovisuelles. Il en est ainsi de celle de Ryoichi Kurokawa – artiste

348 Fred TURNER, *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre culture à la cyberculture : Stewart Brand, un homme d'influence*, Caen, C&F Editions, 2012, p. 119
349Yann BEAUVAIS, *op.cit.*, p. 15

japonais présenté comme l'archétype de l'artiste audiovisuel – en 2008[350], *OP7* de Otolab[351], *Oedipe Project* de Nieto[352], *A Stereoscopic show* des Antivj et Principles of Geometry[353] et de sa version 2.0[354]... *Probe* de Boris Debackere est présenté comme un « voyage audiovisuel à travers le temps et l'espace » et un « voyage sonore interactif »[355] et *Infinity III* de Heewon Lee comme « une invitation à un voyage mental perturbant proposé par le biais d'images virtuelles »[356]. Pour *Limousine* de Bertrand Planes et Benoît Simon, « les spectateurs voyageurs en partance pour des routes inconnues » sont priés d'embarquer immédiatement ! » pour une « virée immobile, […] une échappée insolite […] les mains sur les accoudoirs, […] une course en territoire musical inexploré »[357]. Les installations troublent également notre perception de l'espace. *Zee* de Kurt Hentschläger, présentée dans le cadre de *Trouble Makers. Sensation versus Digital* au Centquatre (2013), était de celles-là : « Le visiteur pénètre dans un espace confiné empli d'un épais brouillard artificiel bombardé de lumières stroboscopiques, *dream machine* éveillée où le cerveau dérouté génère son propre paysage mental. On avance à tâtons dans le dispositif à l'aide d'une corde, histoire de se retenir à quelque chose quand tout repère spatial se brouille, enveloppé par cette architecture de lumière pulsante. »[358].

La seule déambulation mentale de la relation avec l'œuvre d'art, au cinéma et sur le web est augmentée par une déambulation dans l'espace réel. Si le Net Art fait une brève apparition en 2005, le festival se concentre surtout sur les expositions d'installations intégrant les technologies numériques. Or, dans l'exposition, « la scénarisation, l'architecture et la théâtralisation de l'espace visent à y faire vivre une expérience intégrant le visiteur au sujet mis en récit. Il s'agit de « matérialiser un espace imaginaire à l'intérieur [duquel] il est proposé au visiteur de naviguer », écrit Jean Davallon[359]. Le discours muséal prenant la forme de dispositifs de monstration, le visiteur d'une exposition est invité à « développer une compréhension intuitive et rapide de son environnement, c'est-à-dire naviguer »[360]. La succession des objets présentés et des sections les

350 PN, No.10, 2008, p. 18
351 PN, No.10, 2008, p. 25
352 PN, No.11, 2009, p. 58
353 PN, No.11, 2009, p. 29
354 PN, No.12, 2010, p. 17
355 PN, No.11, 2009, p. 44
356 PN, No.15, 2013, p. 21
357 PN, No. 15, 2013, p. 37
358 Marie LECHNER, « Némo, écrans de fumée », *Libération*, 14 novembre 2013
359Jean DAVALLON, « L'exposition multimédia nous oblige-t-elle à revoir nos façons de penser l'exposition ? », 1995, p. 19, cité par Marie-José DES RIVIÈRES, Nathalie ROXBOURGH et Denis SAINT-JACQUES, « L'exposition muséale au XX^e siècle. De la taxinomie au scénario », *Communication*, Vol. 21/2, 2002, p. 221, URL : https://communication.revues.org/5674, consulté le 16/06/16
360Rémi SUSSAN, *Les utopies posthumaines. Contre-culture, cyberculture, culture du chaos*, Sophia-Antipolis, Omniscience, 2005, p. 247

contenants accompagne le développement d'un cheminement mental pour transmettre efficacement le propos de l'événement. Si le parcours de *Prosopopées* paraissait cohérent à certains[361] qui trouvaient les espaces du Centquatre bien investis, il n'était pas sans déstabiliser certains de mes interlocuteurs et certains journalistes qui, comme Marie-Claude Lacroix, trouvaient que les œuvres étaient « quelque peu éloignées les unes des autres »[362]. A une autre échelle, la logique du flux des réseaux du web rejoint celle de la géographie. Le spectateur souhaitant profiter de la programmation doit se déplacer en Île-de-France pour rejoindre les différents lieux partenaires. Cartographier les mouvements d'un visiteur, à l'aide d'un outil de géolocalisation par exemple, permettrait ainsi de matérialiser le réseau de la Biennale pris dans le nomadisme généralisé de nos sociétés connectées.

B.I.2. Indétermination

> « Dans la félicité des mouvements intérieurs, le sujet seul est modifié : cette félicité, ce sens, n'a pas d'objet. Les mouvements s'écoulent en une existence extérieure : ils s'y perdent, ils « communiquent », semble-t-il, avec le dehors, sans que celui-ci prenne une figure déterminée et soit perçu comme tel. »[363]

B.I.2.1. Le matériel et l'immatériel

« Les tentatives faites par certains artistes à partir des années soixante pour remplacer la définition traditionnelle de l'objet esthétique par des notions comme « processus », « pratique », et « concept » ne font que souligner l'emprise [de la communication] sur notre imaginaire culturel. », écrit Lev Manovich[364]. En faisant de la télécommunication un modèle culturel, « à la fois en temps réel et asynchrone »[365], internet nous oblige à reconsidérer la définition de l'objet esthétique. Les premiers artistes à intégrer les nouveaux médias dans leurs installations et performances comme Naim June Paik tirent profit de la vidéo comme art du processus. L'ambiguïté de la limite entre fiction et réalité qui existe dans toute œuvre d'art est accentuée dans le film. « Je conçois le film comme ça. Une imbrication entre une trame fictionnée et des éléments du réel. »[366] disait Lucile Chautour à propos de son film *Race with the Devil* aidé en post-production par Thécif en 1996. Le cinéma expérimental et les nouvelles images qui mélangent images de synthèses et prises de vue réelles jouent de cette incertitude pour faire adhérer le spectateur à l'univers étonnant qui lui est

361Entretien avec Anne ROQUIGNY
362Marie-Claude LACROIX, « NEMO 2015. Le Québec à la Biennale internationale des arts numériques Paris / Île de France » *ETC MEDIA*, No. 107, 2016, p. 74
363Georges BATAILLE, *L'expérience intérieure*, Gallimard, p. 136
364Lev MANOVICH, *op. cit.*, p. 308
365*Ibid*.
366Lucile CHAUTOUR, Interview avec Gilles ALVAREZ, *Némo*, No.1, p. 20

présenté.

Les artistes utilisant les nouvelles technologies d'information et de communication s'inscrivent dans cette lignée. Pour Edmond Couchot, un des premiers artistes et théoriciens de l'art à l'ordinateur dans les années 1990, l'image de synthèse se réfère à un temps virtuel (uchronique), qui ne donne plus à vivre des éléments accomplis mais de pures *éventualités,* correspondant à l'espace utopique de la simulation. « En nous libérant du réel au profit du virtuel, de la représentation au profit de la simulation, l'image numérique nous délivre des accidents du Temps, déterminés ou hasardeux, qu'elle réduit à de pures *éventualités.* ; elle nous délivre des absurdités de la *fatalité*, elle déjoue les *aléas* du *destin.* »[367]. Selon lui, le virtuel est borné par les frontières, mobiles mais bien réelles, de la connaissance et de la technique. L'art touchant au virtuel doit donc s'approprier les interprétations formalisées du réel (les savoirs et savoirs-faire) et se « réinventer des limites » pour continuer son extension. Ainsi, les conditions de création dans l'univers virtuel sont définies dans sa relation au réel : « Le virtuel n'est rien, ne peut rien, sans l'interpellation du réel, sans son contact immédiat. C'est même exactement là, à l'endroit précis du contact, de l'épreuve, c'est-à-dire de l'interface du virtuel et du réel, que l'artiste est appelé à se reloger. Marge étroite mais fertile où le regard et le calcul s'interpénètrent, l'extrême touche à l'extrême. »[368].

Même si le cinéma est inscrit dans le temps, il reste identique à lui-même et figé sur un support, la bobine de film ou le fichier numérique de la vidéo. Avec les développement des technologies, les installations cherchent l'immersion et la participation active du visiteur, troublant davantage sa perception de son environnement. Présentée au festival Némo en 2008, *World Skin*[369] de Maurice Benayoun demande au spectateur de photographier un champ de bataille recomposé en trois dimensions à partir d'une sélection d'images d'actualité. Appuyer sur le déclencheur de l'appareil déclenche un bruit d'arme à feu et provoque la disparition des images « réelles » par des silhouettes noires réalisées à l'ordinateur. En intégrant de champ du spectacle vivant, les performances audiovisuelles qui deviennent progressivement la spécificité de Némo s'éloignent également de l'objet esthétique compris comme une structure autonome limitée dans l'espace ou le temps, « au fondement même de toute la pensée esthétique moderne »[370].

Pour Marc Jimenez, l'alliance entre la culture et les technologies pose un problème

367 Edmond COUCHOT, « Esthétique de la simulation. Une responsabilité assistée ? » (1991), *Art Press 2 Les arts numériques. Anthologie et perspective.* p. 77
368 *Ibid.* p. 79
369 Site web de l'artiste, URL : http://www.benayoun.com/projet.php?id=16&lang=fr
370 Edmond COUCHOT, *op.cit.*, p. 77

philosophique majeur en brouillant la frontière qui sépare le réel du virtuel. En créant des images « vraies » d'objets qui n'existent pas et des « fictions réelles » - ou des réalités fictives » - l'art exploitant les possibilités du médium numérique met en danger le statut du réel. Sur le plan esthétique, les œuvres employant les technologies les plus nouvelles ne feraient que s'adapter à l'évolution de la sciences et de la technique et seraient ainsi « tombées sous le charme mythique d'un progrès continu linéaire »[371]. La part importante du virtuel dans ces œuvres les ferait entrer dans le champ du patrimoine immatériel, historiquement moins documenté car il induit des modes de préservation et de communication spécifiques et différents des collections des musées traditionnels.

Depuis quelques années, un mouvement inverse s'observe avec une rematérialisation du numérique, notamment incarnée dans le courant « postinternet » ou « postdigital ». Contrairement à la tendance « numérique » mettant en avant les propriétés du médium, les technologies qui déterminent l'œuvre s'effacent derrière le concept, le récit. Cela correspond davantage à l'habitus de l'art contemporain classique héritier de l'art conceptuel, ce qui expliquerait son intégration rapide dans le marché de l'art et dans les institutions officielles. Comme sa grande sœur québécoise *Elektra,* la Biennale internationale des arts numériques parisienne regarde vers ce courant dans le but de rapprocher l'art dit numérique de l'art contemporain. En 2015, la galerie Charlot, partenaire de la Biennale présentait l'exposition monographique d'Olivier Ratsi titrée *D'Echolyse à Perspicere*. A cette occasion, l'artiste matérialisa « physiquement des objets 3D initialement destinés à de la pure conception logicielle ». Ces sculptures[372] reflètent la continuité d'une réflexion sur la perspective où le spectateur est invité à « retrouver un point de vue ; un point fuite, unique et dogmatique » et participent « d'un mouvement conceptuel et esthétique de la rematérialité »[373]. Le troisième volet du cycle d'exposition de la Maison populaire de Montreuil, *L'art et le numérique en résonance, Conséquences (3/3)* dont le commissariat était confié à Dominique Moulon est un autre exemple. Les œuvres d'Aram Bartholl (*Are You Human?*)[374], Jean-Benoît Lallemant (*Trackpad, US drone strike Wasiristan)*, Bertrand Planes (*Life Clock*) ou Clement Valla (*The Universal Texture Recreated* (*46° 42' 3.50''"N, 120° 26' 28.59''"W)*) témoignent d'une assimilation du code informatique et de la culture du web et d'internet.

B.I.2.2. La métamorphose et le génératif

371 Marc JIMENEZ, *op.cit.* [voir note p. 299]
372Fig. 7
373Site web de la galerie : http://www.galeriecharlot.com/fr/expo/101/Olivier-Ratsi-D-039Echolyse-a-Perspicere, consulté le 16/07/16
374Fig. 8

Dans la lignée du Baroque puis du Romantisme des Temps modernes, les œuvres pouvant être placées sous le signe de l'informe relèvent de la *matière* plus que du dessin. Le contour contraint la forme dans les limites d'un projet (« dessin » et « dessein » partagent la même étymologie, le *disegno* latin) alors que la matière (comme la couleur) y échappe. Lecteur de Friedrich Nietzsche, Georges Bataille retient la valeur performative attribué à l'informe, présente dans la métamorphose. Celle-ci est définie comme un « changement de forme, de nature ou de structure si importante que l'être ou la chose qui en est l'objet n'est plus reconnaissable. »[375]. Contrairement à la transformation, la métamorphose ne suppose ni règles permettant de passer d'une étape à une autre, ni une modification de la seule apparence. Le passage d'un état à un autre dans la métamorphose implique un changement tel que la forme initiale devient impossible à identifier ; elle implique non seulement une modification de la surface de l'objet mais aussi un mobilité de sa substance. C'est une opération qui trouble notre perception car elle pousse à s'interroger sur l'identité de ce qui nous est présenté. L'œuvre échappe à toute catégorisation puisqu'elle demande une révision des critères de jugement : prend on en compte ce qu'elle était ou seulement ce qu'elle est devenue ? Et si la métamorphose n'est pas achevée, comment trouver une catégorie assez vaste pour contenir le changement continu de son essence ? Aurait-elle seulement un sens ? Le problème s'accroît si l'on ne connaît pas le résultat de la métamorphose.

Ainsi, l'informe n'est pas l'absence de forme ni la déformation d'une forme existante : « Annihilation de la forme, il brouille les repères initiaux sans pour autant favoriser la reconnaissance de la forme nouvelle qu'il constitue. Ainsi, l'informe suppose non seulement un démantèlement de la forme normative ou initiale mais un déplacement vers une forme autre. Contrairement au difforme, il ne se contente pas d'altérer ou de pervertir la forme ; il matérialise de surcroît une forme nouvelle qui ne se réfère qu'à elle-même, qui se dote de sa propre dynamique et surtout de sa propre esthétique. S'il célèbre aussi l'écart, l'informe dépasse cependant le principe de dissemblance auquel renvoie le difforme. Car l'informe ne ressemble ni ne dissemble : il se contente d'être et d'échapper à toute catégorisation en y opposant sa labilité et son indiscernabilité. »[376]

Au cinéma, quand il ne relève pas de la monstruosité mais de l'indéterminé inorganique,

375 Trésor de la langue française

376Selen ANSEN-LALLEMAND, « Esthétique de l'informe dans le Septième Art : émergence et invention d'un corps critique », *Marges*, No. 04, 2005, p. 70, mis en ligne le 15 octobre 2006, consulté le 02 avril 2016. URL : marges.revues.org/732

l'informe s'incarnerait dans le flou, le fondu, le brumeux, le poudreux. Il s'oppose à la ligne nette, notamment inspirée de l'imagerie scientifique et de l'interface utilisateur graphique popularisée par Machintosh – une grille formée de « boîtes rectangulaires contenant un caractère noir très net rendu sur fond blanc »[377] –, demeurant fidèle aux valeurs modernistes de clarté et de fonctionnalité[378]. Les deux esthétiques coexistent à Némo : le contraste fait ressortir chacune des leurs spécificités.

Le fondu d'une image à l'autre, ou *morphing*, participe à cette a-esthétique de l'informe. Michel Gondry – dont les clips sont programmés à Némo dès 2003 avant qu'ils ne soient diffusés massivement sur les chaînes musicales – est connu pour son utilisation de cette technique. S'il n'en est pas l'inventeur, il l'utilise de manière originale comme solution de montage pour accorder l'effet visuel à la musique[379]. Dans le clip de *Human Behaviour*[380] de Björk par exemple, le morphing est utilisé pour réaliser un changement de décor en donnant l'impression d'une transformation de l'environnement dans lequel évolue la chanteuse.

Le flou, correspondant à un mauvais ajustement de la caméra en prise de vue réelle ou à sa simulation en image de synthèse donne cette impression d'indétermination. Il est par exemple utilisé dans les premières minutes du court-métrage *Obras* d'Hendrick Dusollier. Par ailleurs, le nuage, aux contours indéfinis, en perpétuelle mutation et dont l'interprétation est multiple, est régulièrement présent à l'écran. « J'imagine la liberté d'un nuage emplissant le ciel, se faisant et se défaisant avec une rapidité sans hâte, tirant de l'inconsistance et du déchirement, la puissance d'envahir. »[381], écrivait Georges Bataille. Il participe à créer une atmosphère pesante et inquiétante, comme dans le clip *Jimmy* de Groupuscule sur une musique de Moriarty ou, de manière stylisée, dans *Kudan* de Taku Kimura. Le nuage non naturel ou la brume apparaissent souvent à l'écran. C'est le cas dans *4*[382] d'Édouard Salier, où les quatre lettres dont il est question dans le court-métrage sont suspendues dans une brume épaisse d'origine non identifiée.

Le poudreux, enfin, participe à la négation de la forme. De sa performance intitulée *Dust*[383], Herman Kolgen a réalisé des installations sur écrans rassemblées dans la série des Accumulations. Hommage à un des ancêtres de l'art contemporain à composante numérique, ces œuvres sont

377Lev MANOVICH, *op.cit*. p. 155
378*Ibid.*
379Site web de Paris Match, URL : http://www.parismatch.com/Culture/Cinema/Le-genie-visuel-de-Michel-Gondry-frelon-vert-154426, consulté le 07/07/2016
380URL : https://www.youtube.com/watch?v=urrbhgC8PB0
381Georges Bataille, *Le Bleu du ciel*, p. 180
382URL : https://vimeo.com/9824456 ; fig. 10
383URL : https://vimeo.com/10154789 ; fig. 11

inspirées[384] de la photographie de Man Ray de l'*Élevage de poussière* de Marcel Duchamp, consistant à laisser de la poussière s'amasser sur le Grand Verre (1920). « Au seuil de l'imperceptible, des pigments sont en suspension autour d'un champs magnétique. Ils s'organisent aléatoirement en réseaux fibreux pour en devenir des composites d'une complexité hypnotisante. Les particules sonores couplées aux agrégats lumineux sont ici à une échelle où s'annulent tous les repères. Charnière entre l'invisible et le visible, la poussière devient alors un vertige et la surface vidéo une véritable accumulation en rayon X »[385], peut-on lire sur le site de l'artiste. La poussière est ici la vedette d'une œuvre conçue comme une « exploration sur le changement d'état de la matière »[386]. Herman Kolgen invite le spectateur à admirer ce qui est généralement occulté et banni de nos intérieurs – et encore plus des musées et galeries d'art – car synonyme de saleté. Dans son article consacré à la poussière dans le dictionnaire critique de *Documents*, Georges Batailles écrit :

> « Les conteurs n'ont pas imaginé que la Belle au Bois Dormant se serait éveillée couverte d'une épaisse couche de poussière ; ils n'ont pas songé non plus aux sinistres toiles d'araignées qu'au premier mouvement ces cheveux roux auraient déchirées. Cependant de tristes nappes de poussière envahissent sans fi les habitations terrestres et souilles uniformément : comme s'il s'agissait de disposer les greniers et les vielles chambres pour l'entrée prochaine des hantises, des fantômes, des larves que l'odeur vermoulue de la vieille poussière substante et enivre. ».

Le dépoussiérage contribue autant que la science positive à « éloigner les fantômes malfaisant que la propreté et la logique écœurent »[387]. La poussière est donc sur le plan matériel l'équivalent d'un impensé théorique ou de l'obscurantisme et qui, en s'accumulant sans cesse, rappelle l'impossibilité de lutter contre le passage du temps et l'angoisse née de l'inconnu.

La particularité du numérique est de produire du génératif. Héritier de Dada et de Fluxus, l'art numérique reprend les combinaisons répondant à des règles strictes du premier groupe et l'exécution d'instruction précises du second[388]. Dans l'art conceptuel, le processus devient protocole[389]. L'art conceptuel ordonne la matière selon des « principes prédéterminés jusqu'à leur conclusion en évitant toute subjectivité »[390]. Si une partie des œuvres d'art numériques ne cachent

384Site web de l'artiste, URL : http://www.kolgen.net/fr/installations/dust-accumulations/, consulté le 07/07/2016
385Site web de l'artiste, URL : http://www.kolgen.net/fr/performances/dust/, consulté le 07/07/2016
386*Ibid.*
387Georges BATAILLE, *Documents*, No. 5, octobre 1929, p. 278
388Christiane PAUL, *op.cit.* p. 14
389 Protocole : « Instruction précise et détaillée mentionnant toutes les opérations à effectuer dans un certain ordre ainsi que les principes fondamentaux à respecter pour exécuter une opération, réaliser une expérience » (CNRTL).
390 Sol LEWITT, « Serial Project nº 1 », *Aspen Magazine*, No. 5-6, 1966.

pas la part de calcul, une autre tendance consiste à donner l'illusion de créer du non-prévu ou d'en créer réellement dans un contexte déterminé par le code ou le logiciel utilisé. Le calcul devient un jeu intellectuel et permet de produire du « hasard contrôlé ». Le concept d'accès aléatoire (*random access*) reste aujourd'hui « un des principes de base et des paradigmes les plus courants du médium numérique »[391]. La « révolution numérique est une révolution de l'accès aléatoire », écrit Grahame Weinebren. Cette révolution est fondée sur la possibilité d'agencer des éléments médias, accessibles instantanément, selon un nombre apparemment infini de combinaisons. Le génératif reposant sur les règles du hasard et de l'aléatoire recouperait la notion d'informe en ce qu'il présente une matière en formation, apparemment libérée du projet. Très présente dans les performances audiovisuelles numériques, notamment celles programmées à Némo, cette particularité est contenue dans le spectacle vivant avec ce qu'il comporte d'improvisation. Toutefois, cette forme d'art a nécessairement une dimension finie dans le temps et l'espace : arrive nécessairement le moment où les artistes tombent le masque ou rangent leurs instruments pour quitter le lieu de la représentation.

Or, le numérique permet de créer des œuvres qui, théoriquement, se génèrent, voire d'autogénèrent à l'infini. Le génératif numérique consistant en la multiplication d'une entité indivisible, le pixel, est autonome. Plusieurs installations vidéos appartenant à la série *Tableaux* de Pascal Haudressy ont été présentées dans le cadre de l'exposition *Automata* de la BIAN Elektra (3 juin – 3 juillet 2016). L'artiste, comptant parmi les artistes envoyés par Arcadi à Montréal, invente une matière instable, entre ordre et chaos :

> « Il introduit des *glitches* (défaillances électroniques) et des bugs qui vont créer des modifications incontrôlées de l'image. Altérations, transformations, déformations : l'ordinateur doit recalculer sans cesse les coordonnées de chaque point ou pixel. Pris dans un processus itératif sans fin, le dessin ne produit plus une structure figée, mais des formes en devenir . Au sens le plus littéral du terme, le mouvement est « insufflé » à la représentation. »[392].

A l'écran, un personnage ou un organe isolés semblent vivre dans une dimension parallèle. Les lignes blanches ou de couleurs vives monochrome (bleu, rouge ou vert) qui composent ces corps se détachent nettement sur le fond noir mais leur mouvement subvertit les contours de la forme.

Le génératif improvisé de la scène et le génératif programmé de l'informatique peuvent être

391*Ibid.*
392Site web de la Biennale, URL : http://bianmontreal.ca/programmation/exposition-automata, consulté le 07/07/2016

associées dans la performance audiovisuelle et le concert de musiques exploratoires. La musique est décrite par Nietzsche comme l'état antérieur à toute forme et l'état de dissolution de cette dernière. L'attrait pour le non-déterminé est aussi sensible à Némo dans sa programmation musicale donnant la part belle à l'improvisation. Dans le programme intitulé « Cinéma parmi les arts » de la troisième édition du festival, le film de John Cassavetes *Shadows* est présenté comme une œuvre insoumise à un scénario, une improvisation. Ce film entre documentaire et fiction mettant en scène des personnages évoluant à New York dans le milieu du jazz intègre le hasard et les dissonances[393] caractéristiques de ce genre musical. En 2008, certainement avec la volonté de mettre en avant un patrimoine encore trop peu connu, un documentaire de Peter Greenaway sur John Cage et Philip Glass rend hommage aux pionniers de la musique atonale et de la performance. Une des pièces les plus connues de John Cage, *4'33"* était interprétée pour la première fois par David Tudor en 1952. Ce morceau en trois mouvements silencieux révélait les sons produits par l'audience et l'impossibilité de se trouver dans un silence complet. Cette réflexion est poursuivie par les musiciens et compositeurs qui s'emparent des nouvelles technologies pour explorer la matière sonore et les interactions entre l'œuvre et son environnement. En 2015, Franck Vigroux est un des artistes vedettes[394] de la Biennale. Il joua *Tempest* (Week-end Turbulences numériques à la Philharmonie) et *Croix* (Transient Festival) avec Antoine Schmitt pour les visuels, *Centaure* (festival Bruits blancs) avec Kurt d'Haeseleer et *Ruines* avec Félicie d'Estienne d'Orves. Dans ces performances, que l'artiste associe avant tout à du spectacle vivant, l'improvisation est centrale. Les instruments musicaux analogiques de Franck Vigroux s'associent pour *Tempest*[395] aux machines algorithmiques d'Antoine Schmitt, pour recréer le moment qui suivit le Big Bang. L'univers-système audiovisuel des deux artistes est composé de millions de particules dont les mouvements sont retraduits en sons pour recréer la furie de ce maelstroms originel où des molécules indifférenciées se regroupèrent pour donner la vie[396]. Le numérique algorithmique permet ainsi de produire de la matière instable, en formation.

L'objet informe engendre une confusion positive si elle aboutit à une production de sens. Touchant les limites de la figuration, l'incertitude face à la forme entretiendrait notre créativité imaginative. Cherchant naturellement la forme où il n'y en a pas, nous émettons des hypothèses et nous interrogeons pour réarranger à notre manière le chaos livré à notre perception. Le caractère génératif du numérique a une composante relationnelle puisque le spectateur/auditeur contribue par

393PN, No. 3, 2001, p. 13
394Voir Annexe 6 – Artistes vedettes de Némo et natures des œuvres présentées
395URL : http://tempest.dautrescordes.com/; Fig. 12
396Site web de l'artiste, URL : http://tempest.dautrescordes.com/#!about.html, consulté le 07/07/2016

sa subjectivité à créer un réel non anticipé. Autosuffisant, il est aussi le lieu du multiple puisque chacun peut élaborer son propre récit à partir de son vécu et de sa personnalité. Puisqu'il ne renvoie pas à une réalité extérieure, toutes les associations d'idées sont permises.

C'est dans cette perspective que Némo propose des surprises et des découvertes dans sa programmation. Le long métrage de Skoltz_Kolgen *Silent Room*[397] promet un étonnement de cet ordre, de même que la performance de Ryoichi Kurokawa : « Ses performances étant très différentes les unes des autres, il se peut bien que l'on découvre tout à fait autre chose à Némo… »[398]. Avec sa thématique *Accidents, hasard ou sérendipité* la Biennale de 2017 fait de cet intérêt récurrent le cœur de la manifestation.

B.I.3. Trouble

> « Ces propositions vous invitent à faire corps et œuvre avec elles, avec tous vos sens troublés de manière spectaculaire ou avec la plus grande délicatesse, en démiurge passif autant qu'agissant, et contribue[nt] ainsi, également, à la constitution d'un art contemporain numérique. »[399]

L'éditorial du programme du festival en 2013 témoignent de la primauté du sensible dans l'art contemporain numérique tel qu'envisagé à Némo. Si l'opéra *L'Or du Rhin* de Richard Wagner joué en 1876 dans le nouveau théâtre des festivals de Bayreuth inaugurait l'ère des festivals[400], les prémisses des expériences dites immersives se trouveraient dans le spectacle total wagnérien. L'immersion serait donc favorisée par une expérience synesthétique où les effets d'illusion sont particulièrement importants. Elle prendrait place dans une conception de l'expérience esthétique comme perception immédiate, en particulier telle qu'elle peut apparaître dans le sublime. La confrontation avec l'œuvre trouble le spectateur en lui offrant la possibilité d'expérimenter physiquement et intellectuellement les limites du réel.

B.I.3.1. L'illusion

« Au cœur des systèmes de visualisation faisant appel à la réalité virtuelle, il y a l'idée

397PN, No. 6, 2004, p. 22
398PN, No. 10, 2008, p. 18
399 Gilles ALVAREZ, directeur du festival Némo, et José-Manuel GONÇALVÈS, directeur du Centquatre, *Programme de Némo*, No. 15, 2013, p. 3
400Luc BENITO, *Les festivals en France. Marchés, enjeux et alchimie*. Paris, L'Harmattan, 2001, p. 44

d'immersion. »[401], écrit Maurice Benayoun dans son commentaire de *World Skin* en ligne sur son site web[402]. L'immersion renvoie à une situation où l'individu est plongé dans une certaine atmosphère et ressent une fusion de soi et de l'environnement. Elle est souvent liée à la notion d'interactivité, une autre des caractéristiques des œuvres utilisant le numérique comme médium artistique[403]. Cette dernière peut avoir pour source le numérique ou le public dont les mouvements – captés par une caméra ou d'autres capteurs – crée du contenu et donc l'œuvre elle-même[404].

Des muséologues et théoriciens des technologies d'information et de communication ont proposé de renouveler le modèle du musée en intégrant le processus interactif propre aux nouveaux médias. Marschall McLuhan, Harley Parker et Jacques Barzun imaginent un *musée non linéaire*[405] qui ne serait plus fondé sur le modèle du livre mais sur celui de la télévision. Contrairement à l'image cinématographique tournée vers un support que le spectateur regarde à distance, l'image télévisuelle et celle de l'ordinateur est projetée vers l'utilisateur et le touche directement ; Marschall McLuhan parle d'image « tactile ». L'expérience sensible est favorisée pour amener le public à s'approprier l'exposition sans parcours préétabli. Le toucher est notamment valorisé grâce à la présentation de substituts à manipuler, logique poursuivie avec les dispositifs interactifs néomédiatiques. La démarche empirique des sciences est ainsi transposée dans le domaine artistique. Les détracteurs d'une telle vision de l'art dit numérique regrettent que les expositions d'art contemporain à composante numérique ressemblent à des espaces d'exposition scientifiques, Cité des Sciences et autres institutions éducatives.

Si, au cours des dernières décennies, les musées sont de plus en plus nombreux à entrer dans la sphère du divertissement et du loisir[406], les festivals sont les premiers à proposer ce type d'aventure perceptuelle. En 2007, Seconde Nature à Aix-en-Provence proposait le « dernier dispositif de cinéma immersif créé avec le ZKM », *Perturbation LFKs* de Jean-Michel Bruyère. Pour sa quatrième édition (annulée), le Cube Festival promettait une exposition d'art numérique « faisant le panorama de cet art aujourd'hui » : « installations interactives et génératives, œuvres participatives, design interactif, etc. ». Faisant « l'objet d'une médiation innovante pour tous les

401 Site web de l'artiste, URL : http://www.benayoun.com/projet.php?id=16&lang=fr, consulté le 10/07/16

402 Comme les pionniers de l'art à l'ordinateur, nombreux des artistes actifs aujourd'hui dans le champ de l'art contemporain à composante numérique produisent une littérature critique de leurs propres œuvres. Voir le mémoire de Lisa EYMET, *Les débuts de l'art informatique en France ou la constitution d'un champ artistique autonome par le milieu universitaire*, 2016.

403 Christiane PAUL, *L'art numérique*, p. 67

404 *Ibid*. p. 102

405 Marschall MCLUHAN, Harley PARKER et Jacques BARZUN, *Le musée non linéaire. Exploration des méthodes, moyens et valeurs de la communication avec le public par le musée*, Aléas, 2008

406 Voir par exemple : François MAIRESSE, *Le Musée, temple spectaculaire*, Lyon, PUL, 2002, p. 129-147.

publics », elle aurait ainsi offert aux visiteurs « une immersion ludique dans la création numérique actuelle. »[407]. Le festival Exit à la Maison des Arts de Créteil en 2013, la première BIAS (Biennale internationale d'art sonore) organisée à Montréal dans le cadre de la 16e édition du Festival international numérique Elektra en 2015, ou le festival VIA de Maubeuge en 2016, utilisaient les mêmes termes pour qualifier une partie de leurs performances ou installations.

En dehors de la perspective excitante de fonder un nouveau modèle muséal à partir du paradigme des nouvelles technologies, l'interactivité et le ludique dans les festivals comme Némo et ceux cités précédemment participerait également à la volonté de démocratiser ces pratiques artistiques encore méconnues auprès du plus large public possible, notamment les familles. En 2009 par exemple, l'installation *Shadow Monsters* de Philip Worthington est décrite comme une « expérience ludique et interactive » destinée aux spectateurs de tous âges. Cette tendance au ludique, largement partagée à l'ère de la « disneylandisation » de la culture vise autant à initier le jeune public à l'art qu'à inviter le public adulte à retrouver la posture de l'enfant qui découvre le monde dans la peur et l'émerveillement. Symbole d'une culture *mainstream*[408], elle pointe un des paradoxes de la manifestation, entre « industrie de loisirs » et « underground pour aficionados »[409].

Le cinéma interactif constitue le premier jalon d'une orientation vers les arts utilisant le médium numérique au festival Némo en 2003. Parmi les quatre films présentés, *Une minute de Silence* de Michel Le Chevallier en collaboration avec Tiphaine Samoyault, consistait à lire ce qu'il se passait dans la tête du directeur d'une entreprise de voyage et de son personnel au cours de la minute de silence qui réunit le 14 septembre 2001 en mémoire des victimes des attentats du 11 septembre. Le visiteur pouvait, en cliquant sur les têtes des personnages avec une souris, lire leurs pensées, les croiser ou les faire taire pour entrer à nouveau dans le silence[410].

Un an plus tard, apparaît la section « gaming » composée de trois vidéos sélectionnées par Gilles Alvarez et Nicolas Schmerkin et des programmes « Lens Flare 03 » du festival Onedotzero et « Machimina » du Bitfilm Festival. Christiane Paul rappelle que l'industrie du jeu vidéo a de forts

407 Le Cube, centre de création numérique, communauté d'Agglomération Grand Paris Seine Ouest. Communiqué de presse Cube Festival – Juin 2010

408 Frédéric MARTEL, *Mainstream. Enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*, chap. 3 : « Le studio : Disney », Paris, Flammarion, 2010, p. 51-71. L'auteur définit ainsi l'expression « Mainstream » p. 450 : « littéralement 'dominant' ou 'grand public'. Se dit par exemple pour un produit culturel qui vise une audience générale. 'Mainstream culture' peut avoir une connotation positive, au sens de 'culture pour tous', comme négative, au sens de 'culture dominante'. » cité par Claire CASENAS, « La disneylandisation des musées : expression en vogue ou concept muséologique ? » in. Serge CHAUMIER, *Expoland,* Paris, Complicités, 2011.

409PN, No. 8, 2006, p. 3

410Site web, URL: http://www.martinlechevallier.net/minute.html

liens avec le complexe militaro-industriel où naît la cybernétique puis internet. Transposant les actions guerrières (le tir, la stratégie, l'action) dans un univers ludique, il eut un rôle déterminant dans la « révolution numérique »[411] en explorant les paradigmes présents dans l'art interactif actuel : « la navigation, la simulation, le récit hypertextuel ou hypermédia, la création d'univers 3D et les environnement multi-utilisateurs. »[412]. D'autres thématiques se sont ensuite dégagées, notamment le sport et la course automobile ou encore l'exploration d'univers plus ou moins réalistes, autant de thématiques très présentes dans les nouvelles images présentées au festival Némo.

Viennent ensuite les installations participatives et les performances immersives qui remettent en question la hiérarchie des sens, dominée par la vue dans les arts occidentaux. Asemann Sabet explique que cette situation est « tributaire d'une longue tradition qui remonte notamment à la pensée aristotélicienne, au sein de laquelle l'œil est considéré comme l'organe privilégié de la connaissance. »[413]. L'art moderne tel que le décrit Clement Greenberg ne s'adresse qu'à l'œil du spectateur. Ce dernier est mis face à une œuvre présentée comme un tout à appréhender conceptuellement à partir d'un seul regard. Mais Aristote d'ajouter que le toucher, s'il ne joue qu'un rôle mineur dans la rationalisation du monde, est un sens vital car « il permet un rapport premier avec le monde et sans lequel aucun être vivant ne pourrait survivre »[414]. Il est le sentiment qui nous permet de nous mouvoir dans l'espace, de naviguer grâce à notre instinct.

Après avoir exploré les possibilités permises par le numérique en matière d'interactivité, il est intéressant de remarquer que, à côté des performances audiovisuelles et autres « expériences immersives », un certain retour à la contemplation de l'objet autonome pour la première exposition de la Biennale Némo au Centquatre en 2015/2016. Gilles Alvarez annonce que « [*Prosopopées*] s'inscrit à contre-courant du participatif, de l'interactif, de tout le côté innovant et fun d'un certain art numérique actuel. […] La poésie de l'exposition consiste à proposer une revue d'objets déconnectés, à l'heure grotesque des objets connectés omnipotents »[415]. L'absence d'interactivité physique peut surprendre un visiteur qui s'attendrait à avoir une relation physique avec l'objet grâce au numérique. Les commissaires de l'exposition combattraient peut-être ainsi les idées reçues sur le

411Christiane PAUL *op.cit.,* p. 195

412*Ibid*. p. 195 et 196

413 Asemann SABET, « Du corps physique au corps imaginé. Vers une théorie de la connaissance tactile dans le discours esthétique de 1749 à 1778 », p. 63 *in* Alexandre JOURNEAU, Véronique VIAL, Christine KAYSER, *Notions esthétique. La perception sensible organisée,* Paris, L'Harmattan, Collection L'univers esthétique, 2015

414 Il ajoute : « Il est vrai que les autres organes sensoriels perçoivent aussi par contact, mais ce contact a lieu par l'intermédiaire d'une autre chose que l'organe lui-même : le toucher, seul, dans l'opinion commune, perçoit par lui-même. ; ARISTOTE, *De l'âme*, 435a17, tr. J. Tricot, Paris, Vrin, 1934, p. 216-217, cité par Sabet, ASEMANN, *ibid.*

415 Gilles ALVAREZ, Interview réalisée par Laurent Diouf, *MCD. Prosopopées, quand les objets prennent vie*, Hors-série No. 15, 2016, p. 6

numérique tout en avertissant du danger de la virtualisation potentielle des outils que nous utilisons au quotidien. Némo résisterait donc à ce qui pourrait être considéré comme une nouvelle norme dans les festivals d'art dit numérique. Il mettrait en scène des objets faussement autonomes plus proches de l'objet traditionnel des musées et galeries d'art contemporain et de la tendance « postdigitale ». Mais les installations présentées dans les studios et les Écuries du Centquatre, n'étaient que faussement déconnectés : la technique donne l'illusion de leur autonomie. Entre deux traditions expologiques – celle du festival et de la contre-culture favorisant le tactile et celle de l'art contemporain d'avantage tournée vers l'installation et l'objet – l'exposition *Prosopopées* tente une présentation originale mais qui, on l'a vu, ne fait pas – et ne peut pas faire – l'unanimité.

La distance prise avec la tendance à l'interactivité physique accompagne une accentuation des rapprochement avec le spectacle vivant. Pour *Prosopopées* en 2015, la Biennale Némo adopta des dispositifs de monstration qui ont incité certains critiques d'art à la qualifier d'« exposition spectacle »[416] et d'autres de comparer des œuvres exposées à un décor de fête foraine ou de grand magasin[417]. Si les propos sont durs, ils abordent de manière intéressante la question de la scénographie de la dernière édition de Némo sous l'angle de la théâtralité : « Les régisseurs techniques et bidouilleurs de la machinerie théâtrale traditionnelle, et ô combien merveilleuse, trouvent un débouché gratifiant dans l'exposition des nouvelles technologies rassemblées sous connotation artistique. »[418] écrit Jean-Jacques Birgé, compositeur, cinéaste et écrivain, ancien membre du comité de l'ACME. En effet, la technique est dissimulée pour accentuer la dramatisation du *display*. Mais pour Carine Le Malet, une présentation « propre » où sont camouflés les câbles et les boulons – telle que celle adoptée dans les expositions du Cube ou à Némo – répond justement au désir de ne pas tomber dans le piège de la fascination de la « technique pour la technique » : « *ce qui nous intéresse c'est* […] *ce que raconte l'artiste, la poésie de la pièce – ou pas, s'il n'y a pas de poésie –, les interrogations que ça pose, etc.* » [419].

L'illusion d'une pièce fonctionnant sans technique, et donc par magie, correspondrait ici au goût pour l'étrange et à l’ambiguïté où s'émousse la frontière entre le réel et la réalité. Cet illusionnisme rejoint les dispositifs optiques utilisés par les architectes et les artistes baroques puis

416 Jean-Jacques GAY, « Prosopopées... », URL : http://blog.larevue.fr/, publié le 18/01/16, consulté le 16/07/16
417 Jean-Jacques BIRGÉ, « Prosopopées, quand les objets prennent vie au 104 », URL : https://blogs.mediapart.fr/jean-jacques-birge/blog/081215/prosopopees-quand-les-objets-prennent-vie-au-104, publié le 08/12/2015, consulté le 16/07/16
418 *Ibid.*
419Carine LE MALET, propos recueillis pendant la *Rencontre professionnelle : Les réseaux des arts numériques* le 15/03/16 à la Philharmonie, Paris

romantiques qui cherchaient à produire un effet puissant sur le spectateur en s'adressant à ses sens. Les dioramas et les panoramas du XIX[e] siècle et les premiers dispositifs de projection pré-cinématographiques mettent en place des effets d'illusion extrêmement poussés, au point que « le visiteur ne peut savoir où l'illusion s'arrête, où la réalité commence. […] Avec le diorama naissent les effets spéciaux, obtenus par modulation de la lumière au-devant de et derrière la représentation. ».

Toute forme de dramatisation est fondée sur des dispositifs expressifs et narratifs jouant fortement sur l'affect. Caractérisant le genre théâtral dans son ensemble et plus précisément un genre théâtral ou littéraire hétérogène « dont l'action généralement tendue et faite de risques, de catastrophes, comporte des éléments réalistes, familiers, selon un mélange qui s'oppose aux principes du classicisme, aux XVIII[e] et XIX[e] siècles, le drame s'oppose à la *tragédie* et à la *comédie classique*) »[420]. Cette notion est importante pour Georges Bataille selon lequel l'extase doit être suscitée : « Une nécessité comique oblige à dramatiser. L'expérience demeurerait inaccessible si nous ne savions dramatiser – en nous forçant. »[421]. Le sujet se place dans une position excessive pour sortir de soi. L'esprit cherche un objet semblable à lui-même mais à l'extérieur de lui, et d'abord « la projection d'une perte de soi dramatique. C'est l'image du sujet. »[422]. Dans la dramatisation, le sujet tente, non sans effort, de rendre l'imagination opérante pour laisser place au « non-savoir ».

Véronique Dufief rappelle la tradition de méfiance philosophique à l'encontre de la sensation et les objections qu'y faisait Victor Hugo en considérant l'intuition comme la participation du corps à l'intelligence[423]. L'intuition prolongerait même les capacités de l'intellect, nécessairement limitées : « Là où le raisonnement s'arrête, l'intuition continue. […] Le raisonnement vulgaire rampe sur les surfaces ; l'intuition explore et scrute le dessous. ». Cette faculté *underground* opère en-deçà des apparences. Et, puisque pour comprendre une chose il faut chercher son contraire, l'auteure rappelle qu'« un des moyens d'expression privilégiés de ce sens intuitif est le paradoxe »[424]. La violence du propos et de l'esthétique, les émotions contradictoires, les contrastes lumineux et les dissonances

420 Trésor de la langue française
421 Georges BATAILLE, *L'expérience intérieure*, Paris, Gallimard, (1943 (2015), p. 137
422 *Ibid.*, p. 137
423« Dira -t -on : ceci n'est que de la sensation. On se tromperait. La sensation confirmée par le raisonnement, c'est tout simplement la double forme du réel, et cela a quelque affinité avec l'évidence. », Victor HUGO, *Philosophie*, p. 502, cité par Véronique DUFIEF « De la littérature comme accès intuitif au réel - V. Hugo*, Proses philosophiques des années 1860-1865 », Compte rendu de la communication au Groupe Hugo du 23 mars 1991*, http://groupugo.div.jussieu.fr/groupugo/91-03-23dufief.htm, consulté le 26/03/2016
424 *Ibid.*

sonores, matérialiseraient ce paradoxe. Un des premiers films aidés par Thécif en 1995, *Sélect Hôtel* de Laurent Bouhnik, est pour son réalisateur une réaction contre un certain cinéma d'auteur très littéraire où l'on dit des choses plutôt qu'on les raconte de manière cinématographique et émotionnelle »[425]. Ce film dont la justesse du réalisme est jugée « bouleversante » par Gilles Alvarez, joue sur l'ambiguïté de l'empathie que le spectateur peur ressentir pour les personnages à l'écran. Vingt ans plus tard, le visiteur de *Prosopopées* était malmené au Centquatre, passant de l'atmosphère lumineuse et aseptisée du laboratoire reconstitué au sombre désordre de l'*Appartement fou*... Cela résonne avec la pensée de Georges Bataille qui écrivait que sa philosophie ne reposaient pas sur le concept mais l'émotion : « Ce que j'ai à dire est tel que son expression est plus importante pour moi que le contenu. La philosophie, en général, est une question de contenu mais je fais appel, pour ma part, davantage à *la sensibilité* qu'à l'intelligence et, dès ce moment, c'est l'expression, par son caractère sensible, qui compte le plus. D'ailleurs, ma philosophie ne pourrait en aucune manière s'exprimer dans une forme qui ne soit pas sensible : *il n'en resterait absolument rien*. »[426].

L'immersion repose essentiellement sur des sensations physiques, non cognitives. Se situe hors du langage dont les termes définit et la syntaxe normée placent le réel à distance, elle repose sur une conception de la perception comme immédiateté. Dans cette perspective, les œuvres numériques interactives, participatives et immersives promettent au spectateur une expérience intense de l'« ici et maintenant » – le *hic et nunc* qui fonde l'aura de l'œuvre d'art dont parle Walter Benjamin dans *L'œuvre d'art à l'heure de la reproductibilité technique*. Cette position a été critiquée par des auteurs qui comme Bertrand Gervais dénoncent l'illusion de la présence numérique comme condition d'une expérience authentique : « Cette illusion d'exhaustivité participe depuis peu au mythe de la présence du numérique. Ce mythe repose sur la capacité qu'auraient les dispositifs numériques « d'offrir des expériences vraies à [leurs] usagers. Une expérience « vraie » est une situation où l'illusion de présence de l'objet est telle qu'elle en fait oublier qu'il ne s'agit que de simulacres. »[427]. Et ce mythe repose sur l'adéquation entre la présence ressentie, lors d'une expérience vive et entière, et une série d'effets recherchés, ceux d'immédiateté ou de transparence, de singularité et d'interactivité. Cette présence a souvent été associée à une expérience immersive où, malgré leur complexité, les dispositifs s'effacent au profit d'une représentation qui tend à

425 Laurent BOUHNIK, propos recueillis par Gilles ALVAREZ, *Némo*, No. 1, 1996, p. 10

426Georges BATAILLE, Extrait d'un entretien enregistré en février 1961 et reproduit dans le film d'André S. Labarthe : *Bataille à perte de vue*, 1997

427 Bertrand GERVAIS, « L'effet de présence. De l'immédiateté de la représentation dans le cyberespace » i n *Archée : cyberart et cyberculture artistique*, n° 4, mai 2007, URL : http://archee.qc.ca/ar.php? page=article&no=280, cité par Bertrand GERVAIS, « Archiver le présent : le quotidien et ses tentatives d'épuisement », *Le Sens public*, p. 4, URL : http://sens-public.org/article1204.html, consulté le 30/07/16

entretenir la confusion entre le réel et le simulacre, et à laisser l'impression au sujet d'être plongé dans un monde, quel qu'il soit. »[428].

Mais si l'individu considère « vain de libérer la vie des mensonges de l'art », il ne lui reste plus qu'à cultiver l'illusion d'une absorption totale dans le moment présent. Le sport, le jeu, la fête, la prise de risque quelle qu'elle soit, sont autant d'événements où le sujet postmoderne fait physiquement le constat de sa propre existence qu'aucun grand récit ne vient justifier. L'immersion, comme l'expérience intérieure décrite par Georges Bataille, promet au sujet la sensation d'une extrême présence à lui-même en même temps qu'il y échappe : il est ailleurs, hors du temps et de l'espace physique et mental du quotidien. L'immersion, la fusion de soi dans l'autre, est favorisée par les dispositifs d'illusion qui engendrent une interprétation erronée de données perceptuelles réelles, en particulier quand ils forment des environnements artificiels stimulant les sens et appelant l'interactivité du spectateur. Ils stimulent l'imagination pour créer une fiction dont le spectateur est le protagoniste.

Pour Georges Bataille, l'extase doit justement être considérée « comme une fiction, comme analogue, en un certain sens aux intuitions de l'art. »[429]. Le savoir absolu s'exprime et s'obtient sur le mode ludique[430] car le jeu permet de « frôler la limite, aller le plus loin possible et vivre sur un bord de l'abîme »[431]. Dans la pensée bataillienne, le jeu appartient aux maîtres souverains qui n'ont pas peur de la mort alors que le travail productif caractérise les esclaves qui ont abandonné leur souveraineté par peur du péril. Les personnages des récits batailliens ne travaillent pas, ils utilisent leur oisiveté pour parfaire leur connaissance de l'humain et se développer en tant qu'homme en jouant à transgresser les limites[432].

De manière analogue au jeu, l'art est une activité désintéressée qui n'a de sens que par rapport au désir de l'individu qui s'y adonne. Pour Georges Bataille, la « véritable » littérature est souveraine quand elle est ludique : elle est « un jeu pervers avec les mots qui tend à corrompre le langage pour lui faire dire « les désirs cachés » et « la vie obscure », l'abject et le sublime qui sont le propre de l'humain »[433]. Le jeu, qui ne répond qu'à ses propres règles, a un pouvoir de subversion

428 Bertrand GERVAIS, « Archiver le présent : le quotidien et ses tentatives d'épuisement », *Le Sens public*, p. 3-4, URL : http://sens-public.org/article1204.html, consulté le 30/07/16
429Georges Bataille, *L'expérience intérieure*, Gallimard, (1943) 2015, p. 88
430 Claire LOZIER, *op.cit.*, p. 63
431 Georges BATAILLE, *Œuvres complètes* VI, p. 106, cité par Claire LOZIER, *Ibid.*
432 Claire LOZIER, *Ibid.*
433Claire LOZIER, *op.cit.,* p. 67

de l'ordre établi (du langage) qui permet de toucher aux extrêmes de l'expérience humaine. Dans le festival, l'art serait aussi un moyen de dévoiler ce qui se cache en dessous de la surface des choses et d'explorer les limites, de l'idéal à l'ordure.

B.I.3.2. Le sublime

> « Selon Lyotard, la question du sublime se repose chaque fois qu'une crise a lieu dans le domaine de la représentation, dans la mesure où le sublime est ce qui l'excède et la dépasse. Ce fut le cas lors du passage de la poétique à l'esthétique. C'est à nouveau le cas depuis que Hegel a, selon Lyotard à tort, proclamé la mort de l'art dans l'*Esthétique*. Pour Lyotard, la représentation est à nouveau en crise et les théoriciens se trouvent à se poser la question du sublime comme lors du passage de la poétique à l'esthétique »[434].

A la suite de Jean-François Lyotard, de nombreux penseurs (Jean Clair, Marc Jimenez, etc.) nous alertent sur la crise de l'art contemporain et de ses institutions que la société occidentale traverse depuis la fin du XX[e] siècle. Le paradigme numérique bouleverse le champ de l'esthétique en questionnant la validité des critères de jugement d'une œuvre d'art et en renouvelant la réflexion sur ses implications en terme de représentation ainsi que les liens possibles entre différentes disciplines. Concomitamment à d'autres approches conceptuelles et praticiennes, la question du sublime ressurgirait non seulement chez les théoriciens mais chez les artistes et les professionnels de la culture. Dans ce contexte, nous supposons que dans le festival – Biennale internationale des arts numériques Némo, l'œuvre d'art peut souvent être appréhendée par le concept du sublime. Le caractère bluffant[435], surprenant ou stupéfiant[436] des films programmés est mis en avant, de même que leur capacité à fortement émouvoir le spectateur : frémissements[437], effroi[438], plaisir[439], angoisse[440] et souvent concomitamment. Entre autres exemples, les nouvelles cinématographiques de Vincent Ravalec, producteur, réalisateur, scénariste et écrivain français mêlaient humour et effroi[441].

Le sublime est ce qui est « haut, élevé, grand » ; il est dérivé de *sub-* marquant le « déplacement vers le haut », et de *limis*, « oblique, de travers » ou *limen* « limite, seuil ». Dans les

434Claire LOZIER, *op.cit.*, p. 28
435PN, No.9, 2007, p. 26 et 30
436PN, No.9, 2007, p. 34
437PN, No.9, 2007, p. 41
438*Némo* No.0, 1996, p. 11
439PN, No.5, 2003, p. 19
440PN, No.7, 2005, p. 61
441PN, No. 3, 2001, p. 11

premiers siècles de notre ère, il est à la fois l'ensemble de moyens propres au grand style de la tradition rhétorique et l'effet produit par ce discours, le « je-ne-sais-quoi » qui fait qu'un texte « nous ravit et nous transporte »[442] écrit Claire Lozier citant Nicolas Boileau, traducteur de Longin. Avec Edmund Burke, le sublime passe de la sphère de la rhétorique à celle de l'esthétique, c'est-à-dire de la sensation, de l'affect. Le sublime (« obscurité, violence, pouvoir, terreur, etc. ») est définit en opposition au beau (« harmonie de la composition, simplicité et clarté du propos, variété continue des figures, élévation de l'esprit qu porte à la douceur et au bien »). C'est un plaisir négatif, le *delight*, qui « s'éprouve du fait d'avoir échappé au danger et fait ainsi partie des passions relatives à la conservation de soi »[443]. L'interprétation d'Emmanuel Kant dans la *Critique de la faculté de juger* se concentre sur le conflit entre l'imagination et la raison : est sublime ce qui représente une dimension de l'illimité alors que le beau se trouve dans la forme de l'objet qui consiste en sa limitation ; le sublime est de l'ordre du quantitatif et du mouvement, alors que le beau est de l'ordre de la qualité et est supposé immobile[444]. Le sublime hégélien, qui se situe sur le plan de la spiritualité religieuse, élève l'esprit au dessus du monde visible[445]. Les conceptions postmodernes du sublime de Jacques Derrida et Jean-François Lyotard, partent la première de Kant et la seconde de Burke. Ils préfèrent parler d'incommensurable ou d'imprésentable pour désigner ce qui excède le langage et la représentation[446].

L'informe bataillien rejoint le sublime dans la violence et le sentiment d'impuissance provoqué chez l'individu mis face à une entité ou un phénomène qu'il ne peut appréhender entièrement. Il présente un même intérêt pour l'extrême et la transgression des limites, de ineffable et de l'imprésentable. Dans *L'Expérience intérieure*, le terme « désigne le sentiment éprouvé par l'homme devant le déchaînement des forces de la nature » et « qualifie des états d'exaltations qui portent l'âme au-delà des limites qui lui sont communément assignées »[447]. Bataille écrit : « Le sommet par essence est le lieu où la vie est impossible à la limite »[448]. La *souveraineté* est définie comme « un aspect opposé, dans la vie humaine, à l'aspect servile ou subordonné » où « quelque chose de sublime est en nous le principe de l'être, qui maintient le combat millénaire où les hommes n'ont jamais cessé de vouloir être à l'envi plus dignes d'admiration l'un que l'autre »[449].

442Claire LOZIER, *De l'abject au sublime. Georges Bataille, Jean Genet, Samuel Beckett.* Thèse de doctorat, Univertisy of Kent / Université Sorbonne-Nouvelle – Paris 3, 2010, p. 14
443Claire LOZIER, *op.cit.*, p. 17
444Claire LOZIER, *op.cit.*, p. 17-18
445Claire LOZIER, *op.cit.*, p. 19
446Maryse OUELLET et Damien CHARRIERAS, « Entrevoir la matrice. Ryoji Ikeda à DHC/ART », *ETC*, n° 98, 2013, p. 39-43.
447Claire LOZIER, *op.cit.*, p. 39
448Georges BATAILLE, *Œuvres complètes,* III, p. 157, cité par Claire LOZIER, p. 41
449Georges BATAILLE, *Œuvres complètes*, VIII, p. 247 p. 380, cité par Claire LOZIER, *op.cit.*, p. 41

On retrouve à Némo ce goût pour une nature sublime, mystérieuse et parfois hostile, comme avec *A Storm and Some Snow*[450] de Simon Ellis en 2007. L'orage violent filmé dans la nuit est accompagné d'un morceau mélancolique pour piano de Max Richter. Deux ans plus tard, le programme « Panorama#8 Natures » y est entièrement consacré. Comme chez Nietzsche, la nature est luxuriante dans *Gardens by the Bay 2*[451] de Squint/Opera ou *Sea Orchestra*[452] de Shy the Sun et inquiétante dans *Naïade*[453] de Nadia Micault & Lorenzo Nanni). Cette dernière vidéo, la seule de la série à avoir été produite par Autour de Minuit en coproduction avec Arcadi, est aussi la plus troublante. Les personnages qui évoluent la nuit dans une forêt touffue, rendue mouvante par un effet de scintillement de l'image, ne sont pas sans rappeler les poupées aux visage en porcelaine des films d'horreur. La musique d'Emmanuel Deruty, avec ses grincements, grésillements lancinants agrémentés de bruitages évoquant l'environnement naturel et mécanique, participe à l'étrangeté de l'atmosphère. Le personnage féminin principal utilise ses pouvoirs pour convoquer des insectes et des lianes qui arrêteront l'homme qui, par des expériences scientifiques, tente de redonner vie à un (son ?) enfant. Le sublime spatial est plus présent ces dernières années dans les installations et les performances audiovisuelles. En 2015, Émilie Anna Maillet présentait à l'Espace Lino Ventura (Garges-les-Gonesses) un spectacle transdisciplinaire intitulé *Kant*, d'après Jon Fosse. La pièce de théâtre multimédia et l'installation intégrant la réalité augmentée (Oculus Rift) « abordent les peurs d'un garçon face à l'univers, l'infini et le vertige qu'ils provoquent »[454].

Le directeur de Némo associe les performances audiovisuelles à une forme « audio-réactive » qui en met plein la vue et les oreilles[455]. L'émotion esthétique est ici fortement conditionnée par les stimuli physiques (qui servent aussi à se mouvoir dans l'espace). Ainsi, à propos de la performance de TvEstroy en 2009 : « ce qui importe le plus est la grosse claque que l'on prend en s'y confrontant. Trois vidéoprojecteurs, huit moniteurs, de la lumière et des renforts de basse en veux-tu en voilà, certes, mais surtout, des signaux audio-vidéos qui passeront

450URL : https://vimeo.com/25824669
451URL : https://www.youtube.com/watch?v=ypFVjyr6J98
452URL : https://www.youtube.com/watch?v=2fML-1PoiZA
453URL : https://www.youtube.com/watch?v=hMviEJC21Pk
454 PN No. 17, 2015, p.23
455« *Il se trouve qu'à un moment donné c'est l'ordinateur qui a repris la main et qui a permis d'inventer des formes d'audio-réactivité plus commodes* [...]. *Mais enfin il est évident qu'au temps de l'analogique, on pouvait faire des performances audiovisuelles avec de l'image temps réel* [...] *et de la musique* live. » et encore, à propos de la première collaboration entre Abstract Birds, Quayola et l'Ensemble Intercontemporain, « *Ça a donné quelque chose d'extrêmement audio-réactif, puisque les trente-deux solistes avaient chacun des capteurs sur leurs instruments [qui] interagissaient avec l'image.* […] *Les deux artistes visuels, avec les caméras virtuelles [...] qui se baladaient à l'intérieur de ces objets impossibles* […] *faisaient le film en* live*, un film audio-réactif.* » Gilles ALVAREZ, propos recueillis pendant la *Rencontre professionnelle : Les réseaux des arts numériques* le 15/03/16 à la Philharmonie, Paris

littéralement par vous. »[456]. Lev Manovich explique comment la technique détermine le mode de réception humain : « Si les regards que les passants décrits par Poe jetaient de tous les côtés semblaient encore immotivés, il faut bien que l'homme d'aujourd'hui regarde autour de lui pour s'orienter parmi les signaux de la circulation. Ainsi la technique a soumis le sensorium humain à un entraînement complexe. L'heure était mûre pour le cinéma, qui correspond à un besoin nouveau pressant de stimuli. Avec lui la perception sous forme de choc s'affirme comme principe formel. Le processus qui détermine, sur la chaîne d'usine, le rythme de la production, est à la base même du mode de réception conditionné par le cinéma. »[457]. Quand ils reposent sur ce type de perception, les arts néomédiatiques trahiraient donc l'héritage du cinéma et de la technique moderne.

Selon nous, Némo adopte progressivement une nouvelle approche curatoriale avec ses expositions thématiques depuis 2013 mais, du fait de ses origines, reste tributaire du paradigme de la technologie mécanique. Si cette dernière induit un mode de perception fondé sur la cadence régulière et syncopée de la machine, les nouvelles technologies de l'information et de la communication relèveraient d'un autre mode de perception, plus vaporeux et diffus que Gregory Chatonsky, proposait d'appeler « esthétique du flux »[458]. Une telle esthétique accorde plus d'importance à l'atmosphère de l'exposition qu'aux pièces elles-mêmes. Elle réfute l'« aura » benjamienne – qui détermine l'authenticité et l'unicité de l'œuvre d'art – et privilégie le récit. La technique dans l'œuvre importe moins comme médium que comme langage. L'informe bataillien semble réunir ces deux notions contradictoires : même si le sublime conduit à l'extase, Georges Bataille parlait des mouvements intérieurs en terme de « flux vaporeux »[459]. Sa philosophie paradoxale implique que « nous ne pouvons être dans la modernité qu'en étant antimodernes »[460] écrit Jean-Michel Besnier.

Par ailleurs, Gilles Alvarez est connu pour la rapidité avec laquelle il juge un projet artistique[461]. Par ailleurs, une importante partie de la programmation de Némo est fondée sur ses coups de cœur[462] et ceux de ses proches collaborateurs d'Arcadi et du réseau informel de la

456PN, No. 11, 2009, p. 25
457Lev MANOVICH, *op.cit.* p. 562
458Gregory CHATONSKY, « Esthétique du flux », *Rue Descartes*, 2007/1, No. 55, p. 86-99.
459Georges BATAILLE, *op.cit.*, p. 138
460Jean-Michel BESNIER, *op.cit.*, p. 192
461Cela est apparu à plusieurs reprises lors de mes entretiens et confirmé par la lecture des programmes de Némo, par exemple : « Il n'a fallu que dix petites minutes montées issues de sept heures de rush pour nous convaincre... », Gilles ALVAREZ, *Némo* No.1, 1996, p. 18
462Nicolas SCHMERKIN, propos recueillis par Katia BAYER pour Format Court, mis en ligne le 03/03/10, URL : http://www.formatcourt.com/2010/03/nicolas-schmerkin-%E2%80%9Cce-n%E2%80%99est-pas-parce-qu%E2%80%99un-film-est-experimental-qu%E2%80%99il-est-chiant-non-regardable-et-qu%E2%80%99il-doit-rester-dans-un-tiroir%E2%80%9D/, consulté le 13/01/16

manifestation. On retrouve le terme dans les programmes du festival, entre autres exemples à propos du film *Gallivant* du britannique Andrew Kötting[463], de deux des programmes du Found Footage Festival[464] ou encore du groupe viennois de techno acoustique Elektro Guzzi[465]. En 2007, 2008 et 2009 la section intitulée *Director's delight*[466] est réservée à des films appréciés mais qui ne rentrent pas dans la catégories des « nouvelles images » auxquelles le festival est dédié. Le coup de cœur est inclassable et ne se justifie pas. Si cette rubrique disparaît ensuite, les *highlights* de la manifestation restent mentionnés[467]. L'expression empruntée à l'anglais évoque un coup de projecteur, une mise en scène lumineuse puissante. Elle trouve un écho à la fois le monde du cinéma et du spectacle vivant et dans celui du marketing et de la publicité.

Une partie des œuvres présentées à Némo révéleraient la quête de l' « effet waouh », un terme issu du domaine du marketing désignant la situation d'où se trouve un consommateur face à un produit provoquant un sentiment d'admiration mêlée de surprise ou d'appréciation pouvant être la source d'un achat d'impulsion. Il désigne par extension toute œuvre ou tout dispositif responsables d'un tel choc perceptif et jouant sur une attraction ressentie comme subversive. En jouant sur le pouvoir de fascination (et tout ce que cela provoque de désir, de frustration devant l'interdit ou inatteignable, voire de culpabilité) de certains phénomènes physiques l' « effet waouh » présent dans l'univers de la publicité joue, comme le sublime romantique, sur la séduction – potentiellement dangereuse – provoquant des émotions fortes et contradictoires. Les cinéastes des nouvelles images étaient souvent proches du milieu publicitaire et, même s'il s'en défend parfois, cette influence est perceptibles dans les premières éditions de Némo. Quelques publicités, notamment réalisées par Passion Pictures (Programme spécial en 2005, *United Two Worlds* en 2009...) ou Squint/Opera (*Picture a City* en 2005*, Olympic Stadium* en 2009), font partie des « nouvelles images » qui faisaient la spécificité du festival Némo jusqu'en 2012. Certaines installations et performances jouent sur le même effet « spectaculaire ». Cette qualité est régulièrement mise en avant dans les programmes de la manifestation ; c'est le cas pour les performances *Put the gun down*[468] de Mylicon en 2008, *Black Metal Forever*[469] de Michaël Sellam et le *Live AV Set*[470] de Tom Exile en 2010, l'installation de Pascal Bauer *Le cercle, la foule, l'élu et les objets d'ego*[471] deux ans plus tard.

463PN*,* No.5, 2003, p. 31
464PN, No.8, 2006, p. 54
465PN, No. 13, 2011-2, p. 11
466PN, No.8, 2007, p. 30 ; 2008 p. 16 ; 2009 p. 22
467PN, No.11, 2009, p. 31 ; No.13, 2011, p. 16 ; No.15, 2013, p. 13
468PN, No. 10, 2008, p. 26
469PN, No. 12, 2010, p. 22
470PN, No. 12, 2010, p. 26
471PN, No. 14, 2012, p. 38

Dans la conception de la perception engageant le sublime, une relation intense lie le sujet à l'œuvre d'art. Cette dernière apparaît comme une évidence, dans une immédiateté ; s'adressant directement à l'intuition par le corps, elle n'a besoin d'aucun discours d'accompagnement. C'est ainsi que l'on pourrait comprendre la discrétion de la médiation orale et écrite dans les expositions de Némo. A l'époque du cinéma expérimental, les vidéos se succédaient sans générique mais une partie étaient présentées oralement par le directeur du festival nous disait Nicolas Schmerkin[472]. Pour les dernières éditions présentant de la vidéo, au Centquatre notamment, les films tournaient en boucle dans une pièce comme le veut l'usage dans les exposition muséales. Pour *Prosopopées* en 2015/2016, les cartels n'étaient pas très visibles et certains visiteurs ont pu passer à côté de certains d'entre eux[473]. Celui de l'installation *Signal to Noise* de Lab[au], présentée seule dans un des studio du rez-de-chaussé de l'établissement culturel, était par exemple situé sur le mur près de l'entrée, dans le dos du visiteur quand il s'introduisait dans la pièce. Dans les Écuries au premier sous-sol, un plan présentait chaque section de l'exposition et situait les œuvres dans l'espace mais, encore une fois, le lecteur devait faire volte-face pour voir les œuvres.

Tristan Garcia nous explique que la conception d'une perception immédiate et sidérante de l'œuvre d'art est caractéristique de la modernité : « Ainsi l' « intensité esthétique » a-t-elle lentement éclipsé le canon classique de la beauté. […] Il n'était plus question de juger de la valeur d'une œuvre d'art suivant qu'elle répondait correctement ou non à l'idée de ce qu'elle devrait être. Non, on espérait plutôt qu'un œuvre produise une expérience inédite et foudroyante chez le spectateur. Pensons aux happenings, à l'activisme viennois, au Living Theater. Dans la plupart des disciplines, le but est devenu de dépasser la représentation par le choc de la présence des choses. Le spectateur cherche moins à goûter une représentation, en ce cas, qu'à être parcouru par le frisson de sentir l'excès incontrôlable de la présence de ce qui se manière à lui. »[474]. Un intérêt pour ces mouvements artistiques historiques se retrouve à Némo. En 2001, le programme intitulé « Avant-gardes autrichiennes » rassemblait des films expérimentaux récents de mouvement issu de l'activisme viennois. Parmi eux se trouvait *Outer Space* de Peter Tscherkassky, cinéaste reconnu et co-auteur de *L'Avant-garde autrichienne au cinéma : 1955-1993*[475]. En outre, des happening sont envisagés pour la Biennale de 2017.

472Entretien avec Nicolas SCHMERKIN
473 Entretien avec X, professionnel dans le domaine de la culture
474 Tristan GARCIA, *op.cit.,* p. 16-17
475 Jean-Michel BOUHOURS, Steve ANKER et Peter TSCHERKASSKY, *L'Avant-garde autrichienne au cinéma : 1955-1993,* Éditions de la BPI/Centre Pompidou, Collection Cinéma Pluriel, Paris, 1996.

B.II. Hétérogénéité

Nous avons vu précédemment qu'une partie des œuvres diffusées par Némo peut être placée sous le sceau du sublime, provoquant de fortes sensations, vertiges et étourdissements. Comme le sublime, l'hétérogène bataillien ne peut être saisi par la conscience et provoque une rencontre avec l'altérité. Au sens commun, est hétérogène ce qui est composé d'éléments de nature différentes et forme une composition non unifiée. Il est aussi ce qui est exclu de quelque chose. Pour Georges Bataille l'hétérogène est tout ce qui n'est pas réductible à une valeur d'échange et ne peut pas être assujetti à la Loi, c'est-à-dire « tout ce qui ne peut pas être organisé (et donc asservi) »[476]. Les éléments hétérogènes, inutiles, ne peuvent pas être utilisés en vue d'une fin : ils sont souverains. Inassimilables par la pensée, ils provoquent l'angoisse ou le rire (tragique et dionysiaque). Il est la limite de ce que l'intellect peut appréhender, ce qu'il appelle le « non-savoir ». Il induit une manière d'appréhender le monde différente de celle des philosophes : « Ce « non-savoir » s'apparenterait à la connaissance des mystiques primitives ou à la fulgurance de l'intuition artistique ; non pas connaissance de la maîtrise par le concept mais perte souveraine de soi dans la jouissance qui résulte du contact avec l'Autre. »[477]. Ne pouvant pas être de l'ordre de la science, il est une « poétique du sacrifice »[478].

Georges Bataille développe une science du tout autre, l'hétérologie, aussi désignée comme la science de l'ordure ou « scatologie » (du grec *scatos,* ordure et *logos*, sciences). Son objet est le rejet inassimilable qui porte le nom d'informe[479]. L'hétérogène a une place centrale dans son analyse des systèmes de représentation et des formes artistiques. Il fait une distinction entre la réalité des éléments homogènes et celle des éléments hétérogènes : la première « se présente avec l'aspect abstrait et neutre des objets strictement définis et identifiés »[480] alors que la seconde « est celle de la force ou du choc »[481]. L'écrivain analyse le rapport entre l'hétérogène et la représentation : « Avant tout, l'hétérogène s'oppose à n'importe quelle représentation homogène du monde, c'est-à-dire à n'importe quel système philosophique. De telles représentations ont toujours pour but de priver autant que possible l'univers où nous vivons de toute source d'excitation et de développer une espèce humaine servile apte uniquement à la fabrication, à la consommation rationnelle et à la

476Julie FEYEL, « Le corps hétérogène de Georges Bataille », Actes du colloque international *Projections : des organes hors du corps,* 13-14/10/06, p. 68, URL : www.epistemocritique.org/IMG/pdf/ProjectionsFeyel.pdf, consulté le 28/03/16
477*Ibid.*
478*Ibid.*
479KRAUSS Rosalind et Yves-Alain BOIS, *L'informe, mode d'emploi*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996, p 73.
480Georges BATAILLE, *Œuvres complètes,* I, p. 347, cité par Julie FEYEL, *op.cit.*, p. 68
481*Ibid.*

conservation des produits. »[482]. Pour Georges Bataille, pour qui « seule importe l'intensité »[483], l'hétérogène surgit quand la vue d'une œuvre provoque chez le spectateur un malaise ou une puissante émotion qui remet en cause l'ordre des choses[484]. Nous explorerons dans ce chapitre les concepts de mélange, de rebut et d'entropie qui, recoupant l'hétérogène bataillien, nous semblent éclairer la supposée a-esthétique de l'informe du festival – BIAN Némo.

B.II.1. Mélange

B.II.1. L'éclectisme et l'hybridation

Considérer une œuvre d'art comme un dispositif permet d'appréhender la cohabitation et la transmutation de ces hétérogènes dans un tout cohérent. Est hétérogène en art ce qui relève de différente disciplines, artistiques (peinture, sculpture, dessin, cinéma, danse, théâtre, etc.) et non-artistique (publicité, sciences physiques, mathématiques, informatique, etc.), c'est-à-dire ce qui est considéré comme ce qui fait art et ce qui ne fait pas art[485]. De nombreux théoriciens font de l'hétérogénéité (au sens courant, caractère de ce qui est composé d'éléments de natures différentes) une spécificité de l'art de notre époque. La variété des médiums utilisés par les artistes répond à la diversité des contextes de diffusion et d'exposition des œuvres et de l'individualisation de leur réception par le public : « De nos jours, l'artiste contemporain ne se limite plus à un seul médium. Peintre ou sculpteur, il peut aussi cumuler les fonctions de performeurs, d'installateur, de cinéaste, de musicien, etc. La fin de l'unité des beaux-arts se caractérise effectivement par la dissémination des modes de création à partir de formes, de matériaux, d'objets hétérogènes que l'expression « art contemporain » définit imparfaitement. Cette dissémination répond à l'extrême diversité des expériences sensibles, proprement esthétiques et fortement individualisées, qu'offre désormais la multiplicité des pratiques culturelles. »[486].

Nous l'avons vu plus haut, Michel Foucault et Gilles Deleuze – entre autres – décrivent le

482Georges BATAILLE, « La valeur d'usage de D.A.F. de Sade (1) », *Œuvres complètes*, II, pp. 62-63.
483Georges BATAILLE, *L'expérience intérieure*, Gallimard, (1943) 2015, p. 29
484 Sin-ichi FUNRUNAGA, « L'image hétérogène de Georges Bataille » (Georges Bataille photographique II), Tokyo, Waseda University, 2006, p. 150. URL : *www.waseda.jp/bun-france/pdfs/vol19/10furunaga143-162.pdf* , consulté le 21/07/16
485 « A la question « Qu'est-ce que l'art ? » - devenue aujourd'hui non pertinente – le philosophe américain Nelson Goodman, dès les années soixante-dix, avait substitué cette autre interrogation : « Quand y a-t-il art ? » Il s'agissait ainsi de rechercher les facteurs qui permettent à un objet quelconque d'être perçu ou de « fonctionner » comme œuvre d'art. », Marc JIMENEZ, *op.cit.* p. 32
486 Marc JIMENEZ, *op.cit.*, Folios essais, p. 28

dispositif comme un réseau d'éléments hétérogènes[487]. Après eux, Jacques Rancière remet l'hétérogénéité au cœur du débat esthétique : « La politique du mélange des hétérogènes a connu, du dadaïsme jusqu'aux diverses formes de l'art contestataire des années 1960, une forme dominante : la forme polémique. Le jeu d'échange entre art et non-art servait à y construire des heurts entre éléments hétérogènes, des oppositions dialectiques entre forme et contenu, qui dénonçaient elles-mêmes les rapports sociaux et la place qui y était dévolue à l'art. »[488]. Dès les premières installations intégrant la vidéo comme celles de Nam June Paik dans les années soixante, la dimension hétérogène et plurisensorielle de l'art contemporain est présente dans l'art néomédiatique/multimédia/art contemporain à composante numérique. Dans la lignée des arts contestataires et de la contre-culture, les arts dits numériques explorent les possibilités offertes par les mélanges de matériaux et les croisements interdisciplinaires. La diversité au sein de l'œuvre d'art était un moyen de lutter contre la spécificité du médium propre à chaque art telle que définie par le modernisme de Clement Greenberg et de proposer des pistes d'exploration artistiques non-académiques. Après Dada, les artistes conceptuels expriment « le désir d'amalgamer les supports, l'analyse de la relation, ou de l'absence de relation, entre le mot et l'image et l'exploration de l'exposition comme spectacle »[489]. Dans le cinéma expérimental mélangeant analogique et numérique[490], les « nouvelles images » et les arts dits multimédia ou numériques[491], l'éclectisme et l'hybridation sont également au cœur du processus de création.

L'éclectisme est une « attitude, disposition d'esprit portant à choisir sans exclusiv[ité] parmi des catégories de choses ou de personnes très diverses; qualité d'un ensemble de choses révélant cette disposition. ». Cela revient finalement à ne s'interdire aucune catégorie et de laisser ses propres critères et son goût personnel faire autorité. La programmation de Némo est présentée comme telle : Gilles Alvarez et Julien Taïb mettaient en avant les typologies « très diverses »[492] des

487 Pour Michel Foucault, les hétérogènes sont : «des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref: du dit, aussi bien que du non dit, voilà les éléments du dispositif. », cité par Jacques RANCIÈRE, *Le partage du sensible*, Paris, La Fabrique, 2000, p. 72

488Jacques RANCIÈRE, *Ibid.*

489Tony GODFREY, *L'art conceptuel*, Phaidon, Paris, 2003, p. 37

490« En quoi le cinéma numérique consiste-t-il ? *Le cinéma numérique est une animation d'un type particulier qui utilise, entre autres nombreux éléments, le tournage en vues réelles*. », Lev MANOVICH, *op.cit*., p. 520

491« La démarche avant-gardiste consistant à combiner l'animation, des textes imprimés et des actions se succédant en temps réel se répète dans la convergence de l'animation, de la génération de titres, de la peinture, de la composition et de systèmes de montage dans des logiciels tout en un. Enfin, la démarche consistant à combiner un certain nombre d'image à l'intérieur d'un même photogramme (par exemple dans Ballet mécanique (1924) de Léger ou dans L'homme à la caméra) se trouve aussi légitimée par la technologie, car tous les logiciels de montage, y compris Photoshop, Premiere, After Effect, Flame et Cineon, supposent par défaut qu'une image numérique est constituée d'un certain nombre de strates iconographiques séparées. », *Ibid*., p. 526

492Gilles ALVAREZ, propos recueillis pendant la *Rencontre professionnelle : Les réseaux des arts numériques* le 15/03/16 à la Philharmonie, Paris

projets artistiques défendus, nouvelles images et « courts-métrages hybrides »[493], installations, performances et projets web, sélectionnées « tout azimut »[494].

Par ailleurs, nous considérerons avec l'Ikonotekst groupe que l'hybridation recouvre plusieurs opérations où l'hétérogène entre en jeu : « 1. Croisement d'éléments hétérogènes ; 2. Mélanger des parties. Associer, combiner des parties appartenant à des individus différents. Remplacer une partie (une propriété, une caractéristique) avec une autre. ». Gilles Alvarez expliquait que Némo aimerait être un espace où pourraient se déployer les questions soulevées par « les hybridations sans cesse plus complexes »[495] des pratiques alliant arts et technologies numériques. La structure évolutive et la programmation hétérogène de la manifestation doivent correspondre à la nature mouvante et hybride des objets « très divers » présentés :

> « Notre idée est de tout mélanger [dans la programmation] à travers notamment la section Panorama international, permettant d'alterner un clip, une videoart, un machinima (film réalisé avec un moteur 3D de jeu vidéo) et d'enchaîner avec un film expérimental tout ce qu'il y a de plus traditionnel ou un film – pourquoi pas – narratif mais qui explore la narration différemment ou qui est visuellement un peu étrange. Tout ça est fait pour cohabiter et surtout se mélanger. »[496].

Plus de dix ans plus tard, il insiste sur le flou du « statut artistique » des contributeurs du label de musique allemand Raster-Noton. Ces derniers sont présentés comme des artistes appartenant à une génération où « on ne se posait plus la question de savoir si on était musicien ou plasticien, mais on était exactement les deux en même temps. »[497]. Ils sont représentés à Némo dès que la rubrique Music video apparaît en 2004 avec le clip de *Trioon I*[498] d'Alva Noto (réalisation Karl Kliem). Sa performance *Unitxt* est programmée en 2010, soit un an avant *Exp* de Frank Bretschneider – fondateur avec Olaf Bender de *Rastermusic* dont est issu le label cité plus haut – et deux ans avant *Superposition* de Ryoji Ikeda.

Le collage est une forme particulière d'hybridation dont l'origine remonte au moins aux avant-gardes artistiques du début du XX^{e} siècle. Pour Jean-Jacques Lebel, le collage dans le cinéma

493Entretien avec Julien TAÏB
494*Ibid.*
495Gilles ALVAREZ, *Ibid.*
496Gilles ALVAREZ, propos recueillis par Nicolas PLAIRE, mis en ligne le 08/04/05 pour filmdeculte.com, URL : archive.filmdeculte.com/entretien/gillesalvarez.php, consulté le 03/01/16
497Gilles ALVAREZ, propos recueillis pendant la *Rencontre professionnelle : Les réseaux des arts numériques* le 15/03/16 à la Philharmonie, Paris
498URL : https://www.youtube.com/watch?v=m8miUl08uog

expérimental consiste en « l'utilisation de plusieurs langages en même temps » ou encore d'une pratique « hérétique », « de l'ordre du langage composite, hétérogène » dont le principe revenait à « s'aventurer hors des codes institués, hors des normes académiques de la culture dominante. »[499]. En parlant de collage en mouvement pour parler des films underground et des happenings des années soixante, il évoque la notion de dispositif mécanique, prémisses de l'art à l'ordinateur et de l'art robotique : « l'écriture mis en abîme par le cinéma, le cinéma mis en abîme par la peinture, la peinture mise en abîme par le théâtre, dans tous les sens, et ça finit par faire un collage en mouvement mais un collage sur des plans multiples. Ce qui me gêne dans le mot « collage » c'est qu'on a tendance à voir des bouts de papiers plats, sur une surface plane. Or, pour moi, le *collage,* ça doit se faire dans l'espace et ça doit bouger. Il vaudrait peut-être mieux employer le mot *assemblage* ou le mot *machine.* »[500]. Héritiers de ces praticiens et cinéastes, les artistes du numérique s'approprient la technique du collage et l'explorent avec leurs nouveaux outils, mélangeant les formats cinématographiques et les images lors du montage[501]. Le cinéma de Tim Hope dont une rétrospective est organisée en 2003 se caractérise par des « techniques mélangées »[502], images en prises de vue réelles et animation, tandis que le film *Ixe* de Lionel Soukaz, est présenté comme un collage[503].

Comme l'informe, l'hybridation déclasse dans le sens où les hétérogènes sont rassemblés pour créer une entité *autre* dont il est difficile de déterminer d'identité. Mais en même temps qu'il permet cette hétérogénéité, il l'annule : un tout ne peut pas être hétérogène en l'absence de critères de catégorisation des éléments qui le composent. Il ne peut qu'être indescriptible et unique. L'éclectisme et l'hybridation seraient donc deux modes opératoires qui affirmeraient la singularité de l'œuvre d'art et de son créateur grâce au mélange inédit de composantes hétérogènes.

B.II.2. Les singularités

L'autonomie de l'œuvre d'art de la modernité répond au désir contestataire de ne pas se soumettre à un idéal de beauté extérieur. « Toutes ces lois [de symétrie, d'harmonie et d'agrément]

499 Jean-Jacques LEBEL, *op.cit*, p. 231
500 *Ibid.*, p. 234
501« […] Le montage stylistique ne s'est manifesté pleinement que dans les années 1990, lorsque l'ordinateur est devenu le terrain de rencontre de plusieurs générations de médias du XX^{e} siècle, comme les films en 35mm et en 8 mm, la vidéo amateur et professionnelle et les premiers formats de films numériques. Alors que les cinéastes travaillaient précédemment avec un seul format pour l'entièreté d'un film, le remplacement accéléré des formats analogiques par les formats numériques depuis les années 1970 a fait de la coexistence d'éléments stylistiques divers la norme plutôt que l'exception dans les objets néomédiatiques. », Lev MANOVICH, *op.cit.*, p. 300-301
502PN. No. 5, 2003, p. 13
503PN. No. 5, 2003, p. 20

ont semblé à l'œil moderne une violence illégitime infligée à l'autonomie de l'image, de la musique ou du texte. […] Et l'idée s'est peu à peu imposée qu'une œuvre devait être estimée à l'aune de son propre principe. L'esthétique moderne a consisté à rapporter le plus possible une œuvre ou une situation à leurs règles internes plutôt qu'à des conventions imposées de l'extérieur. »[504] écrit Tristan Garcia. Selon l'Ikonotekst Groupe la singularisation fait partie des concepts postmodernes. Devant la difficulté de réaliser une synthèse après la fin des Grands récits, il ne reste plus qu'à accentuer la spécificité de chaque entité. La programmation de Némo, volontairement composite, formerait donc une mosaïque selon un expression empruntée à Claude Faure pour désigner « la relation entre les arts et les technologies »[505]. Elle reflète l'accentuation des individualités et des pratiques dans nos sociétés occidentales individualistes. Ainsi, la manifestation a met en avant les artistes grâce à des interviews, des portraits filmés de réalisateurs et des documentaires, des « Focus artistes » et les « Focus société de production ». En 2009, Patrick Bokanowski – artiste dont la recherche se situerait « à la frontière des arts optiques et plastiques, dans un « entre-deux » toujours à créer »[506] – présentait différentes œuvres l'ayant fortement influencé dont le film de Norman McLaren, *Mosaic*[507] (1965). Dans a lignée de l'Op Art cette vidéo expérimentale montre des petits carrés qui se divisent et se multiplient selon un rythme syncopé marqué par des battements sourds, formant une mosaïque colorée et bruitiste. Près de cinquante ans plus tard, il nous semble reconnaître un procédé similaire dans *Timée*[508] de Guillaume Marmin ; des faisceaux lumineux et des claquements jouent une symphonie comparables à ceux des formes de la vidéo obtenues grâce à des effets spéciaux .

De nombreuses rétrospectives sont également réalisées : Valérie Mréjen, Sylvie Laliberté, Michel Gondry, Tim Hope, D-Fuse, Pascal Lièvre et Benny Nemerofsly Ramsay, LAb[au], Tal Rosner, Hextatic, etc. A ceux qui pourraient déplorer une déshumanisation de l'esthétique à l'ère du numérique, Christiane Paul explique que l'individualité de l'artiste est primordiale dans les arts intégrant le médium numérique même si, comme dans les formes d'art qui font appel à un médium technologique (le cinéma, la vidéo ou la photographie), elle ne se manifeste pas toujours par le biais d'une intervention physique directe : « Le concept, tous les éléments du processus de composition, l'écriture de logiciels et bien d'autres aspects de la création numérique demeurent des formes

504Tristan GARCIA, *op.cit.*, p. 17

505 « Mosaïque, parce qu'à propos de la relation entre les arts et les technologies, si je jette un coup d'œil en arrière sur les six ou sept dernières années de contacts, d'archivage, de projets, ce coup à demi réussis et de coups à demi manqués, c'est le premier mot qui vient […]. Claude FAURE, « Mosaïque », *ArtPress 2. Le numérique . Anthologie et perspectives* (1991) 2015-16, p. 24

506URL : http://www.sonore-visuel.fr/artiste/patrick-bokanowski

507URL : https://www.youtube.com/watch?v=0yJRWUAKgnY

508URL : https://vimeo.com/102159550; Fig. 2

d'expression hautement individuelles qui portent la signature esthétique d'un artiste. »[509]. Les programmes/catalogues de Némo présentent d'ailleurs une évolution confirmant la singularisation des identités artistiques : alors qu'il était d'abord organisés en rubriques et programmes (« Next », « Panorama », « Découvertes », etc.) puis en fonction des lieux de la manifestation[510], il est structuré depuis 2012 de manière à faire apparaître les noms des artistes participants.

Les studios du Centquatre permettent de montrer isolément des œuvres robotiques ou audiovisuelles. Ces espaces d'exposition permettent de montrer dans des « black boxes » des pièces qui ne pourraient autant s'apprécier dans une exposition collective en raison des nuisances lumineuses et sonores émises par les autres œuvres ou les visiteurs... Ils correspondaient parfaitement à la manière dont étaient présentées les œuvres de *Prosopopées* : « ici, disait Manuel Gonçalvès, toutes les installations ou presque aspirent à la solitude, à s'échapper de toute relation. »[511]. Cette question est récurrente dans les expositions de vidéos et de pièces audiovisuelles qui requièrent d'être expérimentées dans leur solitude. L'Arsenal étant particulièrement lumineux, certaines heures de la journée étaient plus propices que d'autres pour voir les vidéos sur écran présentées sur les cimaises de l'exposition *Automata* organisée dans le cadre de la BIAN Elektra 2016. Même si cela démontre une volonté de se rapprocher des normes expographiques de l'art contemporain, *Men at Work* du Français Julien Maire (des projections de cinéma analogique) et *What do Machine Sing of ?* (un karaoké robotique et numérique) de l'Allemand Martin Backes, étaient présentées dans des renfoncements adjacents à la première salle de cet ancien entrepôt industriel. Démontrant une fois de plus la proximité d'esprit entre les deux manifestations, l'exposition montréalaise se présentait comme une autre réflexion sur le sujet très actuel de la singularité technologique (ou numérique).

En nous apportant de nouveaux moyens techniques, le numérique modifie notre outillage conceptuel. Comme les pixels[512] se combinent pour former une image numérique matricielle, les individualités constituent un « assemblage […] de petites pièces rapportées […] dont la combinaison forme un dessin »[513]. La fragmentation de la programmation de Némo et la valorisation des individus serait à l'image de la « mosaïque humaine » de nos sociétés postmodernes dont l'idéal est de se réaliser pleinement et indépendamment des contraintes extérieures. A cet

509 Christiane PAUL, *L'art numérique,* Paris, Thames & Hudson, coll. L'univers de l'art, 2004, p. 60
510 Depuis 2010
511 José-Manuel GONÇALVÈS, propos recueillis par Laurent DIOUF, *MCD. Prosopopées, quand les objets prennent vie*, Hors-série, No. 15, p. 5
512 Le pixel est le point élémentaire d'une image numérique matricielle. Il est l'unité de définition d'une telle image.
513 Claude FAURE, *Ibid.*

égard, la manifestation serait un archétype d'un anti-musée. Résistant, hétérogène et informe, il serait un des témoins des changements en cours dans notre société.

B.II.1. Ordure

Georges Bataille s'intéresse aux ordures et rebuts de la société dans une étude intitulée « L'Abjection et les formes misérables ». Contrairement à ces romans où l'abject et le sublime sont constitutifs de la nature de personnages se livrant à la provocation et à l'excès, notamment moraux et sexuels, sa pratique théorique fait de l'abjection une condition sociale née d'un rapport politique entre dominants et dominés. L'auteur considère que l'abjection des misérables est due au contact de ces derniers avec les choses abjectes, les *excreta* du corps humains (excréments, sang menstruel, sueur, pellicules, croûtes, etc.). La souillure physique contamine l'esprit et l'abjection devient une condition morale, touchant en particulier les femmes[514] et les pauvres[515]. Il existe pour Bataille une bonne et une mauvaise abjection selon l'attitude adoptée face aux interdits. La première, celle qui intéresse le plus Bataille, concerne l'individu qui renverse les interdits et affirme la souveraineté humaine alors que la seconde concerne celui qui s'y soumet et devient synonyme d'asservissement[516].

Afin de s'épanouir l'individu est libre de sélectionner dans le passé ou d'autres cultures les éléments habituellement délaissés, dénoncer la marginalité subie, de choisir un mode de vie alternatif et d'adopter une posture de dissident. Le double jeu de résistance évoqué plus haut se retrouve ici : adopter le rebut, refoulé par la norme sociale, serait un acte de résistance du sujet vis-vis-de cette dernière. Même s'il existe une multitude de nuances et de situations hybrides, cette opposition participe à l'hétérogénéité du champ social.

B.II.1.1. Le bricoleur, le marginal et le dissident

Le cinéma expérimental se trouve en marge de l'industrie cinématographique et les arts contemporains à composante numérique restent peu représentés dans les institutions officielles. Un intérêt pour la technique est présent dès les premiers programmes de Némo. Outre le caractère expérimental des images et des musiques diffusées, la structure du scénario[517] ou la qualité des

514En raison de sa nature cyclique « impure » liée aux menstruations.
515 « Les travailleurs aliénés de leur humanité par leur charge de travail », Claire LOZIER, *op.cit.*, p. 7
516Claire LOZIER, *op.cit.* p. 36
517Par exemple : PN, No. 5, 2003, p. 29 et p. 35

effets spéciaux[518] sont régulièrement mentionnés. Nicolas Schmerkin rappelait que les « nouvelles images » n'auraient pas pu naître quelques années plus tôt et sans la « démocratisation des technologies autrefois réservées à une élite disposant d'un certain confort financier »[519]. En France, après avoir émergé dans le milieu universitaire, l'art à l'ordinateur devient plus accessible au début des années quatre-vingt-dix. Contrairement aux beaux-arts, il n'existe pas d'école où apprendre les « bonnes pratiques ». Au contraire, les praticiens souhaitent s'émanciper de la tradition académique et cherchent la nouveauté qui résulterait de leur expression individuelle. Le caractère exploratoire, empirique, bricoleur de leur démarche est mis en avant, non comme un défaut mais une qualité. Hors du réseau des institutions disposant du capital financier, le cinéma expérimental, les musiques exploratoires et les arts contemporains à composante numérique sont des domaines qui pour survivre nécessite de faire preuve d'une grande ingéniosité. Devoir faire beaucoup à partir de peu, voire de rien, est souvent considéré comme une contrainte féconde à laquelle sont ajoutées d'autres restrictions d'ordre artistique, héritières de celles de Dada, de Fluxus ou de l'Oulipo.

La manipulation des matériaux analogiques ou numériques – le grattage des pellicules de film et les essais techniques, sur logiciel ou autres – fait partie intégrante du processus de création qui tend à supplanter le résultat tangible. « J'essaie de triturer l'âme du film, de le faire encore plus jaillir, dans mes images et dans mon son. »[520] disait Laurent Bouhnik en 1996. L'aspect bricolé des films présenté est présenté comme un point positif puisque « faire un film dans la mage c'est démontrer qu'on est capable d'exprimer des idées qui nous tiennent à cœur, coûte que coûte. »[521]. De cette manière *Sélect Hôtel* est présenté comme un film « fait de bouts de ficelles et des montagnes d'énergie et de passion »[522]. Quelques années plus tard, Nieto – un autre cinéaste régulièrement invité à Némo – est décrit comme un « magicien au travail. Il met ses gants et il commence à jouer avec Adobe After Effects, un logiciel dont il n'a jamais appris les bases. Je le vois faire des trucs assez fascinants, en autodidacte bidouilleur. »[523]. Enfin, Herman Kolgen, qui fait « beaucoup de bidouillages », présente ses collègues artistes et lui-même comme des artisans alors que Bill Vorn et Louis-Philippe Demers disent être des « patenteux parce qu'[ils font] presque tout [eux-mêmes] »[524].

518Par exemple : PN, No. 5, 2003, p. 39
519Nicolas SCHMERKIN, *Repérages, No.* 49, Mars-Avril 2005
520Laurent BOUHNIK, propos recueillis par Gilles ALVAREZ, *Némo*, No. 1, 1996, p. 10
521Laurent BOUHNIK, propos recueillis par Gilles ALVAREZ, *Némo*, No. 1, 1996, p. 9
522Gilles ALVAREZ, *Némo*, No. 1, 1996, p. 6
523Nicolas SCHMERKIN, propos recueillis par Katia BAYER pour Format Court, mis en ligne le 03/03/10, URL : http://www.formatcourt.com/2010/03/nicolas-schmerkin-%E2%80%9Cce-n%E2%80%99est-pas-parce-qu%E2%80%99un-film-est-experimental-qu%E2%80%99il-est-chiant-non-regardable-et-qu%E2%80%99il-doit-rester-dans-un-tiroir%E2%80%9D/, consulté le 13/01/16
524Mario CLOUTIER, « Inferno : l'âge de la machine », *Lapresse.ca*, 31 mai, 2016, URL : http://www.lapresse.ca/arts/arts-visuels/201605/31/01-4986842-inferno-lage-de-la-machine.php, consulté le 02/07/16

Les artistes sont comme des alchimistes qui explorent la matière à partir d'expériences qui ne sont pas présentées comme des méthodes rigoureusement scientifiques. Le terme de bricolage évoque une activité sensible d'amateur passionné, et non celle plus rationnelle du technicien. A côté des films réalisés par des cinéaste de métier, une grande partie des « nouvelles images » étaient clandestines, « des trucs un peu en douce organisés par les mecs dans les studios la nuit quand les machines étaient libres »[525] ou réalisées par des amateurs à leur domicile. Dans ce jeu de détournement, le jeu des références a toute sa place. Certains films font ainsi des « Clin[s] d'œil au cinéma culte d'auteur cérébral »[526] alors que d'autre intègrent des éléments de l'histoire et de la culture officielle ou populaire. *Adickted* de Thomas Cazals, par exemple, est un documentaire sur l'influence des écrits de Philip K. Dick sur des artistes contemporains de *Blade Runner* à *Minority Report.* Le texte de présentation de ce film présentait la lecture de Philip K. Dick comme une clef de lecture de la manifestation : elle permettant de « traverser les arrières-mondes (in)finis de Némo »[527], l' « univers parano et futuriste »[528] de l'écrivain ayant influencé toute une génération.

Tous s'approprient les technologies, les images, les sons, les espaces et les objets qu'elles permettent d'explorer. L'assimilation des différents éléments et références juxtaposées de manière originale encourage explique Lev Manovich : « Alors que le grand texte de la culture à partir duquel les artistes créaient auparavant leur propre « tissu de citations » bouillonnait et scintillait quelque part dans le subconscient, il s'extériorise désormais (et s'en trouve passablement réduit) : objets 2D, modèles 3D, textures, transitions, effets disponibles dès que l'artiste allume son ordinateur. Le World Wide web développe ce processus plus qu'avant : il incite à la création de textes constitués uniquement de pointeurs vers d'autres textes déjà présents sur le web. Il n'est pas nécessaire d'y ajouter une écriture originale quelconque ; il suffit d'opérer une sélection de ce qui existe déjà. Autrement dit, quiconque peut maintenant devenir un créateur en fournissant un nouveau menu, c'est-à-dire en opérant une nouvelle sélection à partir de tout le corpus disponible. »[529]. D'ailleurs, comme Georges Bataille, connu pour glaner des idées chez d'autres auteurs (Saint-Augustin, Friedrich Nietzsche et Maurice Blanchot, entre autres), Gilles Alvarez ne cache pas ses emprunts. Dans la logique d'appropriation propre à la culture du net[530], il recycle une partie des idées rencontrées au cours de ses lectures. Souvent truffés de références à des auteurs aussi célèbres que

525Entretien Nicolas SCHMERKIN
526 PN, No. 5, 2003, p. 39
527 PN, No. 5, 2003, p. 57
528 *Ibid.*
529 Lev MANOVICH, *op.cit.*, p. 252
530André GUNTHERT, « L'image conversationnelle », *Études photographiques*, No. 31, Printemps 2014, URL : http://etudesphotographiques.revues.org/3387, consulté le 24/08/16.

variés, les textes écrits pour les programmes et les catalogues Némo sont comme ses expositions et les projets présentés, le résultat d'un minutieux bricolage de morceaux choisis[531].

L'artiste comme le bricoleur n'est pas soumis à la loi de rentabilité et de performance qui caractérise nos sociétés contemporaines libérales. Il peut se placer volontairement dans une position protestataire vis à vis de cette société et proposer des modes de vies alternatifs. « On aime les dissidents ; même les directeurs [des festivals d'art et de technologies numériques] sont un peu dissidents... »[532] nous disait Herman Kolgen en donnant Mutek (Montréal) en exemple. De cette manière, une grande part est accordée à la provocation dans le contenu des œuvres présentées (films, installations et performances audiovisuelles) comme dans le ton adopté dès les premières éditions de Némo. L'objectif semble de bousculer les idées reçues, les catégories normatives et les conventions sociales. Cette offre culturelle alternative, « décalée », se présente volontiers comme anti-conformiste. Ainsi, en 2004, les TrashNights@Nemo[533] rassemblent trois « films allumés », « inconnus ou cultes », « *underground* » et « punk » qui « peuvent (et doivent ») heurter la sensibilité de certains spectateurs ». Des projets artistiques traitant de sujets traditionnellement exclus des institutions de la culture officiels telle que la drogue, le sexe et des musiques populaires ou liées à des mouvements contestataires (rock, hip-hop, punk, techno, noise, etc.) sont intégrés à sa programmation.

L'influence de Dada, du Surréalisme ainsi que des mouvements artistiques et sociaux américains du milieu du XX^{e} siècle sur le cinéma expérimental et les arts dits numériques expliquent les références aux substances hallucinogènes que l'on trouve dans ces derniers. Les artistes Dada Francis Picabia et Henri Michaux ont transposé dans leurs œuvres des processus mentaux et des phénomènes visuels et auditifs provoqués par la consommation d'opium pour le premier et de mescaline et de haschich pour le second[534]. Au début du XX^{e} siècle, le cinéma

531 « Plusieurs textes et œuvres ont inspiré cette exposition. Tout est parti d'un petit rocher aperçu dans une foire d'art numérique à Munich. […] Il y a eu également l'extraordinaire exposition de la Tate Britain consacrée à John Martin, peintre apocalyptique du XIX^{e} siècle. […] On pourrait y ajouter la cafetière qui prend vie de Théophile Gautier dans sa nouvelle éponyme (et les personnages qui sortent des tableaux), et bien sûr la *Peau de chagrin* de Balzac […]. Mais l'inspirateur principal de cette proposition est Philip K. Dick, le grand visionnaire paranoïaque de la littérature contemporaine. » Gilles ALVAREZ « « Prosopopées : Quand les objets prennent vie » : une vision et un manifeste », URL : http://whitetrashtmblog.blogspot.fr, consulté le 22/04/2016

532Entretien avec Herman KOLGEN.

533PN, No. 6, 2004, p.49

534Jean-Jacques LEBEL, *op.cit.*, Michaux a « travaillé les mêmes phénomènes optiques sous mescaline et beaucoup de haschich. Il « voit » des choses complètement différentes, les substances ingérées étant complètement différentes. […] Nous avons essayé de filmer ÇA – le flux de cette « pensée en deçà du langage » – pendant que ça se déroulait. […] Telle est l'expérience mentale de la schize sur laquelle se fonde la recherche du fonctionnement réel de la pensée » (selon l'expression de Breton).»

représentait pour les Surréalistes une « anti-culture », une forme de la culture populaire opposée au théâtre incarnant la culture officielle[535]. Dans son *Second Manifeste du Surréalisme* (1930), André Breton met le cinéma sur le même plan que la peinture et l'écriture. Les spectateurs surréalistes qui adoptaient dans les salles un comportement irrévérencieux venaient seulement chercher au cinéma « une excitation […] presque comme une drogue. »[536]. Plus tard et de l'autre côté de l'Atlantique, les Merry Prankster ont utilisé des substances comme le LSD pour tenter de dépasser ce sur quoi se heurte la pensée langagière. Pour cette raison, que Jean-Jacques Lebel affirmait que « Le potentiel hallucinatoire du cinéma est immense. Je crois que le cinéma dit *underground* – que je ne voudrais même pas tenter de définir – situe, ici, sa vraie zone laboratoire. L'ambition n'est pas de faire des « surimpressions psychédéliques », des images floues du réel ou de l'imaginaire, ni même du « image par image ». Cela ne suffit pas. L'essentiel, à mes yeux, est dans le décloisonnement des techniques et des genres, dans le mixage des impacts et des projets, dans l'interaction des différents modes de production et de recherche. C'est ce que font Mekas, Fleischer et quelque autres un peu partout. »[537].

Ces références aux drogues comme vecteur d'expériences sensorielles intenses permettant d'accéder à des strates inconnues de la conscience humaine se retrouvent en nombre dans la programmation de Némo. En 2005, *Stumble Then Rise On Some Awkward Morning*[538] de Kurtis Hough et *Gambling, Gods and LSD de K*urtis Hough (un des coups de cœur de l'année[539]) y font clairement allusion, de même que *Drugged* de Oliver Pietsch une année plus tard. Dans *Stumble Then Rise On Some Awkward Morning* des formes entre la goutte d'eau et la fleur de pissenlit en image de synthèse, dont on ne sait pas bien si elles sont abstraites ou figuratives, se répètent et évoluent subtilement dans un mouvement circulaire continu au milieu de chaînes verticales. Les « pollens » qui se transforment en gouttes font penser aux « sensations optiques » du cinéma et de la peinture de Picabia, « la cible, le clignotement, l'accélération, la démultiplication, […] des processus de saisie visuelle provoqués par de hautes doses d'opium. »[540]. *4* de Édouard Salier met en scène des images virtuelles inquiétantes accompagnée d'une voix off gutturale. À la fin de la vidéo, cette dernière explicite le sens de cette accumulation d'hallucinations et de réminiscences visuelles : « You are not real. You are just a side effect of the drugs I took 4 hours ago ». En 2013, *Zee* de Kurt

535Nicole BRENEZ, *op.cit.*, p. 64
536Nicole BRENEZ, *op.cit.*, p. 99
537*Ibid.* p.. 235
538URL : https://www.youtube.com/watch?v=W_W7ydnPtB4 ; Fig. 15
539Gilles ALVAREZ, propos recueillis par Nicolas PLAIRE, mis en ligne le 08/04/05 pour filmdeculte.com, URL : archive.filmdeculte.com/entretien/gillesalvarez.php, consulté le 03/01/16
540Jean-Jacques LEBEL, *op.cit*., p. 234

Hentschläger, considérée comme « la pièce d'art numérique la plus importante sans doute de ces dix dernières années »[541], est une installation provoquant des visions telles que pourraient en produire des psychotropes : « Plongé dans un brouillard d'une extrême densité et bombardé de sons et de lumières stroboscopiques, le spectateur est pris en douceur d'hallucinations visuelles qui sont le fruit d'une synthèse naturelle entre la fréquence électrique propre à chaque cerveau et celle des stroboscopes. Les hallucinations sont donc différentes pour chaque spectateur, qui se découvre des capacités cérébrales insoupçonnées…»[542]. Enfin, *Physical*[543] de Matthew Biederman et 4X4 présenté lors de la journée d'ouverture de *Prosopopées* en 2015 est décrit comme « une performance alliant une musique électronique inspirée des pistes de danse et un support visuel informatique aux motifs quelque peu psychédéliques. Au son de la musique, les motifs grandissent, rapetissent, se brouillent, changent de couleur. L'objectif principal de cette performance est de jouer avec la notion de perception du spectateur en surchargeant l'œil et l'oreille. »[544]. Ces performances traduisent dans l'espace de l'exposition les phénomènes que les vidéos de cinéma expérimentales et nouvelles images avaient mis en mouvement afin de donner aux spectateurs l'opportunité de tester ses propres limites perceptives.

Georges Bataille est surtout connu pour ses romans érotiques sulfureux. Dans l'*Histoire de l'œil*, *Madame Edwarda, Le Bleu du Ciel* ou *L'Abbé C*, entre autres, la sexualité est abordée par le biais de la transgression et de la perversion. Les rapports charnels permettent d'atteindre la sortie hors-de-soi recherchée : une communication intime lie les amants dans le plaisir intense qui correspond à « la fugace résurgence […] de ce *continuum* qui sous-tend l'humanité »[545]. Mêlant les deux facettes de sa vie d'auteur et d'homme, Georges Bataille ne cachait pas ses escapades régulières dans les maisons closes parisiennes. La parenté entre l'érotisme et la mort, essentielle dans son œuvre, s'exprime dans ses écrits théoriques (*L'érotisme, Les Larmes d'Éros*, certains articles de *Documents*, etc.).

Les thèmes du plaisir érotique et la sexualité, très présents dans les films présentés à Némo, se raréfient considérablement avec la transition vers l'art contemporain. En 2003, un an avant les TrashNights@Nemo, *Ixe* (interdit -18 ans) et *I.K.U.* (interdit -16 ans) composent un programme pour « Public averti ». Pour *Ixe*[546] (1980) Lionel Soukaz a adopté la pratique de montage du *found*

541PN No. 15, 2013, p. 19
542*Ibid.*
543URL : Fig. 16
544 Marie-Claude LACROIX, *op.cit.*
545Agathe SIMON, *op.cit.*
546URL : http://www.dailymotion.com/video/xxhpmv_soukaz-ixe-1980_shortfilms

footage pour juxtaposer des extraits de films et vidéos ayant été censurés. Reprenant l'image de la croix, ce film devant être projeté sur quatre écrans aborde les thèmes de la guerre, du sexe, de la drogue et de la religion. Des passages de films pornographiques homosexuels s'intercalent avec des images du Pape Jean-Paul II en représentation publique, cela sur fond de chanson française religieuse ou populaire aux tonalités électro-disco... *I.K.U.*[547] (2000) de Shu Lea Cheang retrace l'histoire de Reiko, un androïde programmé pour récolter le plus d'informations possibles sur tous les plaisirs sexuels afin de permettre à la multinationale qui l'a créé de proposer un système de vente d'orgasmes. Dans ce qui est présenté comme la suite érotique de *Blade Runner*, le « sexe rencontre enfin les nouvelles technologies ». Ce « premier film e-cul », conçu comme un site web, poserait la question de « l'obscénité comme mode esthétique »[548].

En 2005, le programme « Experimental Sex » réunissait quatorze films dont *Love Cube* de Donato Sansone, *In God we Fuck* de Philippe Donadini ou *Hardcore Superstar* de Karilynn Ming Ho et Gale Allen. Remarquons que seul ce dernier a été réalisé par des cinéastes femmes. Sans être classés X, d'autres films présentent ou évoquent l'acte sexuel comme *Berni's Doll*[549] (coproduction Arcadi) ou dans une moindre mesure *Users* de Édouard Salier en 2008. Dans le premier « un employé d'usine comble sa solitude en achetant une femme en pièces détachées issues des pays du tiers monde »[550]. Quand Berni achète la dernière pièce de son corps, une tête, elle se rappelle de tous les moments où elle s'est fait violenté et abandonne son « amant ». Elle nous évoque *La Poupée* de Hans Bellmer – illustrateur de l'une des éditions de l'*Histoire de l'œil* – que Rosalind Krauss et Yves Bois estimaient être le parangon de l' « inquiétante étrangeté » de l'automate[551]. Cet objet fétiche, presque une icône, aurait ouvert la voie à une réflexion sur l'intégrité corporelle et l'identité sexuelle[552]. Enfin dans le clip des Replicants *Users*, produit par Autour de Minuit, des vidéos, des

547URL : https://vimeo.com/128507307
548PN, No. 5, 2003, p. 20
549URL : https://www.youtube.com/watch?v=jGvbZr0arq0; Fig. 17
550Livret du DVD Expérience[s] No. 4
551Yves-Alain BOIS, Rosalind KRAUSS, *op.cit.*, p. 188
552 La description qui en est donnée dans le catalogue des collections permanentes du Centre Georges Pompidou confirmerait notre intuition. Les notions de transgression, d'hybridité, d'outil, de singularité, de désir et les couples opposés nous invitent à y voir une proximité avec l'univers bataillien : « De son temps, elle a œuvré comme une bombe, pulvérisant les catégories convenues : ni objet ni sculpture, elle se constitue en *organisme* hybride, polymorphe, et en *instrument* manipulable et transformable à l'infini. Et si elle peut être considérée comme un ultime avatar des mannequins, automates et robots produits en grande série dans l'Allemagne dévastée du tournant de la Grande Guerre, elle dépasse l'esprit de dérision et de satire sociale qui commandait cette vogue d'esprit dadaïste : à usage privé, répondant à une pulsion subjective (une nostalgie de l'enfance et de ses jeux, un abandon définitif à l'imagination érotique), elle est, au-delà de l'esprit de révolte contre l'ordre nazi qui l'a commandée, avant tout œuvre de mélancolie et d'« inquiétante étrangeté », mêlant pulsion du désir et pulsion de mort, merveilleux et cruauté, quotidienneté et invraisemblance, comme le faisait la poupée Olimpia du conte d'Hoffmann (*L'Homme au sable*, 1817) qui marqua tant Bellmer. ». Extrait du catalogue *Collection art moderne - La collection du Centre Pompidou, Musée national d'art moderne*, sous la direction de Brigitte Leal, Paris, Centre Pompidou, 2007, URL : https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/c7pGEXq/rajq76n#undefined, consulté le 13/08/16.

photographies, des dessins ou des images de magazines pornographiques défilent sous la forme d'un *Flip Book*. Ces films montrent souvent la sexualité d'un point de vue masculinocentré, voire sexiste. Ils partagent cette caractéristique avec les images véhiculées dans l'univers *white trash*[553].

La marginalité représenté par Némo est surtout celle de la *white trash* (« raclure blanche »), un terme d'argot américain désignant originellement la population la plus pauvre du Sud des États-Unis et désormais utilisé pour qualifier une forme de subculture qui revendique cet héritage. « Le « *poor white trash* » est celui que chacun connaît aux États-Unis mais dont il est convenu de taire le nom. Prononcer ces mots revient à exprimer une haine sociale inavouable : un blanc, parce que pauvre, serait un déchet, un tas d'« ordures », en anglais *trash*. […] « *White trash* » est d'abord une insulte, proférée par un énonciateur qui lui donne sciemment une connotation raciale dans le but de rendre le pauvre ainsi interpellé, à qui pourtant la couleur de la peau garantit un privilège racial *a priori*, seul responsable de ses échecs sociaux. C'est donc un regard normatif qui constitue l'être « trash ». »[554]. Sylvie Laurent retrace l'historique de la notion de *white trash* dans la littérature et les sciences sociales. Elle explique que ce stéréotype de l'échec social est détourné par des auteurs comme Russell Banks (*Affliction*) ou des musiciens comme Eminem (*White Trash Party*) et participent à une revendication identitaire. Ce rebut de la société a un statut ambigu car « Il rassure et il inquiète. Il trahit le mensonge de la destinée commune de la population blanche et offre à une petite bourgeoisie qui ne dit jamais son nom le plaisir coupable de la discrimination sociale. »[555]. Le *white trash* ne peux exister que par rapport à son équivalent noir et la bourgeoisie blanche, il est un entre-deux qui transgresse les normes sociales tout en devenant un produit de consommation quand il est récupéré par les médias de masse[556].

Depuis son évolution vers les arts dits numériques, le contenu des projets diffusés par Némo est moins provocateur, moins *trash*, que dans le passé. Après une période d'adolescence, Némo a-t-il intégré les conventions qui régulent les thématiques des institutions officielles ? Serait-ce une concession à faire pour maintenir et continuer à développer la Biennale ? D'autres motifs, celui du monstre par exemple, accompagnent ce passage du cinéma expérimental à l'art contemporain. Ils

553Il avait été remarqué que les artistes invités et les commissions de Némo n'étaient pas paritaires. Depuis, les femmes sont de plus en plus nombreuses à participer à la manifestation. En 2012, une édition « spéciale femme » met sur le devant de la scène des artistes qui ne disposent pas de la même visibilité que leurs homologues masculins. Ces dernières années, des efforts sont faits pour intégrer plus d'intervenantes dans les commissions et faire découvrir au public des artistes reconnues ou émergentes.

554Laurent SYLVIE, « Le « poor white trash » ou la pauvreté odieuse du blanc américain », *Revue française d'études américaines* 2/2009 (n° 120) , p. 79-95, URL : www.cairn.info/revue-francaise-d-etudes-americaines-2009-2-page-79.htm, consulté le 10/08/16

555*Ibid.*

556*Ibid.*

assurent à Némo la permanence de son identité, une forme de continuité dans le changement.

B.II.1.2. Le monstre

Le monstre est d'abord dans l'étude du vivant « une confirmation insolite de la totalité de ses parties, ou seulement de quelques-unes d'entre elles » puis, par transposition, « une personne cruelle, dénaturée ou « remarquable par quelque vice poussée à l'extrême (Littré) »[557]. Le monstre provoque une rupture – souvent perçue comme problématique – dans la continuité biologique et psychologique. Pendant longtemps, on pensait que le vivant se résumait à la reproduction d'une forme à l'identique et que le monstre relevait de l'accidentel. Dans le champ moral, la monstruosité relève soit d'un problème d'éducation soit de l'expression de la nature de l'être humain. Dans le premier cas, l'enfant est porteur d'une nature humaine qui ne demande qu'à s'épanouir (le monstre est l'enfant qui n'a pas bénéficié des conditions nécessaires pour cela) tandis que dans le second l'enfant est ontologiquement considéré comme un monstre (un être « sans forme » qu'il faut éduquer). Le véritable monstre ne répond une forme catégorisée et reconnaissable. Il incarne une forme de déviance par rapport à la norme, l'altérité. L'étymologie du monstre rejoint celle du verbe « montrer », le mot latin *monstrum* (de *monere* « avertir, éclairer, inspirer »). Il désigne d'abord un « prodige qui avertit de la volonté des dieux », et par suite un « objet de caractère exceptionnel » ou « un être de caractère surnaturel ». Le monstre révèle quelque chose d'*autre* que lui même, un plus-que-visible de l'ordre du sacré ou du surnaturel. Pour cela, il est désignée de l'extérieur, en négatif, par comparaison avec tout ce qui est jugé « ordinaire ».

La fête, le sacrifice, l'art, sont des pratiques de transgression qui permettent d'éprouver la différence anthropologique[558]. Exposer le monstre dans un contexte festif est une pratique très ancienne : présent dans les foires médiévales, les spectacles de monstres à la Renaissance ou les expositions itinérantes de « curiosités » naturelles où, jusqu'au XX^{e} siècle, le public s'effrayait devant des individus accusant des malformations physiques (siamois, femmes à barbe, nains, etc.) ou présentant des particularités physiques étonnantes pour des Occidentaux (Vénus hottentotes, etc.). Le festival serait en partie héritier de ces manifestations promettant des expériences sensationnelles. Le monstrueux, habituellement dissimulé ou rejeté, ne trouve sa place que pendant un temps spécifique en rupture avec le quotidien. Circonscrit dans les limites temporelles et spatiales bien définies, il est contrôlé et ne menace pas le bon fonctionnement de la société. Le

557Matthieu DUPERREX, François DUTRAIT, « Qu'est-ce qu'un monstre? », *Enfances & Psy* 2011/2 (n° 51), p. 17.
558*Ibid.*, p. 22

même schéma se retrouve dans le carnaval, une période hors du temps où l'inversion temporaire des rôles sociaux (l'esclave devient le roi) ne menace pas la hiérarchie établie. Le festival pourrait avoir cette fonction d'exutoire.

Comme le langage littéraire était pour Georges Bataille « l'expression des désirs cachés, de la vie obscure »[559] le langage visuel donnerait corps aux impensés et aux images qui hantent notre subconscient. Cette transgression s'accompagne de brutalité, « une des formes de l'impensable de l'animal, que celle-ci se manifeste dans l'animal lui-même ou, bien plus incompréhensible, dans l'homme lui-même. »[560]. Le monstre donnerait corps à cette brutalité présente en chacun de nous. Il est présent dans la pensée de Georges Bataille qui, selon Claire Lozier citant Térence, développe un humanisme – ou un « hyperhumanisme » – où rien de ce qui est humain ne lui reste étranger[561]. Dans « Figure humaine », l'espèce elle-même est décrite comme une « juxtaposition de monstres »[562]. Georges Bataille privilégie le monstrueux parce qu'il est esthétiquement laid[563] : contrairement à la beauté qui relève de la ressemblance (la continuité avec une norme), la laideur comme l'informe ne ressemble à rien, ne répond à aucune règle. Il n'est pas ce qui est rare mais ce qui fonde l'individualité : « étant donné le « caractère commun » de l'incongruité personnelle et du monstre », l'individu en tant que tel est le lieu de tous les écarts[564]. « La beauté serait à la merci d'une définition aussi classique que celle de la commune mesure. Mais chaque forme individuelle échappe à cette commune mesure et, à quelque degré, est un monstre. »[565] écrit Georges Bataille. Il s'oppose à la commune mesure non à la manière extravagante et originale des romantiques mais avec « quelque chose comme une très ordinaire démesure, une très commune absence de commune mesure »[566]. Le monstre, lieu de l'écart par excellence, est une des formes les plus manifestes de la singularité.

Le monstrueux à Némo est d'autant plus évident qu'il côtoie la forme harmonieuse, l'esthétique publicitaire des nouvelles images ou celle minimaliste de certaines œuvres contemporaines à composante numérique. Ce contraste rend sa présence plus saillante encore. Le monstre apparaît dans des vidéos intégrées à des programmes cinématographiques non thématisés – par exemple *Maman, y a un monstre dans mon lit* de Martin Fortin et Guy Bonneau, *Blissful* de

559Georges BATAILLE, *Œuvres Complètes*,V, p. 258, cité par Julie FEYEL, *op.cit.* p. 67
560Matthieu DUPERREX, François DUTRAIT, *op.cit*., p. 23
561Claire LOZIER, *op.cit.* p. 30
562Georges BATAILLE, « Figure humaine », *Documents*, septembre 1929, No. 4, p. 196
563Denis HOLLIER, *op.cit.*, p. XIX
564Georges BATAILLE, « Les écarts de la nature », *Documents*, 1930, No. 2, p. 82
565Georges BATAILLE, *Œuvres complètes*, I, p. 230, cité par Julie FEYEL, *op.cit.* p. 64
566Denis HOLLIER, *Ibid.*

Leftchannel ou *Kudan* de Taku Kimura – et dans celles du Panorama International titré les « Nouveaux monstres ». Composé de quinze vidéos, ce dernier était diffusé en 2009 à la Maison des Arts de Créteil dans le cadre de « Némo@Exit ». Il proposait une sorte de panorama des monstres contemporains, du monstre marin (*The Heel*, Dominic Hailstone) au monstre humain (*Face* de Hendrick Dusollier) en passant l'être hybride, mi animal mi végétal (*Sixes Last* de Arvind Palep). Le programme était introduit par une réflexion sur le statut monstrueux des nouvelles images : « Et si les nouvelles images, proposées chaque années par un festival tel que Némo, étaient aussi les nouveaux monstres de nos sociétés médiatisées ? »[567]. Le monstrueux semble être considéré comme constitutif de cette nouvelle esthétique. Il en fait une force de résistance à l'image-cinéma traditionnelle et au flux des images médiatiques : contrairement aux images académiques porteuses d'une symbolique et d'une dimension morale et aux images investies d'une valeur d'information (les journaux d'actualité, la publicité) où la forme s'efface derrière le message, les nouvelles images ne valent que pour elles-mêmes. Les premières sont fonctionnelles tandis que les secondes ne le sont pas.

A la différence de la consommation ou du canon de beauté où l'altérité est niée (liés qu'ils sont aux concepts de reproduction du même et de ressemblance), l'art et le monstre nous confrontent au tout autre. « Face à l'Autre, face à une œuvre […] Lévinas nous rappelle qu'il faut toujours ne pas com-prendre, ne pas prendre avec soi, ne pas ramener à soi, bref faire l'expérience de l'altérité radicale et de la complexité essentielle ; sinon, on passe à côté : le face-à-face est l'opposé de l'à côté, c'est la réponse à ce dernier. Car autrui est « ce que je ne suis pas[568] » : l'œuvre est ce que je ne suis pas […]. Aussi « l'espace intersubjectif est initialement asymétrique[569]» […] Je ne suis pas sur le même plan que l'œuvre ; je ne suis pas du même monde, c'est pourquoi il y a œuvre, c'est pourquoi l'œuvre est monde, c'est pourquoi l'œuvre est à la fois si enrichissante pour moi et si séparée de moi. C'est pourquoi l'Autre est monde et que, à moins de le réduire à n'être pour moi qu'un moyen, qu'un objet, je fais l'expérience de lui comme sujet, c'est-à-dire comme sujet absolument séparé de moi, sujet asymétrique et distant. »[570] écrit François Soulages. L'œuvre d'art et le monstre sont un tout qui fait sens, ou non-sens, dans le monde qu'ils créent. L'expérience de l'altérité repose non sur un exercice de comparaison avec soi, avec le connu, mais sur le désir de

567Panorama international #7 « Nouveaux monstres », PN, No. 11, 2009, p. 18

568Emmanuel LÉVINAS, *De l'existence à l'existant*, Paris, Vrin, 1998, p. 162, cité par François SOULAGES, « L'expérience de l'altérité de l'art ou l'art comme expérience de l'altérité », *Marges : Art et ethnographie*, No. 6, 2007, p. 95

569Emmanuel LÉVINAS, *Ibid.,* p. 163, cité par François SOULAGES, *Ibid.*

570François SOULAGES, « L'expérience de l'altérité de l'art ou l'art comme expérience de l'altérité », *Marges : Art et ethnographie*, No. 6, 2007, p. 95

sortir de soi. De même que le paradoxe, l'expérience de l'altérité se situe dans un espace interstitiel qui exclut tout certitude. Cette tension entretient une marge où se logent tous les possibles.

Le face-à-face avec l'altérité trouve son point culminant quand la monstruosité habite ce qui est considéré comme la partie la plus humaine du corps, le visage. Le visage nous annonce, nous identifie dans le monde. La difformité faciale remet alors en question l'appartenance au genre humain : « par les représentations et les fantasmes qu'il suscite, le sujet au visage difforme, abîmé, mutilé fait figure de monstre. »[571]. A Némo, un nombre important d'œuvres présente des personnages dont les visages sont déformés ou se déforment sous les yeux du spectateur jusqu'à en devenir méconnaissables. *Face*[572] de Hendrick Dusollier (produit par Studio HDK productions, Autour de Minuit Productions en coproduction avec Arcadi), existe sous la forme de vidéo autonome et d'une installation stéréoscopique vidéo. Le synopsis de cette œuvre faisant vivre au spectateur une expérience violente[573] qui est la suivant : « coincé dans une boîte exiguë, un homme subit une série d'expériences. La tête du cobaye se transforme et se dégrade jusqu'à révéler sa bestialité. »[574]. Face au visage malmené de l'homme à l'écran – qui n'est pas sans rappeler des images légendaires de la créature de Frankenstein[575] – le spectateur expérimente un face-à-face particulièrement intense où le visage n'a finalement plus rien d'humain.

Le masque aussi présente à notre vue un miroir « brisé » renvoyant une image caricaturale de nous-même. Georges Bataille explique que « quand le visage se ferme et se couvre d'un masque, il n'est plus de stabilité ni de sol. »[576]. Cet objet de déguisement peut devenir source d'effroi car il dissimule les traits du visage normalement à découvert. Il offre à la vue un visage figé, comme mort. Témoignant de l'intérêt de Georges Bataille et de ses collaborateurs de *Documents* pour cet objet, le masque d'origine extra-occidentale est à plusieurs reprises[577] reproduit en photographie dans le magazine illustré. Dans les DVD Expériences coproduits par Arcadi et Repérages, deux vidéos ont ce thème pour sujet (*Masque* de Butler Brothers en 2008 et *Masques* de Jérôme Boulbès en 2010). Le masque peut aussi prendre la forme du maquillage, comme dans le cas du clown. Le

571Caroline DEMEULE, « Le monstre à visage découvert », *Champ psy,* No. 35, 2004/3, p. 23
572URL : https://vimeo.com/18619831 ; Fig. 18
573PN, No. 9, 2007, p. 22
574Site web d'Autour de Minuit, http://blog.autourdeminuit.com/production/face/, consulté le 13/08/16
575Fig. 19
576Georges BATAILLE cité par Gérard FABRE, « Entre chien et loup » *in, Regards sur* Minotaure, *La revue à la tête de bête,* Genève, Musée d'art et d'histoire, 1987, p. 185, cité par Gabrielle REINER, Persistances, actualités et dynamiques du noir et blanc dans les arts filmiques (1990-2010), thèse de doctorat de l'Université Sorbonne-Nouvelle - Paris 3, 2014, p. 324
577Voir « Nouveautés de la collection David-Weill », *Documents*, No. 7, Décembre 1929, p. 396 et Dr. Eckart von SYDOW, « Masques-Janus du Cross-River (Cameroun) », *Documents*, No. 6, 2e année – 1930, p. 321-328

caractère rustre et outrancier de ce personnage défie les conventions sociales et le relègue dans une marginalité jouissive. Paradoxalement, le rire de l'auguste inquiète quand on prend la mesure de son caractère inauthentique, exagéré, voire incontrôlable. L'archétype du clown maléfique au rictus glaçant serait le Joker, ennemi juré de Batman, que la défiguration avait rendu fou. Il pourrait trouver un héritier dans le personnage principal de *Logorama* (film réalisé par le studio H5 et produit par Autour de minuit). Ce clown violent et cruel qui emprunte les traits de Ronald McDonald, mascotte de la célèbre chaîne de fast-food éponyme, rit pendant qu'il réalise des actes criminels. D'autres clowns font une brève apparition dans *Silence is Golden* (produit par Slinky Pictures en association avec Autour de Minuit Productions et avec le soutien d'Arcadi), enjoignant le protagoniste de l'histoire à tuer son voisin déséquilibré, et apparaissent sur les affiches du premier plan de *Leviathan* (Simon Bogojevic Narath).

Le rire occupe une place importante dans l'univers bataillien. Incontrôlable, inarticulé et dissonant, il se rapproche du cri. Déstabilisant, notamment quand il est inattendu et inapproprié, il témoigne de la bestialité surgissant quand le langage s'épuise. L'humour potache et l'humour noir alternent dans les œuvres présentées à Némo. À l'instar de la foire ou du carnaval, festival tourne en dérision l' « esprit de sérieux »[578] qui caractérise traditionnellement l'attitude grave attendue dans des lieux de la culture officielle. Les programmes de Némo vantent l'humour des films diffusés par le festival. Il se fait absurde[579] (*Spun* de Jonas Åkerlund), noir[580] (sélection de la Cinéfondation) ou cruel[581] (*Aquarium* de Carine Doerflinger), décalé et bon enfant[582] (films d'animation de Lionel Kouro), allumé[583] (*Our Favorite things* de Negativland) ou poétique[584]...

S'ils sont moins présents dans les arts contemporains à composante numérique que dans le cinéma expérimental, les monstres continuent d'habiter les expositions et les salles de spectacles de Némo sous la forme de performance ou, plus rarement, d'installation. Le changement de médium du festival s'accompagne d'une évolution des références et motifs visuels récurrents. Les robots et les cyborgs – réels ou virtuels – se multiplient ces dernières années, nous invitant à se demander s'ils ne seraient pas une forme actualisée du monstre organique, des monstres « augmentés ». C'est en tout cas ce que suggère François Angelier quand il réalise une série d'émission consacrée au monde des

578Georges BATAILLE, « Les Pieds Nickelés », *Documents*, 1930, No. 4, p. 214-216
579PN, No. 5, 2003, p. 30
580PN, No. 5, 2003, p. 51
581PN, No. 7, 2005, p. 34
582*Ibid*., p. 37
583PN, No. 10, 2008, p. 35
584PN, No. 11, 2009, p. 3

créatures artificielles de Frankenstein aux cyborgs en passant par le Golem, les automates et les robots[585]. En 2015, *Nyloïd*[586] d'André et Michel Décostern (Cod. Act) est activée pour trois performances au cours de la soirée d'ouverture de *Prosopopées* au Centquatre. Ce tripode reproduisant des mouvements et des voix propres au corps humain se place dans la continuité de *Cycloïd*, une autre sculpture robotisée cinétique exposée au festival en 2013 dans le cadre de *Trouble Makers*. La « bête robotisée gesticulante et bruissante, dotée d'une vie propre et d'une dangerosité formelle évidente lorsque l'on observe ses membres tentaculaires s'emmêler à pleine vitesse » exerce un pouvoir de fascination similaire à celui de la performance spectaculaire *Inferno*[587]. Les visiteurs de l'exposition ayant endossé des exosquelettes deviennent acteurs d'une mise en scène évoquant un devenir-cyborg quelque peu effrayant. La tête, le buste, les bras lestés d'une structure robotisée, ils se laissent contrôler par la machine qui leur impose des mouvements saccadés rythmés par une musique techno et des stroboscopes. Dans ce qui peut apparaître comme une réflexion sur le transhumanisme, la limite entre l'humain et le non-humain est brouillée.

Se voir soi-même et ne pas se reconnaître est l'expérience par excellence du sentiment d'« inquiétante étrangeté » (*unheimlich*)[588]. La défiguration touche à la question de la limite entre l'humain et le monstre, la perte d'identité étant liée à la perte de son statut d'être humain. « Le monstre est dangereux car éminemment paradoxal, toujours « à la limite » : de l'humain et de l'inhumain, de l'appréciation physique et du jugement moral, des sciences biologiques et des sciences humaines, du corporel et du psychique, du réel et de l'imaginaire. »[589]. Dans une société jeuniste célébrant la beauté de corps parfaits selon des critères normatifs restreints, mettre en scène le monstre physique revient à briser le tabou qui touche la monstruosité incarnée dans le corps humain. Georges Bataille a longtemps admiré la peinture de Salvatore Dalí dont « les rasoirs […] taillent à même nos visages des grimaces d'horreur qui probablement risquent de nous faire vomir comme des ivrognes cette noblesse servile, cet idéalisme qui nous laissaient sous le charme de quelques comiques gardes-chiourme. »[590].

L'irruption du monstre dans la programmation d'un festival comme Némo rappellerait au visiteur la violence de la confrontation avec l'anormalité. Il réveille le spectateur qui se délecte des

585 « Grande traversée : Frankenstein ! Bienvenue dans le monde des créatures artificielles », France Culture, du 8 au 12 août 2016, URL : http://www.franceculture.fr/emissions/grande-traversee-frankenstein-bienvenue-dans-le-monde-des-creatures-artificielles, consulté le 13/08/16
586URL : https://www.youtube.com/watch?v=f2sMD73fdYM
587URL : https://vimeo.com/130670526 ; Fig. 25
588Céline CHIFFRE-BELLEC *et al.*, « S'il te plaît, dessine-moi un visage… », *Enfances & Psy* No. 51, 2011/2, p. 87
589Caroline DEMEULE, *op.cit*., p. 28
590Georges BATAILLE, « Le jeu lugubre », *Documents*, 1929, No. 7, p. 370

formes attendues et connues. L'image du monstre est « le *vomitorium* du regard » qui purge le spectateur surnourri[591]. Supporter la vue du monstre suppose de faire l'expérience de la limite entre l'humain et le non-humain. Regarder en face l'ensemble de ce qui constitue l'humain, y compris les instincts les plus bestiaux et les plus bas refoulés dans l'inconscient. La mise en scène du monstre aurait une fonction cathartique en donnant l'opportunité de se confronter et d'évacuer l'altérité dans l'espace autorisé de la fiction : « N'y aurait-il pas une action apotropaïque de la monstration de l'horreur ? […] Surmonter l'effroi, regarder l'autre monstrueux, lui restituer son humanité… Ce processus nécessite d'aller à la rencontre du monstre en soi. »[592].

B.II.3. Entropie

L'entropie est en thermodynamique une grandeur mesurant l'état de désordre d'un système. Le concept désigne d'abord le phénomène inévitable et irréversible de la dégradation de l'énergie de tout système, puis est élargi pour signifier l'évolution progressive de toute organisation vers un état indifférencié. S'il lui préfère le terme de dépense, le concept d'entropie est présente dans les écrits de fiction et les écrits théoriques de Georges Bataille.

Ce dernier élabora une théorie économique où il démontrait la nécessité matérialiste de la perte d'énergie. Comme celles de Mandeville, Quesnay, Smith ou Hume, sa théorie économique, arrachée à la philosophie morale et à la théologie, se projette dans l'avenir d'une science de la nature plus que dans une science humaine. Elle repose sur le désir d'établir la connaissance d'un circuit de production, d'accumulation et de consommation sur le même modèle stricte que les lois naturelles de la physique qui déterminent notre compréhension de l'univers. Dans *La Part maudite*, Georges Bataille mobilise deux principes de la thermodynamique, la conservation de l'énergie et l'entropie. Contrairement au premier principe où l'énergie est conservée dans un système clos (le célèbre *rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme* de Lavoisier), le second fait de la perte et de la dépense des vecteurs d'équilibre du système. A la suite de Clausius, l'inventeur du terme d'entropie, qui en 1867 affirmait qu'il fallait penser l'univers soumis au principe d'entropie, Georges Bataille affirme que l'économie doit se fonder sur la dépense et la perte. Il reconnaît un principe de dépense improductive dans les récits de Marcel Mauss sur les sociétés amérindiennes où le culte du Soleil, le cannibalisme, l'anthropophagie et le sacrifice assurent la redistribution des richesses. Il révèle dans son « économie générale » ce qui dans le système de production des sociétés actuelles échappe à

591Caroline DEMEULE, *op.cit.*, p. 38
592Céline CHIFFRE-BELLEC *et al.*, *op.cit.*, p. 85

l'économie moderne capitaliste ou « économie restreinte », sa part maudite : la perte, la dépense, l'improductif, l'inutile[593]. Il vise une science globale qui reposerait non sur les notions de travail et de production mais sur les notion d'échange, de flux, qui font de l'invisible la source de l'équilibre général. Placé au centre de cette économie, l'homme utilise la technique pour prolonger la productivité de la nature en même temps qu'il est le premier facteur de son épuisement. Dans une perspective holistique, l'économie bataillienne pointe les limites de la rationalité moderne reposant sur la négation de l'inscription des conditions de production dans un contexte donné.

Georges Bataille utilise le principe de dépense excessive et d'entropie dans ses considérations non économiques. « Il déclare pour sa part ne pas pouvoir renoncer à l'homme entier en tournant le dos à la part maudite qui ne cesse de hanter l'humanité. Cette part maudite qui le conduisait à investir le drame, la folie, le sacré, l'érotisme, la violence qui tiennent au corps de l'humanité et qu'il est vain et mensonger de vouloir expulser en se disant scientifique et dépositaire d'un savoir qu'on pourrait appliquer dans l'action. »[594] écrit Jean-Michel Besnier. Pour Yves-Alain Bois et Roalind Krauss, elle menace l'œuvre d'art moderniste considérée comme une totalité fermée[595]. Ils donnent de nombreux exemples d'artistes dont la pratique présente un processus de dégradation (les brûlages de Raoul Ubac), de redondance (les empreintes de Bruce Nauman), d'accumulation ou de profusion infinie (les poubelles d'Arman), d'envahissement du bruit dans le message (l'élevage de poussière de Duchamp) de tarissement et d'embolie d'un procès (les papiers déchirés d'Arp), d'usure (les taches d'huile sur les parkings photographiés par Ruscha) ... Dans le corpus d'œuvres de Némo, le sacrifice symbolique des représentations humaines et architecturales de même que la mise en scène de la catastrophe et de la dystopie technologique seraient d'autres opérations entropiques.

B.II.3.1. Le sacrifice

L'anthropologie fournit à Georges Bataille des figures de souveraineté. Lecteur d'Émile Durkheim, d'Annie Hubert et de Marcel Mauss, il s'intéresse au phénomène du sacrifice dans les religions antérieures aux religions abrahamiques. Le sacrifice, en mettant à mort un élément tiers (homme, esclave ou animal), suscite chez les participants un sentiment de complicité d'une dimension à la fois cathartique et communielle[596]. Le potlatch en particulier lui donne un exemple

593Marie CUILLERAI, « Georges Bataille et les paradoxes de l'échange interrompu », Acte du colloque *Le collège de sociologie : crise d'une avant-garde*, 2008, Chambéry, France.
594Jean-Michel BESNIER, *op.cit.*, p. 204
595Yves-Alain BOIS, Rosalind KRAUSS, Communiqué de presse de l'exposition *L'informe : mode d'emploi*, Centre Georges Pompidou, 1996.
596 Jean-Michel BESNIER, *op.cit.*, p. 200

d'alternative à l'économie reposant une la valeur d'échange. Cette pratique repose sur une lutte pacifique « consistant à surpasser la valeur d'un don par un autre don plus grand encore, de telle sorte que se met en place un processus de dilapidation en pure perte. La mesure de la ruine ici n'a d'égale que le prestige qu'elle engendre »[597]. Alors que le pouvoir est repli sur soi et accumulation, la souveraineté c'est la crue, le sentiment de la continuité de l'être, une expérience limite[598].

Dans la pensée de Georges Bataille, pour le bourreau qui s'identifie à sa victime et « pour le spectateur du supplice, c'est l'occasion d'expérimenter une « petite mort » par procuration et de survivre à la communication avec l'hétérogène. »[599]. Il élargit le concept en désignant sous le terme de sacrifice « toute forme de perte ou d'altération subie par le sujet, sur le plan physique ou celui de la représentation »[600]. Si nous prolongeons cette définition, nous pouvons considérer qu'en art le sacrifice est métaphorique : l'image mutilée remplace le supplicié en chair et en os. Le sacrifice peut viser la matière elle-même ou le sujet de la représentation, celle de l'être humain ou de l'architecture dont nous verrons qu'elles ont partie lié: « Il est vrai que l'altération principale n'est pas celle que subit le support du dessin. Le dessin lui-même se développe et s'enrichit en variété, en accentuant dans tous les sens la déformation de l'objet représenté »[601]. A cet instant, « l'imagination substitue au support détruit un objet nouveau »[602].

L'altération volontaire du support de l'œuvre (en particulier dans les arts graphiques) vise à dépasser le plan des simples apparences pour révéler ce qu'elle contient de caché. Le sacrifice de la pellicule est une pratique qui a eu son importance dans la photographie et le cinéma expérimental au XX^{e} siècle. Les brûlages de Raoul Ubac sont par exemple associées à l'informe bataillien par Rosalind Krauss et Christian Bouqueret, ce dernier affirmant que « la participation d'Ubac à la création d'un informe photographique lié à la description du corps humain fut aussi durable et intense que celle de Boiffard ou de Man Ray. »[603]. Régine Raufast explique que la désagrégation de la gélatine par le feu vise à faire naître une autre forme, qui sera elle en mouvement, en devenir : « Nous assistons ici à une véritable dialectique de la matière, parce qu'il y a apparition d'une forme à partir de la destruction d'une autre dont l'état avait atteint son maximum de développement mais

597Jean DRAGON, *Limite et transgression chez Georges Bataille,* Mémoire de maîtrise, Université du Québec à Montréal, Département de Philosophie, 1994, p. 168
598 *Ibid.*, p. 200 et 201
599 *Ibid.*
600 Julie FEYEL, *op.cit*., p. 68
601 Georges BATAILLE, « L'art primitif », *Documents*, 2^{e} année – 1930, No. 7, p. 396
602 *Ibid.*
603Christian BOUQUERET, *Raoul Uba*c, photographie, Paris, éditions Léo Scheer, 2000, p 202, cité par Pierre Adrien BRAZZINI, *op.cit.*, p. 52

qui possédait naturellement une possibilité de transformation, donc de dépassement. »[604]. Des expérimentations similaires de brûlage au feu ou à l'eau de Javel ou de grattage de la pellicule de film analogique fondèrent une certaine pratique du cinéma expérimental.

Ces pratiques seraient transposées dans le domaine des nouvelles images et les arts contemporains quand diverses opérations détruisent et transforment la structure de la matrice numérique : le fondu ou *morphing,* dont nous avons parlé précédemment, et le glitch volontaire seraient parmi les expressions les plus évidentes de ce phénomène. Dégrader délibérément ou introduire une part d'aléatoire dans l'image ou le son par le biais de *glitches* serait un autre moyen de laisser la matière de révéler ce qui existait à l'état latent. En 2001, *These are not my images*[605] (Irit Batsry) – décrit comme un film de fiction grand public dévoilant « la vérité de la nature des images »[606] – montre des images floutées et superposées donnant l'impression d'entrer dans le corps de l'image du film. Les scènes où la pellicule est déroulée et coupée au ciseau évoquent le « viol du matériau »[607] que Man Ray jugeait indispensable pour exprimer une idée au mieux[608]. Trois ans plus tard, l'image en prise de vue réelle est progressivement corrompue par sa pixellisation progressive dans *Losing touch* (Maximilian Jaenicke). La série des Strata de Quayola (*Strata #1*[609] en 2008 et *Strata #2*[610] l'année suivante) présente des « variations audiovisuelles » de grands décors anciens, réinventant grâce au numérique le foisonnement des peintures murales baroques et des vitraux médiévaux[611]. L'œuvre originale se transforme par l'introduction d'éléments contondant évoquant les *glitches* qui surviennent dans les jeux vidéos et logiciels de traitement d'image. Elle s'anime à la manière d'une image de kaléidoscope, montrant toutes les facettes de formes dont on ne perçoit habituellement que la surface. Comme ce qu'on peut observer dans ce tube où la lumière blanche extérieure est décomposée et réfléchie à l'infini sur des miroirs, les combinaisons semblent illimitées. Némo a depuis plusieurs années adopté cette esthétique dans ses propres médias de diffusion. Un des génériques du DVD Expérience[s] 03 qui met en scène des chiffres verts évoquant le code informatique à la manière de *Matrix* et des carrés blanc sur fond noir imitant une grille de

604 Régine RAUFAST, *La conquête du monde par l'image*, Paris, éditions La main à la plume, 1942, cité par Pierre Adrien BRAZZINI, *ibid.*

605URL : https://www.youtube.com/watch?v=91ylAVZjj7w ; Fig.

606 PN, No. 3, 2001, p. 15

607 Man RAY, « L'âge de la lumière », *Minotaure*, n° 3-4, Paris, Albert Skira, 1933, cité par Pierre André BRAZZINI, *ibid.*, p. 50

608 Considérant que la révélation des pulsion et des instincts refoulés est l'objectif primaire de la photographie, il affirmait que toute œuvre significative contient « quelques inexactitudes, quelques déformations optiques ou physiques, ou quelques atteintes au bon sens commun » et se définissait lui-même comme un « fautographe » nous apprend Pierre Adrien BRAZZINI, *op.cit.*, p. 52

609URL : http://www.quayola.com/strata1/ ; Fig. 21

610URL : http://www.quayola.com/strata2/

611Description de Strata #1 de Quayola, DVD Expérience[s] 04, 2008

pixels. Enfin, l'incident informatique se retrouve plus tard dans les performances audiovisuelles de Ryoji Ikeda (*Superposition*[612]) en 2012, Ryoichi Kurokawa (*Syn_*[613]) en 2013 et Herman Kolgen (*Seismik*) en 2015. Les couleurs des vidéos de *Syn_*semblent être altérées brutalement par des erreurs modifiants les couleurs (le noir et blanc mute en couleurs vives) et la structure de l'image (des lignes horizontales et verticales apparaissent). Les sons correspondant aux images sont dissonants.

Georges Bataille faisait du sabotage de la matière une opération de l'ordre de l'hétérogène évoquant la mort : « Le terme d'altération a le double intérêt d'exprimer une décomposition partielle analogue à celle des cadavres et en même temps le passage à un état parfaitement hétérogène [...] »[614]. L'altération dans l'œuvre d'art peut intervenir au niveau de la représentation du corps humain lui-même, imitant le processus inévitable de la dégradation de la chair. Le terme de décomposition recouvre à la fois les notions de putréfaction et de fragmentation[615]. Le morcellement du corps évoque une mort latente : le cadavre est étymologiquement « ce qui est tombé » (de *cadere*, « tomber »), le corps mort et ce qui rejeté et qui tombe du corps. La béance infligée évoque l'incontrôlable dégradation qui caractérise le vivant, à laquelle correspond le complexe de castration et l'angoisse qui lui est associée. « Des membres séparés […] recèlent un extraordinaire potentiel d'inquiétante étrangeté, surtout lorsque […] il leur est accordé par-dessus le marché une activité autonome. Nous savons déjà que cette inquiétante étrangeté-là découle de la proximité du complexe de castration. »[616] analyse Sigmund Freud. La castration, sentiment inconscient de menace éprouvé par l'enfant au constat de la différence des sexes, devient dans l'œuvre bataillienne synonyme de la perte. Sans affirmer que les angoisses produites par ces images chez le spectateur ont toujours une nature sexuelle, elles toucheraient à la fascination de la relation que le désir entretient avec la mort.

Si la multiplication des angles de vue met à mal l'unité de l'œuvre d'art, le morcellement des corps entame l'image idéale du corps unifié. Or, le cinéma comme la photographie repose sur l'art du cadrage. La représentation du corps humain est « déconstruite, dispersée, atomisée comme à l'état de rébus dans l'espace-temps d'un film »[617]. Les films des avant-gardes du début du XX^{e} siècle

612URL : https://vimeo.com/49873167
613URL : https://vimeo.com/61347519 ; Fig. 22
614Georges BATAILLE, « L'art primitif », *Documents*, 1930, n°7, Paris, Jean-Michel Place, 1991, p 397
615 Nous insisterons dans ce chapitre sur cette dernière notion qui correspond davantage à notre corpus d'étude.
616 Sigmund FREUD, « L'Inquiétante étrangeté (1919) » *in, L'inquiétante étrangeté et autres essais,* trad. F. Cambon, Paris, Gallimard, 1985, p. 250., cité par Gabrielle REINER, *op.cit.*, p. 174
617 Nicole BRENEZ, *op.cit*., p. 14

ne donnent plus au corps le rôle central qui lui était accordé par l'Académisme. Après la brutalité des collages Dada, le cubisme achève de décomposer le corps humain. « De Fernand Léger à Cécile Fontaine, le film comme *machine* – ses vitesses, ses rythmes, sa sérialité – l'emporte souvent mais le corps est absent des compositions temporelles parce que pris dans la broyeuse à photogrammes et ne participant plus à un système figuratif relevant de *l'istoria,* tel qu'en relève, même pauvrement et vulgairement, le cinéma narratif. »[618]. Dans *Ballet mécanique* (1924) – présenté comme le premier film sans scénario – Fernand Léger juxtapose des plans larges de machines et des gros plans de leurs rouages et des corps leurs utilisateurs, le tout en mouvement et à une vitesse telle qu'ils ressemblent beaucoup aux autres motifs abstraits. Les arts et les sciences montrent le même désir analytique, ce qui avait poussé Walter Benjamin à comparer le cameraman à un chirurgien. Il considérait la caméra comme un instrument dont on se sert pour pénétrer au cœur du réel [619].

La projection des fluides corporels et des organes hors du corps est présente dans l'œuvre de Georges Bataille : dissections, scènes de décapitation ou de torture, ossements humains ou organes isolés[620]. Dans *Documents*, il isole les organes par leurs titres d'entrée dans son Dictionnaire critique (« Œil », « Bouche », « Le gros orteil »)[621] et illustre ses textes textes de photographies les représentant en gros plan. Il utilise la figure du supplicié pour évoquer l'extrême violence dont est capable l'être humain. Fasciné par les sacrifices humains de la mythologie mexicaine, il décrit dans « Les Pieds Nickelés » des « figures ensanglantées crevant de rire » de leur panthéon[622]. Il publie ensuite dans *Les Larmes d'Éros* une série de clichés représentant un supplicié chinois, insistant sur la fascination qu'ils exercent sur lui. Le mélange d'horreur et d'empathie le mène à une extase dont il précisait qu'elle n'avait rien de sadique : « Le jeune et séduisant Chinois dont j'ai parlé, livré au travail du bourreau, je l'aimais d'un amour où l'instinct sadique n'avait pas de part : il me communiquait sa douleur ou plutôt l'excès de sa douleur et c'était justement ce que je cherchais, non pour en jouir, mais pour ruiner en moi ce qui s'oppose à la ruine. »[623]. Face à l'image, le spectateur fait l'expérience d'un simulacre de la mort par procuration, il touche à la limite de l'horreur tout en étant à l'abri du péril. Alors « la mort du moi (« ruiner en moi ce qui s'oppose à la ruine ») se retourne en extase, c'est-à-dire en sortie hors de soi[624]. Accompagnant l'effet de choc

618 *Ibid.*
619 Jean LAUZON, *La photgraphie après l'image*, University of Ottawa Press, 2002, p. 54
620 Julie FEYEL, *op.cit.*, p. 63
621 Julie FEYEL, *ibid.*
622 Georges BATAILLE, *Documents*, No. 4, 2e année – 1930, p. 215
623 Georges BATAILLE, *Œuvres complètes,* V, p. 140, cité par Claire LOZIER, *op.cit.*, p. 113
624 Claire LOZIER, *ibid.*

produite par ces photographies, le phénomène d'identification fait du spectateur à la fois un témoin et une victime du sacrifice[625].

Le contenu de ces images montrant un bourreau coupant la jambe de sa victime au genoux peut être rapproché de plusieurs séquences vidéos, installations et performances diffusées par Némo. Les titres des films *Des morceaux de ma femme* (Frédéric Pelle) en 2001, *Deux pieds* (Jérôme Combe et André Bessy, clip de Thomas Fersen) et *Bit of Human* (Bro Group) en 2004 évoquent le morcellement du corps humain. *Into the Flesh,* l'exposition consacrée à la vidéo *Flesh*[626] (dirigé par Édouard Salier (produit par Nicolas Schmerkin et Autour de minuit en coproduction avec Arcadi), propose « une entrée dans les entrailles du film »[627]. L'installation vidéo *Probe* de Boris Debackere donnait l'impression au spectateur d'entrer littéralement dans l'image « On a l'impression de pénétrer dans un corps, de traverser une peau, puis de s'enfoncer dans un organisme indéterminé »[628]. Enfin, *In/ject*[629] d'Herman Kolgen (en coproduction avec Arcadi et le Conseil des Arts du Canada), récompensée par le Prix Ars Electronica en 2010 (mention d'honneur) et présentée la même année à Némo, réunit dans un corpus flexible plusieurs séquences du tournage d'une expérience consistant à « injecter » un corps humain dans une citerne d'eau pendant quarante-cinq minutes chaque jour pendant six jours consécutifs. Cette « performance modulaire en format vidéo HD et audio multicanaux »[630] explore les modifications corporelles et psychologiques du cobaye de la performance : « la pression du liquide exercera sur lui de multiples transformations neuro-sensorielles. De sa fibre épidermique jusqu'à son système nerveux, il réagira aux influx de viscosité de cette chambre liquide. Son cortex, en manque d'oxygène, perdra graduellement toute notion du réel »[631]. La matière aqueuse, les fluides corporels et les fils des systèmes de captation vidéo et photographique se mélangent à l'écran pour donner corps à des « tableaux cinétiques »[632] mouvants. La violence du titre, évoquant l'introduction brutale d'un corps dans un autre de différente nature, donne le ton de cette l'exploration esthétique des limites du corps humain.

Le visage et la tête, considérés comme le siège de l'humanité, sont particulièrement visés par cette violence symbolique. Sigmund Freud analysait la décapitation en ces termes : « décapiter =

625 *Ibid*., p. 114
626URL : https://vimeo.com/17100916 ; Fig. 23
627 PN, No. 8, 2006, p. 60
628 PN, No. 11, 2009, p. 45
629URL : http://www.kolgen.net/fr/performances/inject/
630 Site web de l'artiste, URL : http://www.kolgen.net/fr/performances/inject/, consulté le 19/08/16
631 *Ibid.*
632 *Ibid.*

castrer, l'effroi de Méduse est effroi de castration, qui est rattaché à la vue de quelque chose »[633]. Georges Bataille reprend cette image dans son étude de la toile peinte de Salvador Dalí titrée « Le jeu lugubre ». « A. Figuration du sujet au moment de l'émasculation. L'émasculation est exprimée par le déchirement de la partie supérieure du corps. »[634] écrit-il en légende de son « schéma psychanalytique des figures contradictoire du sujet » du tableau.

Les personnages dévisagés et décapités hantent la sélection des nouvelles images de Némo, ce qui n'est guère étonnant pour un festival approchant parfois une forme de surréalisme[635]. À l'instar des garçons de *Muzorama*[636] (Elsa Brehin, Raphaël Calamote, Mauro Carraro, Maxime Cazaux, Emilien Davaud, Laurent Monneron Et Axel Tillemen), le robot humanoïde de *90°* (Julien Janaud, Raphaël Martinez-Bachel et François Roisin) perd sa tête et joue avec comme une balle. Celles des protagonistes de *Kudan*[637] (Taku Kimura) sont aspirées à l'extrémité d'une sorte de racine, tandis que celles des zèbres d'Anima et de certains personnages de *Leviathan*[638] (Simon Bogojevic-Narath) sont tranchées par des modèles plus ou moins élaborées de guillotine. L'aveuglement infligé à d'autres personnages (*MRDRCHAIN*[639] de Ondřej Švadlena, *Face* de Hendrick Dusollier) fait justement penser à l'acteur principal de l'*Histoire de l'œil* de Georges Bataille. L'organe de la vue projeté hors de son orbite évolue de manière autonome au cours du récit comme dans le *Dossier de l'œil pinéal* et l'*Anus solaire.* L'œil (auto)mutilé exprime ici le refus du signe, la cécité symbolique et la ruine du sens.

On retrouve enfin des cas d'éviscération dans *Documents* (la série des abattoirs de la Villette d'Eli Lotar[640]) et dans la programmation de Némo (*Musicothérapie* d'Isnar). En 2015 l'exposition *Prosopopées* accueille *Endophonie mécanisée*[641] d'Edwige Armand, une mise en scène d'organes isolés. Les corps reconstitués d'animaux (poumons, cœur, rein...) maintenus artificiellement en vie sont associés à une cascade de dents dans un sablier comptabilisant en temps réel le nombre de naissances et de décès en France. La projection hors du corps se réalise dans la technique par les outils et prothèses qui prolongement les membres naturels[642]. Encore une fois,

633 Céline CHIFFRE-BELLEC, *op.cit*., p. 84
634« Schéma psychanalytyique des figurations contradictoires du sujet dans « Le Jeu lugubre » de Salvador Dalí ». Georges BATAILLE, « Le Jeu lugubre », *Documents*, No. 7, Décembre 1929, p. 369-372
635 PN, No. 10, 2008, p. 49
636URL : https://vimeo.com/4679687
637URL : https://www.youtube.com/watch?v=K2jYsz9h39s ; Fig. 24
638URL : https://www.youtube.com/watch?v=W_rC3yRe2oY
639Fig. 3
640Georges BATAILLE, *Documents*, No. 6, Novembre 1929, p. 330-331
641URL : https://www.flickr.com/photos/133352138@N02/24884445589/in/photostream/
642Julie FEYEL, *ibid.*, p. 66

Inferno[643] de Bill Vorn et Louis-Philippe Demers est un bon exemple pour évoquer le fantasme de révéler l'intérieur du corps qui reste pour la majorité d'entre nous, malgré les développements de la biologie et de la médecine, un des plus grands mystères.

Le sacrifice de la matière, support artistique ou chair humaine, rejoint celui de la représentation architecturale. Récupérant pour mieux la déconstruire la tradition anthropomorphique qui depuis l'Antiquité associe la construction monumentale à un organisme, Georges Bataille prônait l'altération de la composition et de la représentation architecturale comme il le faisait pour celle du corps humain. L'environnement urbain dont dont il faudrait encore dire un mot n'est plus seulement un espace d'expérimentation graphique, de navigation et d'errance physique et mentale mais le lieu d'une résistance symbolique à un pouvoir extérieur.

B.II.3.2. La ruine urbaine

Dans la pensée bataillienne, le sacrifice de la représentation architecturale symbolise la ruine du sens. Dans « Le cheval académique », Georges Bataille divise les formes en deux catégories, la forme académique, conforme à la beauté canonique définie selon des critères esthétique, et la forme baroque, « démesurée, excessive et violente »[644]. Il compare les monnaies gréco-romaines aux monnaies gauloises en insistant sur la résistance de certaines images à l'idéalisation. « L'extravagance positive »[645] de ces dernières s'oppose au caractère architectural des formes académiques des premières et apparaît comme l'expression de la déformation du modèle normatif[646]. Un autre article de *Documents*, « L'Apocalypse de Saint-Sever »[647], insiste sur la liberté stylistique des peintures de l'école méridionale – proches de « la littérature populaires de circonstance, dans laquelle la passion résulte des événements immédiats », des « chanson de geste et des poèmes en langage vernaculaire » – par rapport aux peintures rhénanes – caractérisées par une « mystique architecturale et majestueuse » symbolisant « les spéculations théologiques de moines contemplatifs, vivant paisiblement en marge d'une vie sociale souvent bouleversée et troublée ». Dans les deux cas, l'architecture est associée à des conventions esthétiques, conformes à un idéal théorique et correspondant à un contexte social donné. L'altération de la forme monumentale résulte

643URL : https://vimeo.com/130670526 ; Fig. 25
644Sin-ichi FURUNGAWA , L'image hétérogène de Georges Bataille, (G. Bataille phoographique II), Tokyo, Waseda University, p. 153, URL : *www.waseda.jp/bun-france/pdfs/vol19/10furunaga143-162.pdf* , consulté le 21/07/16
645 Georges BATAILLE, « Le cheval académique », *Documents*, 1929, No. 1, p. 28
646 Sin-ichi FURUNGAWA, *ibid.*
647 Georges BATAILLE, « L'Apocalypse de Saint-Sever », *Documents*, 1929, No. 2, pp.74-84.

de la prééminence du « sentiment violent »[648] sur le calcul.

L'image comme écart et déviation par rapport à la norme opère dans le champ esthétique mais aussi dans le champ historique et sociologique. Georges Bataille interprète l'image comme un symptôme de bouleversements qui touchent les conditions de vie humaines : «...les altérations des formes plastiques représentent souvent le principal *symptôme* des grands renversements : ainsi pourrait-il sembler aujourd'hui que rien ne se renverse, si la négation de tous les principes de l'harmonie régulière ne venait pas témoigner de la nécessité d'une mue. Il n'y a pas lieu d'oublier, d'une part, que cette négation récente a provoqué les plus violentes colères, comme si les bases mêmes de l'existence avaient été mises en cause; d'autre part, que les choses se sont passées avec une gravité encore mal soupçonnée, expression d'un état d'esprit parfaitement incompatible avec les conditions actuelles de la vie humaine. »[649].

Georges Bataille reprend à son compte l'analogie entre le corps humain et l'architecture. Celle-ci symbolise l'ordre et le pouvoir :

> « L'architecture est l'expression de l'être même des sociétés, de la même façon que la physionomie humaine est l'expression de l'être des individus. […] En effet, seul l'être idéal de la société, celui qui ordonne et prohibe avec autorité, s'exprime dans les compositions architecturales proprement dites. Ainsi les grands monuments s'élèvent comme des digues, opposant la logique de la majesté et de l'autorité à tous les éléments troubles : c'est sous la forme des cathédrales et des palais que l'Église ou l'État s'adressent et imposent silence aux multitudes. »[650]

Dans un système hiérarchique où l'élevé domine le bas[651], le bâtiment érigé est un instrument de domination du peuple. Comme il l'explique en prenant l'exemple de la prise de la Bastille, s'en prendre aux monuments est une activité révolutionnaire. Toute *composition architecturale*, c'est-à-dire statique et correspondant à un idéal théorique, évoque donc l'autorité humaine ou divine. Rompre avec cette convention signifie s'émanciper de la tutelle du maître et des usages académiques.

---

648 Georges BATAILLE, « Le cheval académique », *Documents*, 1929, No. 1, p. 28

649Georges BATAILLE, « Le cheval académique », *Documents*, 1929, No. 1, p.31

650Georges BATAILLE, « Dictionnaire critique. Architecture », *Documents*, 1929, No. 2, p. 117

651L'architecture exprime l'axe vertical de la transcendance et de la *doxa* qui fonde tout système hiérarchique. Georges Bataille suggère que la hiérarchie élaborée par Platon entre l'Idée et la copie finit par recouvrir le dualisme chrétien situant le Bien au Ciel et associe au Mal l'idée de la Chute. Georges BATAILLE, « Le gros orteil », *Documents*, 1929, No. 6, p. 297-302 et « Le bas matérialisme et la gnose», *Documents*, 1930, No. 1, p. 1-8.

Une partie des vidéos et des œuvres des cinéastes et des artistes travaillant avec le numérique rappelle par certains aspects les modélisations tridimensionnelles utilisées par les architectes. Les bidouilleurs qui utilisent l'ordinateur pour leurs loisirs semblent être inspirés des domaines où la modélisation virtuelle est utilisée ; l'imagerie scientifique ainsi que les formes (structures et couleurs) fonctionnelles du graphisme et de l'architecture sont détournées. Nous supposons que l'importance de la forme architecturale dans le cinéma expérimental et les arts contemporains intégrant le numérique (et les jeux vidéos) est également due à un intérêt pour l'espace et sa relation avec le temps et les dispositifs de contrôle. Ainsi, la ville, symbole de modernité, est régulièrement le cadre des œuvres des avant-gardes du XX^{e} siècle. Plus tard, le principe de navigation propre au cyberespace serait reproduit virtuellement par un déplacement dans l'environnement où se meuvent les personnages, souvent une métropole. Enfin, les artistes utilisant les technologies numériques transposent cette thématique matériellement en investissant l'espace public avec des installations architecturales et du mobilier urbain.

La destruction architecturale et la ruine urbaine sont des motifs récurrents dans le festival Némo, notamment dans ses programmes de nouvelles images. Les bâtiments délabrés d'*Obras*[652] (Hendrick Dusollier) finissent d'être détruits par une pelleteuse avant d'être dissous puis redessinés par une étrange matière noire ressemblant à de l'encre. Ici, la liquéfaction de l'image architecturale porte atteinte au principe de stabilité de l'esthétique et de la philosophie[653]. La ville de Los Angeles reconstituée avec symboles de marque dans *Logorama* (réalisé par le studio H5 et produit par Autour de Minuit) est quant à elle détruite par un tremblement de terre. Enfin l'environnement de *Leviathan* se délite progressivement. Les colonnes brisées et grandes arcades des séquences finales ne sont pas sans rappeler les ruines peintes par Hubert Robert dans la première décennie du XIX^{e} siècle. En 2004, le programme intitulé « Underground zero (09/11) » rassemble des films expérimentaux et nouveaux médias inspirés des attentats du 11 septembre 2001. Les événements sont encore évoqués plusieurs années plus tard avec une vidéo d'Édouard Salier, *Flesh*[654], où l'image de l'architecture et de l'être humain sont attaqués simultanément : des avions abattent les grattes-ciels sur lesquels sont superposés des images d'amours saphiques. La destruction des deux tours new-yorkaises par quatre avions détournés par des membres de l'organisation islamiste Al-Qaïda ont profondément marqué les esprits. Attentats-suicides les plus meurtriers de l'histoire avec près de 3000 victimes, ils abattent également un emblème d'autorité : le World Trade Center, cœur névralgique de la finance américaine, le symbole du capitalisme économique et de la puissance

652URL : https://www.youtube.com/watch?v=aFL3CFzzL0M ; Fig.
653 Sin-ichi FUROKAWA, *op.cit.*, p. 157
654URL : https://vimeo.com/17100916 ; Fig. 23

financière occidentale. Les vidéos de ce programme sont autant d'hommages que de preuves de résistance à la violence et à l'oubli. Les artistes détournent la fascination malsaine pour la mise à mort spectaculaire pour produire des œuvres cathartiques qui sont autant de tentatives de sublimation de l'horreur humaine.

Après la nouvelle orientation de la manifestation vers l'art contemporain, installations, sculptures monumentales et performances sont intégrées dans la ville. La destruction virtuelle de l'architecture laisse place à une modification concrète de l'environnement. Mais si elles utilisent des moyens différents, les pratiques culturelles et artistiques prenant place dans l'espace public témoigneraient d'une volonté similaire de s'approprier un espace contrôlé par une autorité extérieure. Alors que la thématique du sacrifice perd du terrain à partir du début de la première décennie du XXI^{e} siècle, celle de la dystopie technologique s'affirme progressivement. Nous observons une transition de la destruction du donné présent à l'élaboration d'un hypothétique futur apocalyptique dominé par la machine.

B.II.3.3. La dystopie technologique

Si au figuré, l'utopie est ce qui appartient au domaine du rêve, de l'irréalisable »[655], elle est à l'origine un projet de transformation du réel ; c'est un « plan imaginaire de gouvernement pour une société future idéale, qui réaliserait le bonheur de chacun » et par extension un « système de conception idéalistes des rapports entre l'homme et la société, qui s'oppose à la réalité présente et travaille à sa modification ». Le recours à la fiction dans la littérature politique du XVI^{e} au XVIII^{e} siècle participe d'une mise à distance du présent , d'une critique de l'ordre existant, témoignant de la volonté de le réformer. Les mises en scène des cités heureuses et des mondes meilleurs devaient montrer aux citoyens qu'un autre avenir était possible et à les inciter à reprendre leur destin politique en main. Au XIX^{e} siècle, quand le principe qui guide l'histoire est le progrès, l'utopie est l'horizon que se donne de nombreux mouvements sociaux. Cette promesse d'un avenir radieux serait comparable à une version sécularisée de l'Apocalypse. L'utopie moderne, profondément marquée par l'héritage judéo-chrétien, renvoie donc à un monde au-delà du monde profane, *sacré* (donc hétérogène) . L'inventeur du mot, Thomas More, la situe à la fois nulle part et ailleurs, à l'extrême des territoires connus, aux confins du Nouveau Monde (le mot latin : Utopia est construit à partir du grec ou, « non, ne … pas », et de topos, « région, lieu », est le nom d'une île située » en aucun lieu »). Après avoir surtout été employé pour désigner les projet de réformes socio-politiques à

655 Trésor de la langue française

tendance socialiste du XIX[e] siècle (celles de Robert Owen, Saint-Simon ou Charles Fourier par exemple), le terme est repris pour qualifier les projets de révolution sociale qui accompagnent le développement de l'informatique, d'internet et du web de la fin du XX[e] siècle.

Fred Turner a démontré que la critique du capitalisme et de l'industrialisme fordien aux États-Unis a pris deux visages : la « critique sociale » de la Nouvelle Gauche et la « critique artiste » dont le mouvement hippie était l'avant-garde[656]. Contrairement au premier, ce second courant de contre-culture ne vise pas la transformation de la politique et de ses institutions par des actions directes mais par une influence indirecte de l'individu sur son environnement. Le sujet de la « critique artiste » fait de la singularisation une quête centrale, célébrant l'originalité, l'esprit et la créativité. Il se méfie de l'État place la liberté individuelle avant la question de l'égalité[657]. La politique d'internet hérita de cet idéal et œuvra pour la démocratisation des pratiques (web 2.0). Elle fit de la liberté d'expression sa principale revendication : « Favoriser l'anonymat et le droit de ne pas être (toujours) soi-même, refuser la censure et tout contrôle sur l'expression, encourager le partage sous toutes ses formes. […] Cette insistance sur la liberté puise dans le fonds de racines individualistes de l'éthique hacker. »[658]. Sur internet, le passage de l'individu au collectif fonde un système qui donne à la communauté la légitimité de contester les normes imposées par les autorités institutionnelles (l'État, l'Église, l'École...) ; par une opération de renversement des valeurs, le « bas » agit ainsi sur le « haut » de la pyramide sociale. Encourageant les formes de dissidences proches de certaines pratiques de désobéissance civile, la communauté d'internet génère des valeurs qui fondent une éthique considérée supérieure à la morale, toujours imposée de l'extérieur.

Dès le début des années cinquante l'approche cybernétique donne lieu à des projets collectifs concluant à l'importance de l'impact social de l'informatique et les technologies de l'information et la force de leur modèle pour un nouveau modèle de travail et d'économie en réseau. L'abandon des supercalculateurs centralisés utilisés dans les laboratoires militaires et l'adoption des micro-ordinateurs adaptés à un usage individuel ainsi que l'entrée d'internet et du web dans la sphère publique au milieu des années 1990 suscitèrent des espoirs de révolutions sociales. L'utilisation des ordinateurs et des réseaux informatiques, la mise en réseau des formes de production, la généralisation des contrats d'intérim, l'externalisation des marchés régulés caractérisent depuis l'économie de la majorité des pays industrialisés. D'après Nicholas Negroponte du Massachusetts

656 Dominique CARDON, Préface, in Fred TURNER, *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre culture à la cyberculture : Stewart Brand, un homme d'influence*, Caen, C&F Editions, 2012, p. 17

657 *Ibid.*, p. 30

658 Pekka HIMANEN, *L'éthique hacker et l'esprit de l'information*, Paris, Exils, 2001, cité par Dominique CARDON *ibid*., p. 29

Institute of Technology (MIT) l'internet s'apprêtait à « aplanir les organisations, mondialiser la société, décentraliser l'autorité et favoriser l'harmonie entre les êtres humains »[659]. La nouvelle« génération numérique », émancipée et en phase avec ses vrais désirs, formerait une société idéale « décentralisée, égalitaire, harmonieuse et libre »[660]. Elle croit en la transparence de l'information et se convainc que l'apprentissage se fait non par la transmission d'un savoir de maître à disciple mais par la volonté du néophyte de percer les secrets du domaine qui l'intéresse grâce à ses propres expérimentations. Au tournant du XXI[e] siècle, les généalogies du web se multiplient et le concept de réseau est analysé en terme d'idéologie. Dans ce qui apparaît comme une nouvelle ère du mouvement et de la liaison, l'utopie technologique reste vivace : « inutile de penser de nouvelles utopies sociales, l'utopie technologique se charge de réaliser quotidiennement le changement social. Ainsi l'utopie technologique décharge-t-elle l'utopie sociale de son fardeau. »[661].

Au contraire de l'utopie, la dystopie est une fiction dans laquelle les membres d'une société ne peuvent trouver le bonheur ou une utopie virant au cauchemar. L'auteur d'une contre-utopie souhaite généralement avertir ses contemporains des conséquences néfastes d'une idéologie hégémonique. Le roman dystopique forme un genre littéraire qui influença la science-fiction au point que toute œuvre d'anticipation sociale dépeignant une société totalitaire dans un futur plus ou moins proche est parfois qualifiée de dystopie. La dystopie technologique fait le constat de l'impossibilité de fonder une telle entreprise sur l'ordinateur et les technologies d'information et de communication. Le cinéma a adapté plusieurs de ces livres (*Le Meilleur des mondes* (1932) d'Aldous Huxley, *Ravage* (1943) de René Barjavel, *1984* (1949) de George Orwell, *Fahrenheit 451* (1953) de Ray Bradbury, *La Servante écarlate* (1985) de Margaret Atwood…) et a décliné le genre dans des création originales (*Metropolis* de Fritz Lang en 1927, *Bienvenue à Gatttaca* d'Andrew Niccol en 1997...). Un nombre important de bandes-dessinées, de séries télévisées, de jeux vidéos et d'œuvres musicales (les albums *The Resistance* de Muse[662] et *Mylo Xyloto* de Coldplay[663]), s'inspirent également de cet univers.

Depuis les origines de l'informatique, des voix inquiètes dénoncent cette utopie et présentent les ordinateurs comme des machines dangereuses. Au milieu des années soixante, les membres du

659 *Being Digital – Ab Book (P)review*, p. 182, cité par Fred TURNER, *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre culture à la cyberculture : Stewart Brand, un homme d'influence*, Caen, C&F Editions, 2012, p. 35
660 Fred TURNER, *ibid*., p. 36
661 Pierre MUSSO, (1999) *ArtPress 2. Le numérique. Anthologie et perspectives*, Trimestriel, No.39, Nov./ Déc. 2015 / Jan. 2016, p. 109
662 Le clip de leur single *Sing For Absolution* est diffusé en 2006 et en 2008.
663 Les clips *Don't Panic* et *Trouble* sont diffusés en 2003

Free Speech Movement[664] et une grande partie de leurs concitoyens considéraient que « les ordinateurs incarnaient la menace des technologies de déshumanisation, l'existence d'une bureaucratie centralisée rationalisant la vie en société, et, in fine, la guerre du Vietnam »[665]. Une trentaine d'année plus tard, au moment où certains voyaient en internet un instrument de révolution sociale d'autres dénoncent la manipulation des masses par les grandes entreprises californiennes, les « nouveaux *winners* de la Silicon Valley »[666] qui cherchent le profit avant tout. Les idéologies des cultures d'internet sont relayées par des revues qui touchent un large lectorat. A côté de *Mondo 2000* qui incarne l'esprit marginal et insolent de la contre-culture, *Wired* représente ce néocapitalisme diffusant ce que Richard Barbrook a appelé l'« idéologie californienne ». *Wired* entretient la confusion en présentant internet comme un lieu effrayant. Leur « juxtaposition bizarre de mots et d'images est plus qu'une esthétique ; c'est une technique de programmation. Une méthode de persuasion. »[667]. Au tournant des années 2000, la réflexion sur internet et ses évolution devient une « urgence intellectuelle [afin d'] éviter « le double écueil de la technophobie et de la technophilie »[668].

En raison de leur capacité à saisir l'esprit du temps et anticiper les tendances à venir, les artistes et les chercheurs qui étudient leurs pratiques sont souvent considérés comme les plus légitimes pour parler des transformations provoquées par l'informatique et internet. Marshall McLuhan mettait déjà en garde contre l'asservissement de l'homme aux technologies. « Il déclare que l'artiste est le seul individu capable d'agir face aux bouleversements provoqués par les nouveaux média : l'artiste serait le seul à pouvoir réguler le rapport aux technologies, en les apprivoisant dans une attitude critique. »[669]. L'artiste ainsi que le théoricien étant des expérimentateurs et « le numérique étant le lieu du bricolage »[670] leurs esprits seraient à même de percevoir avec acuité l'éthique et l'esthétique digitales. L'art contemporain et le numérique ayant pour point commun d'être engagés dans une entreprise totalisante, les acteurs faisant les deux entre ces deux domaines cerneraient particulièrement bien les processus qui les déterminent :

664 Trad. : Mouvement pour la liberté d'expression (1964-1965). Ce mouvement contestataire étudiants de l'Université de Berkeley (Californie, Etats-Unis) s'insurgeait contre la décision prise par l'administration d'interdire toute activité politique sur le campus.

665 Fred TURNER, *ibid*., p. 36

666 Rémi SUSSAN, *op.cit.*, p. 140

667 Propos rapportés par Rémi SUSSAN, *op.cit.*, p. 141.

668 Introduction(1999), *ArtPress 2. Le numérique. Anthologie et perspectives*, Trimestriel, No.39, Nov./ Déc. 2015 / Jan. 2016, p. 98

669 Marshall MCLUHAN, « Le défi et la chute », *Pour comprendre les médias : les prolongements technologies de l'homme*, Paris, Éditions Seuil, 2013, p. 90

670Patrice MANIGLIER, « L'art numérique n'a pas eu lieu » (1999), *ArtPress 2. Le numérique. Anthologie et perspectives*, Trimestriel, No.39, Nov./ Déc. 2015 / Jan. 2016 , p. 180

> « Si l'art moderne s'était donné pour objet dans le champ des arts l'exploration des médiums et de l'intériorité du sujet créateur, le contemporain, quant à lui, n'en finit pas de s'insinuer dans tous les possibles hors du champ de l'art et d'occuper tous les terrains, comme le fait le numérique. Comme le numérique, l'art contemporain s'est donné pour fonction de ne rien laisser échapper à son pouvoir d'annexion, pas même le numérique. »[671]

Tout en se positionnant comme précurseur et cherchant avidement la nouveauté, Némo évoque les dangers que fait courir les avancées de la technique. La manifestation semble être engagée dans une relation de fascination répulsion avec les nouvelles technologies. Elles stimulent fortement l'imagination car elles contiennent en puissance plusieurs avenirs possibles pour l'être humain. Agent d'ordre et de désordre, de destruction et de reconstruction, elles donnent à l'humain (l'illusion) de pouvoir de changer l'issu de son destin, pour le meilleur ou pour le pire. Les mutations qu'elles pourraient engendrer dans le corps social en font donc des facteurs d'entropie particulièrement importants.

Plusieurs vidéos s'attaquent à l'image dorée des États-Unis dont la force d'attraction est importante en France. En 2001, le festival présente l'avant-première du film *Requiem for a Dream*[672] (Darren Aronofsky) adapté du roman éponyme d'Hubert Selby. Cette fiction retraçant la descente aux enfers des quatre personnages héroïnomanes est décrite comme « un cauchemar »[673]. Elle présente des États-Unis qui servent de toile de fond au récit une image à contre-courant de celle véhiculée par le « rêve américain ». La chute des protagonistes est visuellement rendue par un « montage épileptique » d'où s'échappent des « trouvailles visuelles et sonores ». En 2004, *Empire*[674] d'Édouard Salier donne une image dérangeante des États-Unis. Dans cette vidéo, des effets spéciaux déforment les scènes idylliques de la culture populaire américaine tirées de films publicitaires en y introduisant des silhouettes de tanks, d'avions et d'autres véhicules militaires. Au même moment, une voix off qui pourrait avoir été captée d'un discours politique affirme la stabilité du gouvernement et le bien-fondé de ses opérations en territoire ennemi. Plusieurs réalités sont donc superposées pour montrer le décalage entre la vie apparemment insouciante et matériellement comblée des citoyens américains et les désastres de la guerre menée en Irak depuis 2003. La même année, un essai documentaire irakien réalisé par Duraid Munajim titré *Empire & Exile* donnait un point de vue différent du conflit.

---

671 *Ibid*., p. 185
672URL : https://www.youtube.com/watch?v=jzk-lmU4KZ4
673 PN, No. 3, 2001, p. 18
674URL : https://vimeo.com/17119643

D'autres montrent des mondes imaginaires dévastés sur le modèle du roman d'anticipation et du récit de science-fiction. A l'instar de *Invisible Cities* (Julio Soto) qui avait pour décor un « centre-ville apocalyptique », *Léviathan* (réalisé par Simon Bogojevic Narah et produit par Autour de Minuit) fait partie de ce que Nicolas Schmerkin appelait « une trilogie de l'Apocalypse et du chaos ». Alors que *Ce que nous savons* (Louise Hervé et Chloé Maillet / International Institute for Important Items – I.I.I.I.) – « un moyen métrage d'anticipation », un « objet filmique non identifié » – met en scène « un futur indéterminé », *Technocalyps* (Frank Theys) – un « documentaire visionnaire » consacré au transhumanisme – donne une image du futur à faire « frémir »[675]. Le scénario de la catastrophe est plus ou moins vraisemblable. La menace nucléaire, évoquée dans de nombreuses vidéos comme *PGI-13* (Peom Sik Shià), *Postman* (Postpanic) ou *Rootsine* (Monkeymen), paraît plus imminente que celle d'un virus inconnu qui, comme dans *Ark,* obligerait des survivants à voguer sur des radeaux de fortune vers des terres habitables après avoir décimé presque toute la population humaine sur Terre[676].

Plus tard, certaines performances interrogent les influences de la technologie sur le devenir de l'homme. En 2008 par exemple, le « safari-photo » de Maurice Benayoun, *World Skin*[677]*,* questionne la part des médias dans le conflit armé. Après une période moins sombre entre 2008 et 2013, lors de laquelle sont explorées les fascinantes possibilités offertes par le numérique comme médium dans les domaines de la performance et de l'installation, Némo renoue avec une approche plus distanciée des techniques de l'information et de la communication. Gilles Alvarez affirmait aussi que les artistes étaient « les mieux placés » pour parler du monde dans lequel on vit. Puisque ceux qui intègrent le numérique à leur pratique « connaissent suffisamment de l'intérieur les rouages du réseau », ils peuvent prendre du recul par rapport à l'idéal technologique que véhicule notre « merveilleuse société connectée ». Et au directeur de Némo de conclure qu'« une des spécificités des manifestations d'art numérique est leur dimension critique ». Le bilan de la première édition de la Biennale Némo publié en avril 2016 listait donc parmi ses objectifs celui d' « apporter une dimension critique aux cultures numériques »[678].

Dans la continuité des éditions précédentes, la cohabitation du numérique et de l'analogique dans la programmation de la Biennale dénote la volonté de ne pas abandonner ce qui fonde l'image-cinéma. Elle ralentit la quête incessante de nouveauté qui est une des spécificités du festival. Par un

675 PN, No. 9, 2007, p. 41
676 Notice du film, DVD Expérience[s] 04
677URL : https://www.youtube.com/watch?v=iXL5K1AAa-4
678« Némo, Biennale internationale des arts numériques – Paris / Île-de-France » (Bilan de la Biennale Némo 2015/2016), archives consultées à Arcadi, avril 2016.

retournement des valeurs quelque peu nostalgique, l'ancien a autant, sinon plus, de valeur que le récent. « Analog is so sexy »[679] : dans le même esprit que le duo Mikomikona qui, en 2008, utilisait des rétroprojecteurs et des transparents dans une performance intitulée *Fourier-Tanzformation I + II,* Martin Messier se servait de projecteurs 8mm dans son spectacle audiovisuel *Projectors*[680] donné en 2015. Plus encore, l'univers de Franck Vigroux, un des artistes phare de la Biennale, évoque cet avenir sombre. L'artiste a travaillé sur le roman *Nous Autres* (1920) d'Ievgueni Zamiatine[681] qui compte parmi les classiques de la littérature dystopique. *Ruine*[682], *Centaure*, *Croix* et *Tempest*, créées en collaboration avec d'autres artistes chargés des visuels, sont des performances où les formes imprécises qui jaillissent de l'obscurité sont générées en temps réel avec des sonorités atonales et brouillées empruntant à la noise.

Enfin, les deux commissaires de l'exposition *Prosopopée* affirmaient que la critique de la société numérique est au cœur du discours de l'événement :

> « Nous passons du tout sensoriel de *Trouble Makers*, première exposition commune, à la valeur d'usage et l'interpénétration des objets à l'heure du robotico-numérique. […] Ces visions associées se jouent finalement de nos représentations, en flattant nos désirs de compréhension immédiate par des objets familiers, identifiables, ils nous jettent dans le même temps dans un scepticisme fécond par "l'usage" qu'en font les artistes »[683]

> *«* Bien que truffées de technologies, les salles de l'Appartement fou de *Prosopopées* sont en apparence les moins technologiques de l'exposition, mais ce sont aussi les plus emblématiques de ce dérèglement généralisé […] C'est précisément maintenant que l'art a son rôle à jouer […]. Même si le numérique doit se fondre dans l'art "tout court", l'art numérique peut, et doit, conserver ce rôle de rempart critique face au monde meilleur du tout-numérique que l'on nous promet, mais dont, au fond, les maîtres mots seront "commerce" et "contrôle"… »[684].

L'« Apocalypse informationnelle »[685] à laquelle Gilles Alvarez fait allusion serait de l'ordre de la catastrophe. Celle-ci survient de manière soudaine, voire aléatoire, provoquant la surprise, voire la sidération[686]. Elle met en péril la forme quotidienne (celle qui est compréhensible socialement)

679 PN, No. 10, 2008, p. 20
680URL : https://vimeo.com/89789060 ; Fig. 29
681 Franck VIGROUX, propos recueillis à la Rencontre professionnelle organisée à la Philharmonie le 15/03/16
682URL : http://ruines.dautrescordes.com/
683José-Manuel GONÇALVÈS, propos recueillis par Laurent DIOUF, *MCD, Hors-série*, No. 15, « Prosopopées, quand les objets prennent vie », p. 5
684 Gilles ALVAREZ, Interview réalisée par Laurent DIOUF, *MCD, Hors-série,* No. 15, « Prosopopées, quand les objets prennent vie », p. 6
685 Gilles ALVAREZ, propos recueillis à la Rencontre professionnelle organisée à la Philharmonie le 15/03/16
686 Un « événement brutal qui bouleverse le cours des choses, en provoquant souvent la mort et/ou la destruction » et, par extension, un « événement aux conséquences particulièrement graves, voire irréparables ; état qui en résulte, ruine, désastre » Définition du Trésor de la Langue française, CNRTL

tout en restant quand même une forme. De l'ordre de la défiguration, elle partage avec l'informe bataillien d'être une forme en mouvement. « C'est pourquoi, dans notre vie quotidienne, l'informe du désastre s'offre à nous comme un miroir déformant où la reconnaissance de soi et de la réalité se fait toujours de manière fugitive et en même temps, surgissent d'autres images, celle de nos réalités multiples, de nos zones d'ombres. Dans ce jeu de reflet, où c'est toujours le trouble qui domine, émergent d'éphémères et magiques sensations de vie, ces énergies et ces forces vives à l'œuvre dans l'ensemble de la société, et plus précisément en ces périodes exceptionnelles que sont les catastrophes. »[687].

La catastrophe est aussi le nom que Georges Bataille a donné à l'objet de son extase (ou expérience intérieure). La violence de son apparition ouvre une brèche où le moi se précipite et se libère, *hors de soi*.

> « Cet objet, chaos de lumière et d'ombre, est *catastrophe*. […] L'apercevant, ma pensée sombre elle-même dans l'anéantissement comme dans une chute où l'on jette un cri. Quelque chose d'immense, d'exorbitant, se libère en tous sens avec un bruit de catastrophe ; cela surgit dans un vide irréel, infini, en même temps s'y perd, dans un choc d'un éclat aveuglant. Dans un fracas de trains télescopés, une glace se brisant en donnant la mort est l'expression de cette venu impérative, toute-puissante et déjà anéantie. »[688]

La catastrophe étant un malheur trop grand pour être pleinement assimilable par la pensée, elle provoque généralement l'angoisse[689]. Or, pour Georges Bataille, c'est dans l'angoisse que la *communication* peut s'effectuer, établissant le sentiment d'une continuité avec l'humanité, le « lien profond des peuples »[690]. Ainsi, le sacrifice et l'angoisse « unissent les hommes de tous les temps »[691] en les confrontant à un événement violent devant lequel on pressent la mort. Comme la vision du sacrifice, la représentation de la catastrophe a une vocation cathartique collective. Quand l'avenir de l'humanité est évoqué, le face à face avec la catastrophe à plusieurs et dans l'espace public aurait plus d'impact que seul et dans l'espace domestique. Némo mettrait en scène dans une « dystopie technologique » festivalière les ravages qui pourraient résulter d'un usage irraisonné de la technologie afin de réveiller le visiteur qui ne réaliserait pas les implications des outils qu'il utilise au quotidien. La programmation de la manifestation aurait donc pour objectif de favoriser

687 Bertrand VIDAL. Les représentations collectives de l'événement catastrophe : étude sociologique sur les peurs contemporaines. Sociologie. Université Paul Valéry - Montpellier III, 2012, p. 92-93

688 Georges BATAILLE, *L'Expérience intérieure*, Gallimard, *(*1943) 2015, p. 88-89

689 L'angoisse est l' « inquiétude intense, liée à une situation d'attente, de doute, de solitude et qui fait pressentir des malheurs ou des souffrances graves devant lesquels on se sent impuissant ». Définitions Trésor de la Langue française, CNRTL.

690 Georges BATAILLE, *L'Expérience intérieure,* Gallimard, (1943) 2015, p. 115

691 *Ibid.*

une prise de conscience, voire un changement d'attitude envers ces « merveilleux objets qui nous assistent »[692]. La vision de la catastrophe fonctionnerait comme un électrochoc. Elle inviterait le spectateur à résister à la tendance naturelle consistant à ignorer l'ampleur des conséquences de ses actes par goût du confort. Elle lui intime de ne pas se soumettre à une autorité extérieure dont l'objectif est éloignée du bien commun et du bien-être personnel ; en un mot, de reprendre le contrôle de son destin.

Contrairement à ce que l'on attend habituellement d'une manifestation artistique publique, le spectateur ou visiteur de Némo n'est pas toujours pris par la main par des dispositifs de médiation. Si elles viennent à lui, les questions qui lui sont posées restent parfois sans réponse. Dans la logique démocratique, bricoleuse (*Do it Yourself* ou *DIY*) propre à la cyberculture, il pourrait ainsi s'approprier les œuvres présentées sans subir un discours extérieur surplombant. A l'ère de la singularité, l'individu autonome ne peut se fier qu'à lui-même pour trouver (ou pas) les conclusions qui s'imposent dans une situation donnée, en fonction de sa propre personnalité et de son vécu. Il lui est donné l'opportunité de découvrir par lui-même d'autres facettes du monde, de faire ses propres expérimentations. L' « expérimental pour les masses » qui pourrait être la devise de Némo devrait, selon Gilles Alvarez, aussi être la description du service public de la culture à l'heure où il ne semble pas toujours répondre à ses objectifs originels. Avec l'idée que « n'importe qui peut aimer n'importe quoi » dans de bonnes conditions, l'effort qui doit être fait vers le public doit s'accompagner d'une proposition artistique pointue.

En considérant que les arts contemporains à composante numérique doivent être un outil de réflexion sur notre société, le choc de la confrontation, l'inquiétude et la gêne produits par les différents dispositifs et les œuvres présentées à Némo auraient pour objectif de rétablir ou de maintenir chez le visiteur un état de vigilance. Pour Norbert Hillaire, « l'art constituerait, dans ses incertitudes même, un enjeu essentiel pour la compréhension et l'analyse des relations entre évolution des techniques et formation des usages. »[693]. Étudier les notions d'interactivité, d'immersion et de personnalisation de la relation de l'homme à l'œuvre d'art dans son contexte social est une voie d'entrée pour éclairer ce dernier. En détournant les technologies numériques qui sont notre « technologie de référence »[694] les artistes nous montrent qu'il est possible d'étendre son

692 Gilles ALVAREZ, propos recueillis pendant la Rencontre professionnelle organisée à la Philharmonie le 15/03/16

693 Norbert HILLAIRE dans « L'art aux frontières : art, communication et médiation culturelle », *Revue Solaris*, Déc. 2000/Janv. 2001, p. 1

694Terme employé par Frau-Meigs (1996 : 17) à la suite de Bolter (1984), cité par Denis BACHAND, « Hybridation et métissage sémiotique : l'adaptation multimédiatique », *Applied Semiotics / Sémiotique appliquée*, 2000, p. 55

champ d'action dans un monde engagé dans un processus de virtualisation[695]. Cela s'exprime notamment dans la tendance postdigitale à re-matérialiser les données numériques et à un retour à l'objet. La manipulation des éléments constitutifs de l'image et du son et l'altération de la matière par les nouvelles technologies comme la dramatisation de l'espace d'exposition aux moyens de scénographies illusionnistes seraient également une manière de dénoncer les stratégies de contrôle qui pèsent sur les citoyens (Christophe Bruno, Jean-Benoît Lallemant, etc.). Dans une logique de parasitage comparable au *hacking*, les armes des géants du web sont retournées contre eux. La valeur anthropologique et critique de cette branche de l'art contemporain est donc incomparable parce qu'elle assume pleinement le paradigme numérique qui fonde la postmodernité (ou la supermodernité de Marc Augé).

La démarche adoptée par Némo n'est pas toujours bien reçue par critique des spécialistes. Pour certains artistes, théoriciens ou professionnels[696] œuvrant à l'intersection de l'art et du numérique, ces objets faussement déconnectés ne posent pas de manière pertinente la question de l'influence de ces technologies sur notre environnement et les modifications qu'elles apportent à nos manière de le penser et de le percevoir. Ils dénoncent notamment la fascination moderniste « rétrograde » pour le médium numérique et l'objet. Ils remarquent également l'absence de réflexion sur des sujets tels que l'intelligence artificielle ou le *Deep Dream* qui font actuellement couler beaucoup d'encre. Toutefois, le début des sélections des artistes éligibles au Parcours Accompagnement d'Arcadi auxquels nous avons assisté en juin laissent présager qu'ils seront abordés dans la prochaine édition de la Biennale en 2017. L'augmentation du volume de conférences avec spécialistes de ces questions – philosophes et historiens de l'art – pourraient accompagner une approche plus théorique et plus actuelle des relations entre art, sciences et technologies. Elle pourrait emprunter certains traits à la pensée d'Eric Sadin, auteur de *La vie algorithmique. Critique de la raison numérique*, invité vedette de la première table-ronde des Rendez-vous Némo initiés au printemps 2016. Dans son essai traitant de la gouvernance de la société actuelle par les données, le libre-arbitre est réduit à une peau de chagrin. L'émergence d'une contre-culture et d'imaginaire dissidents soumettant « la vie algorithmique contemporaine à une critique en acte de la raison numérique qui l'ordonne relève d'un combat politique, éthique et civilisationnel majeur de notre temps »[697].

695Bertrand PLANES, propos recueillis lors de la Nuit Sciences et Lettres de l'ENS, le 03/06/16

696Propos recueillis en entretien auprès de plusieurs artistes et professionnel de la culture (anonymes)

697 Eric SADIN, *op.cit.*, p. 261, cité par Lisiane LOMAZZI, « Éric Sadin, *La Vie algorithmique. Critique de la raison numérique* », *Lectures* [En ligne], Les comptes rendus, 2015, URL : http://lectures.revues.org/17973, consulté le 22/08/16

Conclusion

En 2016, Némo a eu 20 ans : temps des premiers bilans, temps aussi d'orienter son avenir, pleinement conscient de son identité. Les rêves d'enfance du festival Némo ont-ils été réalisés ? Se réveille-t-il encore dans un monde peuplé des monstres vus pendant ses aventures nocturnes ? Et comment y fait-il face après sa mutation en Biennale internationale des arts numériques ? A l'issu de ce mémoire, nous tirons non des conclusions définitives mais des débuts de réponses aux questions que nous nous étions posées.

Notre interrogation de départ concernant une hypothétique spécificité des dispositifs expologiques des festivals à la croisée des arts, des sciences et des technologies nous a guidé tout au long de cette recherche. Plusieurs pistes de réponse ont émergé, confirmant certaines intuitions ou apportant des éléments insoupçonnés. Ces manifestations semblent se différencier des événements organisés par les grandes institutions de l'art contemporain, les musées et les galeries marchandes en particulier. Le festival – Biennale internationale des arts numériques Némo s'en distinguait particulièrement en raison d'une programmation et de caractéristiques structurelles singulières. Une recherche archivistique et documentaire, des entretiens avec des artistes, théoriciens et professionnels de la culture ainsi qu'une expérience personnelle de l'écosystème de Némo grâce à un stage et des visites d'expositions et de spectacles ont fournit une grande quantité d'informations que nous avons tenté de synthétiser dans ce mémoire.

Némo déborde de la définition traditionnelle du festival en refusant de se limiter à un domaine artistique, un lieu et une temporalité fixes. Il conserve néanmoins de ce vocable le caractère festif, donc nécessairement transgressif, d'une célébration publique de l'art. Il rassemble ainsi volontairement un public diversifié d'amateurs et de curieux formant une mixture hétérogène ou une « communauté impossible ». Événement hors du calendrier ordinaire, il est aussi en marge des institutions officielles de l'art contemporain. Issu des milieux traditionnellement contestataires du cinéma expérimental et, dans une moindre mesure, des musiques exploratoires, il retrouve des intérêts similaires pour l'autonomie et le réseau, le bricolage, l'exploration, l'essai et l'erreur guidés par l'intuition dans les arts où la technologie mécanique et numérique ont une place centrale. Privilégiant l'opération (performatif) au concept (passif), il adopte une vision de la création audiovisuelle qui ne rejoint pas toujours celle, souvent plus théorique, des conservateurs et curateurs d'art contemporain. Nés du goût pour le décloisonnement, les tentatives d'intégrer l'art dit

numérique à l'art contemporain dit classique (*mainstream*) risquerait alors de faire perdre à Némo ce qui faisait sa spécificité, bridant son irrévérencieuse curiosité en lui imposant contraintes et compromis. L'approche « postdigitale », plus distanciée et critique que l'approche dite « numérique » qui se concentre sur les spécificités du médium est quant à elle déjà entrée dans de nombreux musées. L'originalité des démarches artistiques et la réflexivité historique et sociologique des propos interpellent et séduisent l'intellect plus que le corps. Ainsi, « la « fracture numérique » n'est pas uniquement due au médium mais également aux discours et aux contextes ». Avec Pau Waelder citant Pierre Bourdieu, nous pourrions dire qu'il s'agit là d'un « habitus »[698] muséal qui questionne aussi l'homogénéité socio-culturelle des dirigeants d'établissement et des concepteurs des manifestations artistiques en France. L'ensemble des contradictions et paradoxes qui composent l'identité de Némo expliquerait en partie qu'après plus de quinze ans d'existence, il ne soit pas très connu en dehors de son écosystème.

De plus, quand le musée désigne une institution conservatrice critiquée par Georges Bataille, Némo apparaît comme l'une des figures de l'anti-musée. De manière générale, les fonction de recherche et de préservation sont absentes, de même que l'idée de collection – sinon virtuelle et fragmentaire – des œuvres diffusées par un festival. L'essentiel du musée ne se trouve pas aux murs mais *entre* les murs : la foule de visiteurs qui flâne au milieu des œuvres. A Némo, elle ne s'extasierait pas uniquement devant le reflet flatteur que les œuvres harmonieuses renvoient de l'être humain, mais serait aussi perdue, désorientée, inquiétée quand elle expérimente une rencontre avec l'altérité. Elle est confrontée à l'extra-ordinaire au sens premier, c'est-à-dire tout ce qui est exclu du quotidien. Premièrement à l'*informe* qui serait sur le plan matériel l'équivalent du paradoxe puisqu'il est la forme pervertie et , celle qui est identifiable comme forme mais dont on ne peut saisir le sens. Deuxièmement au *sublime*, non le celui lié à l'idée d'infini chez Kant mais plutôt celui excessif, organique et prolifique de Nietzsche, qui exerce sur le plan de la représentation une fascination où désir et perte se confondent. L'« inquiétante étrangeté » qui émane du « tout autre » réunissant le sublime (haut) et l'abject (bas) n'éveillerait pas le sentiment d'apaisement que l'on trouve dans les événements organisés par les institutions officielles de l'art, et en particulier du musée académique mais plutôt l'angoisse, le trouble, le doute. Et cela plus encore que les dispositifs muséographiques

698« Les habitus sont des principes générateurs de pratiques distinctes et distinctives […] ; mais ce sont aussi des schèmes classificatoires, des principes de classement, des principes de vision et de division, des goûts, différents. Ils font des différences entre ce qui est bon et ce qui est mauvais, entre ce qui est bien et ce qui est mal […]. Mais l'essentiel est que, lorsqu'elles sont perçues au travers de ces catégories sociales de perception, de ces principes de vision et de division, les différences dans les pratiques […] deviennent des différences symboliques et constituent un véritable langage. ». Pierre BOURDIEU, *Raisons pratiques : sur la théorie de l'action*, Seuil, 1994, p. 23-24 – cité dans Pau WAELDER, *ArtPress 2. Les arts numériques, anthologie et perspectives*, Trimestriel n°39, nov. / déc. 2015 / jan. 2016, p. 166

et les moyens de médiations sont peu présents pour laisser toute la place à la relation intime et dramatique du visiteur à l'œuvre, entre comédie et tragédie, rire et effroi. Cela aurait aussi pour objectif de favoriser la prise de conscience du visiteur des forces en présence, dans la nature et dans la société, et de l'inciter à faire ses propres choix, souverainement.

Les études festivalières ou *festival studies* étant peu développées ou se concentrant principalement sur l'aspect événementiel et touristique de ces manifestations, il est d'autant plus important d'emprunter des outils à d'autres domaines. A l'instar de l'art contemporain opérant des ponts entre des domaines qui pourraient sembler hermétiques (création graphique, audiovisuelle, spectacle vivant, sciences, technologies...), la muséologie et l'expologie se prêtent aux hybridations disciplinaires. Relativement jeunes, elles peinent à être reconnues comme des discipline autonome. Leur « marginalité » dans les sciences humaines aurait pour avantage d'éviter qu'un cadre normatif trop strict n'empêche le chercheur de constituer sa propre méthodologie en fonction de son terrain de recherche.

Si le festival est un terrain d'étude prometteur, son intérêt pour la recherche est paradoxalement rarement perçu. Pour les professionnels de la culture, il est avant tout un environnement de travail et de projets dont les archives sont produites à des fins administratives et non compilée en vue d'une étude rétrospective. Même si ce souhait était émis, le manque de moyen humain et techniques rendrait la chose difficilement envisageable. Par ailleurs, les muséologues, chercheurs et théoriciens lui préfèrent les institutions bien établies faisant l'objet d'une littérature spécifique ayant sa propre méthodologie de recherche. Les rares personnes à s'intéresser aux festivals sont confrontés au manque d'accessibilité de ces archives, presque toutes conservées par les institutions organisatrices.

Plusieurs limites se sont également présentées à nous au cours de cette recherche. Le choix d'une problématique reposant sur la libre utilisation des concepts batailliens du paradoxe et de l'informe en a nécessairement évincé d'autres comme celui d'une étude comparative de Némo et d'autres festivals. N'ayant pas de formation en littérature ou en philosophie, nous avons essayé de constituer un cadre théorique viable tout en ayant conscience de sa perfectibilité. Plusieurs suites sont envisageables pour compléter et prolonger notre travail.

Prenant comme point de comparaison le projet d'Anne-Marie Duguet *Anarchive* (« une collection de projets multi-médias interactifs invitant à explorer l'ensemble de l'œuvre d'un artiste à

partir d'archives multiples »[699]), nous supposons que les archives de festival peuvent être un riche matériau d'étude pour qui s'intéresse à la création artistique alternative. Comme l'objet qu'il défend et diffuse, le festival d'art dit numérique évolue rapidement par essais et itérations. Cherchant à faire corps avec le présent et souvent fortement affectée par les goûts de l'équipe de la direction artistique et les contraintes extérieures (partenaires, disponibilité des artistes, etc.), sa programmation serait de l'ordre de l'expérimentation. L'obsolescence du festival serait plus importante que celle du musée public dont le calendrier est souvent réalisé plus en amont et dont la liberté est habituellement plus limitée par objectifs de performance vis-à-vis de ses tutelles. Une étude d'ampleur régionale, nationale ou internationale analysant les thèmes abordés, des approches adoptées, des artistes invités par un grand nombre de manifestation, permettrait de dresser un panorama de ce champ culturel et de révéler les tendances qui se dégagent dans un climat artistico-socio-historique .

L'étude des festivals permettrait aussi de mieux connaître tout un pan de la création artistique qui échappe à l'événementiel muséal et celui du marché de l'art. Dans le cas de l'art contemporain intégrant le numérique, très peu d'œuvres sont conservées, et encore moins si elles n'ont pas été intégrées au réseau de ces institutions officielles. L'étude des festivals – mais aussi des autres manifestations culturelles alternatives, centres d'art, squats, etc. – permettrait de documenter ces démarches qui, même conçues pour être uniquement expérimentales et éphémères, s'intègrent dans une lignée culturelle et révèlent la diversité des pratiques artistiques dans un contexte particulier. Par le biais de l'étude de festival, diffusant des œuvres souvent très récentes, il serait possible de mieux appréhender des trajectoires individuelles et l'état de l'art à un moment donné. Recouper des archives de plusieurs festivals serait utile pour retracer le parcours des artistes et observer l'évolution de leur parcours et de leur notoriété, confirmer ou infirmer les intuitions des pionniers et des défricheurs, rendre visible les réseaux de partenaires mis en place et ainsi l'évolution de la reconnaissance et de l'inclusion des arts dits numériques dans le champ de l'art contemporain « classique », constater la diminutions des aides publiques envers les manifestations et examiner leurs répercussions... Elles seraient le lieu d'un observatoire des pratiques artistiques et un miroir déformant de notre société, celui de la défense d'une autre conception de la création, le porte-voix de minorités actives, organisées, intelligentes et engagées proposant une alternative à la vision dominante de l'art diffusée par les grandes institutions.

699http://www.anarchive.net/

Bibliographie

⌈ Art et technologies numériques

« Les musées et l'Internet », *Museum international* No.204/4, octobre-décembre 1999

Denis BACHAND, « Hybridation et métissage sémiotique : l'adaptation multimédiatique », *Applied Semiotics / Sémiotique appliquée*, 2000, p. 55-64

Yann BEAUVAIS « Code source ouvert », in Lev MANOVICH, *Le Langage des nouveaux médias*

Walter BENJAMIN, *L'œuvre d'art à l'ère de la reproductibilité technique* (1939), tr. Frédéric Joly, préface d'Antoine de Baecque, Paris, Payot, coll. *Petite Bibliothèque Payot*, 2013

Dominique CARDON, Préface, in Fred TURNER, *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre culture à la cyberculture : Stewart Brand, un homme d'influence*, Caen, C&F Editions, 2012

Richard CONTE, « Le numérique en trompe-l'œil », *ArtPress 2. Le numérique. Anthologie et perspectives*, Trimestriel, No.39, Nov./ Déc. 2015 / Jan. 2016, p. 182-185

Manuela DE BARROS, Magie et technologie, Éditions Supernova, 2015

Anne-Marie DUGUET, *Déjouer l'image. Créations électroniques et numériques*, Nîmes, CNAP/Jacqueline Chambon, 2006

Umberto ECO, « Entretien avec Umberto ECO : Freud et l'ordinateur », tr. Anna Orofiamma, *ArtPress 2. Le numérique. Anthologie et perspectives*, Trimestriel, No.39, Nov./ Déc. 2015 / Jan. 2016, p. 74

Lisa EYMET, *Les débuts de l'art informatique en France ou la constitution d'un champ artistique autonome par le milieu universitaire*, mémoire de master, École du Louvre, 2016

Gérard FABRE, « Entre chien et loup » *in, Regards sur* Minotaure, *La revue à la tête de bête,* Genève, Musée d'art et d'histoire, 1987

Claude FAURE, « Mosaïque » (1991) *ArtPress 2. Le numérique. Anthologie et perspectives*, Trimestriel, No.39, Nov./ Déc. 2015 / Jan. 2016, p. 24-30

Catherine FRANCBLIN, « À quoi servent les biennales d'art ? », *Beaux Arts magazine*, No. 181, juin 1999

Tony GODFREY, *L'art conceptuel*, Phaidon, Paris, 2003

Pekka HIMANEN, *L'éthique hacker et l'esprit de l'information*, Paris, Exils, 2001

Norbert HILLAIRE dans « L'art aux frontières : art, communication et médiation culturelle », *Revue Solaris*, Déc. 2000/Janv. 2001 [en ligne]

Michel JAFFRENNOU, « Travailler avec le temps », *Art Press 2. Les arts numériques. Anthologie et perspectives*, Trimestriel No.39, Nov./ Déc. 2015 / Jan. 2016, p. 15-18

Laurent JULLIER, *Les images de synthèse*, Édition Nathan, Paris, Collection 128, 1998

Jean LAUZON, *La photographie après l'image*, University of Ottawa Press, 2002

Marshall MCLUHAN, « Le défi et la chute », *Pour comprendre les médias : les prolongements technologies de l'homme*, Paris, Éditions Seuil, 2013

Patrice MANIGLIER, « L'art numérique n'a pas eu lieu » (1999), *ArtPress 2. Le numérique. Anthologie et perspectives*, Trimestriel, No.39, Nov./ Déc. 2015 / Jan. 2016, p. 177-180

Lev MANOVICH, *Le Langage des nouveaux médias*, Les Presses du Réel, Paris

Filipo MARINETTI, *Le Manifeste du futurisme*, 1909

Catherine MILLET (dir.), *ArtPress 2. Le numérique. Anthologie et perspectives*, Trimestriel, No.39, Nov./ Déc. 2015 / Jan. 2016

Pierre MUSSO, *Art Press 2. Art numérique, anthologie et perspectives, ArtPress 2. Le numérique. Anthologie et perspectives*, Trimestriel, No.39, Nov./ Déc. 2015 / Jan. 2016, p. 100-109

Christiane PAUL, *L'art numérique*, Paris, Thames & Hudson, coll. L'univers de l'art, 2004

Christiane PAUL, *New Media in the White Cube and Beyond*, University of California Press, 2008

Domenico QUARANTA, *Beyond New Media Art*, Brescia, LINK Éditions, 2013

Mark TRIBE et Reena JANA, *Art des nouveaux médias*, Cologne, Taschen, 2006

Pau WAELDER, « Fracture numérique : une question d'habitus » (2013), *ArtPress 2. Le numérique. Anthologie et perspectives*, Trimestriel, No.39, Nov./ Déc. 2015 / Jan. 2016, p. 166-169

⌈ Cinéma

Jean-Michel BOUHOURS, Steve ANKER et Peter TSCHERKASSKY, *L'Avant-garde autrichienne au cinéma : 1955-1993,* Paris, Éditions de la BPI/Centre Pompidou, Collection Cinéma Pluriel, 1996

Nicole BRENEZ et Christian LEBRAT, *Jeune, dure et pure ! Une histoire du cinéma d'avant-garde et expérimental en France.* Cinémathèque Française, (1975) 2001

Gaël LEPINGLE, *Vers un autre cinéma : de nouvelles œuvres pour les salles de demain*, Colloque organisé par le Groupement National des cinémas de Recherche à l'occasion du festival *Premiers plans* (Angers), 28 janvier 2005

Man RAY, « L'âge de la lumière », *Minotaure*, No. 3-4, Paris, Albert Skira, 1933

Gabrielle REINER, *Persistances, actualités et dynamiques du noir et blanc dans les arts filmiques (1990-2010)*, thèse de doctorat de l'Université Sorbonne-Nouvelle - Paris 3, 2014

⌈ Cultures alternatives, contre-culture et cyberculture

Rémi SUSSAN, *Les utopies posthumaines. Contre-culture, cyberculture, culture du chaos*, Sophia-Antipolis, Omniscience, 2005

Laurent SYLVIE, « Le « poor white trash » ou la pauvreté odieuse du blanc américain », *Revue française d'études américaines* 2/2009 (n° 120) , p. 79-95

Fred TURNER, *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre culture à la cyberculture : Stewart Brand, un homme d'influence*, Caen, C&F Éditions, 2012, p. 119

Bertrand VIDAL, *Les représentations collectives de l'événement catastrophe : étude sociologique sur les peurs contemporaines*. Université Paul Valéry – Montpellier III, Département de Sociologie, 2012

Elsa VIVANT, *Le rôle des pratiques culturelles dans les dynamiques urbaines.* Geography. Université Paris VIII Vincennes-Saint Denis, 2006

⌈ Philosophie et esthétique

Pierre ANSAY, « Gilles Deleuze, vie et résistance », *Politique, revue de débats*, No. 90, mai-juin 2015

Yves-Alain BOIS, « La valeur d'usage d'informe », Communiqué de presse de l'exposition *L'Informe : mode d'emploi*, MNAM, CGP, Paris, 1996 URL : https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/czAoezb/rborBL, consulté le 25/03/16

Christian BOUQUERET, *Raoul Ubac*, photographie, Paris, Editions Léo Scheer, 2000

Nicolas BOURRIAUD, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du réel, 2001

Gregory CHATONSKY, « Esthétique du flux », *Rue Descartes*, 2007/1, No. 55, p. 86-99

Edmond COUCHOT, « Esthétique de la simulation. Une responsabilité assistée ? » (1991), *ArtPress 2. Le numérique. Anthologie et perspectives*, Trimestriel, No.39, Nov./ Déc. 2015 / Jan., p. 75-79

Edmond COUCHOT, Norbert HILLAIRE, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Éditions Flammarion, 2003

Florence DE MEREDIEU, *Arts et nouvelles technologies : art vidéo, art numérique*, Paris, Éditions Larousse, 2005

Tristan GARCIA, *La vie intense. Une obsession moderne*, Paris, Autrement, 2016

Marc JIMENEZ, *La querelle de l'art contemporain*, Paris, Folios essais

Raymond LAMBOLEY, « Derrida et la « différance » aux sources de notre culture », *Revue d'éthique et de théologie morale,* No. 234, 2005/2, p. 47-62

Emmanuel LÉVINAS, *De l'existence à l'existant*, Paris, Vrin, 1998

Jacques RANCIÈRE, *Le partage du sensible*, Paris, La Fabrique, 2000

⌈ Georges Bataille

Georges BATAILLE, *Histoire de l'œil*, Gallimard, (1928), 1993

Georges BATAILLE, *L'expérience intérieure*, Gallimard, (1943) 2015

Georges BATAILLE, *Les Larmes d'Éros*, 10-18, (1961) 2012

Georges BATAILLE, *Choix de lettres 1917-1962*, Gallimard, 1997

⌈ *Documents*, Volume 1 No. 1 à 7, année 1929, [en ligne] gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France, URL : http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k32951f.r=?rk=21459;2

Georges BATAILLE, « Le cheval académique », *Documents,*1929, No. 1, p. 27-31

Georges BATAILLE, « L'Apocalypse de Saint-Sever », *Documents,* 1929, No. 2, p. 74-84

Georges BATAILLE, « Dictionnaire critique : Architecture », *Documents,* 1929, No. 2, p. 117

Georges BATAILLE, « Le langage des fleurs », *Documents*, 1929, No. 3 p. 160-168

Georges BATAILLE, « Dictionnaire critique : Matérialisme », *Documents,* 1929, No. 3, p. 170

Georges BATAILLE, « Figure humaine », *Documents*, 1929, No. 4, p. 196-200

Georges BATAILLE, « Dictionnaire critique : Œil », *Documents,* 1929, No. 4, p. 215-216

Georges BATAILLE, « Le tour du monde en quatre-vingt jours », *Documents*, 1929, No. 5, p. 260-262

Georges BATAILLE, « Dictionnaire critique : Chameau », *Documents,* 1929, No. 5, p. 275

Georges BATAILLE, « Dictionnaire critique : Cultes », *Documents,* 1929, No. 5, p. 275

Georges BATAILLE, « Dictionnaire critique : Homme », *Documents,* 1929, No. 5, p. 275

Georges BATAILLE, « Dictionnaire critique : Malheur », *Documents,* 1929, No. 5, p. 275-276

Georges BATAILLE, « Dictionnaire critique : Poussière », *Documents,* 1929, No. 5, p. 276

Georges BATAILLE, « Le gros orteil », *Documents*, 1929, No. 6, p. 297-302

Georges BATAILLE, « Dictionnaire critique : Abattoir », *Documents,* 1929, No. 6, p. 329

Georges BATAILLE, « Dictionnaire critique : Cheminée d'usine », *Documents,* 1929, No. 6, p. 329-330

Georges BATAILLE, « Dictionnaire critique : Métamorphose », *Documents,* 1929, No. 6, p. 330-331

Georges BATAILLE, « Le jeu lugubre », *Documents*, 1929, No. 7, p. 369-372

Georges BATAILLE, « Dictionnaire : Crachat », *Documents,* Vol. 1, No. 7, décembre 1929, p. 381

Georges BATAILLE, « Dictionnaire : Informe», *Documents,* Vol. 1, No. 7, décembre 1929, p. 381

⌈ *Documents*, Volume 2 No. 1 à 8, année 1930, [en ligne] gallica.bnf.fr / Bibliothèque nationale de France, URL : http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k32952s.r=?rk=42918;4

Georges BATAILLE, « Le bas matérialisme et la gnose », *Documents*, 1930, No. 1, p. 1-8

Georges BATAILLE, « Les écarts de la nature », *Documents*, 1930, No. 2, p. 79-83

Georges BATAILLE, « Soleil pourri », *Documents*, 1930, No. 3, p. 173-174

Georges BATAILLE, « Les Pieds Nickelés », *Documents*, 1930, No. 4, p. 215-216

Georges BATAILLE, « Dictionnaire : Esthète », *Documents*, 1930, No. 4, p. 235

Georges BATAILLE, « Dictionnaire : Bouche », *Documents*, No. 5, 1930, p. 299

Georges BATAILLE, « Dictionnaire : Musée », *Documents*, No. 5, 1930, p. 300

Georges BATAILLE, « Dictionnaire : Kali », *Documents*, No. 6, 1930, p. 368

Georges BATAILLE, « L'art primitif », *Documents*, 2e année – 1930, No. 7, p. 396

Giorgio AGAMBEN, « Bataille et le paradoxe de la souveraineté », *Liberté*, vol. 38, n° 3, (225) 1996

Jean-Michel BESNIER, « Georges Bataille et la modernité : « la politique de l'impossible » », *Revue du MAUSS,* No. 25, 2005/1, p. 190-206

Marie CUILLERAI, « Georges Bataille et les paradoxes de l'échange interrompu », Acte du colloque *Le collège de sociologie : crise d'une avant-garde*, 2008, Chambéry, France.

Jean DRAGON, *Limite et transgression chez Georges Bataille,* Mémoire de maîtrise, Université du

Québec à Montréal, Département de Philosophie, 1994

Selen ANSEN-LALLEMAND, « Esthétique de l'informe dans le Septième Art : émergence et invention d'un corps critique », *Marges*, No. 04, 2005, consulté le 02 avril 2016. URL : marges.revues.org/732

Yves-Alain BOIS, « La valeur d'usage d'informe », Communiqué de presse de l'exposition *L'Informe : mode d'emploi*, MNAM, CGP, Paris, 1996 URL : https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/czAoezb/rborBL, consulté le 25/03/16

Pierre Adrien BRAZZINI, *Image sacrifiée, image sacrée. L'informe selon Georges Bataille en photographie analogique et son lien avec le sacré*, Mémoire de fin d'études et recherche appliquée, ENS Louis-Lumière. Section photographie, 2010

Julie FEYEL, « Avant propos », *Georges Bataille, de l'hétérogène au sacré.* Actes du colloque transdisciplinaire du 29/04/06 à Newham College, Université de Cambridge, URL : www.revue-silene.com/images/30/extrait_109.pdf, consulté le 05/05/16

Julie FEYEL, « Le corps hétérogène de Georges Bataille », Actes du colloque international *Projections : des organes hors du corps ,* 13-14/10/06, URL : www.epistemocritique.org/IMG/pdf/ProjectionsFeyel.pdf, consulté le 28/03/16

Sin-ichi FUNRUNAGA, « L'image hétérogène de Georges Bataille » (Georges Bataille photographique II), Tokyo, Waseda University, 2006, p. 150. URL : *www.waseda.jp/bun-france/pdfs/vol19/10furunaga143-162.pdf* , consulté le 21/07/16

Denis HOLLIER, « La valeur d'usage de l'impossible », Préface à *Documents*, Vol. 1, p. VII-XXXIII

KRAUSS Rosalind et Yves-Alain BOIS, *L'informe, mode d'emploi*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996

Jean-François LOUETTE, « Informitas de l'univers et figures humaines. Bataille entre Queneau et Leiris », *Littérature*, 2008/4, No. 152

Claire LOZIER, *De l'abject au sublime. Georges Bataille, Jean Genet, Samuel Beckett.* Thèse de doctorat, Univertisy of Kent / Université Sorbonne-Nouvelle – Paris 3, 2010

Behrang POURHOSSEINI in *La communauté chez Georges Bataille, Jean- Luc Nancy, et Maurice Blanchot : du politique à l'art*, mémoire de maîtrise, Université Charles de Prague, Département de philosophie, 2014

Guillaume ROUSSEAU, Position de Thèse de doctorat, *L'expérience du Néant dans les œuvres romanesques de Georges Bataille et Raymond Queneau*, Université Paris – Sorbonne, École doctorale III, Centre d'étude de la langue et des littératures françaises (Littérature française XIX^{e} - XXIe siècles), 2016

Agathe SIMON, « Georges Bataille, le plaisir et l'impossible », *Revue d'histoire littéraire de la France* 2003/1 (Vol. 103)

⌈ Psychanalyse

Jean-Louis BAUDRY, « Le dispositif : approches métaphysiques de l'impression de réalité », *Communications : Psychanalyse et cinéma*, 1975, p. 56-72

Céline CHIFFRE-BELLEC *et al.*, « S'il te plaît, dessine-moi un visage… », *Enfances & Psy* No. 51, 2011/2, p. 83-91

Caroline DEMEULE, « Le monstre à visage découvert », *Champ psy,* No. 35, 2004/3, p. 23-39

Matthieu DUPERREX, François DUTRAIT, « Qu'est-ce qu'un monstre? », *Enfances & Psy*, No. 51, 2011/2, p. 17-24

⌈ Muséologie et expologie

Serge CHAUMIER, « La Nouvelle muséologie mène-t-elle au parc ? », Expoland. Ce que le parc fait au musée : ambivalence des formes de l'exposition., Complicités, 2011, p. 65-88

Jean DAVALLON, « Le musée est-il vraiment un média ? », *Publics et Musées*, 1992, Vol. 2, No.1, Regards sur l'évolution des musées, p. 99-123

Bernard DELOCHE, « Définition du musée », in François MAIRESSE et André DESVALLÉES, *Vers une redéfinition du musée ?*, Paris, L'Harmattan, 2007

Marie-José DES RIVIÈRES, Nathalie ROXBOURGH et Denis SAINT-JACQUES, « L'exposition muséale au XX^{e} siècle. De la taxinomie au scénario », *Communication*, Vol. 21/2, 2002, p. 216-223

André DESVALLÉES et François MAIRESSE (dir.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie,* Paris, Armand Colin, 2011

Anne-Marie DUGUET, « Dispositifs », *Communications*, 48, 1988, p. 221-242

Cecilia HURLEY-GRIENER, « Jalons pour une histoire du dispositif », *Culture & Musées*, No. 16, 2010. La (r)évolution des musées d'art, André Gob & Raymond Montpetit (dir.), p. 207-218

François MAIRESSE et Cecilia HURLEY, « Éléments d'expologie : matériaux pour une théorie du dispositif muséal », *Media Tropes eJournal*, Vol. III, No. 2, 2012, p. 1-27

François MAIRESSE, *Le Musée, temple spectaculaire*, Lyon, PUL, 2002

Marschall MCLUHAN, Harley PARKER et Jacques BARZUN, *Le musée non linéaire. Exploration des méthodes, moyens et valeurs de la communication avec le public par le musée*, Aléas, 2008

Frédéric MARTEL, *Mainstream. Enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*, chap. 3 : « Le studio : Disney », Paris, Flammarion, 2010

Charlotte PANACCIO-LETENDRE, *L'œuvre d'art comme dispositif : hétérogénéité et réévaluation de la notion de public*, mémoire de maîtrise en études des arts, Université du Québec à Montréal, 2011

⌈ Festival

Ars Electronica 1979-2009: The First 30 Years: The Network for Art, Technology and Society, Hatje Cantz, 2010

Nicolas BÉNARD (dir.), *Festivals, raves parties et free parties. Histoire des rencontres musicales actuelles en France et à l'étranger*, Camion blanc, 2012

Luc BÉNITO, *Les festivals en France. Marchés, enjeux et alchimie*, Paris, L'Harmattan, 2001

Donald GETZ, « The nature and scope of festival studies », *International Journal of Event Management Research* Vol. 5, No. 1, 2010, p. 1-47

Musiques et Cultures Digitales, No. 63, *Guide des festivals numériques 2011-2012*, 2011

Musiques et Cultures Digitales, No. 67, *Guide international des festivals numériques 2012-2013*, 2012

Vidya NARINE, *ART OUTSIDER, Festival art numérique,* École du Louvre, 2003

Maryse OUELLET et Damien CHARRIERAS, « Entrevoir la matrice. Ryoji Ikeda à DHC/ART », *ETC*, n° 98, 2013, p. 39-43

Christel TAILLIBERT, *Tribulations festivalières. Les festivals de cinéma et audiovisuel en France*, Paris, L'Harmattan, Collection Logiques sociales, Série études culturelles, 2009

⌈ Némo

⌈ *Archives*

Archives administratives de Némo, Arcadi Île-de-France

Programmes du festival – Biennale internationales des arts numériques Némo No.1 (1998) à 16 (2015/2016)

DVD Expérience[s] No.1 (2005) à 6 (2010)

⌈ *Documentation*

Gilles ALVAREZ, propos recueillis par Laurent DIOUF, « Arcadi Inside », *MCD*, No. 67 : Guide international des festivals numériques, 2012, p.13

Gilles ALVAREZ, « Prosopopées : quand les objet prennent vie » : une vision et un manifeste », billet de blog, URL : whitetrashtmblog.blogspot.fr/, publié le 2/12/15, consulté le 13/05/16

Laurent CATALA, « Némo. Nouvelles images et création multimédia », *MCD hors série : Guide des festivals numériques 2009-2010,* 2009

MCD. Prosopopées, quand les objets prennent vie, Hors-série, No. 15, 2016

Martin GRANICA « A la recherche de Némo », *Repérages*, No. 49, 2005

Marie-Claude LACROIX, « NEMO 2015. Le Québec à la Biennale internationale des arts numériques Paris / Île de France » *ETC MEDIA*, No. 107, 2016

Nicolas SCHMERKIN, *Repérages*, No. 49, 2005

Nicolas SCHMERKIN, *Repérages*, No. 54, mars-avril 2006

webographie

⌈ Sites institutionnels

Biennale Internationale des arts numériques Némo : http://biennalenemo.arcadi.fr/

⌈ Revues en ligne

Archée : http://www.archee.qc.ca/

Artnodes : http://journals.uoc.edu/index.php/artnodes/

Marges : https://marges.revues.org/

Claire BISHOP, « Beyond the mainstream and into the digital », URL : http://www.thewhitereview.org/art/beyond-the-mainstream-and-into-the-digital/ , consulté le 23/02/16

Bertrand GERVAIS, « L'effet de présence. De l'immédiateté de la représentation dans le cyberespace », *Archée : cyberart et cyberculture artistique*, No. 4, mai 2007, URL : http://archee.qc.ca/ar.php? page=article&no=280, consulté le 30/07/16

Bertrand GERVAIS, « Archiver le présent : le quotidien et ses tentatives d'épuisement », *Le Sens public*, URL : http://sens-public.org/article1204.html, consulté le 30/07/16

Christiane PAUL, « New media and the mainstream », *Artnodes*. No. 11, 2011, URL : http://journals.uoc.edu/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n11-paul, consulté le 04/02/16

Edward SHANKEN « Media,Art-Science and Contemporary Art : Towards a Hybrid Discourse ? » *Artnodes*,URL : http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n11-paul/artnodes-n11- paul-eng, consulté le 01/11/15

François SOULAGES, « L'expérience de l'altérité de l'art ou l'art comme expérience de l'altérité », *Marges : Art et ethnographie*, No. 6, 2007, URL : http://marges.revues.org/641, consulté le 04 octobre 2014

⌈ Entretiens

Gilles ALVAREZ, propos recueillis par Nicolas PLAIRE, mis en ligne le 08/04/05 pour filmdeculte.com, URL : archive.filmdeculte.com/entretien/gillesalvarez.php, consulté le 03/01/16

Nicolas SCHMERKIN, propos recueillis par Katia BAYER pour Format Court, mis en ligne le 03/03/10, URL : http://www.formatcourt.com/2010/03/nicolas-schmerkin-%E2%80%9Cce-n%E2%80%99est-pas-parce-qu%E2%80%99un-film-est-experimental-qu%E2%80%99il-est-chiant-non-regardable-et-qu%E2%80%99il-doit-rester-dans-un-tiroir%E2%80%9D/, consulté le 13/01/16