



HAL
open science

L'à côté de l'écran

Antoine Moreau

► **To cite this version:**

| Antoine Moreau. L'à côté de l'écran. Réel-Virtuel, #Hors-écran, 2017, Réel-Virtuel, 5. hal-03164787

HAL Id: hal-03164787

<https://hal.science/hal-03164787v1>

Submitted on 24 Jan 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

> L'à côté de l'écran

Antoine Moreau

Résumé

Nous nous proposons d'avancer que le hors-écran n'est pas l'en-dehors de l'écran, il est son à-côté. Il en prolonge l'objet c'est-à-dire qu'il poursuit l'objet de l'écran. Du hors-écran, tel que nous l'observons à travers les usages fait de l'internet et du transmedia en particulier, nous dirons qu'il est un para-écran. Nous poserons trois questions simples: qu'est-ce que « l'objet de l'écran » ? Quel est « l'objet de l'écran » ? Que poursuit le hors-écran en rapport avec « l'objet de l'écran » ? Avec ce prolongement de l'écran compris comme son à-côté, nous trouvons des effets de transformations qui reforment la fin de l'écran (entendu comme sa finalité, sa finitude et son achèvement dans l'accomplissement de son objet). D'interface qui masque et dévoile tout à la fois il devient écran et fait passage à l'acte d'un événement imprévisible.

En ce sens, l'à-côté de l'écran est une reprise historique qui réactualise la « fin de l'Histoire », comprenant qu'elle est sans fin en son mouvement dialectique de « négation de la négation ». L'objet-écran s'institue dogmatiquement en sa fonction de faire tenir l'ensemble d'une société en réseau à travers des pratiques culturelles où transparaît le « récit des rêves et des visions ». Réalité d'un socle solide sur lequel peuvent se poser les langages y compris les langages machines.

Plan

- Introduction : un en-dehors de l'écran ?
- De l'objet écran à l'objet de l'écran
- L'objet de l'écran
- La fin de l'écran, ce que poursuit l'écran
- L'à-côté de l'écran, pratiques du para-art
- Conclusion: l'art est d'écran, l'écran est d'art

Auteur

Docteur en Sciences de l'Information et de la Communication, Antoine Moreau est maître de conférence à l'Université de Franche-Comté, département Multimédia de l'UFR STGI de Montbéliard. Il est membre du laboratoire ELLIADD, co-responsable de l'axe Création & Ecritures Médiatiques et Numériques et responsable du programme de recherche « Liens entre les arts et le numérique ». Initiateur du collectif Copyleft Attitude et de la Licence Art Libre, dont il est co-rédacteur, il porte son attention sur les droits d'auteur à l'ère du numérique et de l'internet. Artiste peut-être, il développe différentes recherches en art multi-médias, allant du non-numérique au numérique. Ses réalisations interrogent notamment ce qui peut relever d'une « es-éthique » où la forme n'est pas seulement déterminée par l'esthétique mais participe d'un souci éthique.

Introduction : un en-dehors de l'écran ?

Encore proche de l'animalité, l'homme taillait déjà le silex. Principale détermination de l'artificialité des mondes humains, la technique conserve aussi le souvenir de notre ancrage naturel. La technique fait le lien entre la nature dont provient l'homme, et les mondes humains qui sont des mondes de l'artifice. [1]

[1] X. Guchet, *Les sens de l'évolution technique*, Léo Scheer, Paris, 2005, p.229.

Prenons le « Hors-écran » au mot de façon à pouvoir découvrir le socle sémantique qui pourrait conditionner et orienter nos façons de penser ce concept. Penser le « Hors-écran » supposerait en miroir, si l'on suit la logique de la formulation, un « Dans-écran », proposant ainsi un balancement binaire « on/off », « in/out », « hors/dans ». Remarquons tout de suite cette particularité sémantique : si nous pouvons dire le « Hors-écran » pour exprimer l'idée d'un « en dehors de l'écran », il n'en va pas de même avec son opposé strict le « Dans-écran ». Manque l'article défini « l' » pour que le vocable soit correct, soit : « Dans-l'écran ». Ceci est loin d'être anodin car si nous voulons toucher au plus juste ce que serait le concept du « Hors-écran », il faut en saisir l'idée à travers ce qu'en dit le langage. Aussi, nous pouvons déjà comprendre que le dit « Hors-écran » invite davantage qu'à une simple opposition miroir avec ce qui serait son « en dehors ». Le hiatus de l'article défini (le « l' » de « dans l'écran ») nous permet d'affirmer ceci en préliminaire : nous ne sommes pas dans une opposition binaire « hors / dans » mais dans un mouvement dialectique qui comprend le « dehors » et le « dedans » avec un tiers participant d'avantage d'un mode d'activité qu'à un lieu proprement dit.

C'est à ce point aveugle topographique, que l'opposition « hors-écran / dans l'écran » ne peut pas comprendre, que nous allons nous intéresser. Nous nous proposons d'avancer que le hors-écran n'est pas l'en-dehors de l'écran, il est son à-côté. Il en prolonge l'objet c'est-à-dire qu'il en poursuit la fonction tout en l'excédant. Du hors-écran, tel que nous l'observons à travers les usages fait via l'internet, avec le transmedia en particulier, nous dirons qu'il est un « para-écran ».

Pour développer ce que nous avançons, posons-nous deux questions simples : qu'est-ce que « l'objet écran » ? puis, quelle est « la finalité de l'écran » ? En conséquence, nous pourrions envisager « l'à-côté de l'écran » et les pratiques du para-art en rapport avec le « para-écran ». Car si l'écran est l'objet qui mobilise notre attention, nous devons lui reconnaître une capacité à se prolonger en d'autres objets, eux-mêmes générant d'autres pratiques qui excèdent la seule définition de ce qu'est un écran. Ce qui fait l'écran, c'est précisément ce qui en permet le mouvement au risque de n'y plus reconnaître les contours de la forme « écran ». Nos points de repères, pour nous orienter dans cette réalité de la forme que prend un objet et les pratiques qui lui sont liées seront issus de la recherche fondamentale en art, que ce soit dans le domaine de la littérature, de l'art contemporain [2] mais aussi les usages savants ou ordinaires qui sont fait du numérique et de l'internet avec en particulier le transmédia.

[2] Notamment celles issues de l'art conceptuel, par exemple C. RUTAULT, *La fin de l'objet fini*, Entretiens avec Frédéric Bouglé, éditions Joca Seria, Nantes, 2004, mais aussi celles comprises comme « Art Brut » (voir plus loin).

De l'objet écran à l'objet de l'écran

L'objet écran

Ainsi, l'écran qui nous occupe, celui de l'ordinateur, de la tablette numérique, du téléphone portable, de la télévision, est cet objet de vision souvent comparé à une fenêtre et qui ouvre sur des perceptions sensorielles multimédias. De l'écran nous dirons qu'il est un écran. Il

montre un contenu, y compris lorsqu'il occulte, par la focalisation de ce qu'il rend visible à l'intérieur de son cadre et qui constitue l'objet écran proprement dit. Polarisant l'attention, l'écran masquerait l'espace de son hors-champ. Le temps passé face à l'écran serait un temps perdu pour l'en dehors, la supposée « vraie vie ». Nous avons donc une fonction de monstration et de masquage, celui-ci pouvant aller jusqu'à l'aveuglement tant est puissante la force d'attraction de ce que montre l'écran.

Nous n'hésiterons pas à affirmer de cette fonction occultante qu'elle est également une modalité de la monstration tant cette occultation a rapport avec le fait d'exister par les sens. Car il s'agit, via le masque et ce qui masque, à travers « l'objet masque » et sa réalité masquante, d'avoir accès à une réalité qui n'est pas moins véritable et réelle que celle supposée sans obstacle à la perception « naturelle » du monde. On oppose communément la vraie vie (IRL [3]) à celle passée derrière les écrans (Nolife [4]), considérée comme un « en dehors » de la vraie vie.

[3] « In Real Life » (dans la vraie vie) : https://en.wikipedia.org/wiki/Real_life (page visitée le 23/11/15).

[4] Sans vie ou en dehors de la vie : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Nolife> (page visitée le 23/11/15).

Arrêtons-nous sur ce sentiment naturaliste de la « vraie vie » et pour cela nous allons convoquer deux écrivains de la modernité, l'un romancier et l'autre poète, Marcel Proust et Arthur Rimbaud. Du premier nous savons l'expérience mondaine, la dite « vie réelle » du monde avec ses actualités, ses faits divers qu'il va chroniquer dans le journal *Le Figaro*. Cette vie donne le sentiment de la réalité, sentiment d'être en prise directe avec la vie telle qu'elle s'offre « naturellement ». Mais Proust va découvrir ce qu'il reconnaîtra comme étant « la vraie vie » et c'est à travers l'écran de la page blanche, l'écran du livre, l'écran de la littérature, malade et confiné dans sa chambre, qu'il va écrire son grand œuvre *À la recherche du temps perdu*. Il prendra enfin connaissance de « la vraie vie, la vie enfin découverte et éclaircie ».

La vraie vie, la vie enfin découverte et éclaircie, la seule vie par conséquent réellement vécue, c'est la littérature. Cette vie qui en un sens, habite à chaque instant chez tous les hommes aussi bien que chez l'artiste. Mais ils ne la voient pas parce qu'ils ne cherchent pas à l'éclaircir. Et ainsi leur passé est encombré d'innombrables clichés qui restent inutiles parce que l'intelligence ne les a pas « développés ». Notre vie; et aussi la vie des autres car le style pour l'écrivain aussi bien que la couleur pour le peintre est une question non de technique, mais de vision. Il est la révélation, qui serait impossible par des moyens directs et conscients de la différence qualitative qu'il y a dans la façon dont nous apparaît le monde, différence qui, s'il n'y avait pas l'art, resterait le secret éternel de chacun. Par l'art seulement nous pouvons sortir de nous, savoir ce que voit un autre de cet univers qui n'est pas le même que le nôtre et dont les paysages nous seraient restés aussi inconnus que ceux qu'il peut y avoir dans la lune. Grâce à l'art, au lieu de voir un seul monde, le nôtre, nous le voyons se multiplier et autant qu'il y a d'artistes originaux, autant nous avons de mondes à notre disposition, plus différents les uns des autres que ceux qui roulent dans l'infini, et bien des siècles après qu'est éteint le foyer dont il émanait, qu'il s'appelât Rembrandt ou Ver Meer, nous envoient encore leur rayon spécial. [5]

[5] M. Proust, *À la recherche du temps perdu, Le Temps Retrouvé*, Garnier Flammarion, 1999, p. 290.

Le témoignage de Proust nous enseigne, par l'expérience vécue, que la vie ne devient vraie que par l'opération de l'art qui élargit la vie au-delà de son seul présent. S'ouvre alors le « hors-cadre de la vie », une vie augmentée, hors du réalisme de ladite « réalité » et qui se révèle, via la fiction, une réalité autrement plus féconde et véritable. Cette « vie éclaircie » enfin débarrassée d'« innombrables clichés » qui empêchent de voir et de ressentir « la vraie vie » sort du strict cadre mondain pour l'élargir à ce qu'il ne peut atteindre seul: l'art qui invente la vie en la découvrant libérée de ce qui la détermine. L'écran du livre est la condition

[6] M. Proust, *idem*.

[7] A. Rimbaud, *Œuvres complètes, correspondance*, « Une saison en enfer », Bouquins, Robert Laffont, 2004, p. 145.

[8] G. Steiner, *Réelles présences. Les arts du sens*, Gallimard, Folio, 1994.

[9] A. Rimbaud « Illuminations », « Vies II », *idem*, p. 166.

[10] A. Rimbaud, *idem*, p. 157.

[11] A. Rimbaud, « Ce qu'on dit au poète à propos de fleurs », *idem*, p. 81.

[12] J.-J. Lefrère, *Arthur Rimbaud*, Fayard, 2001.

de ce que la vie est: une ouverture à des « mondes à notre disposition, plus différents les uns des autres que ceux qui roulent dans l'infini [6] ».

Le deuxième est poète: il est encore plus explicite. A. Rimbaud va affirmer que: « La vraie vie est absente. Nous ne sommes pas au monde [7] ». Cette vie qu'il veut absolue, la plus vraie et réelle possible grâce à l'art poétique, se révèle, au passage de l'expérience vécue dans le trivial du quotidien avec ses pairs poètes, vidée de sa promesse. Le poète sait pourtant qu'il ne peut avoir accès à la réelle présence [8] de la vie vraie que dans cet acte « absolument moderne » qui allie l'art et la technique.

Je suis un inventeur bien autrement méritant que tous ceux qui m'ont précédé; un musicien même, qui ai trouvé quelque chose comme la clef de l'amour. [9]

En effet, lorsque le poète s'exclame: « il faut être absolument moderne [10] », il affirme vouloir la fin de l'art, c'est-à-dire sa finalité comme accomplissement dans une réalisation technique, via les machines rendant possible la conquête de la « nature de la Nature », autrement dit la conquête de la Nature par une nature humaine offerte à l'entreprise technique *ars/techné*. Magie !... Art et vie, art et technique enfin réunis. Ceci se réalise par la poésie, par l'Esprit allié aux techniques qui invente la « vraie vie » présente au monde.

*Et les poteaux télégraphiques
Vont orner, - lyre aux chants de fer,
Tes omoplates magnifiques! [11]*

Mais le monde n'allant pas aussi vite ni aussi haut que le porte l'élan poétique, Rimbaud, éprouvé par l'échec « politique » du poétique, ira s'exiler loin de la République des Lettres, en dehors de toutes préoccupations littéraires, jusqu'à la négation de son passé de poète [12]. Cet « en dehors » de l'écrin littéraire l'aura pourtant compris, lui absent et ailleurs, au point d'en faire un mythe vivant. Sont exprimés dans cette fuite la tentative de découvrir le vrai de la vie en-dehors de ce que le poète tentait à l'intérieur du champ littéraire mais sans succès, sauf celui mondain dont il s'ingénia à provoquer la destruction. Il s'agit donc, à travers cette vie absente telle que l'aura éprouvé Rimbaud, de tenter de vivre vraiment en dehors de tout cadre artistique, de vivre la vie « brut de formes » plutôt que de former le dessein d'être un artiste. Ce sera un échec cuisant et le poète sera rattrapé par ses œuvres. Verlaine aura réussi à le réintroduire, pour la postérité, dans le cadre de sa vocation première. Cette traversée du champ littéraire qui aura voulu radicalement se passer de l'art pour s'accomplir aura, *in fine*, trouvé son terrain d'élection dans le champ littéraire lui-même. Nous avons chez ces deux auteurs une affirmation de ce qu'est la « vraie vie ». Pour Proust, ce sera la pratique de l'art qui, grâce à la littérature, vient supplanter le vécu ordinaire supposé être la réalité de la vie. Pour Rimbaud, cet exercice littéraire censé réaliser le même objectif se sera décomposé jusqu'à la négation du cadre convenu de sa pratique pour chercher, sans succès, à s'accomplir dans un en-dehors radical. Il sera, au final, reconnu comme étant la figure du poète par excellence, lui le voyou, voyant, voyageur. L'un quitte la mondanité du monde pour découvrir, par l'écriture, la vérité du monde, l'autre, met à l'épreuve le monde des lettres pour découvrir le monde sans lettres afin de tenter ce que l'exercice littéraire lui promettait: la vraie vie. Tous les deux réussissant, pour nous lecteurs, à traduire ce qu'est le vrai de la vie à travers la littérature.

L'objet de l'écran

Vous vous méprenez sur ce que j'ai dit. Je ne suis pas d'avis de transformer les choses en idées, mais bien plutôt les idées en choses, puisque je tiens que ces objets immédiats de la perception qui, selon vous, ne sont que des apparences des choses, pour les choses réelles elles-mêmes. [13]

[13] G. Berkeley, *Trois dialogues entre Hylas et Philonous*, GF Flammarion, Paris 1998, p. 205.

[14] Que l'on peut traduire par: «Être, c'est être perçu ou percevoir».

[15] «L'immatériel est l'attribut d'être sans substance physique.» : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Immat%C3%A9riel> (page visitée le 30/09/16).

[16] C. Herrenschmidt, *Les trois écritures. Langue, nombre, code*, Gallimard, 2007.

[17] G. Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, 1958, 1969, 1989, p. 88.

[18] Selon la terminologie de S. Vial, *L'être et l'écran*, PUF, 2013. Voir également <https://www.etre-et-ecran.net> (page visitée le 25/09/16).

[19] *Idem*, p. 110.

Berkeley, philosophe anglais du XVIII^e siècle est l'inventeur du concept d'immatérialisme. Il s'opposera à l'essor de la connaissance scientifique de son époque qui découvre les lois régissant la nature. Il niera la réalité de ce savoir qu'il dénoncera comme étant abstrait, en dehors de toute perception sensible comme, par exemple, pour la connaissance de la matière. Face à cette orientation «matérialiste» du savoir, Berkeley affirmera au contraire: «Esse est percipi aut percipere [14]». Ce qui est réel c'est la perception sensible des phénomènes, non le savoir imperceptible qu'on peut en avoir par la démarche scientifique. La surface du sensible est le vecteur privilégié de la réalité. Aujourd'hui, avec le matériau numérique et son transport réticulaire, avec le dit «immatériel [15]», les écrans de nos machines, interfaces sensibles, offrent un accès véritable à la réalité.

L'écran est donc bien cette interface multi-médias, multi-sensorielle, qui existe réellement (il est perçu) et fait exister réellement (l'utilisateur le perçoit). Il poursuit, en l'amplifiant, la fabrique toujours plus élaborée techniquement d'une externalité née avec l'invention de l'écriture (image et texte) dont une étape décisive aura été, par exemple, l'automatisation avec l'imprimerie [16]. À travers ce qui masque (l'écran comme objet mono focalisant) et ce qui se montre (l'écran comme producteur d'objets multi-médias), l'écran a pour horizon d'ouvrir à la réalité du monde. Elle est la projection en boucle rétroactive d'une perception réfléchie et non le fruit d'une poursuite du réalisme naturaliste supposé être le reflet de la «vraie réalité». Ainsi, l'objet de l'écran est fidèle en sa fonction d'objet dans la mesure où, tout en restant utilitaire, la représentation du monde qu'il contient ouvre à une dimension fantasmagorique.

Ainsi, la condition première d'incorporation des objets techniques à la culture serait que l'homme ne soit ni inférieur ni supérieur aux objets techniques, qu'il puisse les aborder et apprendre à les connaître en entretenant avec eux une relation d'égalité, de réciprocité d'échanges: une relation sociale en quelque manière. [17]

En effet, l'outil n'a de sens que s'il a un rapport dialogique et subjectif avec l'humain qui l'utilise. Loin de s'achever dans un accomplissement purement «fonctionnaliste» l'objet-écran, objet tangible, a pour objet un mouvement historique qui lui fait prendre la tangente: son évolution technique propre mais aussi tout ce qu'il produit comme faits, faits qui font effets et qui sont réalité. Il prend part ainsi à l'Histoire en train de se faire et nous observons aujourd'hui la réalité agissante d'une «ontophanie numérique [18]» dont il est le support sensible.

Par phénoménalité des phénomènes, nous entendons la manière dont l'être (ontos) nous apparaît (phainomenon), en tant que celle-ci induit une qualité particulière de se-sentir-au-monde. Nous l'appelons ontophanie, au sens étymologique du terme tel qu'il a été initié par Mircea Eliade et qui signifie que quelque chose se montre à nous. [19]

Ainsi, «l'objet de l'objet-écran» opère-t-il cette fonction essentielle, comparable à celles des masques utilisés lors de rituels, et qui consiste à séparer «soi et les choses» de façon à pouvoir, sur ce théâtre des opérations qu'est le monde, accéder au réel des objets et des êtres.

Occidentaux industrialistes, nous avons inventé le bruit incessant, les montagnes d'objets, la présence totalitaire du plein. Désertant le vide, nous oublions qu'il faut une scène à l'homme et que, sans les artifices qui permettent à l'homme d'habiter la séparation d'avec soi et les choses, le langage s'effondre, pour devenir consommation de signaux. [20]

[20] P. Legendre, *La fabrique de l'homme occidental, mille et une nuits*, Fayard, 2000, p. 16.

[21] J. Baudrillard, *La guerre du Golfe n'a pas eu lieu*, Galilée, 1991.

[22] Nous pensons à la fusillade qui a eu lieu dans un cinéma projetant en avant-première le film de Batman «The Dark Knight Rises» aux U.S.A. où un fan, grimé en Joker (personnage et ennemi de Batman) a tué 12 spectateurs : https://fr.wikipedia.org/wiki/Fusillade_d%27Aurora (page visitée le 25/09/16). Notons le dispositif transmédia mis en place à cette occasion et qui mêlait de façon très efficiente la réalité à la fiction et la fiction à la réalité : «Why so serious?» : <http://www.42entertainment.com/work/whysoserious> (page visitée le 25/09/16).

[23] « Le transmedia ou transmedia storytelling est une nouvelle forme de narration qui se caractérise par l'utilisation combinée de plusieurs médias pour développer un univers [...] » <http://www.transmedialab.org/definition> (page visitée le 20/11/15).

[24] H. Jenkins, *La convergence culturelle*, Armand Colin, 2013.

[25] <http://www.strategies.fr/actualites/medias/244678W/anarchy-premiere-fiction-00-transmedia-et-participative.html> (page visitée le 23/11/15).

[26] Projet actif du 30/10/2014 au 18/12/2014 : <http://anarchy.fr> (page visitée le 23/11/15).

[27] Alternate Reality Game autrement dit « jeu en réalité alternée » : <https://lecluturographe.wordpress.com/2013/02/28/les-arg-quest-ce-que-cest> (page visitée le 23/11/15).

[28] Trailer du projet *Alt-Minds* <http://www.alt-minds.com/hors-service> (page visitée le 22/09/16).

[29] <http://gaitelyrique.net/article/alt-minds> et <http://ericviennot.blogs.liberation.fr> (pages visitées le 23/11/15).

Cette observation de Pierre Legendre rejoint d'une autre manière celle qu'à pu faire Jean Baudrillard quand il a relevé la disparition de la réalité au profit des images comblant totalement notre perception [21]. Mais c'est précisément avec la projection de l'objet écran hors de lui-même que ce vide, cette « séparation d'avec soi et les choses », est en capacité d'exister à nouveau. Cet en-dehors est un saut hors le trop plein multi-médias qu'offre l'écran. Il envisage, le traversant, le trouant, l'inconnu du « vide de la Création ». Nous pouvons dire de l'écran qu'il excède son propre objet plus que tout autre outil. S'effaçant en apparence, il va se déployer dans une totalité, multi-médias, multi-langagière et universelle. Car l'écran ne fait pas écran, il déborde de l'écran. Capable de forclure la réalité (dans les cas les plus extrêmes [22]), il permet de la redécouvrir, de la recréer, en réalité. Il est alors un monde à part entière, un monde créant le monde, le recréant de façon à ce que l'acteur humain puisse le comprendre et avoir prise sur le cours d'une Histoire lui échappant par ailleurs. Cet ailleurs, c'est l'inconnu de la Création, la nature déjà-là, mais également ses propres « créations » réalisées par toutes sortes de langages et qui le portent vers la recréation d'un monde véritablement découvert et toujours à découvrir.

Ce devenir de l'écran, ce que nous appelons « l'objet de l'écran » se réalise notamment avec ce que Henry Jenkins aura pu observer des productions multi-médias, multi-supports et qui, grâce à l'articulation cohérente d'une histoire dispersées sur différents supports, donnent lieu à un univers vivant. Nommé « transmédia [23] » il est le symptôme contemporain de cette « culture de la convergence [24] » issue du numérique et de l'internet. Utilisant toutes sortes d'écrans et dispositifs médiatiques (ordinateur, ordiphone, tablette, réseaux sociaux, télévision, cinéma, jeu vidéo, presse, vêtements, bande-dessinée, QR-code, etc.) le transmédia permet à l'usager (lecteur, spectateur, joueur, participant) d'être partie prenante de l'œuvre. Sollicité à participer il peut lui arriver d'être co-auteur de l'histoire, comme avec *Anarchy*, qualifiée de « première fiction 100 % transmédia et participative [25] » où le public avait la possibilité d'écrire le scénario du prochain épisode [26] de la série télévisée de France 4 en s'engageant dans l'histoire via le site web et les réseaux sociaux. Mais plus encore, le transmédia outrepassa largement les écrans qu'il met en œuvre. Avec les A.R.G. [27] qui utilisent la vie de tous les jours comme terrain de jeu pour la narration, le public est invité à quitter l'écran pour s'aventurer sur la terre ferme et poursuivre ainsi son avancée dans l'univers narratif en quête d'éléments nouveaux. *Alt-Minds* [28], qualifiée de « fiction totale [29] » aura, par exemple, immergé ses joueurs à travers les écrans pour aller au delà de l'écran, au fil de l'histoire, dans la réalité quotidienne. Se déroulant en flux tendu pendant huit semaines, de fin 2012 à début 2013, elle aura pris place dans la vie de tous les jours des « acteurs » (les participants qui lisent, regardent, écoutent, agissent avec l'histoire) à travers son déroulé chronologique et sa situation géographique.

La tangente que nous fait prendre l'écran en nous entraînant dans son à-côté procède d'une construction langagière. Mieux: elle possède une construction langagière par l'écriture des programmes logiciels qui constituent les machines calculantes. C'est en cela que l'outil objet-écran diffère des autres outils plus rudimentaires. Prenons, par exemple, un

marteau. Cet outil accomplit la fonction qui a déterminé sa fabrication, son objet est circonscrit à cette utilité. Nous dirons qu'il est un objet à objectif fini, il n'y a pas de dimension spéculaire qui puisse renvoyer à une autre dimension en miroir. L'objet de l'écran, au contraire, se prolonge au-delà de son propre objectif car il contient, sous-jacent à sa fonctionnalité, un « subjectif » : l'utilisateur final avec lequel il instaure un rapport dialogique.

Cet objet de l'écran se maintient en son existence à la frontière de sa propre disparition, non seulement dans l'action de ce qu'offre l'ensemble de ses fonctions, mais aussi dans l'existence même de ce qu'il est, un support matériel, un objet qui a un autre objet que lui-même. De cette projection qui prolonge l'objet-écran en objet de l'écran nous dirons qu'elle est une fabrique d'histoires et que la fin (finalité et achèvement) de l'objet-écran a rapport avec la question de « la fin de l'Histoire ». Un en dehors s'ouvre et invite à penser l'à-côté de l'écran comme objet Histoire para-historique. C'est ce troisième mouvement que nous allons aborder maintenant.

Nous allons tenter de montrer que le mouvement de l'objet fini en rapport inter-subjectif avec l'utilisateur a bien une fin, une finalité, mais une finalité sans fin que nous mettrons en relation avec ladite « fin de l'Histoire [30] ». Il s'agit de comprendre les conséquences de l'en-dehors de l'écran lorsque celui-ci produit des histoires et entre dans un processus historique.

[30] A. Kojève, *Introduction à la lecture de Hegel*, Tel-Gallimard, Paris, 1980.

La fin de l'écran, ce que poursuit l'écran

C'est donc bien en acceptant l'écran comme masque dévoilant que nous pouvons aborder frontalement la question du « hors-écran ». Il s'agit d'une traversée, d'un mouvement de passage, car le hors-écran est passage à travers l'écran, une trouée dans le masque pour, non pas nier la réalité de sa fonction première, mais élargir son rapport avec l'en-dehors.

La fin de l'écran n'est pas la disparition de l'écran envisagée comme économie du rapport à la réalité et qui aboutirait à se passer de l'objet : fin des intermédiaires, fin des interfaces, déjà de plus en plus minces et légères, fin des médias pour entrer dans une réalité directement augmentée par l'immédiate opération d'une représentation en temps et lieu réel. Au final, l'écran disparaissant dans sa projection totale nous plongerait dans une fabrique d'irréel, mystificatrice et aliénante sans autre altérité que son hyper-présence invisible [31]. La disparition de l'objet-écran projetée en totalité hors-écran, serait un masque total, une occultation généralisée de la réalité, enveloppant les êtres humains et les entraînant dans un monde projeté, double du monde et qui double le monde en ce qu'il peut paraître plus réel que la réalité. La dite « réalité augmentée [32] » pourrait être *in fine* une réalité à ce point tronquée qu'elle perdrait les sens de la réalité.

[31] Une caverne de Platon se réaliserait ainsi à nouveaux frais.

[32] Comme envisagé par les Google Glasses par exemple. <http://lunettesgoogle.fr> et <https://www.google.com/glass/start> (pages visitées le 20/11/15).

Sous le slogan trompeur de l'augmentation de la réalité, nous sommes prêts à subir une réduction de la réalité, transformant le monde en écran d'ordinateur et éloignant ses richesses sensorielles toujours plus loin.

[33]

[33] N. Carr, *The Glass Cage : how our computers are changing us*, W. W. Norton & Company, 2015, cité et traduit par Hubert Guillaud, *Internet Actu* : <http://www.internetactu.net/2013/11/28/la-cage-de-verre-de-quoi-nos-gestes-seront-ils-linterface> (page visitée le 20/11/15).

Aussi la finalité de l'écran n'est-elle pas sa fin, un en-dehors qui en ferait l'économie jusqu'à le faire disparaître et atteindre directement le réel. La finalité de l'écran est l'« afin de l'écran », c'est-à-dire sa pratique prolongée afin que l'écran poursuive ce qui l'excède avec et par son intermédiaire.

Cette téléologie de l'écran procède tout simplement d'un mouvement

dialectique:

- 1/ affirmation de l'objet-écran comme interface opérationnelle;
- 2/ négation de l'objet-écran pour envisager son économie en une réalité augmentée totale;
- 3/ négation de la négation de l'objet-écran qui comprend la nécessité de sa pesanteur, tout autant obstacle à l'infini de ses possibles qu'intermédiaire à la réalité de notre finitude.

En effet, l'objet-écran s'institue « dogmatiquement » en tant qu'il poursuit une fonction qui fait tenir l'ensemble d'une société à travers des pratiques culturelles où transparait le « récit des rêves et des visions [34] ». L'écran est ce socle sur lequel peuvent se poser les langages et qui permet l'institution de la vie humaine entre réel et virtuel.

[34] P. Legendre, *Ce que l'Occident ne voit pas de l'Occident*, Mille et une nuits, 2004, 2008, p.98.

« Dogmatique » nous renvoie à la tradition grecque, littéraire, philosophique et politique. Le mot « dogme » y est utilisé pour désigner le récit des rêves ou des visions, pour dire l'opinion, mais aussi la décision ou le vote. [35]

[35] *Idem.*

Ce que nous proposons comme hors-écran, poursuite de l'écran, pour (faire) suite à l'écran, est cet « à-côté » de l'écran, parallèle à l'écran: un para-écran. Ce dehors de l'écran n'est pas en rupture avec ce qu'il est, un écrin, un cadre, un outil matriciel. Ce dehors de l'écran n'est pas hors-écran, de la même façon que le dehors d'une habitation n'est pas hors-habitation, mais est bien connexe et relatif à cette habitation.

Le prolongement de l'écran compris comme son à-côté permet de reformuler la fin de l'écran comme finalité sans fin. D'interface qui masque et dévoile tout à la fois il devient, par le mouvement même de son à-côté, passage et plus précisément passage à l'acte d'un événement imprévisible. En ce sens, l'à-côté de l'écran est une reprise historique qui réactualise la « fin de l'Histoire [36] » telle qu'elle a pu être comprise en son accomplissement premier comme « clôture de l'Histoire [37] » mais qui, en un deuxième mouvement se réalise infiniment comme « fin sans fin [38] ». C'est à travers l'espace-temps technologique de l'écran que se perçoit à nouveaux frais l'Histoire contemporaine en train de se faire. Disons-le franchement: l'écran est l'endroit matriciel où se fabrique sensiblement, raisonnablement et réellement [39] l'Histoire. En conséquence, ce qui sort de cette antre, dont le fonctionnement paraît à la fois logique et magique, s'accomplit par un déplacement qui entrave l'objet-écran de son objectif totalisant. L'attention que nous devons porter à l'écran oblige en retour à tenir en respect la fascination qu'il opère sur nous. C'est affaire de relation et de bonne intelligence entre deux « étants » doués de langages.

[36] Pour le concept de « fin de l'Histoire » notre référence première est A. Kojève, *op. cit.* Cette notion issue de Hegel, *Phénoménologie de l'Esprit*, Garnier Flammarion, 2012, offre des points de vue contradictoires (entre F. Fukuyama, J. Derrida, par exemple). Pour notre part c'est la lecture de A. Kojève puis celle de B. Bourgeois qui nous aura orienté dans la compréhension de ce concept.

[37] Nous reprenons ce vocable à A. Danto, *L'art contemporain et la clôture de l'Histoire*, Seuil, 2000. L'auteur tend à démontrer l'achèvement de l'histoire de l'art par l'abandon des récits issus de l'Histoire dans la création des objets d'art. Position post-moderne, post-historique qui prend appui sur les thèses de Hegel mais qui, selon nous, minimise la dimension réellement historique des histoires communes et multiples et qui, notamment via les écrans du transmedia poursuivent l'Histoire qui s'achève sans fin.

[38] Selon l'interprétation de B. Bourgeois, « La fin de l'histoire », texte de la séance publique devant l'Académie des sciences morales et politiques, Paris, le 12 décembre 2005 : <http://www.asmp.fr/travaux/communications/2005/bourgeois.htm> (page visitée le 01/12/15).

[39] Hegel, *La raison dans l'Histoire*, trad. K. Papaioannou, Plon, 10/18, 1965.

[40] Au sens large, c'est-à-dire au sens de l'histoire de l'Art comprenant également le dit « Art Brut », art des fous, des enfants,

C'est avec la fonction langagière de l'écran et son à-côté dégagé de tout enfermement binaire dedans/dehors que nous allons conclure pour avancer l'idée que les pratiques artistiques [40] qui l'accompagnent sont elles-mêmes situées hors les critères qui veulent, objectivement, en reconnaître les qualités. Hors champ de cet art contemporain sans Histoire, selon ce qu'a pu en dire Arthur Danto [41], voire même sans histoires du tout, tel qu'il est compris et pratiqué via le vecteur dominant du marché et de l'animation culturelle par les artistes reconnus comme tels.

L'à-côté de l'écran, pratiques du para-art

C'est précisément la méconnaissance du statut ontologique de l'œuvre d'art par le savoir scientifique et par l'esthétique scientifique (qui en prolonge la visée objectiviste) qui conduit une telle « esthétique » à confondre l'œuvre avec son support, à s'imaginer que l'authenticité de

des vieux, de tous ceux qui jusqu'à son invention par Jean Dubuffet dans les années 1940 n'étaient pas considérés comme artistes à la même enseigne que les artistes contemporains. J. Dubuffet « L'art brut préféré aux arts culturels », 1949 (Manifeste accompagnant la première exposition collective de l'Art brut à la Galerie Drouin, reproduit dans J. Dubuffet, *Prospectus et tous écrits suivants*, Tome II, Gallimard, 1967.

[41] A. Danto, *op.cit.*

[42] M. Henry, *La barbarie*, PUF, 2004, p. 64-65.

[43] A. G. Baumgarten, *Esthétique*, L'Herne, 1988. Pour un développement en rapport avec l'histoire de l'art voir É. Pommier, *Winckelmann, naissance de l'histoire de l'art*, Gallimard, 2003.

[44] J. P. Cometti, *L'Art sans qualités*, Farrago, 1999.

[45] M. Duchamp, entretien janvier 1967, Galerie Givaudan, archive vidéo INA, <https://youtu.be/zaGLM4pgN-0> (visionnée le 26/09/16).

[46] La fonction religieuse de l'art comme outil spirituel et non divertissant par l'aspect seulement visuel, esthétique, de l'œuvre.

[47] A. Rimbaud, *op. cit.*

[48] M. Henry, *La barbarie*, *op. cit.* « Le développement sans précédent des savoirs scientifiques va de pair avec l'effondrement des autres activités et entraîne la ruine de l'homme ». <http://www.michelhenry.org/son-oeuvre/la-barbarie> (page visitée le 28/09/16).

[49] R. Kurtzweil, *Humanité 2.0: la bible du changement*, trad. A. Mesmin, M2I Éditions, 2007.

[50] Mise à l'épreuve d'un concept. Expression utilisée pour vérifier la faisabilité d'un logiciel : https://fr.wikipedia.org/wiki/Preuve_de_concept (page visitée le 23/09/2016).

[51] Retenue que le visage pose avec l'interdit de tuer. E. Levinas, *Éthique et infini*, Livre de poche, 1984.

la première se recouvre rigoureusement avec celle du second et que, si le support a été refait, l'œuvre originale n'existe plus. [42]

N'hésitons pas à poursuivre, grâce à la distance critique d'un Michel Henry, ce que Berkeley avait relevé à son époque entre la prétention totalisante du savoir scientifique sur celui issu de la perception sensible. L'esthétique, discipline datant du XVIII^e siècle et définie comme « science de la connaissance sensible [43] », pourrait bien être à l'origine de la « fin de l'art » telle qu'elle a pu être relevée par Hegel. Mais cette fin de l'art est sans fin, y compris lorsque visiblement il n'y a pas d'art [44]. Un Marcel Duchamp, par exemple, en inventant le ready-made, aura envisagé d'échapper au jugement critique du goût, pour justement retrouver la réelle présence de l'art: que l'objet d'art soit là, sans autre procès, qu'il soit simplement présent, sans qu'on prête attention à ses qualités esthétiques [45]. L'art aura retrouvé ainsi par la négativité d'un geste qui apparemment met à mal les qualités sensibles, l'origine de sa fonction qui s'adresse, non pas seulement à la rétine, mais à l'esprit tout entier, au corps entièrement, celui-ci lié au dit « corps social » ainsi qu'au tout Autre [46] qui excède la mesure humaine. La barbarie dont parle Michel Henry est, par le processus scientifique d'un savoir qui veut avoir le dernier mot, la négation de ce que l'être humain a d'irréductible: son « je est un autre [47] », son en dehors qui le constitue.

Quelles conséquences pouvons-nous tirer des observations que nous avons pu faire à la lumière des éléments de réflexion que nous avons convoqué? Si le supposé « hors-écran », dont nous avançons qu'il est un « à-côté de l'écran », est la projection externalisée de l'écran, alors il a rapport avec des activités qui ne sont pas seulement incluses dans son cadre. De cet « à-côté de l'écran » nous avons dit qu'il était un « para-écran » et non un « en dehors » délié de son objet. Nous avons également dit que ce hors-écran n'était pas, dans ses conséquences effectives, un objectif de l'écran mais qu'il se poursuivait en « subjectif », rencontrant les pratiques humaines qui mettent à distance la possible téléologie d'un objet comme objectif final et finalement totalement figé et captivant (captant) pour l'utilisateur. La maîtrise de l'écran, la maîtrise de la machine, le rapport de force qu'entretient l'être humain avec le mécanisme oblige à ce que l'objet-écran soit contenu. Nous savons la barbarie des progrès dit « scientifiques [48] » et les fantasmes qu'ils génèrent avec le trans-humanisme par exemple [49]. Loin d'être des victoires de l'intelligence et de la raison, ce sont des capitulations face au pouvoir mécanique des machines intelligentes dont l'écran est notre face à face, notre visage en miroir. Car la relation duelle que nous avons face à la machine intelligente suppose, comme tout rapport, un rapport de force qui tienne en respect la virtualité d'un abus de pouvoir. La passion du savoir à laquelle la démarche scientifique est soumise nous expose au risque d'un scientisme aveugle et aveuglant qui nie la réalité de dimensions jugées obscures et irrationnelles mais qui participent pour grande part de l'existence humaine. La barbarie que dénonce vertement un Michel Henry est celle de la logique automatique d'un programme dont le but, « proof of concept [50] », est de s'accomplir sans aucune retenue éthique [51] qui puisse rappeler à la conscience la dimension incalculable de l'être humain.

Résister à la finalité de l'objet-écran comme écran total du paysage de nos pratiques de vie c'est aussi considérer que l'objet-écran lui-même nous résiste. Il entrave nos désirs d'absolu et nous contraint à cette pratique nommée « art » qui ne peut se développer que si et seulement si elle fait face à un matériau qui résiste à l'immédiateté d'un désir. Disons-le d'une formule brève: l'art est un à-côté de notre volonté de pouvoir.

Il n'y a pas d'expression sans excitation ni effervescence. Toutefois, une agitation intérieure qui s'extériorise dans l'instant par un rire ou des pleurs s'éteint alors même qu'elle se manifeste. Extérioriser équivaut à se débarrasser, à évacuer; exprimer implique rester aux côtés de, accompagner tout au long du développement jusqu'à l'achèvement. [52]

[52] J. Dewey, *L'art comme expérience*, Gallimard, Folio, 1915, 1987, 2005, 2010, p.121.

C'est dans cette perspective que nous plaçons l'art en rapport avec l'écran et son devenir hors, c'est-à-dire pour nous: à-côté, en parallèle à l'objet butoir qu'il est, y compris par l'immatérialité de ses productions et qui amplifie la perception de tous les sens. Précisons que l'art dont nous faisons état est radical, au sens où il se comprend dans ses fondamentaux: un faire délié du jugement de goût, des critères du marché et de l'actualité du monde de l'art. Nous voulons mettre en valeur sa fabrique procédant d'un geste où *l'éthique et l'esthétique sont une seule et même chose.* [53]

[53] L. Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, 6.421, trad. G. G. Granger, Paris, Gallimard, 1993, p. 110. Cité par P. Audi, *Créer, Introduction à l'est/éthique*, Verdier, 2010, p. 128.

[54] Voir notre thèse « Le copyleft appliqué à la création hors logiciel. Une reformulation des données culturelles? » <https://antoinemoreau.org/index.php?cat=these> (page visitée le 20/11/15). Également, autrement orthographié en « est/éthique » par P. AUDI, *Ibidem*.

[55] Nous nous référons, sans pouvoir ici avoir l'espace pour développer, à Duchamp, Dubuffet, Beuys, mais aussi aux pratiques que nous dirons issues de la « médiocratie » contemporaine dont le lieu d'expansion est l'internet. Précisons que « médiocratie » n'est pas, pour nous, un jugement de valeur.

[56] « Bidouille, bidouillage, bricolage » <https://fr.wiktionary.org/wiki/hack> Mot issu de l'informatique mais qui, par extension, désigne toutes manières de résoudre un problème par l'inventivité. (page visitée le 23/09/16).

[57] M. de Certeau, *L'invention du quotidien, 1/ Arts de faire*, Folio Gallimard, 1990.

[58] Nous reprenons ici la dialectique du maître et de l'esclave de Hegel (lecture de Kojève), en la modifiant légèrement, notamment par rapport à la notion de travail que nous remplaçons par l'art et la culture qui en découle. « En libérant l'Esclave de la Nature, le travail le libère donc aussi de lui-même, de sa nature d'Esclave: il le libère du Maître. Dans le Monde naturel, donné, brut, l'Esclave est esclave du Maître. Dans le Monde technique, transformé par son travail, il règne – ou, du moins, régnera un jour – en Maître absolu. Et cette Maîtrise qui naît du travail, de la transformation progressive du Monde donné et de l'homme donné dans ce Monde, sera tout autre chose que la Maîtrise immédiate » du Maître. « L'avenir et l'Histoire appartiennent donc non pas au Maître guerrier, qui ou bien meurt ou bien se maintient indéfiniment dans l'identité avec soi-même, mais à l'Esclave travailleur », Kojève, *op.cit.* p. 29.

[59] « Un logiciel libre est un logiciel dont l'utilisation, l'étude, la modification et la duplication en vue de sa diffusion sont

Une es-éthique [54] croise alors la fonction et la forme, la technique et le décorum, la pensée et son inconnu. Il nous faut comprendre que l'art dans son n'importe quoi contemporain, recherché et revendiqué tel, fait par n'importe qui, pour n'importe qui, et n'importe comment, n'importe où [55], ne peut s'accomplir heureusement qu'avec ce geste es-éthique qui va faire forme et ainsi s'offrir gracieusement à l'expérience d'autrui. Cette retenue du pouvoir de faire, contrainte par la nécessité éthique, nous reconnaissons qu'elle est d'art, car elle entrave l'action directe de celui qui a le pouvoir de maîtriser les savoirs, les outils et les hommes. Cette entrave, subie par ceux qui ne possèdent pas le pouvoir immédiat de faire, a pour conséquence l'invention d'une culture vivace et d'avenir par « tours et détours », par « hacks [56] » et « arts de faire [57] ». Les maîtres sont vaincus par ce nouveau savoir qui aura permis l'émancipation de ceux qui n'ont pu faire autrement que de différer leurs désirs de pouvoir faire [58].

Cette es-éthique est un à-côté du pouvoir immédiat. Il s'agit d'une opération qui permet une puissance d'actions tout autrement effective que celle qui a prise par la capture immédiate de l'objet. Car la finalité de l'action directe, sans l'obligation d'y mettre les formes, est la prise pour la prise. Elle jouit du pouvoir de prendre et la prise de pouvoir est la preuve écrasante des capacités de pouvoir. Au contraire, par le détour culturel qui oblige à l'action indirecte, des formes de création inventives trouvent à se développer. Ce désir de réalisation es-éthique nous le trouvons explicitement affirmé avec les logiciels libres par l'intermédiaire et la contrainte d'une formalisation juridique qui propose l'ouverture de l'œuvre [59]. Cette attention vis-à-vis du fait d'art, sa qualité intrinsèque (la fonction) et extrinsèque (la relation à autrui), se réalise donc par l'observation d'un tabou (l'interdiction d'avoir une jouissance exclusive de ce qui est ainsi ouvert à tout un chacun [60]). L'es-éthique est ce pas de côté, un « pas seulement d'esthétique » mais un pas en direction d'une éthique possible et qui excède les seuls critères du formalisme esthétique.

Avec l'écran et son « en dehors » comme lui étant relatif et situé en parallèle, nous avons des pratiques créatives qui se situent dans ce prolongement de l'à-côté. Elles-mêmes sont à côté de ce qu'elles sont supposées être. Comme en marge de leur propre domaine d'exercice, les disciplines deviennent trans-inter-para-disciplinaires par la porosité de leurs modes d'existence propres. Elles peuvent même avoir tendance à quitter leur propre champ pour investir ce qui les excède, des champs excentriques avec parfois l'ambition d'un retournement l'autre, une révolution, un changement de paradigme. Nous sommes ici dans la posture « résolument moderne » d'un Rimbaud quand il prend conscience que « je est un autre [61] » et qu'il envisage réaliser « la vraie vie » résolument ailleurs car celle-ci est absente en réalité.

permises, techniquement et légalement.» «Logiciel libre», https://fr.wikipedia.org/wiki/Logiciel_libre (page visitée le 30/11/15).

[60] Ceci est particulièrement affirmé avec la notion de copyleft propre à certaines licences libres et qui a été à l'origine de l'initiative des logiciels libres : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Copyleft>. Concernant l'application des principes d'ouverture pour la création libre, hors du seul logiciel, voir les initiatives de Creative Commons : <https://creativecommons.org> et de Copyleft Attitude <http://artlibre.org> (pages visitées le 23/11/15).

[61] A. Rimbaud, *op. cit.*

[62] A. Rimbaud, *op. cit.* p. 157.

[63] P. Mengue, *La Philosophie au piège de l'Histoire*, Éditions de la Différence, 2004.

[64] N. Goodman, *Manières de faire des mondes*, Gallimard, Folio, 2006.

[65] Hegel, *Esthétique, textes choisis par Claude Khodoss*, PUF, 2004, p. 23.

[66] Nous mettons le préfixe «a» devant «fin» pour signifier la négation de la fin et laisser entendre la relation de cause à effet ensuite avec «afin».

[67] Chef-opératrice et réalisatrice française. Site personnel : <http://nurithaviv.free.fr>

[68] En particulier le film Annonces, durée : 64 min, 2013 : <http://nurithaviv.free.fr/annonces/annonces.html> projeté du 25/09 au 08/12/2013 au cinéma Studio Luxembourg – Accatone à Paris : <http://nurithaviv.free.fr/annonces/seances90.html> (pages visitées le 23/11/15).

[69] Rencontres filmées : <http://nurithaviv.free.fr/annonces/rencontres.htm> (page visitée le 23/11/15).

[70] K. Malevitch, «La primogénèse du suprématisme», *Anarhija* n°81, Moscou, 9 juin 1918, cité dans A. Nakov, *Le peintre absolu*, tome 2, Thalia Édition, 2007, p. 74. Remerciements à Jean de Loisy, co-commissaire de l'exposition «Traces du sacré», (Centre Georges Pompidou, 7 mai - 11 août 2008), qui nous a transmis les références de cette citation lue sur le cartel du «Carré Noir» exposé à cette occasion.

[71] Au sens de Lacan. «Je dis toujours la vérité: pas toute, parce que toute la dire, on n'y arrive pas. La dire toute, c'est impossible, matériellement: les mots y manquent. C'est même par cet impossible que la vérité tient au réel.» J. Lacan, *Télévision*, Paris, Le Seuil, 1974, p. 9.

Il faut être résolument moderne.

[...]

Cependant c'est la veille. Recevons tous les influx de vigueur et de tendresse réelle. Et à l'aurore, armés d'une ardente patience, nous entrerons aux splendides villes. [62]

Et si, ayant traversé cette modernité, toujours agissante par sa tradition contemporaine, nous étions aujourd'hui placés historiquement non pas dans une «post-modernité» mais dans une para-modernité **[63]**? La question qui se pose, in fine, est: sommes-nous capables de reconnaître l'art en son mouvement para-moderne? Où sont les artistes qui se situent en intelligence avec et à côté de l'écran? Quel art? Non pas le célèbre «quand y a-t-il art **[64]**?» mais bien: «quel art?» et quelles conditions d'apparition? Son avènement est tributaire de sa reconnaissance historique (modalité externe) et de sa définition propre (modalité interne) sans que ces deux modalités ne puissent se figer ou s'éliminer l'une au profit de l'autre car la fabrique de l'art procède d'un mouvement dialectique de «négation de la négation». La fin de l'art comme «chose du passé **[65]**», est pour nous l'a-fin **[66]** de l'art: afin que l'art et la vie se répondent et s'entre-forment. De la même façon, nous l'avons vu, que la fin de l'écran est l'«afin de l'écran».

Exemple: l'écran de cinéma traité par la réalisatrice Nurith Aviv **[67]** qui organise, en parallèle des séances de ses films documentaires **[68]**, une série de débats. Hors-écran, dans la salle de cinéma, ont lieu des rencontres qui font de l'écran, outre le support du film projeté, un support à discussions elles-mêmes filmées **[69]**. L'art dont est porteur ici le cinéma de Nurith Aviv traverse la toile pour se réaliser hors-écran à la rencontre d'une histoire contemporaine, commentée, discutée et envisagée à la lumière du film.

Conclusion: l'art est d'écran, l'écran est d'art

À la première page du nouveau livre du temps, nous plaçons le carré, noir comme un mystère, ce plan nous regarde avec son visage sombre comme s'il cachait les nouvelles pages de l'avenir. Il sera le cachet de notre époque, n'importe où et n'importe quand, quand il sera accroché, il ne perdra pas sa face. [70]

La relation que nous avons fait entre l'écran et l'art montre le rapport intime qui existe entre le fait d'art et l'objet-écran. La fonction intermédiaire que jouent l'art et l'écran procèdent à la fois d'une contrainte et d'une diversion de l'action humaine en l'exercice de son pouvoir. L'art borne l'activité par la contrainte d'une discipline quand l'écran masque la réalité pour ouvrir au réel **[71]**. Nous dirons alors: l'art est d'écran et l'écran est d'art.

Mais aussi qu'en dehors et de l'art et de l'écran il y a encore et de l'art et de l'écran. Non pas que tout soit art ou que tout soit écran mais que l'art et l'écran se projettent en dehors d'eux-mêmes en parallèle de leur stricte reconnaissance. C'est la raison pour laquelle nous avons parlé d'à-côté pour qualifier le «en dehors». Ce qui agit dans, à travers et avec l'écran, c'est ce qui l'excède comme objet fini. L'art, de son côté, excède l'humanité, la projette dans un monde parallèle fait d'images, de sons, de textes, etc., toutes sortes de langages. Ce monde d'à-côté est notre monde rendu plus vrai que nature.