

Image et imagination –
Sur l'anthropologie historique de l'image
Christoph Wulf

La formation (Bildung) constitue certes une notion centrale dans la pédagogie et renvoie directement à l'importance de l'image (Bild) dans les processus d'éducation et d'instruction. Pendant longtemps cependant les sciences de l'éducation n'ont guère prêté attention à l'image. C'est avec „l'iconic turn“ que cette situation a changé. L'image est devenue à la fois intéressante et contestable. La question de savoir ce que c'est qu'une image est une des questions qui fascine le plus les sciences culturelles.

Depuis quelques temps, par conséquent, la pédagogie commence, elle aussi, à s'intéresser à l'image, avant tout à l'image en tant que source pour la recherche pédagogique. Quelles sont les informations que transmettent les images sur l'enfance, sur les rapports entre les générations, sur l'école ou sur l'organisation des processus d'apprentissage? On prêtait néanmoins peu attention à la question de savoir quel était le rapport entre la vision, la constitution des images et la formation des images intérieures, et encore moins au rapport entre des images phylogénétiques et ontogénétiques, entre les images collectives et individuelles et entre les séquences d'images et ses structures. Cette question nous amène à considérer de plus près le rapport entre la vision, l'image et l'imagination, entre le corps, la culture et l'histoire. Quel est le rapport entre le monde intérieur d'images de l'individu, c'est-à-dire l'imaginaire de l'individu et le monde d'images de la culture, c'est-à-dire l'imaginaire collective. Ces questions

s'appuient sur les bases historico-culturelles et pédagogico-anthropologiques de l'éducation et de l'instruction et ouvrent un nouveau champ de recherche aux sciences de l'éducation.

Imagination et homogenèse

A son début, l'homo sapiens a déjà une conscience de la mort. A l'aide du mythe et de la magie se produisent des représentations tendant à garantir l'identité de l'homme au-delà de la mort. Une conscience de la dualité du sujet et de l'objet se forme peu à peu. l'homme libère son destin de celui de la nature. Au coeur de ce monde où se rencontrent la certitude objective de la mort et la certitude subjective de l'immortalité individuelle se forme l'autoconscience humaine; ce qu'illustrent le mobilier funéraire qui nous est parvenu ainsi que les peintures rupestres. L'homo sapiens connaît un monde double: le monde des objets qui l'entourent et le monde de ses représentations, le monde de son imagination. Dans les peintures rupestres, l'animal, à la fois présent et absent, nous dit deux choses: le pouvoir extérieur sur le monde intérieur et imaginaire de l'homme; mais aussi la force magique qu'exerce l'imagination sur le monde extérieur.

Dans ce lieu de rencontre de la magie et de la religion se forme le secteur de la mimésis, de l'esthétique. Grâce au pouvoir mimétique se produisent des images. A ne les comprendre qu'en tant que produits de l'imitation, comme le suggère l'idée traditionnelle de mimésis, on méconnaît des images ainsi que le pouvoir mimétique, dont on ne peut réduire les performances à la simple reproduction. Certes, un élément imitatif subsiste dans ces premières images. Mais les aspects de présentation, d'expression et de préfiguration dominent cependant. La production des peintures rupestres consiste dans la présentation visuelle de représentations formées à l'intérieur de

l'imagination humaine. Extériorisées par exemple sur le roc elles présentent des images intérieures. Cette présentation exprime en même temps des sensations, des sentiments, des affections - la peur, l'espoir, des désirs. Dans ces images, l'homme exprime la relation entre ses imaginations et le monde extérieur. Enfin ces images contiennent en élément de préfiguration. Des images s'inventent, des scènes se construisent à l'aide desquelles on préfigure quelque-chose à la nature, aux animaux qu'ils sont censés de „remplir“. C'est un procédé courant en magie. L'homme projette des scènes, des sentiments, des intensités grâce auxquelles il compte gagner de l'influence sur la nature. Il attend de la nature, c'est-à-dire des animaux dans la grotte un comportement imitatif à l'égard de ce que l'homme leur préfigure.

La mimésis est déjà une force complexe inhérente à l'imagination humaine et réunissant des éléments imitatifs, présentatifs, expressifs et préfiguratifs. Ces temps lointains déjà ont peut-être ressenti, comme des époques plus tardifs le confirment, la joie résultant de la création et de la copie mimétique d'images, c'est-à-dire un plaisir esthétique. C'est là un résultat de la relation de l'homme avec les oeuvres de son imagination, avec le monde du paraître.

A ce premier stade de l'homo sapiens la mimésis s'acquiert déjà selon toute probabilité, une importance capitale, car elle contribue à la formation du monde imaginaire de l'homme. C'est une conséquence de la non-concordance du cerveau humain et du monde. Les programmes innés de comportements instinctifs ont regardé; l'énorme développement du cerveau a créé un espace entre la certitude et l'erreur, l'objectivité et la subjectivité, la réalité et le fantastique. A partir de maintenant, l'homme est trompé, il y a des images trompeuses ou folles, il y a l'extase et le deuil. L'homme semble trouver plaisir à des

états émotionnels le saisissant en entier. Le vertige, l'excès, la démesure, la rage, le meurtre et la destruction apparaissent, une tendance à la rêverie et à la violence se forme; la limite entre les deux régions semble s'évanouir. L'imagination, la fantaisie et l'affectivité s'étendent et s'intensifient. Le désordre menace l'ordre existant et construit un nouvel ordre humain.

Derrière l'homo sapiens se montre l'homme demens; il n'y a pas de sapientia sans dementia. L'imagination, libérée de ses chaînes par la surcomplexité du cerveau humain développe la mythologie, la magie et la mimésis - l'erreur, le désordre et la non-violence ont place dans le devenir de l'homme. Le désordre, le „bruit“, les erreurs conditionnent le développement d'un ordre humain; ils rendent possible l'auto-organisation continue, l'autopoïesis. Tout procédé mimétique se comprend en tant qu'essai d'introduire un ordre dans la „situation de désordre“ de l'imagination. Il s'agit de former des sentiments, des représentations et des images, de transférer des choses confusément ressenties dans le secteur des fantasmes et des images; il s'agit aussi de créer une relation entre le dedans et le dehors, entre l'imagination et le monde extérieur, à laquelle contribue l'imitation, la présentation, l'expression et la préfiguration.

La mimésis est un premier pouvoir de l'homme. Dans sa forme précoce, elle rappellera le mimétisme grâce auquel les plantes et les animaux garantissent leur survie. La réaction de faire le mort en est un exemple. Considérant que le premier homme se trouve confronté à une nature ennemie qui lui est supérieure et qui le force, face à la terreur que lui impose son entourage, à développer les catégories de la survie, on ne peut douter que la mimésis du mort ait joué un rôle capital. Tout comme dans la réaction animale de faire le mort, l'imitation humaine du mort semble contenir une protection du meurtre. En

effet, un homme ou un animal apparaissent comme déjà mort ne provoque plus son assassinat. Une telle mimésis du mort ne conduit évidemment à des processus de fixation et de réification. Dans cette phase précoce du développement humain, l'ouverture et la mobilité humaine se trouvent déjà menacés par la réification, on peut bien le croire. Même si la mimésis dans ce cas est encore stratégie de survie, elle contient déjà la conformation au monde extérieur, au mort, c'est-à-dire l'abandon de la possibilité de devenir sujet.

En développant des représentations magiques, les hommes font entrer leur force mimétique dans un stade nouveau. Elle ne sert plus à se conformer à la nature, mais elle conduit à la préfiguration. L'imagination humaine projette des représentations qui font prescriptions à la nature. La nature doit suivre l'imagination humaine. Ce procédé de préfiguration de la part de l'homme est un pas décisif vers la suprématie de l'homme sur la nature, il augmente les pouvoirs de l'homme en tant que sujet rationnel. Le processus de sujétion de la nature prend son essor. L'éthique ne joue aucun rôle ni au moment où l'homme se conforme à la nature ni quand il lui préfigure. La mimésis est un pouvoir originel qui, pour une large part, reste en deça de l'éthique.

La mimésis imite, présente ou exprime quelque-chose sans pour autant juger si son objet est bon ou mauvais. La mimésis s'oppose même au droit de contrôle de l'éthique, qui lui fait souvent, pour cette raison même, sentir sa rigueur. Un exemple bien connu en est la République de Platon, qui nous trace le rôle fondamental de la mimésis dans l'éducation de l'homme, dans l'organisation de l'Etat et dans le développement du secteur esthétique.

Imagination

L'imagination constitue une des facultés les plus énigmatiques de l'homme. Affectant la vie entière de l'homme, elle prend des formes très diverses. Elle échappe à toute définition précise et on ne peut la saisir qu'à partir du moment où elle devient concrète. Imaginer c'est se représenter un objet en son absence. C'est donc la faculté de voir.

Platon est le premier à évoquer la notion d'imagination dans *La République* où il définit la mimésis du peintre par l'imitation d'un phénomène tel qu'il apparaît (*pros to phainomenon, os phainetai*). Aristote, dans son traité sur l'Âme (III, 3), définit l'imagination par „se mettre quelque-chose sous les yeux“ (*pro homaton gar esti ti poiesasthai*). L'artiste de la mémoire procède ainsi quand il choisit parmi certaines images. L'imagination serait donc ce qui fait naître en nous, comme on dit, un fantasme (*phantasma*). A l'antiquité romaine, „*phantasia*“ est complétée par „*imaginatio*“. „*Imaginatio*“ désigne la force active de s'approprier des images, de s'imaginer quelque-chose. Ensuite Paracelsus a traduit ce mot en allemand par „*Einbildungskraft*“ (faculté imaginative). L'imagination désigne donc la faculté de l'homme de faire entrer des images de l'extérieur dans son intérieur, c'est-à-dire de transformer le monde extérieur en un monde intérieur. C'est aussi la faculté de créer des mondes intérieurs d'images d'origine et de signification différentes, de les conserver et de les modifier.

D'un point de vue structurel, l'imagination ressemble à un chiasme où l'intérieur et l'extérieur s'entrecroisent. Maurice Merleau-Ponty et Jacques Lacan ont souligné cette

ressemblance entre l'imagination et le chiasme qui est d'une grande importance pour la perception et la production des images. Il est insuffisant de penser que c'est un voyant, „vide“ d'abord, qui s'ouvre à des objets identiques à eux-mêmes qui se trouvent en face de lui. Il s'agit plutôt de „quelque chose dont nous ne saurions être plus près qu'en le palpant du regard, des choses que nous ne saurions rêver de voir „toutes nues“, parce que le regard même les enveloppe, les habille de sa chair. (...) Le regard (...) enveloppe, palpe, épouse les choses visibles. Comme s'il était avec elles dans un rapport d'harmonie préétablie, comme s'il les savait avant de les savoir, il bouge à sa façon dans son style saccadé et impérieux, et pourtant les vues prises ne sont pas quelconques, je ne regarde pas un chaos, mais des choses, de sorte qu'on ne peut pas dire enfin si c'est lui ou si c'est elles qui commandent.“⁽¹⁾ Le sens et les objets perçus s'entrecroisent non seulement lorsqu'on voit mais aussi lorsqu'on touche, lorsqu'on écoute et lorsqu'on goûte.

L'homme ne voit donc pas sans présuppositions. D'un côté nous percevons le monde de façon anthropomorphe, c'est-à-dire nous partons de nos bases physiologiques. De l'autre côté notre perception s'oriente aux données historico-anthropologiques et culturelles. C'est pourquoi depuis l'invention et la vulgarisation de l'écriture les hommes ont une autre perception des choses qu'avant, dans la culture orale. Les nouveaux médias et l'accélération qui s'ensuit contribuent aussi aux changements que subit la perception des hommes. Comme l'a montré la psychologie de la „Gestalt“ l'imagination joue un grand rôle dans la simple perception, comme par exemple dans la perception complémentaire. Il en est de même pour le cadre de référence culturel parce que lui seul donne un certain sens et une certaine signification aux objets perçus. Ce sont l'histoire et la culture qui rendent possible la vision et qui la restreignent en même temps.

La vision est donc modifiable, contingente et ouverte à l'avenir. Pour Lacan, la vision a son origine dans l'imaginaire. L'imaginaire est pour lui un état corporel pré linguistique dans lequel l'enfant n'a pas encore pris conscience de ses limites. Pour Lacan, l'imagination a son origine dans l'identification du petit enfant avec la mère. Le petit enfant s'identifie à sa mère et ne se rend pas encore compte qu'elle est différente de lui. La mère le fascine par son corps homogène. En voyant l'unité corporelle de la mère qui représente un miroir pour l'enfant, il se sent à la fois intègre et puissant. En même temps, l'expérience de l'unité maternelle lui fait découvrir sa propre hétérogénéité, et par là même sa dépendance de l'Autre. L'enfant prend conscience du fait qu'il est incomplète et fini. Le sujet sexuel a son origine dans cet expérience.

Pour Lacan, l'imaginaire et les images précède le symbolique et le langage. Cet ordre est repris par Castoriadis qui définit le rapport entre l'imaginaire et le symbolique de la manière suivante: "L'imaginaire doit utiliser le symbolique, non seulement pour s'exprimer", ce qui va de soi, mais pour „exister“, pour passer du virtuel à quoi que ce soit de plus. Le délire le plus élaboré comme le phantasme le plus secret et le plus vague sont faits d'images mais ces „images“ sont là comme représentant autre chose, ont donc une fonction symbolique. Mais aussi, inversement, le symbolisme présuppose la capacité imaginaire. Car il présuppose la capacité de voir dans une chose ce qu'elle n'est pas, de la voir autre qu'elle n'est.

Cependant, dans la mesure où l'imaginaire revient finalement à la faculté originaire de poser ou de se donner, sous le mode de la représentation, une chose et une relation qui ne sont pas (qui ne sont pas données dans la perception où ne l'ont jamais été),

nous parlerons d'un imaginaire dernier ou radical, comme racine commune de l'imaginaire effectif et du symbolique. C'est finalement la capacité élémentaire et irréductible d'évoquer une image.^{“(2)”}

Même si Arnold Gehlen se sert d'autres arguments pour localiser l'imagination, son argumentation ressemble à celle de Castoriadis: „Au tréfonds de la vie végétative - dans l'enfance ou dans les rapports sexuels - donc là où on sent la force de la vie naissante, il existe - sous des formes variables - certaines imaginations originelles d'une esquisse de la vie qui aspire à plus de forme et plus d'intensité. Il s'agit d'une idéalité vitale qui voudrait atteindre à plus de qualité et de quantité.“⁽³⁾ Pour Gehlen l'imagination est un excès d'impulsion. Il se peut aussi que l'imagination précède cet excès d'impulsion pour que l'envie de vivre puisse créer des images pour être satisfaite. Dans tous les cas elle est liée à l'imperfection de l'homme, à son résidu d'instincts et au hiatus entre stimulus et réaction. L'imagination est donc en rapport avec les besoins de l'homme, avec ses pulsions et ses désirs de satisfaction. Mais l'activité de l'imagination ne peut être réduite à ces fonctions.

L'homme en tant qu'être plastique et ouvert au monde doit être nécessairement formé par la culture. L'imagination y joue un rôle important si bien que „l'homme est autant un être imaginaire que raisonnable.“^{“(4)”}

En dépit des différences quant à l'approche et quant à l'argumentation, les positions de Gehlen et Castoriadis se rejoignent dans la mesure où l'imaginaire constitue pour tous les deux une force collective qui donne naissance à la société, la culture et à l'individualité. En recourant aux travaux postérieurs de Merleau-Ponty sur le chiasme entre le corps de l'homme et

sa perception, Lacan a montré que l'imaginaire influe même sur la perception sensuelle du sujet social dans la vie quotidienne.

Magie, représentation, simulation

Les images sont ambiguës. Il n'est pas faux de supposer qu'elles naissent de la peur de la mort, de la peur de devoir mourir un jour et ce bien avant le développement de la conscience. C'est pourquoi Dietmar Kamper pense que l'image a pour but de couvrir la plaie d'où sont issus les hommes. Mais on ne peut cependant pas atteindre ce but. Chaque souvenir de couverture (ou souvenir-écran) rappelle également quelque-chose. Chaque image est somme toute sexuelle, même si elles sont profondément "religieuses" quant à leur mouvement. De là, on peut qualifier l'image de mort de la personne comme le fait Roland Barthes. Par le biais de la peur, l'image joue un rôle essentiel en détournant le désir de l'homme. Elle se substitue à l'indifférence de l'origine. elle remplace le mal premier. Elle nourrit tout d'abord l'espoir que la voix de la mère vibrera à travers toutes les ambivalences. Elle pivote sur elle-même en allant du sacré au banal. Car la deuxième phase dans la maîtrise de la peur est la duplication (reproduction). L'image se perd dans les images. Cela ne marche pas."⁽⁵⁾

On peut distinguer trois sortes d'images :

- L'image en tant que présence magique ;
- L'image en tant que représentation mimétique ;
- L'image en tant que simulation technique.

Il existe entre ces catégories d'images de nombreux recoupements. Mais une telle distinction semble cependant utile, dans la mesure où elle permet d'identifier les caractéristiques variées et en partie contradictoires des icônes. Les *images magiques*, les images cultuelles, les images sacrées

font partie de ces images qui sont apparues à une époque où elles n'étaient pas considérées comme des œuvres d'art.

Hans Belting s'est penché sur la question dans son livre "L'histoire de l'image avant l'époque de l'art", en traitant, il est vrai, uniquement l'image cultuelle depuis la fin de l'Antiquité - une image qui ne vise qu'à la représentation. On qualifie d'idoles les images qui confèrent aux dieux une présence magique. On les trouve, par exemple, dans les cultures archaïques. Les représentations primitives de déesses de la fécondité réalisées en argile ou en pierre en font partie. Dans son célèbre livre "les structures anthropologiques de l'imaginaire", Gilbert Durand a conçu un univers d'images dont chaque image constitue une part importante du monde des images magiques. On peut distinguer les "images de régime du jour" des "images du régime de la nuit". Les chapitres "les visages du temps", "le sceptre et le glaive" concernent "le régime du jour". Les chapitres "la descente et la coupe" et "Du denier au bâton" concernent "le régime de la nuit". Le troisième chapitre, enfin, est consacré aux images relevant du fantastique transcendantal. L'étude de Durand tente de représenter des parties de l'imaginaire collectif imagé et de le structurer. Là aussi la transition entre les images de présence et les images de représentation est floue.

Le livre de Philippe Seringe traitant des symboles dans l'art, dans la religion et la vie quotidienne offre la même perspective. Dans ce livre, la frontière qui mène à l'image en tant que représentation est définitivement franchie. Des images fictives d'animaux sont représentées et leur signification est donnée brièvement. L'imaginaire comprend des images d'animaux terrestres (taureau, bœuf, vache; cheval, âne; bouquetin, agneau, bélier; chat, chien, chèvre, porc; lapin, lièvre, éléphant, chameau). Il s'étend aux oiseaux et aux poissons et

inclut la végétation (l'arbre de la vie, les palmiers, les cèdres, les chênes ; les fleurs, les roses, les lis, le lotus ; les céréales ; les fruits, etc.). Il se rapporte au cosmos et aux éléments naturels (le feu et la lumière; la fumée, les nuages, la vapeur ; l'eau ; la terre ; les pierres, les grottes et les cavernes, l'air ; le soleil ; la lune, etc.). L'imaginaire contient des images d'édifices (palais, maisons, jardins; portes, sculptures) ainsi que des choses plus abstraites (noms, nombres, spirales, labyrinthe). On peut toujours remarquer le "caractère intermédiaire" des images. Elles illustrent le monde et par là habitent les hommes. Car rien n'est plus menaçant qu'un monde sans image, rien n'est plus menaçant que la lumière éblouissante ou l'obscurité qui détruisent toutes deux les images.

Dans l'œuvre de Platon, les images sont des représentations de ce qu'elles ne sont pas elles-mêmes. Elles représentent, expriment et renvoient à quelque chose. Selon Platon, les peintres et les poètes ne produisent pas des Idées comme Dieu, ni des objets usuels comme les artisans. Mais ils créent l'apparence des choses sans se limiter à des objets particuliers. La peinture et la poésie ne restent pas limitées à la représentation artistique des choses, elles sont également représentation des phénomènes tels qu'ils apparaissent. Le but n'est donc pas d'exposer la réalité ou la vérité, mais d'exposer de façon artistique les fantasmes, les phénomènes. La peinture et la poésie peuvent ainsi par principe faire apparaître toute chose visible (Platon ; La République 598a). Il est ici question de la mimésis qui crée images et illusions et pour laquelle toute différence entre le modèle et sa copie n'a guère d'importance. L'objectif n'est pas la reproduction conforme, la similitude, mais l'apparence du phénomène.

Chez Platon, l'art et l'esthétique ont déjà leur domaine propre où l'artiste, voire le poète règne en maître. Celui-ci n'a certes

pas la capacité de produire l'Étant, mais il est libre de toute exigence de vérité à laquelle la philosophie doit satisfaire et qui constitue le fondement de la Cité idéale. Ainsi, le domaine esthétique acquiert une certaine indépendance vis à vis de la philosophie, de sa quête de la vérité et de la connaissance, de sa recherche du bon et du beau. Le prix à payer est l'exclusion de la Cité idéale qui ne peut accepter le caractère imprévisible de l'art et de la poésie.

Le processus artistique vise à réaliser une image intérieure que le peintre ou le poète a devant les yeux. L'ébauche menant à la réalisation se perd peu à peu dans l'image, qui voit le jour par un autre moyen que le projet imaginé. On y effectue des modifications, des suppressions, des ajouts, si bien que la ressemblance avec le modèle est limitée. Bien souvent les modèles auxquels les artistes se réfèrent pour concevoir leurs œuvres et leurs ébauches sont d'origine inconnue ; soit parce qu'ils n'ont jamais existé, soit parce qu'ils n'ont pas été conservés. Au centre du processus artistique se trouve l'image qui implique des rapports aux modèles et qui naît d'un processus d'innovation et de transformation.

Qu'en est-il du rapport entre le modèle et le résultat du processus mimétiques? Est-il créé par le modèle? Comment comprendre cette relation? La question de savoir si il a existé un modèle et où il a existé fut posée dès l'Antiquité au sujet de la fameuse statue de Zeus réalisée par Phidias. Étant donné qu'il ne peut y avoir aucun modèle pour cette représentation, l'image de Zeus est nouvelle. Elle est née du processus artistique même, d'un travail des matériaux. Quiconque voit la statue, reconnaît l'image, bien que l'on ne connaisse pas le modèle "Zeus" qui évidemment n'a pas existé avant cette représentation. Zuckerkandl va plus loin dans sa réflexion en affirmant que "l'œuvre d'art est une image à la recherche d'un modèle" créée

“pour trouver dans l’esprit des hommes un modèle (pré-image)”⁽⁶⁾ Cette image n’est pas univoque, elle n’est pas une “réponse” mais une question qui est posée aux destinataires par le biais de l’œuvre et à laquelle on peut donner différentes réponses. La structure implicite dans l’œuvre produit des images, des rapports de sens et des interprétations qui font la complexité de l’œuvre d’art. Le rapport mimétique est par là déplacé. L’œuvre d’art ne se laisse plus concevoir comme l’imitation d’un modèle. Il y a plutôt imitation entre l’œuvre et le destinataire. Un rapport de représentation se met en place.

La troisième catégorie d’image est définie par la simulation technique et constitue un nouveau genre d’image. Aujourd’hui tout a tendance à devenir image ; même les corps opaques sont voués à être transformés; ils perdent leur opacité et leur matérialité pour devenir transparents et fugaces. Les processus d’abstraction débouchent sur des images et des signes. On les rencontre partout; rien n’est plus étranger et accablant. Les images mènent les choses et les réalités à leur perte. Parallèlement à la transmission de textes, des images sont mémorisées et transmises dans des proportions impressionnantes pour la première fois dans l’histoire de l’humanité. Les photos, films et vidéos deviennent des aide-mémoire; des souvenirs visuels voient le jour. Alors que jusqu’à présent les textes réclamaient un complément apporté par des images inventées, l’imagination est actuellement restreinte par la production de “textes-images” et par leur transmission. On compte de moins en moins de producteurs, mais de plus en plus de consommateurs d’images préfabriquées, stimulant à peine encore l’imagination.

Les images sont des formes spécifiques de l’abstraction; leur planéité anéantit l’espace, l’ubiquité et l’accélération sont rendues possibles par le caractère électronique des images

télévisuelles. De telles images peuvent être diffusées à la vitesse de la lumière, presque simultanément aux quatre coins du monde. Elles miniaturisent le monde et permettent de faire l'expérience du monde en tant qu'image. Elles représentent une nouvelle forme de marchandise et succombent aux principes de l'économie de marché. Elles sont elles-mêmes produites et négociées, lorsque les objets auxquelles elles se rapportent ne sont pas devenus de la marchandise.

Les images sont mélangées; elles entrent en contact et se rapportent de façon mimétique à d'autres images; des fragments d'images sont sélectionnés et sont recomposés de manière différente; des images fractales sont produites pour former à chaque fois de nouvelles entités. Elles sont toujours en mouvement, renvoyant les unes aux autres. Déjà leur mouvement accéléré les uniformise: c'est la mimésis de la vitesse. Malgré des différences intrinsèques, des images très variées deviennent semblables en raison de leur planéité pure, de leur caractère électronique et miniaturisant. Elles participent à une réelle transformation des mondes actuels d'images. Il naît une promiscuité des images.

Elles entraînent l'observateur avec elles et le plongent dans un flot qui menace de le noyer. L'observateur est réellement menacé par des tourbillons d'images; il est impossible de leur échapper; elles suscitent la fascination et l'angoisse. Elles dissolvent les choses et les propulsent dans un monde d'apparence. Dans cette relation, le pouvoir et l'oppression sont indissociablement liés. Le monde, le domaine politique et le domaine social sont esthétisés. Les images cherchent dans un processus mimétique des modèles afin de se conformer les unes aux autres; elles sont transformées en de nouvelles images fractales et dépourvues de cadre de référence. Elles fascinent. C'est un jeu grisant fait de simulacres et de simulations: les

images se différencient à l'infini et leurs différences implosent, leur ressemblance est sans limite. Elles sont elles-mêmes le message, elles représentent le monde de l'apparence avec toute la fascination et le ravissement qu'elles peuvent susciter.

Les images se diffusent presque à la vitesse de la lumière; elles sont aussi contagieuses qu'un virus. Dans des processus mimétiques, elles permettent la production d'images toujours nouvelles. On donne naissance à un monde superficiel et fascinant qui se détache de la "réalité". En tant que monde de l'art et de la poésie, le monde de l'apparence n'occupe plus par rapport au monde de la politique un espace bien délimité; il aurait plutôt tendance à dérober aux autres mondes leur fond de réalité et à faire d'eux des mondes d'apparence. Le résultat en est une esthétisation de tous les domaines de la vie. On produit de plus en plus d'images qui n'ont plus qu'elles-mêmes comme point de référence et qui ne correspondent plus à aucune réalité. En dernière conséquence, tout devient un jeu d'images dans lequel tout est possible, si bien que les questions d'éthique sont de moindre importance. Cette tendance conduisant à une "société de culture" montre ici son caractère ambivalent. Si tout devient jeu d'images, son caractère facultatif et non obligatoire sera inéluctable.

Les mondes d'images ainsi produits et coexistant dans un rapport mimétique ont des répercussions dans la vie de l'individu et mènent à son esthétisation. Il est alors impossible de faire la distinction entre la vie et l'art, l'imagination et la réalité. Les deux domaines s'adaptent l'un à l'autre. La vie sert de modèle au monde de l'apparence et ce dernier sert de modèle à la vie. On assiste à une hypertrophie du visuel. Tout devient transparent; l'espace se dégrade et devient une planéité imagée; le temps est condensé, comme si la seule présence des images accélérées existait. Les images attisent le désir et

l'emprisonnent, elles atténuent les différences et les propulsent hors de leurs limites. Mais en même temps, elles cèdent le pas au désir; bien que présentes, elles renvoient à un objet absent. Les choses et les hommes réclament cette transgression du réel et du concret par le biais des images. Le désir s'exaspère dans le néant des images électroniques.

De plus en plus d'images deviennent des simulacres. Elles se rapportent à quelque chose, elles s'adaptent et sont le produit d'un comportement mimétique. Ainsi par exemple, les débats politiques ne sont plus menés pour eux-mêmes, mais sont montés en vue d'une représentation télévisuelle. La controverse politique qui se déroule à l'écran est déjà axée sur sa symbolisation. Les images télévisuelles permettent la médiation du débat politique; l'esthétisation du politique est inévitable. Le spectateur voit une querelle politique simulée, au cours de laquelle tout est mis en scène de façon à ce qu'il croit à l'authenticité de ce débat. Mais l'authenticité de cette représentation est en réalité une simulation. On joue si bien avec les convictions et les attentes du spectateur qu'il tient la simulation pour authentique. Tout est prévu, dès le début, en vue d'une admission dans le monde de l'apparence. Dans la mesure où celle-ci réussit, la controverse est couronnée de succès. Les effets recherchés par le politique ne sont obtenus que par simulation sur les écrans de télévision. La simulation donne souvent de meilleurs résultats que les débats politiques "réels".

Les simulacres sont à la recherche de modèles qui ne sont créés que par eux-mêmes. Les simulations sont des "images-signes" qui agissent sur la nature du débat politique. Tracer la frontière entre réalités et simulacres est une chose impossible. Les deux mondes s'interpénètrent et empiètent l'un sur l'autre. Les processus mimétiques mettent en circulation des modèles,

des images, des copies. Les images n'ont plus pour but de ressembler aux modèles, mais à elles mêmes. La même chose se produit pour les hommes. L'objectif est l'extraordinaire ressemblance des individus avec eux-mêmes, cet objectif n'étant réalisable que par une mimésis productive fondée sur une différenciation à l'intérieur du même sujet. La mimésis devient alors le pouvoir déterminant des images et de leur reproduction fragmentaire dans le monde de l'apparence.

Le monde intérieur des représentations

Le monde intérieur des représentations d'un sujet social est tout d'abord conditionné par l'imaginaire collectif de sa culture, ensuite par l'originalité et l'unicité des images provenant de son histoire individuelle et enfin par la superposition et l'interpénétration des deux mondes d'images. La recherche en pédagogie s'est rendue compte ces dernières années du rôle important que jouaient ces mondes intérieurs de représentations. Par la suite j'aimerais distinguer sept sortes d'images intérieures: 1) les images en tant que régulateurs de comportement, 2) les images-repères, 3) les images pulsionnelles, les fantasmes de désir, 4) les fantasmes de volonté, 5) les souvenirs visuels, 6) les images d'imitation, 7) les images archétypiques.

Les images comme régulateurs de comportement

La question est de savoir si l'homme est pourvu de structures comportementales héritées et si c'est le cas, dans quelles proportions. Certes, il est indéniable que le hiatus entre stimulus et réaction est une caractéristique de l'homme. Ce fait, cependant, ne signifie pas pour autant que le comportement de l'homme n'est pas influencé par des images intérieures transmises par hérédité et par des modèles comportementaux.

L'éthologie a ces dernières années pris connaissance de l'effet des "images-déclat" sur la conduite élémentaire de l'homme pour ce qui est de boire, manger, se reproduire et veiller à la pérennité des générations suivantes.

Les images-repères

La socialisation et l'éducation transmettent des milliers d'images-repères qui permettent au jeune de s'orienter dans son univers et de mener sa vie à bien. Bon nombre de ces images sont d'une extrême univocité, facilement reproductibles et donc très efficace sur le plan social. Ces images sont publiques; elles sont partagées par bon nombre de gens; elles "relient les gens au réseau"; participer à ce genre de réseau d'images fait naître des idées de communauté, d'appartenance, de collectivité. Sous l'influence de la globalisation, ces réseaux d'images s'étendent à échelle mondiale au-delà des frontières des cultures nationales et créent des réseaux et de nouvelles formes transnationaux de conscience.

Images pulsionnelles, fantasmes de désir

D'un point de vue structurel, les images pulsionnelles et les fantasmes de désir se ressemblent; mais elles sont souvent différentes dans leurs formes concrètes. Elles jouent un rôle considérable chez l'homme dans l'orientation des actions et des rêves. Elles visent souvent à donner satisfaction au désir tout en sachant qu'il est impossible de réaliser ces désirs.

Fantasmes de volonté

Tandis que les fantasmes de désir sont axés sur le désir de possession et la jouissance, les fantasmes de volonté sont des

projections d'énergie d'action. Dans ces désirs régis par la volonté s'exprime chez l'homme un excès d'impulsion. L'origine du travail humain et de la culture réside dans cette capacité de la volonté à guider les désirs.

Souvenirs visuels

Les souvenirs visuels sont déterminants pour le caractère spécifique de la personne. Ils sont partiellement disponibles et malléables; ils se dérobent en partie à notre disposition. Un grand nombre proviennent d'impressions sensorielles; d'autres trouvent leur origine dans des situations imaginaires. Les souvenirs visuels stockent de nouvelles sensations perçues et les façonnent. Ils sont le résultat d'une sélection dans laquelle le refoulement et l'oubli pratiqué sciemment – au sens de pardonner- jouent un rôle. Les souvenirs visuels constituent l'histoire de l'homme. Ils sont liés à l'espace et à des moments précis de sa vie. Ces souvenirs renvoient au bonheur et à la souffrance; ils sont associés à l'échec au succès. Ils reviennent à la mémoire et permettent la simultanéité avec le passé, ils sont une aide pour lutter contre l'inexorabilité du temps.

Images d'imitation

Platon avait déjà mentionné le fait que les images en tant que modèles favorisaient la faculté mimétique. Ces modèles pouvaient être des personnes vivantes ou des images fictives. D'après la conception platonicienne, l'incitation à l'imitation est si forte qu'on ne peut lui résister, surtout au cours de l'enfance et de l'adolescence. La position de Platon est la suivante: utiliser sciemment pour l'éducation toutes images dignes d'être imitées et exclure toutes celles qui mettent l'éducation en danger. La position d'Aristote est toute autre: il importe de rendre les hommes capables de résister à ces images

indésirables par une confrontation contrôlée avec elles. Ces deux positions font leur réapparition dans le débat sur les effets de la violence dans les nouveaux médias.⁽⁷⁾

Images archétypiques

Voici comment C. G. Jung établit leur importance dans la vie de l'individu: „Tous les grands événements de la vie ont un rapport avec cette profusion d'images archétypiques en ce qu'ils les font apparaître à l'intérieur de l'homme qui par la suite peut en prendre conscience s'il se connaît suffisamment lui-même, c'est-à-dire que s'il réfléchit à ce qu'il vit au lieu de vivre sans vraiment savoir qu'il est en train de vivre concrètement le mythe et le symbole.“⁽⁸⁾

On n'a pas besoin de cautionner les explications quelque peu douteuses au sujet de la naissance de l'inconscient collectif et des archétypes pour admettre que chaque culture a développé de grands idéaux, des images de la fatalité qui jouent un rôle dans les rêves et les productions culturelles de l'homme et exerce une influence sur les actions des hommes.

Conclusion

Ce monde intérieur et multiforme de représentations est l'expression de la plasticité humaine. Il est le fruit de l'imagination qui comprend toutes les formes de l'expérience humaine, qu'il s'agisse de perception ou d'émotions, de pensées ou d'actions. Il en est de même pour l'excentricité qui est aussi le fait de l'imagination, dans la mesure où elle constitue cette faculté de se projeter hors de soi et de se comporter vis-à-vis de soi-même en fonction de cet "hors soi". Ce rapport à soi est

également un rapport qui s'exprime dans une relation d'image à image.

A travers les images se manifeste la faculté imaginative, dans leurs figurations se révèle le caractère multiforme de la culture. On peut la voir dans les différentes sortes d'images. La magie, la représentation, la simulation se manifestent dans les images, modifient la nature de ces dernières et la qualité de l'imagination.

"L'éducation", c'est approcher et gérer les images de façon réfléchie. Un usage réfléchi des images ne signifie pas: réduire l'image à sa simple signification mais cela signifie plutôt "plier" l'image, la "faire tourner" et la "retourner". S'attarder sur l'image et la percevoir en tant que telle, se représenter une figuration et une qualité de sentiment et les laisser agir. Préserver l'image d'interprétations hâtives qui la transforment en discours et en signification et qui la détruit. Accepter l'incertitude, l'ambiguïté et la complexité sans établir un sens univoque.

Méditation sur l'image: reproduction imaginaire de quelque chose d'absent, production mimétique et modification dans un flot intérieur d'images. L'éducation exige un travail des représentations intérieures. Le travail conduit à une expérience qui ne consiste plus à traduire les images en discours mais à rechercher leur véritable contenu. Le commerce avec les images conduit à s'exposer à leur ambivalence. C'est pourquoi il est nécessaire de s'orienter sur une image et de lui consacrer toute son attention. Avec l'aide de l'imagination, il s'agit de construire une véritable idée de l'image et de la préserver des autres images apportées par le flot intérieur d'images. Avec l'aide de la faculté imaginative, l'image doit être "engendrée"; avec l'aide de la concentration et de la réflexion, elle doit être "fixée". L'apparition d'une image est le premier pas, la fixer, l'aider à se déployer à l'aide de l'imagination sont les pas

suivants d'un usage réfléchi des images. La reproduction ou la création d'une image par l'imagination, le fait de consacrer un moment à l'image ne nécessite pas moins d'effort que d'interpréter cette même image. Dans les processus éducatifs, il est un devoir de prendre en compte ces deux aspects dans la confrontation avec les images.

Christoph Wulf
Freie Universität Berlin

Bibliographie

- 1-Merleau-Ponty, M.: *Le visible et l'invisible*, 1964, p. 173/175
- 2-Castoriadis, C.: *L'institution imaginaire de la société*. Paris 1975. S. 177
- 3-Gehlen, A.: *Der Mensch. Seine Natur und seine Stellung im Kosmos*. Wiesbaden. 13. Aufl. 1986. p. 324. 4-Gehlen, p. 317.
- 5-Kamper, D.: Image. In: Christoph Wulf : *Traité d'anthropologie historique. Philosophies, Histoires, Cultures*, Paris: L'Harmattan, 2002, p 595.
- 6-Zuckerkandl, V.: Mimesis. In: *Merkur*, vol 12, 1958, p. 233.
- 7-cf. Gebauer, G. /Wulf, Ch.: *Mimésis. Art, culture, société*, Paris: cerf 2005.
- 8-Jung, C.-G.: *Psychologische Typen*. Zürich 1942. p. 311.