

Promesses et désillusions de l'iconosphère électronique



Jean-Jacques Wunenburger

Professeur de Philosophie

Université de Lyon- Jean Moulin



Décembre 2006

Sommaire

Le paradoxe de l'imagerie électronique

L'émergence de la bulle scopique

Un capital de mythes et de jeux

es effets pervers de l'imaginaire audio-visuel

Photographie, cinéma, télévision, vidéo, infographie, autant de médias produisant des images fixes ou animées, des images analogiques ou numériques, en deux ou trois dimensions, couplées d'ailleurs avec des dispositifs sonores de plus en plus sophistiqués. Ils propulsent l'image audio-visuelle au rang de vecteur d'expression et de circulation dominant de tous les contenus d'information, d'éducation, de divertissement, alimentant une gigantesque machinerie technologique de jouissance sensorielle et de consommation de culture visuelle. A travers cette iconosphère, qui surgit sur tous les écrans de l'espace public et privé, l'homme moderne accède à une richesse d'émotions, de perceptions et de rêveries, qui élargissent sa conscience et nourrissent son imaginaire. Cette explosion de l'audio-visuel est d'autant plus marquante qu'elle s'accompagne de la régression de l'écrit, du texte et de l'information abstraite, mettant ainsi fin à l'ère de Gutenberg que prophétisait déjà dans les années 1960 Mac Luhan.

L'évaluation de cette inflation de technologies audiovisuelles, qui démultiplient les images, à la vitesse des flux électroniques, dans des séries sans fin, rendant ainsi leur enregistrement et leur assimilation personnels sans doute difficiles, n'est pas aisée. Elle est inséparable de l'ensemble de la culture matérielle et immatérielle contemporaine de sorte que l'impact de ces images doit être mesuré aussi en fonction de leur environnement et des comportements qu'elles suscitent.

Le paradoxe de l'imagerie électronique

Avant tout, il convient de mettre en relief un des paradoxes de ce développement accéléré des médias audio-visuels : d'un côté, ils sont devenus, tels la télévision, techniquement de plus en plus à même de coïncider avec la réalité et de nous y faire pénétrer et y adhérer, de l'autre côté, ils sont l'occasion d'une fuite magique dans l'irréel, d'un refuge dans l'imaginaire, à travers une offre exponentielle de fictions (films, jeux vidéos, divertissements, etc.).

L'image est restée longtemps associée à une représentation factice, déréalisante, puisque par définition l'image implique la disparition ou la suppléance du référent réel. Or, depuis l'avènement de la photographie puis du cinéma, l'image a pu s'imposer comme une imitation fidèle, à certaines conditions, du réel. Les nouvelles images numériques font faire un pas de plus, puisqu'elles sont dorénavant capables de se substituer au réel, de le simuler, voire de l'anticiper, ce qui en fait un instrument de vérité et de maîtrise inédit. L'image se rapproche ainsi du réel, permet de voir "comme si on y était", parfois même permet de voir ce qui se refusait à la perception. Cette nouvelle puissance vient effacer parfois les frontières du réel et de l'irréel, mais elle confère aussi à l'image une intelligence scopique, qui remet en question la toute puissance de la culture abstraite, seule validée durant des siècles pour dire et voir le vrai. Elle explique en tout cas le prestige mondial de l'image télévisuelle, dès lors qu'elle est capable de nous donner accès à des événements lointains et immédiats, hors de portée de notre vie quotidienne.

En effet, l'image télévisuelle agit comme un démultiplicateur fantastique de notre puissance visuelle, comme un transfigurateur de notre finitude corporelle. Du fait des techniques d'enregistrement et de diffusion d'images, notre œil et nos émotions se trouvent en prise directe avec des événements politiques, guerriers, sportifs. Sans mouvement, sans effort, nous voici contemporains, témoins de ce qui se passe loin de nous. En nous conférant un don d'ubiquité, l'image nous permet de voir sans risques, de suivre une catastrophe ou une guerre en sécurité, ou de voir même mieux que si nous y étions. L'image télévisuelle devient ainsi un œil artificiel qui franchit les obstacles du temps, de l'espace mais aussi des peurs, des peines et des douleurs propres à la vie réelle, inévitables si nous étions présents au

"coeur" de l'événement. Nous vivons ainsi une sorte d'agrandissement cosmique, nous accédons à une sorte de vision panoramique intégrale, qui n'était, tout au long de l'histoire de l'humanité, que le privilège imaginaire des dieux qui voient tout. Le téléspectateur qui se trouve, le temps d'un journal d'information, promené à travers les continents, confronté aux drames et réjouissances de l'humanité, atteint ainsi une griserie des sens, accompagnée d'une sorte de savoir absolu progressif. Par la collecte d'images dans le monde, par leur défilé successif et parfois cyclique sur l'écran, nous devenons, fantasmatiquement, maîtres du monde.

Ce changement de statut des images s'est trouvé confirmé et amplifié par la naissance d'images numérisées qui envahissent de plus en plus nos écrans (cinéma, télévision, logiciels informatiques) et qui permettent aussi à l'image de s'émanciper du réel, de devenir un espace propre de jeu de formes qui stimulent liberté et imagination :

- d'abord l'image, restée longtemps une réplique externe d'un modèle, qui en restitue l'apparence par analogie, relève à présent d'une information digitale, puisque tout élément constitutif d'une réalité (couleur, forme) est traité analytiquement, doté d'un équivalent électronique et reproduit sans filiation directe avec l'original. C'est ainsi que l'on est passé, par exemple, de l'image photographique, qui durant près d'un siècle, avait cherché à reproduire fidèlement une réalité par un jeu d'empreinte des formes sur une matière photosensible, à l'image numérique, où la restitution de l'apparence est obtenue par une combinaison de pixels ;
- ensuite, l'image synthétique des objets peut être développée à partir de leurs matrices informationnelles ; ainsi il devient possible d'examiner par l'image les variations spatiales et temporelles d'une forme matérielle (arbre, monument), soumis à l'évolution par simple changement des paramètres, ce qui permet de simuler des comportements de l'objet dans des situations aussi bien passées que futures (de manière bien plus vivante que les maquettes) ;
- l'image peut ensuite être stockée et utilisée dans des archives électroniques, qui libèrent de la linéarité du livre (CD ROM, vidéo disque), ouvrant ainsi des trajectoires nouvelles d'exploration, de combinaison, de construction, guidées par la liberté de l'utilisateur et adaptées à chacun ;

- enfin, greffées sur leur support électronique, les images peuvent circuler à grande vitesse sur la planète entière, à travers des réseaux de communication interactifs, qui multiplient et facilitent l'accès au plus grand nombre tout en répondant aux besoins d'une individualisation croissante (par les bornes interactives et l'accès personnel au réseau Internet).

L'image de synthèse numérique devient par là un puissant générateur esthétique. La modification d'une image empirique (ex-photographique) ou la simulation permet, en effet, de visualiser les variations indéfinies des formes, en nous livrant ainsi un jeu de possibles. Cette nouvelle technique digitale ouvre la porte à une idéalisation des formes, à une recomposition du monde, où les automates informatiques concurrencent voire dépassent l'imagination humaine (dans les compositions colorées, par exemple). Il n'est pas étonnant que l'infographie devienne, depuis peu, un outil prometteur de création artistique, où l'imagerie électronique dévide une créativité illimitée et quasi magique. L'artificialisation de l'image, en augmentant la combinatoire des qualités sensibles, favorise ainsi une créativité sans fin, même si elle réduit d'abord par là le créateur au rôle de simple serviteur d'une technique.

L'émergence de la bulle scopique

La civilisation audio-visuelle a entraîné de profondes mutations dans la culture et dans la construction psychique des individus. On sait combien la montée en puissance du visuel électronique a bouleversé l'accès à l'information à l'école et dans les médias, posant d'ailleurs toutes sortes de nouveaux problèmes pédagogiques et communicationnels. La rationalité scientifique comme politique se voit aussi contrainte de s'adapter à cette omniprésence du visuel. Mais les images ont aussi modifié, de manière surprenante, nos imaginaires collectifs et individuels à un double niveau :

- Un avatar de l'imaginaire religieux

L'imagerie audiovisuelle a forgé d'abord un nouveau type d'expérience de spectacularisation et de rêverie. L'imaginaire ne s'exprime plus par la voie de l'image fixe (dessin, puis photographie) et du texte imprimé sur des pages de livres. Il ne se développe pas non plus dans la solitude de la rêverie sur le monde, à la manière dont un Gaston Bachelard pouvait

encore évoquer les rêveries que lui inspiraient la campagne champenoise et la poésie des éléments naturels. Les expériences de production et de consommation d'imaginaires se sont majoritairement concentrées sur des médiations technologiques, sur et devant des écrans et des claviers. Mais surtout l'imaginaire de nos écrans est inséparable de nouveaux phénomènes sensoriels, de perception de flux d'images accélérées, de moments de fascination scopique. Ecran TV, vidéo, clips musicaux, spots publicitaires sont d'intenses phases d'excitations sensorielles et affectives qui nous transportent dans des états de transe ou de sidération. L'imaginaire est devenu inséparable d'une intensification de la vie corporelle.

Ces modes d'opération, d'instrumentalisation et de consommation ne sont sans doute pas sans réveiller en l'homme contemporain d'archaïques réflexes et tropismes religieux. La télévision, par exemple, ressemble d'autant plus à une manifestation du sacré, que l'image est enfermée dans un cadre vertical clos, semblable aux autels des temples où est censé faire apparition la divinité, qui fait irruption dans l'épaisseur du profane et du quotidien. La familière antenne extérieure, qui a marqué l'histoire du médium, ne joue-t-elle pas le rôle d'un "axis mundi", d'un pilier intermédiaire qui relie ciel et terre, qui capte des ondes surnaturelles ? L'événement qu'est l'image sur le téléviseur ouvre ainsi un espace-temps à l'intérieur du monde domestique, où l'homme retrouve et rejoue inconsciemment des comportements religieux des plus archaïques. Les ondes hertziennes puis le câble à fibres optiques, sont d'ailleurs du même ordre que les fluides cosmiques qu'utilisent les puissances invisibles pour circuler dans le monde. L'enclenchement du téléviseur est comme un rite d'allumage de la lumière sacrée par laquelle le fidèle appelle son dieu. L'œil et l'oreille se mettent alors en position de passivité, de réceptivité, voire de recueillement comme devant une épiphanie sacrée. D'ailleurs, l'invention technique télévisuelle a le mérite d'"animer" l'image, d'en faire une image vivante, qui restitue à l'« *imago dei* » une force de présence incommensurable par rapport à la photographie fixe, à la statuette ou à la statue. Cette consistance vivante de l'image explique peut-être d'ailleurs la passivité chronique du fidèle-télespectateur. Le sacré de l'apparition ne nécessite plus un changement intérieur qui rend l'imagination du croyant réceptive, puisque l'écran s'anime de lui-même sans effort. C'est pourquoi l'image télévisuelle entraîne une sorte de sidération, de catatonie de tout

l'être qui assiste au déroulement des apparitions, au point qu'il devient inerte, insensible au contenu même des images, qui se ressemblent toutes, au même titre que les différentes apparitions de la même puissance sacrée. En ce sens, on peut donc rattacher le phénomène du rituel -plus que du spectacle- télévisuel à un avatar du phénomène religieux, au sens où il organise le vécu des hommes autour de manifestations d'êtres invisibles transcendants, au prix de rites réglés, insérés dans des cycles vitaux, localisés en des espaces protégés et valorisés.

Mais si le sacré dans le religieux traditionnel assure avant tout une fonction de relation et de médiation, par le visible ou l'audible, l'image de télévision, en se prenant pour le référent divinisé en personne, instaure une religiosité sans Dieu, ou du moins une forme élémentaire de vie religieuse où l'image du dieu se confond avec le dieu lui-même, ce qui se nomme fétichisme. Il n'est pas jusqu'à la fonction de reliance -propre au religieux- pour se voir réactualisée. Le temps de contact avec l'image constitue un temps intense, qui arrache à la pesanteur du temps des contraintes externes, et qui devient source d'excitations et d'intériorisation d'émotions -de joie ou de tristesse- différentes. Le psychisme de l'homme devant la télévision est dominé par un vécu participatif, par lequel l'image active l'imagination, en tant qu'elle substitue au réel un irréel. Source de projection et d'identification, l'image offre au Moi une socialité par procuration qui le rend contemporain de tous les êtres multiples qui animent l'écran. Cette reliance empathique au monde de la représentation imagée se double d'une socialité interhumaine modifiée. La participation à l'image peut d'ailleurs, à son tour, être partagée par d'autres dans le même lieu et aboutir à une sorte de vécu commun, qui se trouve relayé par le commentaire des journaux spécialisés et des échanges dans le milieu de travail. La télévision, en s'imposant comme un référentiel commun d'une société, malgré la multiplicité des programmes, devient ainsi une vulgate dont les héros et les hauts-faits deviennent une sorte de fonds commun du mythe social. De l'école à la maison de retraite, du bureau à la cantine, les épiphanies de la veillée, saturée d'images, servent de matière première à la grande parole qui fait le bruit de fond de la socialité.

Un capital de mythes et de jeux

Par ailleurs l'imagerie audio-visuelle a démultiplié dans notre environnement des produits narratifs (films) en tous genres, permettant ainsi d'animer de manière multidimensionnelle l'imaginaire romanesque et mythique. Car les hommes ont toujours aimé raconter des histoires et entendre les raconter, ce qui a donné naissance à des rites entendus comme mise en scène de mythes (ancêtres primitifs du théâtre). Les philosophes grecs (Platon, Aristote) ont déjà mis au coeur de l'art cette conduite fabulatoire qui permet de faire varier les possibles de la vie humaine pour en tirer des jouissances participatives ou cathartiques (proches de la fête). Incontestablement le cinéma, la télévision, les produits dérivés (cassettes, DVD) nous donnent un accès illimité et permanent à ce stock d'histoires vraies ou fictives, qui satisfont à nos besoins de récits. Les moyens audio-visuels constituent une immense mythothèque dans laquelle nous pouvons puiser librement, en continu, pour vivre d'autres vies, pour oublier ou transcender la nôtre. Nous sommes en permanence invités à devenir des spectateurs de cet imaginaire scénarisé sur bandes ou disques, jusqu'à oublier que nous sommes aussi d'abord acteurs de notre vie.

Le monde audio-visuel nous fait donc participer à un monde ludique, véritable matière première de l'imagination. Car si la réalité est sérieuse, l'imaginaire est un espace temps où l'on peut faire « comme si ». Et les médias de l'image (télévision, jeux vidéos), nous permettent de vivre, par écrans interposés, à tous les jeux possibles de la vie. La télévision illustre particulièrement bien cette offre, puisque les grandes catégories de jeux, distingués par R. Caillois s'y retrouvent.

Dès son apparition, au milieu du siècle dernier, la télévision prétend devenir une scène sociale affectée aux amusements et aux distractions collectifs, qui sont livrés à domicile à une masse de spectateurs. Cette concentration de spectacles, signe du mariage de l'image et de l'électricité, parvient rapidement à relayer l'ancienne fonction des rites sociaux et festifs. En interrompant, en effet, ses activités sociales ou domestiques pour se placer devant une lucarne qui diffuse des chansons, des films, des épreuves sportives, des pièces de théâtre, le téléspectateur reproduit bien le rapport au monde de l'« *Homo ludens* » (J. Huizinga). Loin du sérieux, le jeu se veut frivole, gratuit, superflu, occasion de s'évader de la vie quotidienne. Maintenu dans un espace-temps délimité, il répond à un ordre propre garantissant une sorte

d'illusion magique, source de plaisirs. Et de fait, dans la rythmique quotidienne, il est un temps et un lieu pour s'adonner à la détente télévisuelle. Ensuite le spectre des programmes se laisse assez aisément superposer aux quatre formes typiques d'activité de jeux dégagés par R. Caillois : *mimesis, agon, ilinx, alea* :

- d'abord les productions mimétiques (dans le sillage de la narrativité théâtrale, romanesque et cinématographique) forment le noyau principal de l'imagination privée et collective. Comme le soutenait déjà Aristote dans sa «Poétique», l'homme a un besoin chronique de mythes, de confrontation à des histoires différentes de la sienne, qui rassemblent les ressorts des passions à travers lesquelles il construit sa propre vie et simultanément l'oublie par une fuite dans l'irréel. La diffusion télévisée quotidienne d'histoires, réelles ou fictionnelles, non seulement remplace le rituel du récit mythique et du conte, depuis longtemps raréfiés et réservés à une élite, mais supplante, par la force de l'animation audiovisuelle la lecture du roman, qui a servi de médium, ces trois derniers siècles, pour répondre au besoin mythopoétique ;

- les spectacles agonistiques, de leur côté, subliment la violence sociale par un jeu de compétition qui est particulièrement développé dans les sociétés industrielles, où l'autocontrainte, imposée par la soumission du corps à la machine et de l'esprit à la hiérarchie et à l'autorité, se trouve compensée par une socialité ludique, faite de libres affrontements, catalyseurs d'extériorisations de tensions. Le sport de compétition, qui se développe tout au long du XXe siècle, par l'intermédiaire de la radio et de la télévision, devient ainsi l'envers du monde du travail pénible et contraint. Les compétitions exacerbent les passions, poussent au paroxysme les luttes, sur fond de rires, de colères voire d'animosités, avant de récompenser sans délai les joueurs, ce qui s'oppose à la répression des émotions dans le milieu professionnel ou familial et à l'expropriation des fruits du travail transformés en marchandises. Cette fonction de compensation de l'*agon*, particulièrement vive dans les sociétés où règne l'oppression politique ou la misère économique, s'étend grâce au médium télévisé à la planète entière, qui trouve ainsi un dérivatif garanti à ses inhibitions, frustrations et ressentiments. Le succès mondial des matchs de football, relayés par des chaînes de télévision, ne se laisse certes plus ramener à ce seul dérivatif du monde du travail imposé par la société industrielle, mais répond sans doute à un besoin d'espaces

licites d'expression de passions interdites ou normalisées, d'explosion légale de tensions violentes, contenues le reste du temps du fait de la dépendance aux pouvoirs économiques ou juridiques ;

- l'*alea* assure quant à lui la satisfaction de pulsions de gain, le plaisir de la chance, forme de jeu d'affrontement au destin aveugle ; sa médiatisation contemporaine par la radio et la télévision va de pair avec son institutionnalisation par les pouvoirs publics qui s'assurent souvent le monopole des jeux d'argent. Première ressource nationale dans beaucoup de pays, ces jeux, qui font dilapider d'ailleurs une part des revenus du travail, jusqu'à provoquer parfois endettement, misère et ruine des joueurs, trouvent dans la radiotélévision un support recherché et efficace. La retransmission des résultats des loteries, sous diverses formes, ou des paris sur les courses de chevaux, suscite une consommation très ritualisée et hautement captive des médias. La multiplication des jeux télévisés avec leurs gains impressionnants confirme une tendance sociale lourde vers une fétichisation de l'argent, qui troque de plus en plus sa valeur d'échange contre celle de bien réifié, de marchandise immatérielle. Qu'ils soient mus par le hasard ou liés à une récompense de compétences reconnues (habileté, ruse, savoir, etc.), les jeux sont devenus un contenu privilégié des productions audiovisuelles ;

- enfin la catégorie de l'*ilinx*, qui associe le vertige, l'excès, la possession, toutes formes de régression et de dilatation du Moi, a sans doute bénéficié de peu de relais collectifs dans les sociétés occidentales. Les religions monothéistes, plus apolliniennes que dionysiaques, ont tenu à distance les rites de transe, l'*ilinx* restant une occupation plutôt individuelle ou communautaire (consommation d'alcool et de drogues). Paradoxalement, la médiatisation audiovisuelle récente a permis par le disque, le concert et les chaînes musicales, de développer des expériences de transe et possession, inconnues jusqu'alors. Cette expansion de la frénésie musicale, fortement amplifiée par le visuel, qui favorise le processus d'idolâtrie des chanteurs et la fréquence d'états hypnotiques produits par les enregistreurs et diffuseurs (lecteurs portables) des auditeurs/spectateurs, caractérise de manière significative une évolution de nos sociétés vers une consommation d'émotions violentes, une intensification de la vie corporelle, au détriment des échanges sur la base de contenus langagiers signifiants.

Les médias audio-visuels offrent donc bien, de nos jours, toute la panoplie des jeux humains et monopolisent quasiment les grandes fonctions d'activation et de stimulation de l'imaginaire.

Les effets pervers de l'imaginaire audio-visuel

L'imagerie est donc devenue désormais un produit culturel et technique qui obéit à une double orientation, qui pose un certain nombre de problèmes :

- d'abord elle est caractérisée par une privatisation croissante, commencée par l'appareil photographique, portable puis jetable, qui crée des milliards de pellicules impressionnées, puis continuée par tous les systèmes infographiques personnels, débranchés des réseaux centralisés, et qui font de chacun un créateur d'images et d'imaginaire. Ils permettent de fabriquer des documents iconiques "sauvages" échappant à toute technicité préalable et à toute évaluation dans un monde commun (alors que le dessin s'apprend dans les écoles, que le livre a besoin de lecteurs alphabétisés). L'image, longtemps réservée à une élite artistique qui savait dessiner ou peindre, est devenue une forme visuelle dont la création est de plus en plus accessible à chacun. La massification de l'appareil photographique d'abord, la démocratisation de logiciels permettant des compositions et des variations iconiques, mettent la fabrication d'images à la portée de tous. Les hommes sauront bientôt produire, mécaniquement ou électroniquement, une image comme ils savent écrire. Mais comment évaluer toutes ces productions ? Les boîtiers photographiques contiennent sûrement aussi peu d'images "géniales" que n'en contenaient les correspondances écrites des siècles passés. Mais si les poèmes ou les romans recevaient généralement une sanction historique du fait de leur diffusion publique, comment l'inflation d'images visuelles, qui pourtant circulent à grande échelle, peut-elle aujourd'hui être confrontée à des critères de jugement esthétique ? La démultiplication des créateurs d'images n'est plus couplée avec des systèmes sociaux de confrontation publique et de consécration artistique. Cette prolifération et cette individualisation des images ne rendent-elles donc pas caduque la formation de critères culturels et de canons esthétiques ? L'image ne devient-elle pas une oeuvre anomique, sauvage, libérée des médiations d'un monde commun, c'est-à-dire de la culture ?

- ensuite, à l'inverse, elle donne lieu à une mondialisation de produits standardisés, sous forme de feuillets, par exemple, diffusés à des centaines de millions de spectateurs. On assiste là à un impérialisme iconique et mental sans précédent, favorisé par une population passive et disponible, surtout dans les sociétés peu développées. De plus, ce stock vertigineux d'images mobilise pour sa production et sa diffusion des budgets disproportionnés et favorise des enrichissements fabuleux des grandes compagnies de production, le producteur d'images ayant quasiment remplacé le stéréotype du capitaliste « milliardaire ». De fait, les images (photographies, films, logiciels d'image de synthèse) sont de plus en plus assimilées à des biens matériels et immatériels, qui n'existent que par des marchés économiques et des puissances financières internationales. La rétribution du peintre d'une cour princière dans le passé ou même le prix de vente d'un tableau existant en un unique exemplaire sont sans commune mesure avec les capitaux engagés par l'industrie contemporaine de l'audio-visuel. Les investissements nécessaires pour une superproduction américaine avec effets spéciaux, le coût de fonctionnement des réseaux de télévision, les investissements et bénéfices des fabricants de matériels audiovisuels montrent non seulement que l'image a un prix mais que la création et la diffusion d'images génère des réseaux financiers qui supposent et confèrent un pouvoir socio-politique redoutable. Du fait de cette concentration de pouvoirs, un metteur en scène d'un film à succès peut toucher de nos jours les rêves de centaines de millions de spectateurs sur la planète, une grande agence de photographie peut détenir un monopole sur la diffusion de tel ou tel document iconographique explosif, etc. Dès lors, l'image ne devient-elle pas avant tout un bien marchand, un enjeu économique, voire politique qui engendrent de nouvelles puissances oligarchiques aux conséquences encore mal appréciées. Or, étrangement, on observe une sorte de silence servile face à ce capital du spectacle et du loisir, qui contraste avec les critiques adressées aux marchands d'armes et aux entreprises de biens de production ou de services. Ni salaires d'acteurs, ni coûts exorbitants de certains films n'inspirent étrangement d'indignation à l'encontre du gaspillage de richesses. N'est-on pas en présence d'une sorte d'idolâtrie planétaire, l'image étant un dieu qui vaut tous les sacrifices, la satisfaction de l'imaginaire valant tous les aveuglements ?

L'image est devenue, à l'ère électronique, une conquête irremplaçable qui favorise le décolement du réel, et donc la liberté psychique des individus et des groupes, tout en ne nous enfermant pas dans la seule maîtrise conceptuelle froide du monde (intelligence abstraite, sans affect). L'évolution spectaculaire des supports, des langages techniques, des modes de reproduction et d'intervention ouvre à l'imagerie et à l'imaginaire un champ prometteur pour l'avenir des mondes virtuels, mais au risque de faire oublier que le recours à ces images relève de la logique du *pharmakon* : à la fois remède et poison. Car l'image enrichit le patrimoine sensoriel et donc la sensibilité de l'humanité, mais en risquant aussi d'émousser les émotions, surtout si nos affects ne nous permettent pas de les habiter et de jouer avec. Elle est au service d'une intelligence accrue du réel en guidant et en nourrissant la pensée abstraite, à condition que nous maîtrisions les moyens de la juger selon le vrai, le vraisemblable et le faux (image scientifique, images d'actualités qui informent). Elle devrait enfin stimuler notre imagination, notre rêverie en nous permettant d'explorer les dimensions cachées du monde, en donnant une forme à d'autres espaces et temps, mais à condition que nous ne soyons pas submergés par les images externes qui ne provoquent à la longue qu'une extase, un conditionnement ou une dépendance, qui jouent le rôle d'un narcotique et qui donc nous condamnent à la servitude.

Nos recherches sur les images audio-visuelles paraissent aujourd'hui bien en retard par rapport à celles menées par les sciences humaines portant sur le langage. Car leur longue histoire (la rhétorique date des anciens Grecs) a permis de développer, surtout dans la deuxième moitié de ce siècle, des approches globales des pratiques langagières, écrites et orales, qui maîtrisent tout le spectre qui va des organes de phonation à l'art de l'interprétation du sens. Il serait temps de percevoir l'urgence d'un semblable projet pour nos images audiovisuelles, en tenant compte des spécificités qui caractérisent ces deux modes d'expression de l'humanité. Car les images visuelles occupent de plus en plus de notre temps, elles s'insèrent dans des activités de plus en plus nombreuses, leur création est de plus en plus à la portée de chacun. Et nous restons finalement bien ignorants à leur égard. Et si l'image semble avoir triomphé sur le texte et l'écrit, il n'est pas dit que nous ne devrions pas un jour proche regretter la perte de ces langages sans images.