



## Rôle et place de l'image dans la construction de l'imaginaire

Fiche de synthèse, Ludovic Viévard, Marianne Chouteau  
pour la Direction prospective et stratégie d'agglomération du Grand Lyon – octobre 2006

Le cinéma est né à Lyon. Derrière l'énonciation du fait pointe une revendication appropriatrice par laquelle la ville affirmerait sa légitimité comme lieu de la création, déployant son activité cinématographique au-delà de la dimension muséale. Bien que l'agglomération ne soit pas identifiée sur la carte mondiale, ni même nationale, de l'industrie cinématographique, elle rassemble plusieurs ressources — musée, studio, festivals, jeux vidéo, nouvelles images, etc. — qui justifient, au moins, que la question soit pleinement posée, au plus, de soutenir le secteur de l'image animée.<sup>1</sup>

Ce cadre posé, oublions-le. Cette synthèse n'a pas pour objectif d'explorer la place du cinéma dans l'agglomération, pas plus que la légitimité de l'action publique sur ce secteur. Ce propos liminaire a pour seul but de situer dans les problématiques de l'agglomération la question que nous abordons ici : celle de l'image, de sa fonction, de son rôle dans l'élaboration de l'imaginaire et de son articulation avec des thèmes proches comme l'imagination, dans un monde dont les modes de fonctionnement seraient ceux d'une « civilisation de l'image ».

### Axes de réflexion

**Problématique 1 :** Image, fiction, réalité et virtuel ..... p. 2

- En deux mots : « Image », « réalité », « fiction », « virtuel » : de quoi parle-t-on ? Qu'est-ce qu'une « image » ? Quel est l'apport des images numériques ? – La place et le rôle de l'éducation à l'image.

**Problématique 2 :** L'image animée tue-t-elle l'imaginaire et l'imagination ? ..... p. 16

- En deux mots : Qu'est-ce que l'imaginaire ? – Qu'est-ce que l'imagination ? – L'image animée (cinéma, TV, jeux vidéo) contribue-t-elle à réduire l'imaginaire ? – L'écrit, dit marginalisé (?), est-il plus fertile ?

**Problématique 3 :** Sommes-nous vraiment dans une « civilisation de l'image » ? ..... p. 23

- En deux mots : Qu'est-ce qu'une civilisation de l'image ? Histoire et faits marquants – Quelle place et quelle concurrence attribuer à la « civilisation de l'oral » et à la « civilisation de l'écrit » – Qu'est-ce qu'une « civilisation du flux » ?

### Ressources associées

▪ **Textes d'auteurs :**

- **Serge Tisseron**, « Nouvelles images, violence et nouvelle culture », Psychiatre et psychanalyste, Directeur de Recherches à l'Université Paris X, décembre 2005.
- **Jean-Jacques Wunenburger**, Professeur à l'Université Lyon III : L'image et l'imaginaire.

▪ **Bibliographie** ..... p. 28

▪ **Interviews :**

- **Philippe Merieu**, Directeur de l'IUFM de Lyon : « Il nous faut rentrer dans une éducation du « troisième type » dans laquelle nous devons construire le rapport à l'image en donnant à la personne d'échapper à la relation de captation de la sidération », Propos recueillis par Marianne Chouteau – 30/01/06

<sup>1</sup> Voir « cinéma / jeux vidéo / audio-visuel / media », Pierre-Alain Four, rapport pour la Direction prospective et stratégie d'agglomération, mars 2005.

# 1 : Image, fiction, réalité et virtuel

## « Image », « réalité », « fiction », « virtuel » : de quoi parle-t-on ?

### ☞ Tout est image

Tout est image, des objets que nous nommons comme tel (« image physique » : fixe — dessin, peinture, photo — ou animée — cinéma, vidéo), jusqu'à l'ensemble de notre perception du monde qui n'est d'abord qu'une « image rétinienne » avant d'être codée puis interprétée par le cerveau pour devenir une « image mentale »<sup>2</sup>. L'image est une donnée immédiate, la première perception sensible qui nous relie au monde, « le réel n'est jamais pensable que sous la forme d'une image » (WUNENBURGER 1997 :16). Mais dire que les images sont des représentations matérielles ou mentales et qu'ainsi tout est image ne nous apprend rien sur leur sens, leur signification, ni ce qu'elles représentent. Cela ne fait que souligner avec force leur omniprésence et la nécessité d'apprendre à les lire, à les comprendre, à se les approprier. Cela indique également à quel point la définition de ce qu'est une image peut être extensive.

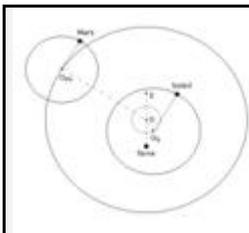
**Image.** — Lat. *imago, imaginis*. Corresp. au gr. *eikôn* (d'ou icône) et *phantasma* (d'ou fantôme, etc.)

**A.** Propr<sup>t</sup> (Phys.): représentation d'ordre matérielle d'un objet perçu par la vue [...]  
**B.** Par anal. (Psychol.): représentation mentale [...]

FOULQUIER 1962

### ☞ La réalité et sa représentation

On comprendra après cet aperçu de ce que recouvre l'image, que définir la **réalité** est chose beaucoup plus complexe puisque nous ne la percevons qu'au travers des images que nous nous en formons. Autrement dit, la réalité, telle que nous la percevons et par quoi nous désignons le monde



Ce schéma illustrant la rotation du soleil et de Mars autour de la terre est à la fois une représentation erronée du système solaire et une image fidèle de la réalité telle que se la représente Ptolémée au 11<sup>e</sup> siècle.

qui nous entoure est d'abord une représentation subjective. Depuis Kant, l'en-soi des choses, c'est-à-dire la chose elle-même (*noumène*) telle qu'elle existe en dehors de toute relation, est jugé inaccessible à la connaissance. La réalité phénoménale, c'est-à-dire telle qu'elle nous apparaît, n'est ainsi qu'un jugement sur la

réalité. Les différents modes d'accès au réel, qu'ils passent par les données des sens ou des mesures scientifiques, sont toujours des constructions. **La relation entre image et réalité est ainsi toute entière contenue dans la notion de représentation.**

Dans la *République* (VII. 517), Platon décrit une situation étrange où des hommes enchaînés seraient contraints à ne regarder que les ombres projetées sur un mur. À partir de ces images formées par la lumière vacillante d'un feu situé derrière les objets du monde, ils se forgeraient une idée de la réalité. Le mythe de la caverne est l'une des premières illustrations qu'offre la philosophie occidentale des rapports complexes entre l'image et la réalité. Puisque tous nos modes d'accès au réel – hormis certains modes de l'intuition – ont été décrits en terme de représentation, la question de l'image, de son lien avec la réalité, est demeurée l'une des questions centrales de la philosophie.

### ☞ Le statut de la fiction

**La fiction est « un produit de l'imagination qui n'a pas de modèle complet dans la réalité »** (TLFi). S'il s'agit d'une « image de fiction », c'est alors une représentation de la réalité dont l'auteur assume (ou non pour les cas pathologiques de confusion entre réalité et fiction) qu'elle ne correspond pas à la réalité telle qu'il se la représente, mais qu'elle joue avec des éléments du réel pour les recomposer sous une forme nouvelle et non avérée. Mais la force de la fiction est de dire des choses

<sup>2</sup> On trouvera une importante bibliographie sur « l'image mentale » au [www.lireimage.uqam.ca/mod1/chap/ch6.htm](http://www.lireimage.uqam.ca/mod1/chap/ch6.htm)

du réel sur un mode différent de la description. Une force que l'on trouve par exemple à l'œuvre dans le mythe. De la même manière que les autres images, l'image de fiction ne doit pas être lue selon les catégories de vérité et/ou de fausseté (voire de mensonge), mais de discours et d'intention.

## Le virtuel

La notion de « **virtuel** » pose des problèmes de définitions d'autant plus importants que les nouvelles technologies ont très notablement modifié son emploi, nécessitant un effort lexicographique auquel Denis Berthier (voir BERTHIER 2005) et Pierre Lévy (LÉVY 1995) ont largement contribué. Dans l'usage traditionnel, est virtuel ce « qui possède, contient toutes les conditions essentielles à son actualisation » (TLFi), c'est-à-dire ce qui existe non pas réellement, mais en puissance, comme l'arbre dans la graine, par exemple. En ce sens, il est proche, voire synonyme, de potentiel et s'oppose à actuel : « le mot virtuel s'emploie souvent pour signifier la pure et simple absence d'existence, la "réalité" supposant une effectuation

matérielle, une présence tangible » (LÉVY 1995). Ce qui est prégnant dans cet usage du terme est l'actualisation qu'il sous-entend et qui va jusqu'à laisser penser qu'un objet virtuel ne serait qu'une représentation anticipée d'un objet réel.

Mais pour Berthier, cette définition centrée sur une opposition à l'actuel et non au réel manque totalement les usages que les nouvelles technologies ont amenés. Appuyant sa définition sur

« **Image virtuelle** » est une expression d'optique qui désigne, par opposition à une image réelle, une image qui ne peut pas être recueillie sur un écran, mais seulement observée directement ou par un autre système optique. C'est le cas de l'image vue grâce à une loupe ou un verre correcteur, etc. Toutefois, l'expression est largement utilisée, dans un tout autre sens, en relation aux nouvelles images. *Stricto sensu* il s'agit probablement d'un abus de langage et « image d'une réalité virtuelle » serait sans doute plus approprié, les images appartenant à cette catégorie n'étant pas en elle-même « virtuelles », mais relèvent des images « de synthèse ».

l'étymologie latine *virtus* (vertu, qualité), il propose : « Est virtuel ce qui, sans être réel, est opératoirement équivalent au réel » (2005 : 19). Une bibliothèque virtuelle présente l'ensemble des qualités dont une bibliothèque réelle a *besoin pour fonctionner*. En ce sens « le virtuel n'est pas du tout l'opposé du réel. C'est au contraire un mode d'être fécond et puissant, qui donne du jeu au processus de création, ouvre des avenir, creuse des puits de sens sous la platitude de la présence physique immédiate » (LÉVY 1995). Il est cependant important d'appuyer la précision faite par Lévy. Si le virtuel n'est pas opposé au réel, il n'est pas le réel, mais un autre mode d'être – qui nécessiterait qu'on s'interroge sur une ontologie du virtuel – parfois capable de donner l'impression qu'il est le réel. C'est d'ailleurs là que peuvent naître les dangers attribués au virtuel, même si ce n'est pas un danger qui lui est spécifique, les images traditionnelles pouvant, elles aussi, se donner pour être le réel.

Complétons enfin ce que nous avons dit par une autre dimension essentielle du « virtuel » qui est attachée à son mode particulier d'existence. Le virtuel « n'est pas-là ». L'espace (plus que la réalité

sans doute) est l'une des clés de la compréhension du virtuel. Le virtuel n'a pas d'espace physique à occuper autre que celui de « l'utilisateur », il est une forme de réalité immatérielle, même s'il trouve des occasions de s'actualiser ou plutôt de s'incarner, notamment sous la forme d'image, mais aussi d'impressions sensorielles (retour d'efforts, vibrations, etc.). Ce jeu nouveau entre l'utilisateur et l'espace du virtuel se traduit par diverses inter-relations avec l'image ou la représentation du virtuel qui sont la navigation et/ou l'intervention dans l'image.

Une « **image analogique** » est obtenue par la captation sur un support (papier, film, etc.) d'une grandeur physique variant de manière continue, comme une onde lumineuse. En ce sens, elle est radicalement différente, dans son procédé, d'une « **image numérique** » qui est le résultat d'un tableau de valeur. Ces images numériques peuvent être « acquises », c'est-à-dire provenir de la numérisation de données (scanner, photo, etc.) ou « créées » directement grâce à un programme informatique. Une « **image de synthèse** » est une forme particulière d'image numérique qui représente une réalité virtuelle. Elle est fabriquée à partir d'une maquette numérique en trois dimensions (modèle géométrique), lequel est animé puis habillé selon les aspects voulus de texture, d'ombres, etc.

## ▪ Que représente une image ?

### ☞ Différentes images

L'image représente-t-elle la réalité ? Quelle est son rapport avec le vrai, avec le faux ? Ce sont des questions classiques et récurrentes qui guident bien souvent notre rapport aux images et orientent la façon dont nous les interrogeons. Pour autant, il n'est pas certain qu'elles soient légitimes ou pertinentes.

Hormis **l'image rétinienne** qui renvoie à un donné brut (le monde extérieur), toutes les images sont des fabrications. En ce sens, toutes recèlent une intention (représenter le monde ou une idée, divertir, exprimer le Beau, etc.) et ont ainsi une fonction. Il peut s'agir d'une fonction **cognitive** (nous aider à comprendre, nous représenter ou mémoriser un contenu), d'une fonction **pédagogique** (aider un tiers comprendre, se représenter ou mémoriser un contenu), **descriptive**, **symbolique**, **divertissante**, **esthétique**, etc. C'est en mettant en relation la fonction de l'image — ou son intention — et son contenu que l'on peut juger d'une image de sa signification, de sa pertinence, de sa capacité à atteindre l'objectif de celui qui l'a faite. Autrement dit, le contenu d'une image devra être lu et interprété en étant mis en relation avec la fonction de l'image.

C'est tout l'enjeu de l'éducation à l'image que d'enseigner à contextualiser l'image pour permettre d'en identifier la fonction. Enjeu d'autant plus important qu'une même image peut porter plusieurs fonctions et engager ainsi plusieurs niveaux de lecture. L'imbrication de plusieurs fonctions pourra donc complexifier l'interprétation de l'image. De ce point de vue, s'il ne parvient pas à distancier l'image et la relativiser au travers de ses fonctions, le « lecteur » de l'image pourra rester captif.

Psychanalyste, sémiologue, historien d'art, etc., se sont intéressés aux images et les approches et modèles mis en avant pour les définir et les lire dépendent souvent de présupposés disciplinaires. Plutôt qu'un catalogue, nous proposons quelques notions importantes dont chacun peut se servir face à une image.

« **L'image rétinienne**, image optiquement distordue et inversée de l'information lumineuse, est transformée analogiquement à travers la rétine en une image complexe correspondant à l'activité des neurones des différentes couches », in Wikipédia, article « rétine ».

### ☞ Ni vrai, ni faux

« Il n'y pas d'images justes, il y a juste des images » (Jean-Luc Godard), et des images de nature très différente. Une photo de presse, une photo publicitaire, une photo d'art et une image fonctionnelle du cerveau sont radicalement différentes dans leur intention. Cela veut dire qu'il n'y pas simplement une différence de degré entre elles, une échelle le long de laquelle le curseur irait du faux vers le vrai, mais une différence dans la nature de la signification.

Le terme d'« **image fonctionnelle** » est utilisé dans l'imagerie médicale pour désigner des représentations en trois dimensions obtenues par imagerie à résonance magnétique fonctionnelle (IRMf), tomographie à émission de positon (TEP), etc., qui montrent le fonctionnement du corps humain et non simplement son anatomie. D'un côté on peut obtenir une image du cerveau, de l'autre placer, sur cette image, la représentation graphique de son activité.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Pour plus en savoir plus sur les techniques, leurs emplois diagnostique et dans la recherche fondamentale, voir le dossier thématique du CEA, « L'imagerie médicale » [www.cea.fr/fr/pedagogie/Imagerie/index.html](http://www.cea.fr/fr/pedagogie/Imagerie/index.html)

Lorsque René Magritte expose son tableau «Trahison des images» (Ceci n'est pas une pipe), il symbolise parfaitement les paradoxes qui touchent les images quelles qu'elles soient. D'emblée avec cette phrase «ceci n'est pas une pipe», Magritte place le récepteur face à une évidence : ce n'est certes pas une pipe mais seulement sa représentation. «Et chacun des éléments de «ceci n'est pas une pipe» pourrait bien tenir un discours en apparence négatif car il s'agit de nier avec la ressemblance l'assertion de réalité qu'elle comporte mais au fond affirmatif : affirmation du simulacre, affirmation de l'élément dans le réseau du simulacre.»



(FOUCAULT 1973). En bref, l'image n'est ni la réalité ni la « non-réalité », c'est aussi « la présence dans l'absence » (TISSERON 1998 b). Il y a donc « impression sensorielle d'origine externe » qui est à l'origine d'une foule d'images « psychiques subjectives » que nous construisons à partir d'image au sens strict, « c'est-à-dire représentation en l'absence du référent » (WUNEBURGER 1997).

*Trahison des images* est un exemple simple qui permet de bien poser le rapport entre l'image et l'ordre du vrai précisément parce qu'il attire l'attention sur ce rapport, un rapport qui fonctionne d'ailleurs pour toutes les autres images. Magritte signale que l'image est toujours une *représentation de*. Si cela paraît évident pour de nombreuses images, cela sera parfois plus difficile à comprendre ou à conserver à l'esprit pour d'autres, notamment lorsqu'elles sont plus réalistes (photo, film, etc.) ou qu'elles se donnent à voir comme étant un témoignage du réel (photos de presse, documentaires).<sup>4</sup>

### ☞ L'image comme déploiement du sens

Cette formule peut paraître paradoxale parce que l'image, ne semble pas intégrer la dimension du temps, de la progression narrative qui se déploie dans la durée. Un récit à un début, un milieu, une fin. L'image est donnée toute entière, immédiatement, voire brutalement. Pourtant, l'image peut-être comparée à un récit car elle est un propos. Elle dit quelque chose de quelque chose. Comprendre le propos véhiculé par l'image, c'est s'interroger sur différents éléments, certains contextuels (où est parue l'image, qui l'a produite, etc.) et d'autres contenus dans l'image (la composition, etc.). Ainsi, l'image est-elle progressivement lue, et se déploie alors une forme de narration.

Mais si la lecture d'une image comporte une **dimension objective** — elle implique de lire et de comprendre les « signes » en les rapportant à l'intention du producteur de l'image —, elle engage également une **dimension subjective** plus difficile à appréhender.

Barthes voit dans l'image un des vecteurs du mythe. Le mythe est « un système de communication, c'est un message » (BARTHES 1957 : 182). Comme tel, il peut-être « le discours écrit, mais aussi la photographie, le cinéma, etc. ». On voit ici comment pour Barthes l'écrit et l'image ne relèvent pas d'ordres différents, mais peuvent également « servir de support à la parole mythique ». Comprendre l'image à travers son discours permet ainsi à Barthes de sortir de l'opposition image/texte. Si l'image n'est pas un texte, « elle devient écriture dès lors qu'elle est significative » (183). Dès lors l'image comme expression d'un mythe doit se lire selon sa *signification*, c'est à dire la relation particulière entre la forme (qui correspond au signifiant dans l'ordre de la langue) et le concept auquel elle renvoie (le signifié, toujours dans l'ordre de la langue). Là encore, une image n'est pas affaire de vérité mais de sens ou de signification. Barthes, toujours, proposera de définir trois sens accessibles dans l'image. En premier lieu, ce qui relève de la communication renvoyant au contenu informatif de l'image. Viennent ensuite, les sens renvoyant à la signification et à la signifiante, le **sens obvie**, qui est le sens symbolique immédiatement et intentionnellement donné, et le **sens obtus** qui est le troisième sens « celui qui vient 'en trop', comme un supplément que mon intelligence ne parvient pas bien à absorber » (BARTHES 1982 : 45). Une manière de dire que le sens d'une image ne se prête que partiellement à l'analyse et que pour partie elle se comprend de manière intuitive — car elle se situe hors de la langue et du langage — voire subjective (BARTHES 1982 : 54).

Cette dimension de l'image comme objet possédant une forme de temporalité est également décrite par Serge Tisseron qui voit en elle un « lieu », un « lieu de transformation ». Ainsi l'image n'est pas

<sup>4</sup> Sur le rapport réalité / image, voir SARTRE 1936

que « signe », mais espace à explorer : « Nous pouvons successivement y entrer, en sortir, les absorber et les explorer, nous y noyer » (TISSERON 1998a : 55).

L'interprétation d'une image se fera alors selon trois dimensions. A travers une appropriation verbale et conceptuelle qui renvoie aux signes de l'image et donc à son **champ de signification**. A travers une symbolisation sensori-motrice qui renvoie à ce qui, dans l'image, « implique des états du corps, les émotions, et les impulsions d'actes » (TISSERON 1998a : 87) et que Tisseron désigne comme étant le **champ de transformation**. Si le lien n'est pas fait — et peut-être serait-il prudent de ne pas le faire — on retrouve ici, le même type de distinctions faites par Barthes entre obvie et obtus. Mais, et c'est là que l'approche psychanalytique rompt avec l'approche sémioticienne, pour mettre en avant la dimension psychique de l'image. Celle-ci ne concerne plus le rapport de l'image à la réalité qu'elle représente, mais le rapport que le sujet entretient avec l'image. C'est ce que Tisseron désigne sous l'appellation de **champ de contenance** (TISSERON 2003 :36). L'image psychique est l'empreinte psychique produite par la vision d'une image. C'est donc aussi en fonction de cette empreinte, particulière à chacun, que peut se déployer l'interprétation. La violence d'une image est ainsi à mettre en relation avec celui qui l'a perçoit, « elle n'est pas liée à une forme d'image » et varie en fonction des lieux (culture), des époques, et de l'âge de celui qui la voit. La violence de l'image, c'est quand on ne peut plus sortir de l'image : « Nous n'avons plus la possibilité d'y aller et d'y venir, de nous y promener en pensée, d'y entrer et d'en sortir. Bref, nous avons le sentiment angoissant de perdre toute liberté face à elle. Ça n'a rien de comparable, on le voit, avec le bonheur de nous sentir perdre tout contrôle dans une image en nous laissant entraîner par elle. Ce bonheur nécessite que nous nous sachions à tout moment libre d'en sortir » (TISSERON 1998 a : 59).

### ☞ L'image, outil de cognition

Dans la culture logocentrée de l'Occident, l'image a été dévalorisée au profit de la langue considérée comme le mode privilégié de cognition. Les images ont eu une valeur édifiante, illustrative, mais il n'a que récemment été admis qu'elles pouvaient tenir un rôle véritablement important dans le processus cognitif. Ce sont les travaux de Piaget qui ont ouvert la voie à la définition de l'image mentale et à sa place dans l'apprentissage, mais il a véritablement fallu attendre l'apport de la neuro-imagerie pour lever les oppositions et replacer « l'imagerie mentale au cœur de la vie psychique en soulignant les interactions qu'elle présente avec les autres grands « systèmes cognitifs » que sont la perception visuelle, le langage ou la mémoire » (MELLET 2000 : 127). Ainsi l'imagerie mentale est un véritable instrument de cognition qui permet « d'effectuer des calculs, des simulations, des inférences, des comparaisons, sans devoir recourir à des systèmes calculatoires formels » (DENIS 1988 : 710). Autrement dit, le recourt à l'imagerie mentale permet « un codage supplémentaire de l'information » (DENIS 1989 : 129). Les résultats de l'étude des opérations cognitives appuyée sur la neuro-imagerie (TEP, IRMF) font ainsi apparaître la notion d'image comme étant un processus déterminant dans les modes d'apprentissage, et non simplement comme l'illustration d'un savoir dont la nature serait essentiellement verbale.

L'« **image mentale** » est une image formée dans le cerveau lorsque l'on regarde un objet ou lorsqu'on l'évoque. Elle ne doit pas être confondue avec la « perception visuelle » : car « Si l'imagerie mentale visuelle engage les aires visuelles associatives, matérialisant ainsi la parenté entre l'imagerie mentale visuelle, elle repose également, selon la nature de la tâche mise en jeu de régions appartenant à un réseau partagé par la mémoire et/ou le langage » (MELLET 2000 : 135).

## ▪ Quel est l'apport des images numériques ?

### ☞ Le numérique : une contre-révolution ?

L'apparition du numérique représente un véritable bouleversement dans notre rapport à l'image mais il convient de le contextualiser.

L'image photographique a représenté un tournant. Dans les années 1840, avec les premières photos, les daguerréotypes, il devient possible de copier mécaniquement la réalité et de la fixer sur un support. Ce bouleversement qui annonçait la fin des copistes, des graveurs, etc. (FREUND 1974 : 28), ouvre des champs nouveaux dans notre rapport au monde et à l'art, et notamment le courant du *réalisme* (FREUND 1974 : 73).

À l'époque, la photographie, considérée comme une copie du réel, montre et démontre ; elle est vue comme une preuve, elle a valeur de témoignage, ce qui va en faire un moyen incontournable d'information, une manière d'appuyer l'écrit et de le rendre crédible. Bien que l'on sache qu'il est possible de truquer une photo, elle a longtemps gardé cette valeur d'objectivité et de vérité et dans une large mesure, elle la conserve encore aujourd'hui.

**Rappel terminologique :** Comme on l'a indiqué, la numérisation est un mode de fabrication de l'image (opposé à analogique) et désigne une image obtenue par calcul et non par captation, sur un support physique (papier photo, film, etc.), des propriétés du modèle. Ainsi une image numérique peut être l'image d'un **modèle existant réellement** (c'est le cas des photos prises par les appareils numériques) ou d'un **modèle existant virtuellement** et qu'on appelle alors **image de synthèse**.

L'ère du numérique ouvre de nouvelles possibilités techniques d'intervention sur l'image. On sait que la plupart des images publiées dans les magazines sont retouchées. Mais « retouche d'image » ne signifie pas « manipulation » — c'est-à-dire intention de tromper. La retouche peut être liée à des considérations esthétiques, par exemple, ou pour que l'image illustre mieux un texte, etc. Il n'empêche, l'ère du numérique fait porter la suspicion sur toutes les images : toutes peuvent avoir été modifiées, aucune ne peut avoir valeur de preuve. Ce n'est plus l'image en elle-même qui a valeur de témoignage, mais le statut de telle catégorie d'image, comme par exemple, la photo de presse. Difficile ainsi de juger d'une image si on ne peut la catégoriser selon sa fonction, son intention, ou son statut. Difficile aussi d'être certain, face à une image, qu'elle est bien ce qu'elle prétend être.

Le numérique entraîne ainsi une contre-révolution. Contrairement au mouvement initial porté par l'émergence de la photo qui voyait en elle une copie mécanique du réel, le numérique accompagne et facilite le jeu de l'image avec le réel, dont elle est parfois, et seulement parfois — mais quand ? — une copie. Plus encore, l'image de synthèse, que la technologie numérique rend possible, devient comme « une photo de l'irréel ». La photo a changé de camp, elle relève désormais aussi du registre de la fiction, du virtuel, et peut donner à voir ce qui n'existe pas.

### ☞ Faire exister ce qui n'existe pas ?

Contrairement aux images analogiques, les images numériques ne copient pas : « cela offre un avantage incomparable. À partir d'abstractions, on peut créer des représentations visibles de ce qui n'existe pas dans la réalité, de ce qui n'existe pas encore, ou de ce qui n'y existera jamais. D'où une grande liberté expressive. L'image virtuelle peut rendre visible une pensée abstraite, un projet conceptuel, un modèle mathématique ou physique. Le virtuel est capable de visualiser des phénomènes "complexes", c'est-à-dire faisant intervenir simultanément un grand nombre de paramètres » (QUÉAU, « Pour une éducation à distance »).

De fait, le numérique permet de créer des images nouvelles, voire des images de « nouvelles réalités ». De ce point de vue, il semble que l'on puisse sérier ces images en trois catégories : reproduction, anticipation, création.

« L'image de synthèse a totalement pénétré l'industrie aéronautique et navale (profil d'ailes ou de coques, étude des turbulences d'air ou de fumées...) et l'industrie automobile. Dans ce secteur, l'image n'est plus seulement celle d'une carrosserie, mais il s'agit d'une voiture entièrement reconstituée en images de synthèse, dont chaque pièce peut être tournée, démontée, exactement comme sur un prototype physique. L'image de synthèse permet ainsi de vérifier la disposition des instruments de conduite, la visibilité, l'accès au coffre ou aux pièces mécaniques ainsi que les facilités de maintenance, tout aussi importantes pour le succès d'une voiture que ses performances. » (*Images de synthèse et monde virtuel techniques et enjeux de société*, Rapport d'information du Sénat, n°169)

**Reproduire** : Il s'agit de reproduire par le biais de données numériques une réalité ou un objet existant. Les modèles ainsi créés peuvent être utilisés à des fins de tests (tests d'aérodynamisme par ordinateur, modélisations du corps et simulations thérapeutiques, etc.). Il est également possible d'utiliser les reproductions pour créer un environnement dans lequel sera immergé un individu donné à des fins pédagogiques, thérapeutiques, ludiques, etc. L'apprentissage du pilotage aérien, la mise en situation de soldats, le traitement de certaines phobies ou la visite du Louvre virtuel, entrent, par exemple, dans cette dernière catégorie.

**Anticiper** : Il s'agit de représenter un objet avant qu'il existe réellement. L'anticipation désigne « l'action de se représenter une chose future, considérée comme plus probable que le rêve, et plus proche de sa réalisation que le simple projet » (TLFi). La représentation suit les

contraintes physiques qui existent dans la réalité car l'anticipation suppose, au moins, la possibilité de son actualisation. Il faut donc que les modèles développés soient théoriquement réalisables. Les logiciels d'architecture, par exemple, relèvent de cette catégorie. Ils offrent des représentations dynamiques, c'est-à-dire des représentations qui permettent de visualiser l'évolution d'un projet urbain dans le temps.

**Créer** : Le troisième apport du numérique est de permettre la création de réalités virtuelles sans lien avec le monde réel. C'est pour certain le principal apport de la réalité virtuelle : « La thèse que nous développons se fonde sur l'idée que l'intérêt véritable de la réalité virtuelle n'est pas de permettre de percevoir ou d'agir "comme" dans le monde "réel". Au contraire, le véritable intérêt de la réalité virtuelle est d'offrir à l'utilisateur des occasions de percevoir et d'agir comme jamais il ne pourra le faire dans le monde "réel" » (Daniel Mellet d'Huart, *De l'intention à l'attention : Contributions à une démarche de conception d'environnements virtuels pour apprendre à partir d'un modèle de l'(en)action*, Thèse en Informatique de l'Université du Maine, soutenue à l'Ecole des Mines de Paris - 14 décembre 2004).

Avec les images de synthèses, il devient possible de donner corps à l'imagination. Une possibilité que le cinéma a été le premier à exploiter pleinement. Les freins à la représentation sont progressivement gommés, à mesure que les techniques se perfectionnent. Il est possible de faire revivre des dinosaures, mais également de montrer des monstres imaginaires. Il est également possible de créer des personnages virtuels — Lara Croft, Golum, etc. — et de les faire évoluer dans des environnements créés sur mesure. Les personnages restent encore assez différenciables d'acteurs réels, mais ce n'est qu'une question de temps.

Les perspectives d'évolution laissent présager qu'à moyen terme, des systèmes plus complets de visualisation seront disponibles, notamment pour les jeux. Navigation dans l'image, retour d'efforts, etc., sont autant de techniques qui entraîneront les joueurs dans des mondes totalement virtuels.

Le jeu et le cinéma ne sont pas les seuls domaines d'applications possibles. Des réalités virtuelles peuvent servir des fins pédagogiques (bibliothèques ou classes virtuelles), commerciales (magasins), etc.

### ☞ Le risque de confusion entre les ordres du réel

Prendre ce que l'image montre pour la réalité n'est pas un problème spécifiquement lié aux images de synthèse. Certes, la qualité de l'image et l'infinité des représentations possibles rendent la confusion plus aisée. Mais ce n'est qu'une différence de degré, non de nature entre les images analogiques et les images numériques. Ainsi un observateur pourrait prendre une image de synthèse pour une représentation du réel, de la même manière qu'il pourrait se laisser abuser par une image analogique truquée. Quel est alors l'impact des images numériques et en quoi sont-elles jugées plus

dangereuses ?

**Un rapport modifié au temps :** Dans chacune des représentations évoquées plus haut, on remarque que ce qui est prégnant dans notre rapport au virtuel, c'est un rapport modifié à la réalité. Celui-ci est d'abord marqué par la rupture de la temporalité. Lorsqu'on parle d'anticipation, c'est bien la dimension temporelle qui est présente. L'objet est représenté avant d'être actualisé. Il existe en puissance, mais non en acte, et on retrouve là l'une des définitions anciennes du mot virtuel. Le psychanalyste Serge Tisseron s'interrogeant sur la confusion entre le virtuel et le réel explique que, par moment, « la différence ne peut plus être faite » et que « l'assimilation de ces technologies nouvelles à des formes de « vie » risque de perturber gravement certains enfants chez qui la distinction entre le monde réel et le monde imaginaire s'avère mal assuré » (TISSERON 1998a : 123). En réalité, les deux formes ne sont pas équivalentes, mais le virtuel est *comme* le réel. Dans les jeux, les « figures bougent *comme* si elles marchaient, se comportent *comme* si elles mangeaient ou dormaient, évoluent *comme* si elles étaient vivantes » (TISSERON 1998a : 125). Le risque est donc de confondre les ordres du réel et du virtuel, « celui de l'indicatif (présent, passé ou futur) et du conditionnel, autrement dit du « comme si » » (*idem*).

**Un rapport modifié à l'espace :** La réalité virtuelle est à la fois ayant et n'ayant pas de lieu physique. Dans le cas d'un jeu, dans lequel le joueur se projette, ou des simulateurs de vols, l'objectif est de créer un environnement capable de « tromper » celui qui s'y promène : à travers des stimulations sensorielles, l'illusion est créée qu'il se trouve là où il n'est pas.

Mais ce n'est pas ce type de rapport à l'espace qui est le plus nouveau. Un portail Internet, une bibliothèque en ligne, un site de commerce, etc., sont autant de lieux virtuels. Pour autant, une communauté d'utilisateurs bien réels se forme qui les fréquente. Ces communautés sont également dites « virtuelles » : « la communauté est bien réelle, mais les rencontres et les échanges sont délocalisés : ils se font dans un espace virtuel dont la métaphore est manipulable via des ordinateurs connectés en réseau (Internet, intranet ou extranet) » (Jean Heutte, formateur associé au Campus Virtuel des TIC, Université de Limoges et chargé de cours, en sciences de l'éducation, au Centre de Télé Enseignement Universitaire de Lille).

De même, la « réalité augmentée » est une expression qui désigne bien la transformation que le

Une des applications de la **réalité augmentée** est, par exemple, l'incrustation dans une séquence filmée d'objets virtuels. Il est possible d'insérer dans la diffusion d'un match de foot des panneaux publicitaires qui n'apparaissent pas sur le terrain. Ces panneaux, qui n'ont pas de réalité physique, sont intégrés de manière à donner l'impression qu'ils sont physiquement présents sur le terrain (modification de l'image en fonction du mouvement de la caméra, interaction avec l'environnement, etc.).

numérique fait subir à la *représentation* du réel. Le rapport à l'espace est modifié en ce qu'il y a une superposition d'espaces, l'un est la représentation du réel, l'autre la représentation d'une réalité virtuelle. Ce qui est frappant dans la plupart des expériences de réalité augmentée, ce sont surtout les aspects de collaboration du virtuel et du réel : « Il y a beaucoup de situations [...] dans lesquelles on souhaiterait pouvoir interagir avec notre environnement réel. La réalité augmentée permet de rendre cela possible en présentant un monde virtuel qui enrichit, au lieu de remplacer, le monde réel » (Feiner, cité dans GRASSET,

GASCUEL 2003 : 2)

## ☞ Conclusion : de la confusion à la distinction

Si la question de la confusion des ordres du réel et du virtuel se pose avec une telle force c'est que le virtuel est une « manière d'être » qui nous dérouté. Le virtuel n'est pas réel, certes, mais il n'est pas non-plus une totale absence d'être. Il est possible d'y entrer, de l'éprouver physiquement, de le transformer, etc. Il joue sur un rapport nouveau que nous entretenons avec l'espace et le temps, et donc avec le réel, et il est vraisemblable qu'il nous dérouté essentiellement parce que nous y sommes encore peu habitués et que nous maîtrisons encore mal les implications qui peuvent en découler.

Outre les recherches théoriques évoquées plus haut sur une possible ontologie du virtuel, il est important de développer des outils conceptuels pour comprendre les liens nouveaux qui se construisent à travers le numérique et le virtuel, et pouvant déboucher sur un enseignement à l'image devenu encore plus nécessaire.

LES FAMILLES D'IMAGES NUMÉRIQUES									
1. Images du réel					2. Images de synthèse fabriquées par ordinateur				
1.1. Réel visible		1.2. Réel invisible	2.1. Non interactives			2.2. Interactives			
Images non traitées	Images modifiées		Images 2 D	Images 3 D					
Caractéristiques	Caractéristiques Numérisation d'images analogiques 2 D	Caractéristiques Saisie numérique d'images invisibles à l'œil	Caractéristiques Images commerciales ou artistiques	Caractéristiques Définition de l'image variable	Caractéristiques Travail en 3 D sur écran ordinateur Trois niveaux d'interactivité				
Images 2 D		Images 2 D ou 3 D	type dessin ou film						
Applications <b>applications similaires à la photo ou au film classique</b>	Possibilité de passage 2 D à 3 D  Applications retouches et trucages d'images  <b>TV / cinéma</b>  permet de modifier l'image à l'infini ex. : décor modifié (Le hussard sur le toit)	Applications <b>Imagerie médicale</b> 2 D (échographie) ou 3 D (scanner)  <b>Images satellite</b> (applications militaires, agriculture...)	Très haut niveau de qualité  Applications <b>TV</b> (génériques)  <b>Cinéma</b> (effets spéciaux)  <b>Création artistique</b>  Observation risques liés à la	Applications <b>Très haute qualité de l'image</b> (cinéma, effets spéciaux, publicité)  <b>Qualité d'image satisfaisante</b>  <b>Architecture</b> (présentation de projets, études d'impact)	Immersion + Navigation dans l'image  Applications <b>Culture</b> (visite de monuments)  <b>Industrie</b> (CAO)  <b>Formation</b>	Immersion + Navigation + Modification de l'image (animation calculée)  Applications <b>Commerciales</b> (jeux vidéo)	"La réalité virtuelle" Immersion + Navigation + Manipulation des objets dans l'image Calcul de chaque image		
	personnages multipliés (Braveheart) rencontres		manipulation de l'information liée à la perfection des images réalisées	<b>Industrie</b> <b>Jeux</b> <b>Recherche militaire</b>	(apprentissage de conduite...)	<b>Militaires</b> (simulation de vols avec combats)	Applications <b>Santé</b> <b>Architecture</b>		
	reconstituées (Forest Gump) manipulations humoristiques (Karl Zéro)					amélioration possible  possibilité de mise en réseau (plusieurs commandes en même temps ex "jeux de guerre")	amélioration possible  La réalité virtuelle  combinaison image / son / retour d'effort		

(Source : *Images de synthèse et monde virtuel techniques et enjeux de société*, Rapport d'information du Sénat, n°169 : [www.senat.fr/rap/o97-169/o97-169\\_mono.html#toc0](http://www.senat.fr/rap/o97-169/o97-169_mono.html#toc0))

## ▪ La place et le rôle de l'éducation à l'image.

### ☞ L'impulsion des sémiologues du XXe siècle

L'analyse d'image, longtemps associée à l'histoire de l'art, est devenue une discipline à part entière sous l'impulsion des sémiologues du XXe siècle et notamment de Roland Barthes et Umberto Eco. Se dégageant de la sémiotique pure de Ferdinand Saussure (qui appliquait l'étude des signes à la linguistique), ces deux auteurs s'entendent pour définir l'image en tant qu'objet particulier et pour lui assigner un sens. C'est à travers l'étude des signes et des symboles véhiculés par l'image qu'ils en déterminent le sens. Roland Barthes reste par son parcours et par son analyse une référence en matière d'analyse d'images même si aujourd'hui le modèle proposé a atteint certaines de ses limites.

**Commentaire [Unp1] :** Il faut laisser cette distinction car Saussure ne s'intéressait pas aux images seulement aux textes et la sémiotique originale est celle du texte.

#### *Ce que disait Roland Barthes*

Roland Barthes définissait l'image comme une « représentation du monde à l'identique », une espèce de référence qui reproduisait une certaine forme de réalité. Le message à retenir est sans doute que l'image est une représentation du monde, ce n'est pas le monde lui-même. A ce propos, le sémiologue expliquait comment certaines images psychiques ou réelles sont capables de véhiculer une certaine représentation du monde à travers les mythes qu'elles contiennent (BARTHES 1957).

En outre, le sémiologue estimait que l'image ne donnait pas assez de prise à sa compréhension. Pour lui, le récepteur d'une image se trouve d'emblée face à la « terreur du signe incertain ». En effet, pour Roland Barthes, les signes d'une image sont trop polysémiques pour ne délivrer qu'un sens global, déchiffrable et identifiable par le récepteur. Sa méthode d'étude fut celle de *déchiffrer* l'image par le texte. Il ne s'agissait pas de décrire l'image simplement dans sa forme (couleur, mise en scène, plans utilisés, etc.) mais de l'interpréter en faisant appel aux notions de signifié/signifiant (dénotation/connotation) de Ferdinand Saussure, d'en déterminer les symboles visibles ou invisibles et d'étayer l'analyse par les mots. A ce propos, son travail autour d'une publicité pour les produits Panzani reste un des meilleurs exemples (Barthes 1982).

Aujourd'hui, on sait que le travail de Roland Barthes a ouvert des pistes en matière d'analyse d'images. Pistes largement utilisées par les chercheurs en sciences de l'information et de la communication qui ont pu, grâce entre autres à ses travaux, émettre des théories en matière de compréhension des médias et des images qu'ils utilisent. A noter par exemple, les travaux de Semprini (SEMPRINI 1984) en socio-sémiotique qui montrent à quel point il est important de ne pas isoler les signes des sociétés dans lesquelles ils sont produits.

### ☞ Pourquoi et comment éduquer ?

C'est parce que l'image est omniprésente et sous diverses formes – de l'image documentaire à l'image la plus violente, en passant par l'image virtuelle – qu'elle pose question. Si aujourd'hui, de nombreux auteurs (dont Bernard Miège, Dominique Wolton, etc.) s'accordent pour souligner combien notre société est celle de l'image et combien les médias en tout genre l'utilisent et la manipulent, ils s'entendent aussi pour affirmer que les problématiques qu'elle soulève méritent un véritable traitement.

Serge Tisseron souligne que « ce qui fait défaut, c'est une théorie de l'image capable de rendre compte à la fois des conditions et des effets de sa réception, et, pour cela, qui prenne en compte le fonctionnement de notre esprit face à elle » (TISSERON 1998a). Cette affirmation révèle que bien qu'entourés d'images depuis des siècles, nous restons encore aujourd'hui en mal de théories et en mal de compréhension de ce qui se « joue » en nous lorsque nous regardons une image. Il rajoute que devant une image, nous pouvons être face à trois confusions. La première est la confusion des images matérielles avec la réalité (croire que ce que l'on voit est la réalité). La seconde nous pousserait à croire que la réalité correspond aux images psychiques que nous nous en faisons (croire que nos images intérieures sont la réalité). Enfin, la troisième nous pousserait à confondre les images psychiques avec les images matérielles (TISSERON: *Education aux images*). Serge Tisseron ajoute

également, et cela rejoint en outre l'idée de transformation et de métamorphose par l'éducation évoquée plus tôt, que «c'est en transformant les images que nous évitons d'être transformés par elles » (TISSERON : *Education aux images*).

Aussi, dans ce contexte (société de l'image, manque de théorie et confusions possibles entre les ordres de la représentation et du réel), une éducation à l'image revêt, on le conçoit aisément, un certain nombre d'enjeux. Au-delà de la compréhension de la forme<sup>5</sup>, l'éducation à l'image est aussi le moyen de s'interroger sur notre perception des images : comment les recevons-nous ? Comment comprenons-nous les intentions de l'auteur et comment nous les approprions-nous ?

### **Comprendre l'intentionnalité. Apprendre à regarder l'image, certes. Mais pourquoi faire et comment ?**

Aujourd'hui, le schéma classique de communication qui stipule que l'information passe d'un émetteur – le photographe par exemple – vers un récepteur passif, a atteint ses limites. On admet alors que le récepteur en question doit être dans l'action à la réception du message et on se place d'emblée au niveau de l'intentionnalité. C'est sans doute ici que réside l'un des principaux enjeux de l'éducation à l'image. En effet, éduquer à l'image, c'est aussi apprendre à voir, c'est aussi apprendre à déceler les signes – au sens barthiens ou non du terme – qui permettent de déchiffrer l'intention de l'émetteur. En d'autres termes, éduquer à l'image c'est sortir le «récepteur» de la passivité. Par exemple, lorsqu'un spectateur regarde une émission de télé-réalité, il doit être capable d'être actif par rapport à l'image et comprendre ce qu'il regarde. Il doit être capable de ne pas confondre ce qu'il voit avec « la réalité », il doit être en mesure de savoir que l'image peut être tronquée, peut tromper et être manipulée. Il doit être en mesure de comprendre pourquoi on lui montre telle image et pas une autre. Pour cela, il doit comprendre, au moins partiellement, les intentions des producteurs placés dans une situation de forte concurrence à l'audience.

En d'autres termes, déchiffrer une image revient à se mettre dans la position similaire à celle d'une lecture active de texte. Il est tout à fait possible de lire un texte sans comprendre les intentions de l'auteur. Mais, lire un texte, c'est aussi chercher l'information qui donnera la clé de la compréhension des intentions de l'auteur et qui révélera à terme le sens du discours. « Lire un texte c'est chercher de l'information dans un document en prélevant des indices et en se confrontant à l'intentionnalité de celui qui l'a écrit » (MÉRIEUX 2003 : 5). Cette information peut être transmise par le style, les termes utilisés, le fond du texte, sa forme, etc. Devant une image, on peut avoir la même attitude : c'est-à-dire chercher l'information dans la forme et/ou le fond. Information qui définit les intentions de l'auteur.

### **S'approprier les images**

S'approprier les images renvoie à un deuxième enjeu de l'éducation à l'image tout aussi primordial. Il s'agit de permettre au récepteur – en l'occurrence tout un chacun – d'être autonome par rapport à l'image, de choisir son niveau de lecture en toute connaissance de cause. Soit le récepteur cherche l'intention de l'émetteur, soit non, mais il le fait en conscience.

En d'autres termes, l'enjeu de l'éducation à l'image – est de permettre aux citoyens de prendre de la distance par rapport aux images en se les appropriant. Pour reprendre l'expression d'Hervé Le Crosnier : « l'image est un choc d'intentionnalités entre celui qui la construit et celui qui la reçoit [...] elle n'est en aucun cas une mécanique de transmission qui permettrait de donner à voir un objet à quelqu'un qui le recevrait de manière passive. » (repris dans MÉRIEU 2003 : 5)

Et ceci est d'autant plus primordial et nécessaire dans le cas d'images très violentes, ou très réalistes qui brouillent d'autant plus les pistes en matière de rapport à la réalité. André Giordan explique que tout apprentissage est le lieu d'une métamorphose, le passage d'un statut à un autre (GIROAN 1998). L'enjeu de l'éducation à l'image est de permettre la métamorphose du récepteur d'images passif au

<sup>5</sup> On peut partir de l'idée que dans l'image fixe tout fait sens : les cadres – gros plans, plans moyens, plans américains, etc. – ainsi que les couleurs (Se reporter à ce propos sur le livre de Michel Pastoureau *Les couleurs de notre temps*, Bonneton, 2003). Dans l'image animée, on rajoute à cela, les différences de techniques filmiques (travelling, gros plan, transition entre deux scènes, etc.), les premières pédagogies mises en place ont mis l'accent sur ces notions de forme. Il faut certes en passer par là, mais cela ne suffit pas.

citoyen actif .

L'appropriation des images est d'autant plus importante que nous avons tous une manière différente de réagir face à une image. Nous faisons intervenir non seulement nos connaissances théoriques et historiques en matière d'icologie mais également (et peut-être surtout) nos émotions, notre histoire, notre perception du monde, des autres, etc.

Par exemple, lorsqu'une personne a été victime d'un accident de la route, elle recevra les images de la sécurité routière comme une réelle agression. Elle sera angoissée et gênée par la vision de carcasses de voitures. Angoisse qu'elle pourra transmettre à son enfant, par exemple.

L'intensité d'une image n'est jamais identique d'une personne à l'autre et n'a rien de rationnel. En revanche, ce qui est rationnel est la façon que nous avons de mettre à la conscience notre histoire, de la comprendre et de détacher des images que nous recevons notre vécu émotionnel et affectif.

### ☞ Que peut l'école en matière d'éducation à l'image ?

L'image est fortement présente dans l'enceinte de l'éducation et ce, de la maternelle à l'université. L'école de Jules Ferry utilisait déjà les cartes de géographie accrochées dans les salles de classe ou des manuels de mathématiques, de lecture avec une forte présence d'images. Qu'il s'agisse de la schématisation d'un concept, d'une image de biologie dans un manuel au collège ou au lycée par exemple, des cartes de géographie de l'école primaire, ou encore des images reçues en cas de bonne conduite, l'image a toujours trouvé sa place au sein de la structure pédagogique et éducative. Sa place, certes. Mais son statut, rien de moins sûr. En 1999, on pouvait lire dans le bulletin officiel que l'éducation à l'image fait aujourd'hui pleinement partie des missions de l'école même si ses modalités sont encore souvent expérimentales et sa pratique effective très inégale. A l'école maternelle, les images ont depuis longtemps droit de cité comme supports d'échanges oraux ou d'initiation. »<sup>6</sup>

En première année de l'école maternelle justement, le prénom des enfants est considéré comme un ensemble, comme une image : les lettres ne sont pas indépendantes les unes des autres et l'enfant apprend à reconnaître l'image de son prénom. Dans d'autres cas, une image est associée au prénom de l'enfant et c'est en mémorisant l'image en question qu'il finit par apprendre à reconnaître son prénom.

A travers les siècles, le statut de l'image en matière de pédagogie a fortement évolué. De la proscription – l'image était considérée comme dangereuse car elle empêchait un accès au concept – à l'acceptation – l'image est comprise comme un objet véhiculant un sens, une structure, etc. –, les pédagogies en matière d'images ont été variables. Aujourd'hui, on s'accorde pour dire qu'il faut placer les élèves dans une dynamique de projet : créer une image devient un projet pédagogique car c'est en en fabriquant eux-mêmes que les élèves comprendront richesses et caractéristiques des images. C'est donc en se plaçant dans la perspective d'une pédagogie de la construction – en opposition à la pédagogie par induction où l'on injecte des connaissances pré-établies aux apprenants – que l'éducation à l'image sera efficace. C'est en effet, lorsqu'il voit comment manipuler un cadre, jouer sur les couleurs, décider ce qui sera visible de ce qui ne l'est pas, construire un plan, une séquence en cas d'images animées, créer une ambiance, une atmosphère, transmettre un message avec une couleur, un cadre, un plan, un arrière-plan, etc., que l'élève mesure et comprend les capacités intrinsèques des images. Toutefois cette pédagogie de projet doit être réalisée sous certaines conditions et être accompagnée par un apprentissage complet de la grammaire de l'image. Par exemple, lorsque l'élève conçoit lui-même soit un petit projet audiovisuel avec images fixes soit un court métrage, il prend conscience de la valeur des différents plans et ce qu'ils transmettent. Il comprend que montrer un visage en gros plan n'a pas la même signification que de montrer une personne de plain-pied. Il comprend aussi que l'on peut manipuler l'information en tronquant le cadre (diminuant la profondeur de champ), et que le sens global de l'image peut en être changé. Il comprend aussi que l'on peut, grâce aux outils techniques (logiciels de traitement d'images tel photoshop par exemple) améliorer, modifier, retoucher une image et de fait, faire varier son rapport à la réalité. Cette pratique pourra, à terme, lui donner un regard critique sur les images qui l'entourent. En effet, les conditions de réussite s'appuient sur une volonté de l'enseignant de sortir de la représentation narcissique : la création

<sup>6</sup> Bulletin Officiel, HS n°8 du 21 octobre 1999 : L'école de tous les possibles : les langages, priorité de l'école maternelle.

d'images doit dépasser la simple représentation d'eux-mêmes ou de leur enseignant. Par ailleurs, elle doit forcément s'accompagner d'un apprentissage théorique et historique. Certains dispositifs existants mis en place par l'Éducation Nationale (Semaine de la presse à l'école, Collège ou Lycée en cinéma, les Arts à l'école de la maternelle à l'université, avec également le programme des Arts à l'école mis en place par la Ville de Lyon) vont d'ailleurs en ce sens.

## Éducation par l'image

L'apprentissage de la culture de l'image est un aspect primordial de l'éducation. Mais l'image est aussi un support pédagogique inestimable. Elle peut être identifiée par ses fonctions et, en matière de pédagogie, on peut en caractériser au moins six.

La fonction **d'information** (renseignements sur un événement, une forme, une couleur, etc.), la fonction **illustrative** (en marge d'un texte écrit ou dans un documentaire par exemple), la fonction **explicative ou argumentative** (explication d'un schéma, d'un panneau de la circulation, etc.), la fonction **narrative** (l'image peut elle-même raconter une histoire, être le support d'un récit), la fonction **esthétique** (on la retrouve beaucoup dans l'ensemble des arts visuels : peinture, photographie, dessin, publicité) et enfin la fonction **symbolique** : l'image peut véhiculer une autre signification que le sens premier (ce qui pose de nombreuses questions aux pédagogues, sémiologues et psychologues)<sup>7</sup>. Par exemple, universellement, la colombe représente la paix, une tête de mort représente un danger, etc. Symboliques qui créent un socle commun de culture et d'imaginaires. Par exemple, dans les sites Internet de e-commerce ou dans les sites Internet de bibliothèque, on utilise l'icône du « panier » pour symboliser ce que l'on a déjà sélectionné. On assiste ici à un double glissement de sens. D'abord du réel vers le virtuel : le panier réel sert de référence au panier virtuel dans les sites de e-commerce. Ensuite, un second glissement est opéré lorsque, par exemple, le panier virtuel des sites de e-commerce glisse vers des sites à but non commercial comme une bibliothèque, en faisant référence au même signifiant. La bibliothèque aurait pu utiliser l'icône d'un cartable ! Mais, elle emprunte celui, identifié par tous, des sites commerciaux.

Les liens entre pédagogie et image sont donc très prégnants et très anciens. Toutefois, il est évident que le statut de l'image comme support pédagogique a évolué au cours des siècles. Aujourd'hui, on sort peu à peu de l'idée que l'image ne transmet que des savoirs tronqués et qu'elle ne peut servir que dans le cas de connaissances subalternes. Il existe et notamment à Lyon des expériences de pédagogie à support d'images. Un des exemples phare reste Cap Canal<sup>8</sup>, la télévision pédagogique de la Ville de Lyon qui existe depuis 1992. De nombreux thèmes sont abordés et ce, grâce à des documentaires ciblés pour les enfants mêmes très jeunes. Toutes les matières et les disciplines peuvent prendre un document audiovisuel comme support pédagogique.

A titre d'exemple, on peut se reporter à ce que fait la médiation scientifique<sup>9</sup> – envisagée ici comme un moyen pédagogique de transmission des connaissances scientifiques – qui use d'images. Daniel Jacobi montre avec une analyse comparative de différents types d'articles scientifiques (publiés dans les années 1980 mais l'analyse reste juste aujourd'hui), la forte présence de figures<sup>10</sup> dans le texte « vulgarisé » et il démontre la fonction didactique qui leur est assignée par les auteurs : le savoir devient "visualisable" grâce à des "schémas spatialisés qui se prêtent aisément à la mémorisation" (Daniel Jacobi 1986 : 163-169). L'image transmet mieux et plus car les savoirs deviennent "visualisable". L'utilisation de la figure renforce le rôle pédagogique assigné d'emblée au texte de vulgarisation : l'image complète le texte.

<sup>7</sup> Chacune de ces fonctions identifiées peuvent être exprimées séparément ou ensemble sur une même image.

<sup>8</sup> [www.capcanal.com](http://www.capcanal.com)

<sup>9</sup> Par médiation scientifique, nous entendons l'ensemble des dispositifs mis en place en matière de communication des sciences vers le grand public : articles de presse, livres, expositions, films, etc., en excluant les documents circulant dans la communauté scientifique. Ceci implique une caractérisation par la forme et par le fond (les connaissances sont dites « vulgarisées » même si aujourd'hui ce terme n'est plus que très peu employé).

<sup>10</sup> Par figures, nous entendons l'ensemble des illustrations d'un texte : dessins, photographies, gravures...

L'image suscite aujourd'hui encore de nombreuses interrogations qui risquent de s'accroître avec le développement, entre autres, des technologies de l'information et de la communication. Toutefois, l'importance d'une éducation « populaire » et citoyenne à l'image n'est plus à démontrer. L'implication des pédagogues et d'autres corps de métiers apportera de nouveaux regards sur les images et leur pédagogie et ouvriront à terme d'autres pistes de réflexion.

## 2 : L'image animée tue-t-elle l'imaginaire et l'imagination ?

### ▪ imaginaire et imagination de quoi parle-t-on ?

#### ☞ L'imagination : une faculté dynamique de la pensée

L'**imagination** est une faculté de la pensée qui permet à l'homme de former des représentations nouvelles d'objets (par opposition avec le souvenir qui permet de convoquer des représentations déjà vues). L'imagination est ainsi une forme de combinatoire de la pensée qui fonctionne par association de données existantes à partir desquelles elle élabore des images d'objets nouveaux susceptibles d'exister dans la réalité — un bonbon salé, un téléphone à poids rose, etc. — ou non — le diadème de la tresse d'une grenouille, une fleur de l'espace, etc.

L'**imagination est donc une faculté intellectuelle créatrice et dynamique** qui permet de réagencer les représentations du réel. Une dimension active que Bachelard soulignera très fortement afin de la différencier du **souvenir ou de la simple perception / représentation** : « [l'imagination] est plutôt la faculté de déformer les images fournies par la perception, elle est surtout la faculté de nous libérer des images premières, de changer les images. S'il n'y a pas changement d'images, union inattendue des images, il n'y a pas imagination, il n'y a pas d'action imaginante. Si une image présente ne fait pas penser à une image absente, si une image occasionnelle ne détermine pas une prodigalité d'images aberrantes, une explosion d'images, il n'y a pas imagination. Il y a perception, mémoire familière, habitude des couleurs et des formes » (BACHELARD 1943 : 7).

Ainsi l'imagination est-elle placée **à la racine du développement humain** : « Bien sûr, il est impossible d'explorer précisément l'origine de l'imagination humaine telle qu'elle s'est développée il y a cinquante mille ans, parce que presque toutes les traces de cette origine ont disparu. Néanmoins, nous pouvons étudier les êtres humains vivants, qui sont caractérisés par une imagination très puissante. Ils sont caractérisés par une aptitude à innover » (Mark Turner, L'imagination et le cerveau, conférence au Collège de France, 6 juin 2000). L'imagination déploie sa dimension créatrice, ce qui faisait dire à Einstein qu'elle est « plus importante que le savoir ».

#### ☞ L'imaginaire : du produit de l'imagination aux références communes

Il est possible de distinguer deux sens de la notion d'imaginaire.

Dans son sens littéral et premier, la **notion d'imaginaire est liée à la fonction d'imagination** puisqu'elle désigne ce qui est « créé par l'imagination, qui n'a d'existence que dans l'imagination » (TLFi). L'imaginaire s'oppose ici au réel, dont il est une recombinaison des représentations.

Au sens fort, et second, l'imaginaire ne désigne pas seulement des créations de la pensée n'existant pas dans la réalité, mais **un ensemble de références culturelles**.

La première est davantage statique, renvoyant au produit de l'imagination, quand la seconde est essentiellement dynamique et se confond presque avec

#### « ville imaginaire » et « imaginaire de la ville »

On comprend intuitivement la différence entre les locutions « ville imaginaire » (1) et « imaginaire de la ville » (2).

(1) Dans la première, l'emploi adjectival du terme renvoie au premier sens défini, soit à ce qui n'existe pas autrement que par l'imagination. C'est le cas, par exemple, des villes dessinées par les utopistes, c'est le cas également — et c'est sans doute la meilleure illustration — d'Urville, création de Gilles Tréhin, autiste « de haut niveau » qui se consacre depuis 1984 à la description de cette ville à travers des dessins, géographie, organisation, etc.

(2) Dans la seconde, il s'agit d'un substantif désignant le sens fort du terme. Il désigne un réseau de croyances, de renvois, de références culturelles liés à la ville, à l'urbain. Par exemple, l'imaginaire de la ville du 19<sup>ème</sup>, nourri par l'industrialisation et l'exode rural, est fait d'un ensemble de références qui en font un lieu de perdition, déshumanisé et violent. Cette vision est notamment véhiculée dans la plupart des "romans d'apprentissage" qui en font une descente aux enfers. (PERROT 1991 : 73)

l'imagination comme le comprend par exemple Bachelard : « Le vocable fondamental qui correspond à l'imagination, ce n'est pas image, c'est imaginaire. Grâce à l'imaginaire, l'imagination est essentiellement ouverte, évasive. Elle est dans le psychisme humain l'expérience même de l'ouverture, l'expérience même de la nouveauté » (BACHELARD 1943 : 7).

En ce sens, l'imaginaire correspond à ce que Wunenburger nomme « l'imaginal » qui « renverrait plutôt à des représentations imagées que l'on pourrait nommer sur-réelles, puisqu'elles ont la propriété d'être autonomes comme des objets, tout en nous mettant en présence de formes sans équivalents ou modèles dans l'expérience. Ces images visuelles, schèmes, formes géométriques (triangle, croix), archétypes (androgyné), paraboles et mythes, donnent un contenu sensible à des pensées, s'imposent à nous comme des visages, nous parlent comme des révélations. L'imaginal, véritable plan originel des symboles, actualise donc des images épiphaniques d'un sens qui nous dépasse et qui ne se laisse réduire ni à la reproduction ni à la fiction » (WUNENBURGER 1997).

**Mythe** : « récit relatant des faits imaginaires non consignés par l'histoire, transmis par la tradition et mettant en scène des êtres représentant symboliquement des forces physiques, des généralités d'ordre philosophique, métaphysique ou social » (TLFi).

**Mythème** : « plus petite unité de discours mythiquement significative » (DURAND 1992).

**Archétype** : « Symbole primitif et universel appartenant à l'inconscient collectif de l'humanité et se concrétisant dans les contes, les mythes, le folklore, les rites etc. des peuples les plus divers » (TLFi).

**Schème** : « Forme générale ayant non seulement une organisation interne mais une action organisatrice et structurante » (TLFi).

**Ainsi compris, l'imaginaire ne s'oppose donc pas au réel** comme peut l'être le fruit de l'imagination : « « Imaginaire » ne renvoie pas à « imagination », qui ferait penser à quelque chose de plus ou moins fictif. Pierre Vidal-Naquet, qui a fait dans ses livres sur l'Antiquité une grande part à l'imaginaire, montre bien dans son dernier ouvrage, consacré aux mythes de l'Atlantide, en quoi l'imaginaire est, en fait, une autre réalité. Il aime à dire qu'il existe plusieurs formes de réalités et que ce que nous appelons « réalité » n'est qu'une réalité plus réelle que les autres, c'est-à-dire dont l'existence se manifeste de façon plus concrète » (J. Le Goff, « Héros et merveilles du Moyen Age »).

L'imaginaire n'est plus la simple transformation des représentations sensibles par l'effort d'une pensée. Il est d'ordre collectif et déborde les frontières de la conscience individuelle. **Il est un**

#### Les Romains portent la frange...

Barthes, dans ses *mythologies*, décrypte quelques uns des codes culturels comme la mèche de cheveux qui pare le front des acteurs du *Jules César* de Mankiewicz : « La mèche frontale inonde d'évidence, nul ne peut douter d'être à Rome autrefois » (1957 : 27). Ainsi la romanité est-elle symbolisée par un agrément capillaire, mais le signe ne fonctionne que parce qu'il est inscrit dans l'imaginaire collectif et qu'il fait sens de cette manière. En retour, le voir utilisé dans le film contribue à son enracinement.

**substrat commun, un fond culturel à partir duquel nous formons nos représentations conceptuelles.** A partir de ces données symboliques, la pensée se cristallise et construit des représentations immédiates, spontanées, conscientes ou non, autour de sujets extrêmement divers. Ainsi, plutôt que de l'imaginaire, ils convient de parler *des* imaginaires, puisque ceux-ci sont multiples et se thématisent. Il y a un imaginaire scientifique, un imaginaire religieux, un imaginaire social, etc. Si l'on pense « Roman noir », se forme immédiatement à la pensée un ensemble de « codes », « d'images » qui marquent l'imaginaire du roman noir : le « privé », la « blonde », « *play it again, Sam* »,

Le faucon Maltais, les couvertures noires à liseré jaune de la collection « Série noire », etc.

Signes, symboles, archétypes, mythèmes, etc., tous ces éléments nourrissent l'imaginaire et contribuent ainsi à baliser la pensée et à orienter ses développements. **Les références communes s'organisent ; l'imaginaire constitue une forme de schème organisateur de la pensée collective**, il apporte à la pensée des éléments qui lui permettent de former un décor dans lequel prend place ce dont on parle, il mobilise les références communes des bcuteurs, un peu à la manière d'un code lexical, mais appliquée à des données culturelles.

## ▪ L'imaginaire collectif : outil de formation et de compréhension du monde

### ☞ L'irréel agissant

**On passe ainsi d'une conception de l'imaginaire comme produit de l'imagination à celle de l'imaginaire comme réalité socioculturelle.**

De la même manière que l'image doit être lue dans son intention plutôt que dans une supposée vérité qui la ferait coïncider avec le «réel», l'imaginaire n'est ni vrai ni faux et doit être interprété selon d'autres critères. Pour un historien comme Paul Veyne, intéressé aux mythes, partie intégrante de l'imaginaire, il ressort que « la vérité est que la vérité varie. [...] Imagination constituante ? Ces mots ne désignent pas une faculté de la psychologie individuelle, mais désignent le fait que chaque époque pense et agit à l'intérieur de cadres arbitraires et inertes » (1983 : 127). « Un arbre n'est ni vrai, ni faux : il est compliqué », ajoute-t-il (1983 : 132) comme en écho aux paroles de Barthes qui écrivait : « un arbre est un arbre. Sans doute. Mais un arbre dit par Minou Drouet <sup>11</sup>, ce n'est déjà plus tout fait un arbre, c'est un arbre décoré ; adapté à une certaine consommation, investi de complaisances littéraires, de révoltes, d'images, bref d'un *usage social* qui s'ajoute à la pure matière » (1957 : 182).

**L'imaginaire renvoie à des contenus qui bien que n'étant pas validés par l'histoire n'en sont pas moins agissants.** Il pèse sur nos représentations et induit des comportements et des réponses sociétales qui doivent être prises en compte tant par l'historien que par le sociologue.

Ce n'est pourtant que tardivement que cette dimension a été prise en compte, et pas avant la seconde moitié du 20<sup>ème</sup> siècle (BOIA 1998 : 12). Jaques Le Goff explique de même que « les hommes et les femmes d'une société vivent et pensent autant par l'image et l'imagination que par contact avec la réalité et la raison. Ce domaine nouveau, l'imaginaire, l'histoire desséchée de l'enseignement universitaire l'avait méconnu » (« Héros et merveilles du Moyen Age »).

Il est donc essentiel lorsqu'on parle d'imaginaire de l'identifier, c'est-à-dire de déterminer à quel groupe il se rapporte (un auteur, un peuple, etc.), sur quelles représentations il pèse (politique, religion, autres peuples, etc.) et à quel moment particulier de l'histoire. **L'imaginaire est toujours un imaginaire de, un imaginaire inscrit dans un contexte** et « dont on peut mettre au jour les contraintes. Cette intelligence de la configuration d'un imaginaire, qu'il soit d'un auteur, d'un peuple, d'une époque, etc., est généralement tributaire soit de la présence d'éléments typifiants, qui donnent un style, un visage à l'ensemble des images, soit d'une véritable grammaire avec sa sémantique et ses lois syntaxiques qui contraignent à composer un système » (WUNENBURGER 2003 : 42).

### ☞ Formation, diffusion et renouvellement de l'imaginaire

Loin d'être figé dans une forme particulière, **l'imaginaire est en constante évolution** selon un processus dialectique qui ne touche pas tous ses éléments de la même façon.

**Les mythes, par exemple, sont des éléments relativement stables de l'imaginaire.** Composés de multiples récits bien appropriés et qui ont fortement structuré la pensée et la culture, ils sont touchés par des évolutions lentes. L'exemple de la mythologie grecque montre qu'ils peuvent disparaître puis réapparaître à tel point que pour G. Durant, « les mythes ne meurent pas, ils connaissent seulement des éclipses » (cité in WUNENBURGER 2003 : 54).

**D'autres éléments de l'imaginaire vont au contraire se renouveler ou se dissoudre très rapidement en fonction des évolutions de l'histoire.** La vision d'un monde bi-partite qui a marqué extrêmement fortement l'imaginaire de l'après guerre s'est écroulée avec le mur de Berlin pour laisser la place à celle que l'on connaît aujourd'hui où l'affrontement Nord-Sud et plus encore le

---

<sup>11</sup> Âgée de 9 ans à l'époque, Minou Drouet composa plusieurs poèmes dont « Arbre, mon ami », Julliard, Paris, 1956.

terrorisme marquent les esprits et les productions de l'esprit (littérature, orientation de nombreuses recherches, cinéma, télévision, législation, etc.).

**Les transformations de l'imaginaire peuvent ainsi se faire tantôt brutalement, à l'occasion de ruptures, ou plutôt progressivement, selon l'évolution des représentations ou des mentalités.** En tout état de cause, il est important de remarquer qu'il s'agit d'un mode de construction en miroir ; l'imaginaire informe les représentations de la pensée, lesquelles pèsent à leur tour sur sa constitution, sur son évolution. Autrement dit, un élément de l'imaginaire est utilisé par ce qu'il fait sens, et il continue de faire sens parce qu'il est utilisé. L'imaginaire « loin d'être un ensemble anarchique, chaotique, fait d'associations hétéroclites d'images, obéit à des structures et connaît une histoire marquée par un jeu subtil de constantes et de variations dans le temps » (WUNENBURGER 2003 : 31).

**A partir de quel moment une référence, une image, un récit, entre-t-il dans l'imaginaire et fait-il sens ?** Difficile sans doute de donner une réponse précise tant l'imaginaire est fragmenté en fonction des populations, des lieux, des époques. Par ailleurs, cette question vaut pour tous les éléments de l'imaginaire, lesquels sont divers. Mythes, images, film, récits, etc., tous ces éléments ne s'imposent pas avec la même force. Wunenburger (2003 : 32) parle ainsi de « dimensions langagières (récits mythiques, images poétiques), mais aussi d'expressions visuelles (icônes religieuses, allégories politiques, cartes géographiques, clichés, etc.), composant une sorte de texture verbo-iconique ». Précisons que si l'écrit et l'image sont désignés, il en va aussi de même pour l'oralité.

Toutefois, d'une manière générale, on peut dire qu'un élément passe dans l'imaginaire dès lors qu'il devient une référence partagée, citée, reprise, réappropriée et pour finir, disjointe de sa source originelle. Une telle diffusion culturelle est tributaire des vecteurs médiatiques et plus celle-ci est massive, plus la référence sera largement et rapidement partagée. La construction de l'imaginaire collectif passe ainsi par les médias de masses (journaux, TV, cinéma, livre, etc.) qui eux-mêmes se nourrissent d'un imaginaire collectif implicite et le réalimentent sans cesse. L'imaginaire, qui se nourrit de lui-même, est ainsi comparable à un système complexe, composé d'un grand nombre de variables qui interagissent en permanence.

▪ **L'image animée (cinéma, TV, jeux vidéo) contribue-t-elle à réduire l'imaginaire et l'imagination ?**

Livre, images, sons, l'imaginaire puise à une grande variété de sources. Tout média susceptible d'informer massivement est un levier potentiel de l'imaginaire puisqu'il va contribuer à former un fond commun. Presse, radio, livre, cinéma, télévision, etc., sont ainsi autant de véhicules de l'imaginaire. Pourquoi, en ce cas, l'image, et plus spécifiquement — voire exclusivement — l'image animée, qu'il s'agisse du cinéma, de la télévision ou du jeu vidéo, est-elle accusée de tuer l'imaginaire quand l'écrivain serait lui son moteur ?

☞ **Quelle est la thèse de ceux qui pensent que l'image animée tue l'imagination ?**

L'imagination est la faculté de produire, par recombinaison d'images du réel, des images de ce qui n'existe pas dans la réalité. Beaucoup d'exemples sont donnés par la littérature fantastique. On peut par exemple, produire l'image d'un loup-garou, d'un vampire, d'un elfe, etc. Pour produire une image de ce type, l'imagination puise dans un référentiel culturel qu'est l'imaginaire collectif, constitué de multiples exemples de ce que

sont un loup-garou, un vampire, un elfe, etc. Il s'agit d'indications générales appuyées sur des clichés, des contes populaires, des images d'enfants, qui sont eux-mêmes nés de l'imaginaire collectif, etc. Ces indications de la transformation d'un homme en loup, de la pleine lune, etc., vont permettre à la pensée de combiner différentes images du réel pour produire l'image d'un loup-garou singulier qui n'est pas la simple évocation du souvenir d'une image d'un loup-garou. Or, **si l'esprit ne parvient pas à se détacher de représentations fournies parce qu'elles seraient trop explicites ou trop fortes, l'imaginaire est bloqué pour ne plus laisser place qu'à la réminiscence d'images pré-produites.**

Dans une conférence donnée au Grand Lyon (décembre

**L'imaginaire médiéval**

L'imaginaire médiéval et l'histoire du Moyen-Age sont deux « objets culturels » qui ne se confondent pas. L'imaginaire Moyen-Age repose sur des représentations d'une période mystérieuse, sombre, troublée, marquée par le recul des savoirs et l'obscurantisme. Par ailleurs, débordant des ses frontières géographiques et historiques, cet imaginaire a largement nourri le monde de l'heroic Fantasy dont fait, par exemple, partie le *Seigneur des anneaux*.

Les historiens du Moyen-Age ont montré qu'il ne s'agissait pas d'une époque aussi sombre mais au contraire d'une « période d'une exceptionnelle créativité » (J Le Goff, « Héros et merveilles du Moyen Age »). Mais, si la connaissance du Moyen-Age change, l'imaginaire reste encore très ancré. « Notre époque a créé, au XXe siècle, un nouveau domaine de l'imaginaire : la science-fiction. Mais la science-fiction ne répond pas à tous les besoins actuels de l'imaginaire de l'humanité. Loin de là. C'est pourquoi nous avons repêché, si je puis dire, des représentants éminents de l'imaginaire médiéval, que je pense être la période la plus féconde de l'histoire en production imaginaire. Notre époque a besoin de héros, d'images et de valeurs. » (J Le Goff, « Héros et merveilles du Moyen Age »).

Imaginée et écrite par le lyonnais Alexandre Astier la série Kaamelott, rapidement devenue culte, et dont la quatrième saison est en cours de tournage au Studio 24, offre un intéressant exemple d'utilisation de l'imaginaire médiéval. Les traits classiques de l'imaginaire médiéval arthurien sont représentés (la quête du Graal, la table ronde, etc.), mais de manière décalée (couardise des chevaliers, dilettantisme de la quête, etc.). C'est dans ce cadre que font irruptions des scènes tirées du monde contemporain.

2005), Michel Cazenave s'attarde quelques instants sur l'image des guerriers du film *Le Seigneur des anneaux*. Cette image est répliquée de manière à donner l'illusion du nombre. C'est pour Cazenave une standardisation propre à réduire l'imagination. « Pour expliquer son propos, M. Cazenave recourt aux catégories d'imaginaire (qui renvoie à la fausse image, au fantasme, au registre des formes archaïques) et d'imagination (comme puissance créatrice, inventivité, capacité d'accéder au transcendant). Le cinéma actuel relève généralement de l'imaginaire et non pas de l'imagination. Il n'y a pas d'arrière-plans, il n'y a rien derrière l'écran et on assiste donc à une saturation du régime de l'image. **Le spectateur ne peut être confronté qu'à ce qu'il voit sur l'écran et à rien d'autre.** Par exemple, alors que *Le Seigneur des anneaux* de JRR Tolkien ouvrait l'imagination à des territoires inexplorés, sa version cinématographique impose des figures stéréotypées qui empêchent la liberté du spectateur et le rendent prisonnier de ces images » (la puissance des symboles au cinéma - 7

décembre 2005 – Compte-rendu). A l'inverse donc, pour Michel Cazenave, un cinéma qui ne montrerait pas tout mais ferait une plus large place au hors-champ, à la suggestion, au symbole, serait de nature à stimuler l'imagination.

**Philippe Mérieu appuie également sur cet aspect « totalitaire » de l'image** lorsqu'il explique que « la caractéristique de beaucoup d'images aujourd'hui est que tout est dit. Par exemple, la publicité montre pratiquement tout sur la sexualité et ici, le droit à l'intime, le droit au rêve, le droit à l'imaginaire sont « bafoués ». L'école doit œuvrer pour redonner à l'image son « érotisme » (c'est-à-dire son pouvoir de suggestion) et la sortir de l'obscène (dans le sens où tout est montré sans limite) » (Interview 01/06 - Propos recueillis par Marianne Chouteau sur [www.millenaire3.com](http://www.millenaire3.com)).

**C'est ainsi moins l'image en tant que telle qui est mise en cause qu'un certain type d'images ou peut être plus encore une manière particulière de les utiliser. Une image exotérique, qui « donne tout à voir » sauf son intention**

#### ☞ **Qu'en est-il des animations des jeux vidéo ?**

**Le jeu vidéo est lui aussi accusé d'appauvrir l'imaginaire.** A l'inverse des situations de jeux traditionnels où les enfants se projettent dans des représentations imaginaires et structurent leurs activités selon leurs envies du moment et à travers des négociations entre-eux, les jeux vidéo fournissent des univers prédéfinis et pré codifiés : « Un monde caractérisé par une accélération technologique qui fournit des outils de plus en plus sophistiqués de plaisir virtuel ; jamais on a autant coincé les jeunes (et les moins jeunes) dans l'imaginaire. En ce sens, notre monde devient un monde de la masturbation généralisée. Pour jouer au flipper, il fallait aller au café, où l'on rencontrait d'autres gens. C'est fini. le jeu est dans la poche, immédiatement accessible, qui offre une satisfaction instantanée. Ce n'est pas pareil de marquer un but lors d'un match avec son équipe ou sur sa console vidéo ; ce n'est pas la même satisfaction d'avoir osé se peloter au cinéma ou de s'en tenir à la masturbation. A vrai dire, l'imaginaire lui-même est atteint. » (GRIGNON 2000). **La critique portée ici contre le jeu vidéo est la même que celle portée contre le cinéma. Une contrainte formelle trop forte enfermerait jeunes ou moins jeunes dans un monde qui impose son propre imaginaire sans laisser au spectateur la possibilité de déployer son imagination.**

Il faut cependant noter que de nombreux jeux proposent aux joueurs la mise en œuvre de stratégies qui font appel à l'imagination, c'est-à-dire à la projection d'un ensemble de possibilités qui ne sont pas données et offre des solutions très variées. Quant à la contrainte liée au personnage dans lequel le joueur s'incarne Serge Tisseron explique que contrairement aux possibilités d'identifications offertes autrefois par le cinéma, le jeu vidéo — mais également certains films — donnent un panel d'avatars qui permet de varier les rôles (« Nouvelles images, violence et nouvelle culture », 12/05, sur [www.millenaire3.com](http://www.millenaire3.com)).

Le numérique propose des possibilités nouvelles. Si certains produits du numérique peuvent freiner l'imagination parce qu'ils représenteraient des « images pré-imaginées » qui s'imposent, ils concourent à former d'autres situations dans lesquelles l'imagination peut trouver des matériaux à partir desquels se déployer.

#### ☞ **Imagination et imaginaire : l'un se fige quand l'autre s'enrichit ?**

**Dans le procès fait à l'image, ce n'est pas l'image animée en elle-même qui est en cause mais un certain type d'images dont on pourrait dire qu'elles sont, en quelque sorte, « saturées » de sens.** Ceci coïncide avec un type particulier de narration très explicite ou prime l'effet de « sidération » : l'image doit aller très vite. En trente ans, les processus de narration se sont considérablement accélérés. Ils sont plus incisifs et laissent moins de temps au spectateur pour se perdre. Quand tout est dit, il n'a plus besoin d'imaginer et il ne peut que se laisser entraîner par le flot d'images s'il veut rester dans l'histoire. Encore une fois, c'est moins l'image en elle-même que son utilisation. Philippe Mérieu explique ainsi que « nous sommes entrés dans une espèce de course de

vitesse : puisque l'image est régie par le marché et que l'objectif est de garder le téléspectateur, le réalisateur se place dans une surenchère de la sidération. Il faut que le réalisateur zappe avant le téléspectateur c'est-à-dire qu'il anticipe les besoins du téléspectateur et qu'il fasse tout pour le garder accroché à ses images. Ceci n'est pas seulement vrai pour la télévision, ça l'est aussi pour la publicité. Peu à peu, on constate que ça le devient pour le cinéma qui élargit son champ de diffusion à d'autres types de médias (comme le net) » (Interview 01/06 - Propos recueillis par Marianne Chouteau sur [www.millenaire3.com](http://www.millenaire3.com)).

Il faut enfin distinguer ce qui est réellement en cause ; imaginaire ou imagination ? **La force de l'image animée, du récit imagé très cadré, peut restreindre l'imagination mais donner des outils à l'imaginaire.** Car plus l'image est forte, plus elle est prégnante, plus elle a de chance de marquer et de s'imposer comme une référence commune : « Les images et le scénario sont fournis, c'est un imaginaire sans imagination » (GRIGNON 2000). Autrement dit, imagination et imaginaire, les problématiques face à l'image animée sont très différentes.

Il semble donc qu'une confusion entre imagination et imaginaire soit à l'origine de cette difficulté à statuer sur le rôle enfermant ou libérateur de l'image animée sur l'imaginaire/imagination.

**Plus l'image est forte, globale, intrinsèquement cohérente et faisant d'emblée système, plus elle s'impose au spectateur dont elle enferme et restreint l'imagination. Dans le même temps, elle constitue une source extrêmement féconde qui vient enrichir l'imaginaire ; elle s'impose comme une référence culturelle, symbolique.** Dans le cas des guerriers du *Seigneur des anneaux*, on peut dire que leur image cinématographique bloque l'imagination parce qu'elle standardise et donne tout à voir. On peut également soutenir qu'elle nourrit l'imaginaire parce qu'elle est une image forte qui persiste et s'impose comme un référent commun (suffisant, en l'occurrence, pour servir d'exemple...).

### 3 : Sommes-nous vraiment dans une « civilisation de l'image » ?

#### ▪ Civilisation de l'image et civilisation de l'écrit

**Les arguments de ceux qui accusent l'image animée de réduire l'imagination sont construits sur une opposition image/écrit.** Ce dernier, parce qu'il permet une « mise en image » individuelle et libre du récit, favoriserait l'imagination, tandis que la première, notamment lorsqu'elle « montre tout », empêcherait l'imagination de se développer.

**Le seconde temps de l'argumentation s'appuie sur l'idée que nous serions entrés dans une civilisation de l'image, pléthorique et d'accès plus large<sup>12</sup>.**

A noter qu'une distinction claire entre imaginaire et imagination est rarement faite dans ce contexte, mais que, compte-tenu de ce que l'on a dit plus haut, l'impact sur l'imaginaire n'est pas nécessairement le même que sur l'imagination.

#### ☞ Civilisations : l'organisation, la codification et la transmission des valeurs des sociétés en évolution

Nous nous appuyons sur la définition du TLFi : « **Ensemble transmissible des valeurs (intellectuelles, spirituelles, artistiques) et des connaissances scientifiques ou réalisations techniques qui caractérisent une étape des progrès d'une société en évolution** ».

Certains traits prégnants sont considérés comme déterminants. Ainsi, peut-on dire qu'une civilisation est un ensemble culturel composé de règles, de connaissances, etc., qui sont transmises et reposent sur une forme particulière de communication. Elles supposent un système avancé de sédentarisation (modification de l'habitat, agglomération, etc.), de socialisation (hiérarchisation, pouvoir administratif, etc.), une économie (monnaie, échanges commerciaux), etc.,

#### ☞ L'écriture : fondement des civilisations occidentales

**Parmi les différents traits civilisationnels, l'écriture en est un des plus importants.** Si des organisations sociales sans écriture sont aujourd'hui considérées comme des civilisations (la civilisation aztèque, par exemple), la période historique, par opposition à la période pré-historique, a longtemps été bornée par l'invention de l'écriture.

Aussi, sans être une condition nécessaire, l'écriture est un système de codification très important de l'organisation et de la codification des premières civilisations (sumériennes, égyptiennes, chinoises,

etc.). Si elle n'y est pas le principal vecteur de l'information et de la communication — l'image et la parole, plus immédiats, sont déterminants — elle possède une dimension « légale » ; les premiers textes sont des textes de lois et concernent les codifications commerciales, la gestion des biens, etc. L'écrit rend possible la transmission, et surtout la conservation, le témoignage et les premières traces d'utilisation de l'écrit concernent des livres de comptes.

**Même si la parole tient un rôle déterminant**, elle n'est pas suffisante. Dans l'ordre du symbolique, on se souviendra de ce texte de Jean : « Au commencement était le Verbe » (Jean I. 1), un Verbe qui, dans la tradition des religions du Livre, est créateur : Dieu parle, il exprime l'action et nomme le monde (« Dieu appela la lumière « jour » et les ténèbres « nuits » (Genèse 1.1). Pourtant, Moïse ne descend pas du Sinaï avec des commandements oraux mais avec les Tables de la loi, lesquelles sont l'œuvre de Dieu et portent les commandements écrits.

<sup>12</sup> Même s'il est souhaitable qu'une éducation à l'image soit dispensé afin que tout récepteur puisse porter un regard distancié sur l'image, il n'est pas nécessaire d'apprendre à « lire » une image pour en tirer un sens immédiat.

## ☞ La généralisation de l'écrit dans l'occident moderne

Si les civilisations historiques, dont notre civilisation occidentale, sont des civilisations de l'écrit (des chercheurs de l'École des Chartres travaillent par exemple sur la civilisation de l'écrit au Moyen-Age), l'écrit y est cependant limité en volume si ce n'est en importance. Il est d'abord le fait du scribe et s'adresse à de rares lettrés. Ce n'est qu'à partir de l'invention de l'imprimerie (1450) que progressivement le livre deviendra un objet de masse, incontournable dans la diffusion des connaissances. Ainsi l'écrit ne devient-il prégnant que tardivement. Il est intéressant de remarquer que lorsque les rois de France se déplacent, des tableaux vivants sont organisés. Sur des échafauds, des scènes édifiantes sont proposées au cours desquelles est diffusé tout l'imaginaire royal. Ces entrées théâtrales qui reposent principalement sur l'image (décors, mise en scène, costumes, etc.) sont alors les principaux vecteurs de la « communication institutionnelle » (TERRASSON DE FOUGÈRES 2001 et 2005). Ainsi, si la civilisation de l'écrit ne commence véritablement qu'avec l'invention de l'imprimerie, il faut attendre la fin du XVIIIe siècle avant que le taux d'alphabétisation en France dépasse le seuil de 50 % des hommes (Le progrès de l'alphabétisation en France par générations Jacques Houdailf, *Population (French Edition)*, 40e Année, No. 2 (Mar. - Apr., 1985), pp. 358-360). Et ce n'est qu'au XIXe que le livre devient un objet courant, avant de devenir un objet de consommation de masse au XXe siècle.

Tout ceci montre à quel point la formule « civilisation de l'écrit » ne saurait désigner une réalité homogène mais une succession de moments très différents et largement dépendants du type d'écriture (hiéroglyphique, alphabétique, etc.), de la technologie (livre, imprimerie, etc.), de son utilisation, l'importance de sa diffusion, etc.

### L'image : les grandes dates

- 30 000 : premières peintures rupestres et des mains négatives qui préfigurent l'écriture.

**Renaissance** : Brunelleschi (1377-1446) et Alberti (1404-1472) marquent l'apparition de la **perspective**. L'image se dégage du symbolisme et cherche à restituer la réalité.

**1839** : Joseph Nicéphore Niépce (1765-1833) invente un procédé qui sera popularisé par Louis Jacques Mandé Daguerre. Ce sont les **débuts de la photographie**. La réalité, n'est plus considérée comme étant représentée, mais restituée. Il n'y a plus de différence entre le réel et l'image, à la différence de la couleur.

**1895** : Louis (1854-1948) et Auguste (1862-1956) Lumière inventent le **cinéma**. Première expérience de la réalité en mouvement. Les limites demeurent : le noir et blanc et l'absence de son.

**1926** : John Baird présente devant la Royal Institution de Londres son procédé de réception d'images sur tube cathodique : le **téléviseur**. Mais il faut attendre les années 50 pour que l'image comme mode de communication entre massivement dans les foyers.

**1927** : *The Jazz Singer*, produit par la Warner Brothers, signe l'apparition du **cinéma parlant** qui provoque une véritable révolution. La narration change radicalement.

**1932** : Dès 1897 sont proposés des films N&B colorisés, mais ce n'est qu'au début du XXème qu'apparaissent les premiers systèmes de caméras et de films couleur. Le procédé ne sera généralisé qu'en 1932 avec le **Technicolor**. Il s'agit plus d'une évolution que d'une révolution, mais l'image colle encore davantage à la réalité.

**1982** : *Tron* est le premier film à utiliser des séquences retravaillées ou conçues par ordinateur. Il marque le début des **images numériques**. Les possibilités de créer des images d'une réalité fictive deviennent très importantes. Il devient impossible de faire la différence entre une image de synthèse et la représentation d'un objet réel.

## ☞ L'image dans la civilisation de l'écrit

Contrairement à l'écrit, l'image n'est pas une création moderne mais traverse l'histoire de l'humanité. Il existe de plus avec l'écrit une différence considérable ; l'absence d'apprentissage nécessaire pour recevoir une image. Certes un apprentissage à l'image est souhaitable, mais il n'est pas indispensable pour pouvoir regarder une image et accéder à son sens explicite. L'image, le pictogramme, est ainsi utilisée comme vecteur des messages que l'on souhaite adresser à ceux qui sont en défaut d'alphabétisation ou qui ne maîtrisent pas une langue. C'est, avant l'alphabétisation et la diffusion massive du livre, un outil pédagogique incontournable.

On a évoqué les entrées royales qui s'apparentent à l'image, on peut aussi rappeler l'usage de l'image dans la diffusion des idées religieuses : la croix (image symbolique), la codification du chemin de croix, les représentations de l'Enfer et du Paradis, etc. Ces images jouent un rôle pédagogique puisqu'il s'agit de faire connaître le dogme par l'image, mais, et ainsi qu'on l'a déjà dit, elles sont autant le produit de l'imaginaire qu'un des modes de sa formation et de sa diffusion. L'iconographie à ainsi servi l'occidentalisation du Christ et donc son appropriation : le Christ peint par Bosch, portant sa croix sur fond de campagne hollandaise, n'a rien du Juif Palestinien qu'il était.

**Des peintures rupestres à la photo, on trouvera une succession d'œuvres iconiques fortes qui ont concouru à véhiculer la culture.** Bien qu'il soit impossible de savoir si les images ont constitué dès l'origine de leur utilisation un imaginaire iconique, on peut cependant le supposer tant elles ont partie liée avec le symbolisme. Les animaux peints ont probablement eu une fonction religieuse et votive et les premières mains négatives ont été décrites comme des supports de communication : à la fois image symbolique et ébauche de langage (CALVET 1996 : 36-37).

#### ☞ La civilisation occidentale contemporaine fait très peu de place à « l'image seule »

Pour ceux qui placent l'image au cœur de la civilisation contemporaine, ce qui est nouveau est moins l'image que son omniprésence. Or il convient de noter que l'inflation du nombre des images accompagne un mouvement d'inflation générale du nombre des messages. Certes l'image est présente dans la civilisation occidentale, mais le texte également, tout comme la parole et l'écrit, et **il n'est pas de média qui donne d' « images brutes »**. Dans son analyse de l'image, Barthes distingue trois messages : le message linguistique (l'article qui accompagne la photo de presse, la légende d'un dessin, le titre d'une œuvre, etc.), et les messages iconiques (littéral et symbolique). (BARTHES 1982 : 29-30). Or, selon Barthes, « pour retrouver des images données sans paroles, il faut sans doute remonter à des sociétés analphabètes » (1982 : 30). Dès lors, écrit-il, « on voit [...] qu'il n'est pas très juste de parler d'une civilisation de l'image : nous sommes encore et plus que jamais dans une civilisation de l'écriture » (1982 : 30-31). Certes, ce texte date des années 1980 et l'image a évolué depuis, tant en terme de volume que de forme et de technologie (apparition de l'image 3D, du numérique, des logiciels de modification et de création d'images, des logos animés, etc.). Pourtant, on se trouve toujours dans la configuration décrite par Barthes ; qu'il s'agisse de cinéma, de télévision, de publicité, de peintures ou de photos d'art, etc., la plupart des images sont accompagnées d'un commentaire oral ou d'un sous-titrage.<sup>13</sup>

#### ☞ « Image-texte » et « texte-image » : des frontières parfois brouillées

**L'opposition entre civilisation de l'image et civilisation de l'écrit est-elle pertinente ?** Nous sommes face à des images, à du texte, à de la parole, bref à des messages dont il peut paraître parfois arbitraire d'opposer les formes.

L'écriture fut d'abord pictographique (CALVET 1996 : 46sq) avant de se détacher très progressivement de l'image et de devenir alphabétique apportant ainsi une vraie différence entre l'image et le texte. Mais différence ne signifie ni rupture ni opposition.

Dans son article « Le temps des images », Michel Merlot explique que la relation entre l'image et le texte a évolué au cours du temps. Au XVIII<sup>ème</sup> siècle, l'image est comprise comme un mode d'accès au sensible, à la perception, tandis que l'écrit est un moyen d'accéder à l'intelligible, à la doctrine. En 1766, dans son *Laocoon*, Lessing introduit une distinction : **l'image est un art qui se déploie dans l'espace, quand l'écrit est un art qui se déploie dans le temps**. Image et écrit sont ainsi irréductibles l'un à l'autre jusqu'à ce qu'apparaisse le cinéma qui opère une synthèse : l'image animée est un art de l'espace qui se déploie dans le temps. **L'enregistrement du son lève encore davantage les frontières entre image et langage.**

L'image contemporaine, sonore et animée, est ainsi un lieu de langage et de récit complet où la forme « image » ne l'emporte pas toujours. Michel Merlot écrit : « Plus que le cinéma, la télévision nous administre la preuve que le discours l'emporte sur l'image. Le commentaire y est continu, comme si l'image n'existait que par lui [...], même lorsque l'image (sportive par exemple) se suffit à elle-

<sup>13</sup> On trouve des images sans parole mais beaucoup plus rarement des images sans textes. Pour la plupart, elles sont légendées ou, dans le cas des œuvres d'art, titrées.

même. » (18). D'autres fois, l'image est prégnante mais fonctionne comme du texte — ainsi dans l'image pédagogique — tandis que parfois, le texte — publicitaire, par exemple — est seul mais relève davantage de l'image : « L'écriture, sur nos affiches, dans nos magazines, sur nos écrans se présente avec tous les attraits de l'image » (MERLOT : 19). Parallèlement, comme le fait remarquer Serge Tisseron à propos de l'écriture de Élisabeth Rolling auteur des Harry Potter, l'écriture peut être très proche de l'image animée : « A ces enjeux de contenu, l'écriture de l'auteure britannique ajoute la séduction d'un jaillissement permanent de situations imprévisibles qui, comme dans un jeu vidéo, appellent des solutions tout aussi imprévisibles. Les jeunes lecteurs disent souvent qu'en parcourant ces ouvrages ils « voient » les événements comme si ceux-ci se déroulaient devant eux sur un écran de cinéma » (TISSERON 2001). L'écriture par sa force d'évocation peut ainsi produire cette sensation d'image, notamment lorsqu'elle adopte les formes particulières du théâtre et, aujourd'hui, des scénarios de films (notamment ceux de Paul Auster).

**Dès lors, contrairement à ce qui pourrait être attendu, la distinction entre écrit et image passe moins par leur nature respective que par leur mode d'utilisation.** On retrouve ici, la même précaution que plus haut, ce n'est pas seulement le support médiatique qui se révèle prégnant, mais son type d'utilisation, son intention.

#### ☞ La civilisation contemporaine, une civilisation du flux ?

**TV, cinéma et Internet, s'ils sont bien images, sont également le lieu de la parole et/ou de l'écrit.** Ces nouveaux médias combinent diverses formes et contribuent à en éroder les oppositions. La réelle innovation de l'ère contemporaine est donc l'image en mouvement à laquelle s'ajoute le son enregistré et parfois la superposition du texte.

On le voit nous ne sommes pas dans une civilisation de l'image stricto sensu et ce qui est aujourd'hui devenu déterminant, c'est moins la généralisation de l'image, que l'inflation considérable d'informations, de messages ainsi que la possibilité d'en créer soi-même et de les diffuser très largement. **C'est davantage le flot permanent de l'offre et des sollicitations qui est nouveau.**

Comme la ville moderne est aujourd'hui décrite non plus en terme de lieux ou d'espaces mais de déplacements et de flux (MONGIN 2005), le message est lui aussi marqué par sa circulation et la vitesse avec laquelle il fait le tour de la planète (pour filer plus avant la métaphore, rappelons que l'on parle des autoroutes de l'information et de la communication).

A la question de savoir si nous sommes bien dans une société de l'image, appuyé sur les réflexions d'Olivier Mongin, le rapport de Blandine Kriegel répond ainsi : « Cela n'est plus évident car nous avons glissé d'un monde formé par des "images" à un monde structuré en flux. » (*La violence à la télévision*, Rapport de Madame Blandine Kriegel à Monsieur Jean-Jacques Aillagon, Ministre de la Culture et de la Communication).

Si plus que dans une civilisation de l'image nous sommes dans une civilisation de l'éphémère et du slogan, il est décisif pour tout message de parler fort pour se faire entendre et se distinguer.

#### ☞ On ne réside pas dans le flux comme dans l'espace : La violence de l'image

Introduire la notion de flux permet de comprendre la rupture contemporaine et la nature réelle du danger des images, moins lié aux images et/ou à leur violence qu'à leur continuité.

Dans *Y a-t-il un pilote dans l'image*, Serge Tisseron montre que l'image est un espace, un espace dans lequel on peut entrer, un espace à explorer. **Or l'image fait violence lorsqu'elle emprisonne, lorsqu'elle captive le spectateur qui ne peut plus en sortir** : « Nous n'avons plus la possibilité d'y aller et d'y venir, de nous y promener en pensée, d'y entrer et d'en sortir. Bref, nous avons le sentiment angoissant de perdre toute liberté face à elle. Ça n'a rien de comparable, on le voit, avec le bonheur de nous sentir perdre tout contrôle dans une image en nous laissant entraîner par elle. Ce bonheur nécessite que nous nous sentions à tout moment libre d'en sortir » (1998a : 59).

La succession des images va beaucoup plus vite qu'autrefois. Il ne s'agit plus seulement pour le spectateur de lire ou de décoder l'image. L'enjeu est aussi pour le producteur de l'image de faire en sorte qu'elle impressionne le spectateur pour le garder captif du flux qui caractérise notre société : « Il y a là un phénomène d'exacerbation par la permanence des signes : aucun flux ne peut vraiment s'arrêter, se calmer, s'apaiser. On atteint donc le paroxysme de la violence des images : non pas dans

ce qui est montré, mais par la manière de le montrer. La violence de l'image désigne quelque chose qui n'a pas d'arrêt et ne peut pas s'arrêter, quelque chose qui ne peut jamais venir à bout de soi-même, ni vraiment se soucier de l'autre. C'est la boucle qui va si bien avec la bulle. L'ultraviolence de la télévision ne réside donc guère dans la capacité de transgression, car les images y sont le plus souvent dépourvues de violence, mais dans une spirale infinie de vision et de consommation. La transgression y est devenue quasi impossible, mais le continuum des flux d'images et des programmes devient le pire des chevaux emballés » (MONGIN 2002).

Des lecteurs pourront restituer des expériences similaires quand ils seront parfois entrés dans un texte fort sans pouvoir en sortir. Reste cependant que la lecture d'un texte n'est pas du même ordre que celle de la vision d'images. Elle suppose une mise en œuvre plus active, un effort de participation supérieure. Même si l'impact peut être très fort également, l'effet de sidération est y est moindre, le lecteur disposant d'une possibilité de recul plus importante.

## ☞ Nouveaux outils, nouvelles possibilités

**Parallèlement, les nouveaux supports informatiques (jeux vidéo, Internet) et l'hypertexte<sup>14</sup> ont contribué à éclater les modes de narration.** Si ces derniers sont en perpétuel changement (on ne raconte pas une histoire de la même manière selon les époques), l'évolution des outils contribue encore plus à les transformer : « Ce que nous nommons aujourd'hui le cyberspace en est l'illustration. Le simple parcours des liens dont il est tissé crée un espace virtuel à n dimensions que le lecteur, navigateur immobile, fait tourner autour de lui. L'intrusion de l'espace dans la fiction a deux conséquences : la prééminence du décor sur l'histoire, la délinéarisation du récit » (CLEMENT 2000).

Ceci n'est pas entièrement nouveau. Dans *Le plaisir du texte* Barthes met en avant des modes de lectures dans lesquels le lecteur se promène dans le texte, saute des lignes, etc. **Mais cette manière de glaner l'information se généralise d'autant plus qu'elle est induite et structurée par l'hypertexte.** « À l'éclatement des modes d'écriture et des supports correspond un éclatement de la lecture qui n'a plus le caractère suivi, calqué sur l'oralité ou la subvocalisation, mais une lecture plus visuelle et apte à appréhender d'autres dimensions que verbales » (MERLOT 2001 : 19-20).

Dans le flux d'informations, seules quelques unes sont repérées et approchées. Outre « la lecture partielle d'un document, que certains ne tardent pas à baptiser « *zapping* », [qui] devient la règle », Michel Merlot (2001 : 20) recense deux autres formes de lecture « éclatée ». La première renvoie au tri intuitif que l'on fait devant l'inflation de données écrites afin de sélectionner l'information recherchée : « les formats de données sont devenus un métalangage qui donne lieu à des métalectures ». Enfin, écrit-il, « la dernière, et sans doute la plus importante des conséquences sur la lecture de l'effondrement des frontières entre l'image et l'écriture, c'est que l'ambition d'exhaustivité d'une recherche, fondement du livre, apparaît comme un grand mirage. Le texte devenu image est devenu, comme elle, inépuisable. Les textes aujourd'hui, dans l'extension de leurs formes, leur accumulation mondiale, sont devenus eux aussi infinis, et aucun chercheur ne peut plus nourrir l'illusion qu'il saura tout sur le sujet le plus infime. **La lecture est brisée et toujours partielle.** »

---

<sup>14</sup> L'hypertexte est une possibilité de navigation dans le texte. Il permet de se rendre d'un endroit à un autre grâce à un système de lien inséré dans le texte. Si l'informatique a généralisé la lecture hypertexte, celle-ci trouve des antécédents. Diderot (1713-1784) et d'Alembert (1717-1788), pensant que l'esprit humain fonctionne par lien entre les idées, ont mis en place cette structure dans leur Encyclopédie.

## Bibliographie

- BACHELARD 1943 : *L'air et les songes*, éditions José Corti.
- BARTHES, Roland, 1964 : "La Civilisation de l'image" in *Œuvres complètes*, t. 1.
- 1982 : *L'obvie et l'obtus*, in *Essai critiques III*, Seuil, Paris.
- 1957 : *Mythologies*, Seuil, coll. Points-essais, Paris.
- BERTHIER, Denis 2005 : "Virtuel", article du DITL, *Dictionnaire International des Termes Littéraires*, Jean-Marie Grassin éd., 2005 (<http://www-lor.int-evry.fr/~berthier/DITL-VIRTUEL.pdf>)
- BOIA, Lucien, 1998, Pour une histoire de l'imaginaire, Les belles lettres, Paris.
- BOILY, Lise 1998 : (sous la direction de), Imaginaire et Nouveaux Médias, *Les dossiers de l'imaginaire*, n°17, L'Harmattan, Paris.
- CAMPION VINCENT, Véronique, et RENARD, Jean-Bruno, 1992 : *Légendes urbaines. Rumeurs d'aujourd'hui*, Payot, Paris.
- CASTORIADIS Cornéus, 1975 : *L' institution imaginaire de la société*, Seuil (Le rôle de l'imaginaire comme facteur décisif de la vie sociale)
- CLÉMENT Jean 2000 : « Hypertextes et mondes fictionnels, ou l'avenir de la narration dans le cyberspace », *Éc/arts* 2, ([http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/docs/00/06/21/22/PDF/sic\\_00000294.pdf](http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/docs/00/06/21/22/PDF/sic_00000294.pdf))
- LE CROSNIER Hervé 2003 : « Place et rôle de l'image dans l'éducation », Deuxièmes rencontres nationales cdidoc-fr, 13 et 14 octobre 2003.
- DELEUZE, Gilles, 1983 : *Cinéma 1 : L'image-mouvement*, Édition de Minuit, Paris.
- 1985 : *Cinéma 2 : L'image-temps*, Édition de Minuit, Paris.
- DENIS Michel, 1994 : *Image et Cognition*, Paris, Presses Universitaires de France (2ème éd.)
- FOUCAULT Michel, 1973 : *Ceci n'est pas une pipe*, Fata Morgana, Montpellier.
- FOULQUIER Paul, 1962 : *Dictionnaire de la langue philosophique*, PUF, Paris.
- FREUND Gisèle, 1974 : *Photographie et société*, Seuil, Paris
- GRASSET Raphaël, GASCUEL Jean-Dominique 2003 : « Réalité Augmentée et environnement collaboratif, Un tour d'horizon », (<http://artis.imag.fr/Publications/2003/GG03/afig2003.pdf>)
- GRIGNON Olivier 2000, « Gère ta haine ! », *Nouvel Observateur*, H.S N°41.
- JACOBI Daniel 1986 : "Figures et figurabilité de la science dans des revues de vulgarisation" in *Diffusion et vulgarisation : itinéraires du texte scientifique*, Annales littéraires de l'Université de Besançon, Les Belles Lettres, Paris.
- L'Europe et la culture, Rapport du Sénat - <http://www.senat.fr/rap/r00-213/r00-21310.html>
- LÉVY, Pierre, 1995 : *Qu'est-ce que le virtuel ?* La Découverte, Paris. (Nous citons l'édition électronique du texte : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/pierre/virtuel/virt0.htm>)
- MCLUHAN Marshall, 1968 : *Pour comprendre les média. Les prolongements technologiques de l'homme*, Paris, Seuil.
- MELLET Emmanuel, 2000 : « Image(s) et psychologie, Bases neuronales de l'imagerie mentale : apports de la neuromagerie », *Actes des Premières rencontres Inter-IUFM*, IUFM de Caen les 23, 24 et 25 mars 2000.
- MEIRIEU Philippe 2003 : *L'évolution du statut de l'image dans les pratiques pédagogiques*,

Deuxièmes rencontres nationales cdidoc-fr, 13 et 14 octobre 2003 (

MERLOT Michel

MONGIN Olivier 2002 : La violence de la télé réside dans le flux continu des images, *Libération*, n° 6570, le 29 juin 2002.

— 2005 : La condition urbaine, seuil.

PERAYA, Daniel et MEUNIER Jean-Pierre, 1999 : « Vers une sémiotique cognitive », *In Cognito*, 14, 1-16.

PERROT M. 1991 : « La ville et ses faubourgs au XIXe siècle », in *Citoyenneté et urbanité*, Ouvrage coll., Jean Baudrillard et al., Esprit, Paris.

Platon, *République*, in *Œuvres Complètes*, trad. Léon Robin, vol. I, Bibliothèque de la Pléiade, 1950.

QUÉAU Philippe, « Pour une éducation à la distance », *Le monde de l'éducation*, article disponible sur [www.unesco.org/webworld/points\\_of\\_views/queau\\_1.html](http://www.unesco.org/webworld/points_of_views/queau_1.html)

SARTRE Jean-Paul, 1940 : L'Imaginaire, psychologie phénoménologique de l'imagination

— 1936 : *L'imaginaire*, PUF.

SCHAEFFER, Jean-Marie, 2002 : « De l'imagination à la fiction », *Vox Poetica*, (<http://www.vox-poetica.org/t/fiction.htm>)

SEMPRINI 1996 : *Analyser la communication. Comment analyser les images, les médias, la publicité*, L'Harmattan, Paris.

TLFi : Trésor de la langue française informatisée, ATILF (Analyse et Traitement Informatique de la Langue Française), [www.atilf.fr](http://www.atilf.fr)

TERRASSON DE FOUGÈRES Vincent 2005, « La fontaine dans les spectacles des entrées royales au temps de Charles VIII (1484-1498) » (<http://www.ruc.dk/isok/skriftserier/XVI-SRK-Pub/REN/REN01-Terrasson>)

— 2001, *La royauté idéale : images des rois Charles VIII et Louis XII à travers le spectacle des entrées royales et les guerres d'Italie (1484-1515)*, PhD, Institut d'études culturelles et linguistiques, Roskilde Université

TISSERON Serge, 1997 : « Société de l'image et construction du sens », conférence donnée dans le cadre du colloque organisé par le Centre de liaison de l'enseignement et des moyens d'information (CLMI), L'image d'information à l'école : de l'innovation à sa généralisation.

— 1998 a : Y a-t-il un pilote dans l'image, Aubier.

— 1998 b, *Le bonheur dans l'image*, Les empêcheurs de tourner en rond, Paris, 1998.

— *Éducation aux images : pourquoi ? Comment ?* (<http://crac.lbn.fr/image/?page=mag&article=d-120402-tisseron01>)

— 2001 : « une nouvelle quête du graal, Harry Potter expliqué aux parents », *Le monde diplomatique*, décembre. VEYNE, Pierre, 1983 : *Les grecs ont-ils cru à leurs mythes ?*, Seuil, Paris.

WEISS, M, 1985 : *Image, imaginaire, imagination*, actes, Paris.

WUNENBURGER Jean-Jacques, 1995 : *La vie des images*, Strasbourg : Presses universitaires de Strasbourg.

— 1997 : *Philosophie des images*, P.U.F. / Thémis-philosophie, Paris.

— 1991 : L'imagination, PUF, « Que sais-je ? », Paris.