

## Document n° 2

Titre : Fonctions et valeurs  
de l'imaginaire

Auteur. Jean Jacques WUNENBURGER

Edit. PUF P2003

PP 63-87

EVALUATION . TEXTE n° 2 .  
Sujet | - Résumez en une page  
| - Commentez brièvement en deux pages

### Chapitre III

## FONCTIONS ET VALEURS

L'imaginaire a un contenu (sémantique), des structures (syntaxe), mais relève surtout d'une intention, d'une visée de la conscience. C'est pourquoi tout peut devenir imaginaire, même ce qui est tenu par ailleurs comme réel, puisque l'imaginaire est posé par une conscience comme un contenu concret absent, non actualisé. Est donc posé comme imaginaire ce qui ouvre sur des possibles, est doté d'une dynamique créatrice interne (fonction poétique), d'une prégnance symbolique (profondeur de sens seconds) et d'une puissance d'adhésion du sujet. Qu'est-ce qui pousse donc une conscience à s'imaginer un monde autre ? Qu'attend un sujet d'un imaginaire ? Et quelle valeur accorder dès lors à cette visée ? Est-elle appauvrissante, aliénante ou libératrice<sup>1</sup> ?

### 1. – Fonctions de l'imaginaire

L'imaginaire nous permet d'abord de nous détacher de l'immédiat, du réel présent et perçu, sans nous enfermer dans les abstractions de la pensée. Mais cette production d'un monde autre répond sans doute, du

1. Nous reprenons ici quelques analyses déjà proposées dans *L'imagination*, PUF, « Que sais-je ? ».

point de vue de la constitution psychologique de l'homme, à un certain nombre de finalités, qu'on peut décrire tant du point de vue de l'ontogenèse (formation de l'individu) que de la phylogenèse (devenir de l'espèce). Comme l'a suggéré E. Morin, l'hominisation a été inséparable d'une adaptation intelligente au réel (par le langage, la technique) mais aussi d'un besoin d'échapper au donné par le souvenir, le rêve, l'ivresse, l'art, ce qui ferait de l'*homo demens* le complément de l'*homo sapiens*<sup>1</sup>. Les hommes inventent, développent et légitiment leurs croyances en des imaginaires dans la mesure où cette relation à l'imaginaire obéit à des besoins, des satisfactions, des effets à court et long terme qui sont inséparables de sa nature humaine. Il est difficile de fixer une liste de fonctions et de finalités, subjectives et objectives, de l'imaginaire, à l'échelle de l'individu et de la collectivité. On peut cependant au moins dégager trois grandes orientations, dont on trouve déjà la reconnaissance dans la pensée antique :

1. **Visée esthétique-ludique.** – Parallèlement aux conduites de survie et du travail, l'imaginaire ouvre la porte à la sphère d'activités gratuites, désintéressées, dont le jeu, le divertissement et les arts sont les exemples les plus universels.

– Le jeu : tout vivant a besoin de repos, d'écarts, de mimes, de doubles, pour rien, pour en tirer du plaisir. Les animaux jouent déjà de manière sensori-motrice, l'enfant découvre successivement son rapport à soi et

1. É. Morin, *Le paradigme perdu, la nature humaine*, Le Seuil, 1973.

au monde par l'intermédiaire de jeux, jeu sensori-moteur, jeu surtout mimétique. Comme l'a décrit J. Piaget<sup>1</sup>, l'enfant commence par répéter à vide des gestes, qui vont devenir insensiblement des imitations d'autres comportements. Un objet est pris pour autre chose, un bâton pour un cheval, et les mimiques accomplies avec son aide vont simuler le mouvement de l'animal et lui donner vie par l'imagination. Jouer est donc faire « comme si », c'est-à-dire répéter une action non réelle, avec des supports qui tiennent lieu de la réalité absente. Ainsi prend forme l'imaginaire enfantin, peuplé de personnages, de gestes ritualisés, souvent à partir de rien. Les jouets ne sont que des artefacts réalistes qui imitent les contenus du jeu et viennent donc en quelque sorte soutenir les images, au prix parfois d'une inhibition de l'imagination créatrice. Mais l'enfant s'installe aisément dans son « monde imaginaire » qu'il peuple de ses jouets, de ses fictions et simulations et qui à bien des égards joue le rôle d'un intermédiaire entre le fantasme pur et les lois du réel. L'imaginaire ludique joue ainsi un rôle transitionnel, assure une sorte de soupape de sûreté, d'amortisseur entre monde intérieur et monde extérieur, comme l'a montré Winnicott<sup>2</sup>.

– Le divertissement : de manière générale les jeux vont s'étendre au monde adulte, pénétrer dans la culture au titre de divertissements. Car de l'enfant à l'adulte jouer répond à un même besoin de détente, de divertissement, de recherche d'un plaisir, indépendam-

1. J. Piaget, *La formation du symbole chez l'enfant*, Delachaux & Niestlé, 1978 ; J. Danos, *La poupée, mythe vivant*, Gonthier, 1966.

2. D. W. Winnicott, *Jeu et réalité*, Gallimard, 1975.

ment des contraintes de la survie et du travail. Huizinga a montré l'omniprésence du ludique dans la culture, qui se voit aujourd'hui capté et relayé par la télévision qui devient ainsi une des sources principales de l'imaginaire quotidien de nos contemporains<sup>1</sup>. En interrompant en effet ses activités sociales ou domestiques pour se placer devant un écran, le téléspectateur veut participer sans se déplacer au monde de l'*Homo ludens* tel que le restitue Huizinga. Loin du sérieux, le jeu se veut frivole, gratuit, superflu, occasion de s'évader de la vie quotidienne. Maintenu dans un espace-temps délimité, il répond à un ordre propre garantissant une sorte d'illusion magique source de plaisirs. Le spectre des programmes se laisse d'ailleurs aisément superposer aux quatre types d'activité de jeux dégagés par R. Caillois : *mimesis*, *agon*, *ilinx*, *alea* : 1 / d'abord les productions mimétiques (dans le sillage de la narrativité théâtrale, romanesque et cinématographique) forment un noyau incompressible de l'imagination privée et collective. La diffusion télévisée d'histoires, réelles ou fictives, non seulement remplace le rituel du récit mythique et du conte, depuis longtemps raréfiés et réservés à une élite, mais supplante par la force de l'animation audiovisuelle la lecture du roman, qui a servi de médium ces trois derniers siècles pour répondre au besoin d'imaginaire ; 2 / les spectacles agonistiques, fondés sur les luttes et compétitions, qui subliment la violence sociale, se retrouvent dans l'imaginaire des spectacles de sports. Les compétitions sportives exacerbent les passions, poussent au paroxysme les luttes, sur fond de rires, de

1. Voir notre *L'homme à l'âge de la télévision*, PUF, 2001.

colères voire d'animosités. Le succès mondial des matchs de football, relayés par des chaînes de télévision, répond sans doute à un besoin d'espaces licites d'expression de passions interdites ou normalisées, d'explosion légale de tensions violentes, de dépense de violence symbolique, contenues le reste du temps du fait de la dépendance aux pouvoirs économiques ou juridiques ; 3 / l'*alea* ou jeu de hasard assure la satisfaction des pulsions de gain, le plaisir de la chance. La retransmission des résultats des loteries ou des courses de chevaux suscite une consommation très ritualisée et hautement captive des médias. La multiplication des jeux télévisés avec leurs gains impressionnants signe sans doute une tendance sociale lourde vers une fétichisation de l'argent, qui troque de plus en plus sa valeur d'échange contre celle de bien réifié, de marchandise immatérielle. Qu'ils soient mus par le hasard ou liés à une récompense de compétences reconnues (habileté, ruse, savoir, etc.), les jeux sont devenus une source privilégiée de productions audiovisuelles ; 4 / enfin la catégorie de l'*ilinx*, qui associe le vertige, l'excès, la possession, toutes formes de régression et de dilatation du Moi, n'a sans doute pas bénéficié de relais dans les sociétés occidentales. Paradoxalement les divertissements audiovisuels récents ont permis par le disque, le concert et les chaînes musicales, de développer des expériences de transe et possession, inconnues jusqu'alors. Cette expansion de la frénésie musicale, fortement amplifiée par le visuel, qui favorise le processus d'idolâtrie des chanteurs et la fréquence d'états hypnotiques produits par les enregistreurs et diffuseurs, caractérise de manière significative l'émergence d'un imaginaire narcotique fondé sur une consumma-

tion d'émotions violentes et une intensification de la vie corporelle.

– Les arts : à l'origine, l'art se confond sans doute avec l'aménagement d'un monde culturel. Armes, ustensiles, bâtiments voient leurs formes fonctionnelles complétées ou rectifiées par des images qui en améliorent l'esthétique formelle ou y déposent des significations (illustrations de mythes, emblèmes, etc.). Les représentations peuvent accéder à une certaine autonomie, dans la statuaire par exemple, où la figure sculptée renvoie à une fonction plus symbolique, effigies de pouvoir, fétiches religieux, etc. On ne saurait cependant affecter une finalité unique et constante à la fabrication de ces images artistiques. Tout au plus peut-on constater que l'humanité a tendance à privilégier historiquement des attitudes destinées à obtenir une pure jouissance des images artistiques. L'art atteste ainsi chez l'homme un besoin universel de fabriquer des images et de donner corps et prise à un imaginaire visuel et textuel. Selon Aristote : « Dès l'enfance, les hommes ont inscrit, dans leur nature, à la fois une tendance à représenter – et l'homme se différencie des autres animaux parce qu'il est particulièrement enclin à représenter et qu'il a recours à la représentation dans ses premiers apprentissages – et une tendance à trouver du plaisir aux représentations. Nous en avons une preuve dans l'expérience pratique : nous avons plaisir à regarder les images les plus soignées des choses dont la vue nous est pénible dans la réalité, par exemple les formes d'animaux parfaitement ignobles ou de cadavres. »<sup>1</sup> La représentation ar-

1. Aristote, *Poétique*, IV, 1448 b, Le Seuil, 1990, p. 43.

tistique s'apparente ainsi à un jeu, dont le plus ancien est le théâtre en tant que *mimesis*, mise en scène, au sens de P. Ricœur<sup>1</sup>, des actions et passions des hommes et des dieux. Comme le dit encore Aristote, les hommes ont besoin de jouer leur condition, en mieux ou en pire, pour en tirer rituellement des émotions (plaisir et tristesse) qui apaisent les vraies qu'ils subissent (*catharsis*). L'*homo aestheticus*, en créant pour le plaisir une autre image du monde, un autre mode de manifestation des choses, modifie à la fois son monde intérieur et le monde extérieur : d'un côté, il crée des images pour objectiver des expériences sensorielles, affectives, imaginaires, comme si son vécu intérieur, caché, silencieux, ne pouvait suffire à éprouver toute leur intensité et leur richesse. L'imaginaire des œuvres apparaît ainsi comme un espace de réalisation, de fixation et d'expansion de la subjectivité. Mais par cette représentation, l'artiste objective un certain nombre d'images nouvelles, qui vont à leur tour faire partie de la subjectivité de chacun. Les œuvres d'art permettent la transmission et le partage du vécu, du sentir, du voir, et rendent ainsi possible une participation à un monde commun. L'imaginaire artistique, parce qu'il extériorise la subjectivité favorise une relation intersubjective. Par ailleurs, l'expérience de réception d'images artistiques touche chacun à plusieurs niveaux : certaines œuvres se limitent certes à des spectacles, permettant de suspendre le sérieux, d'ouvrir des territoires de jeu (théâtre, cinéma, musique) ; dans d'autres cas, le vécu spectaculaire se double d'une intériorisation spirituelle, les images

1. P. Ricœur, *Temps et récit*, 1.

nourrissant la pensée. De ce point de vue, lorsqu'un spectateur s'attache à un tableau privilégié, un lecteur passe du temps avec les personnages d'un roman, le divertissement superficiel s'approfondit en processus symbolique, où le sujet peut mieux se connaître, activer ses pensées, jusqu'à se changer soi-même<sup>1</sup>. Enfin, à un autre niveau, encore, l'art, parce qu'il livre des images perfectionnées, portées à l'épure, sur le plan formel, ou ouvrant la porte aux possibles et aux rêves, donne accès à un bonheur inédit, une jouissance des sens, une plénitude d'existence.

2. **Visée cognitive.** – L'intelligence observatrice et spéculative rencontre soit des bornes partielles, qui poussent à une investigation accrue des choses, soit une limite rebelle, qui oblige à chercher des voies de substitution pour tenir un discours vrai. L'imaginaire peut ainsi apparaître comme une voie qui permet de penser là où le savoir est défaillant. C'est ainsi que le mythe est présenté déjà par Platon comme un discours de second rang, comme un substitut à une enquête tronquée sur l'essence des choses<sup>2</sup>. La recherche de la vérité sur l'origine du monde (cosmogonie), sur l'âme, sur la mort, etc., ne peut donner lieu qu'à des récits monologués, transmis par la tradition, qui certes mentent (au sens des « récits de bonne femme » évoqués par Platon) mais nous rapportent néanmoins de manière indirecte, analogique, une part de vérité. Le mythe invente en effet de manière symbolique une compréhension des choses, trouve un ordre et un sens, même si l'explication en est impossible. À cet effet, les

1. Voir P. Ricœur, *Soi-même comme un autre*, Le Seuil, 1990.

2. Voir notre *La vie des images*, chap. 5 et 6.

récits mythiques remontent généralement le long de filiations généalogiques jusqu'à un premier commencement et tissent des relations entre des êtres ou des événements qui sont distants et séparés dans l'espace réel. Pour la compréhension mythique le donné n'est pas d'abord décomposé et donc conceptualisé, mais au contraire absorbé dans une totalité narrative qui ne dissocie pas le réalisé et le virtuel, le visible et l'invisible, le phénoménal et le métempirique.

La pensée mythique trouve d'ailleurs dans son opposition tranchée avec la pensée rationnelle et scientifique un éclairage nouveau. Car la rationalité scientifique se fonde tout entière sur une ontologie, pour laquelle la connaissance vraie est conditionnée par l'existence d'êtres physiques, identifiables dans l'espace et le temps, et dont on peut construire une représentation conceptuelle adéquate en tant qu'objets. Ces objets du monde physique sont alors dépersonnalisés, débarrassés de leurs accidents, et deviennent ainsi des catégories abstraites, dont on peut dégager des lois d'existence et de transformation. Au contraire, la pensée mythique s'appuie sur une précompréhension du monde opposée sur plusieurs points : d'abord, le monde naturel est appréhendé à travers des manifestations phénoménales qui ne prennent sens que personnifiées, et qui ne sont donc identifiées que par des noms propres : les mythes grecs remplacent l'arc-en-ciel par la déesse Iris, l'aurore par Éos ou le vent du Nord par Boréas. Les noms propres, en tant que manifestations d'êtres sensibles, prennent donc la fonction de concepts généraux. D'autre part, les êtres du monde physique ne sont jamais séparés de leur lieu de manifestation, alors que la pensée abstraite tend à leur imposer une iso-

tropie. C'est pourquoi les personnes ou les phénomènes ne dévoilent leurs propriétés dans l'imaginaire mythique que par rapport à leur milieu, qui seul leur confère une fonction. Ainsi, le mythe prend en charge le réel, en l'inscrivant dans un continuum où le visible ne prend sens qu'en étant relié à l'invisible, dont il est une manifestation partielle, momentanée et locale. Ainsi donc, la compréhension que permet l'imaginaire du mythe ne saurait plus être purement et simplement assimilée à une fiction gratuite, à une invention d'irréalités, à un jeu d'esprit qui s'égare dans la fausseté. Le recours à l'imaginaire du mythe se présente, dans certains usages tout au moins, comme un mode spécifique d'activité intellectuelle et langagière, qui sert de canal d'exposition d'un sens, qui ne trouve pas dans la raison analytique et abstraite de moyen d'expression adéquat. La production de récits mythiques constitue bien une voie d'approche de la vérité, dont il faut sans cesse réinterpréter le contenu substantiel, parce qu'il reste disséminé dans une totalité, incommensurable à nos capacités d'intelligence finie.

De manière générale, l'imaginaire rend donc disponibles des techniques de pensée symbolique et analogique (mythe, symbole, métaphore, dessin) qui interfèrent à des degrés divers avec les processus cognitifs. Une tradition qui va d'Auguste Comte à G. Bachelard a voulu dénoncer la puissance d'inhibition ou de perturbation de l'imaginaire, tenu pour responsable de maintenir la raison dans un stade préscientifique. Pourtant une récente épistémologie critique et ouverte<sup>1</sup>

1. Voir M. Cazenave, *La science et l'âme du monde*, Albin Michel, 1976.

a permis de réévaluer la place de l'imaginaire dans la construction des savoirs (géographiques, historiques, physiques, etc.). Ces relectures du rationalisme plongent leurs racines dans un renversement des absolus logico-philosophiques, qui a commencé avec F. Nietzsche. Ce dernier, en enracinant la pensée dans les obscurités du corps et de la vie, avait déjà pu soutenir combien le concept était une production tardive et secondaire, une sorte de construction objectivante en miroir, qui se payait au prix d'une dévitalisation complète de l'objet et du sujet. C'est pourquoi, selon Nietzsche, la pensée, au contact des forces spontanées de la vie, produit d'abord des métaphores, dont les concepts sont des versions usées, fatiguées. « Qu'est-ce que la vérité ? Une multitude mouvante de métaphores, de métonymies, d'anthropomorphismes, bref, une somme de relations humaines qui ont été poétiquement et rhétoriquement haussées, transposées, ornées, et qui, après un long usage, semblent, à un peuple, fermes, canoniales et contraignantes : les vérités sont des illusions dont on a oublié qu'elles le sont, des métaphores qui ont été usées et qui ont perdu leur force sensible, des pièces de monnaies qui ont perdu leur empreinte et qui entrent dès lors en considération non plus comme pièces de monnaie, mais comme métal. »<sup>1</sup>

Un siècle plus tard, l'épistémologie d'un Gilbert Durand maintient et renforce ce soupçon sur l'autonomie de la rationalité<sup>2</sup>. Dès les années 1960, l'étude des

1. F. Nietzsche, *Le livre du philosophe*, Garnier-Flammarion, 1991, p. 123.

2. Voir notre étude : Pour une subversion épistémologique, in M. Maffesoli (dir.), *La galaxie de l'imaginaire. Dérive autour de l'œuvre de Gilbert Durand*, Berg International, 1980, p. 49 sq.

structures figuratives de l'imaginaire le conduit à distinguer les trois grandes structures de composition des images (scinder, fusionner, recycler), qui prédéterminent en fait trois types de logiques conceptuelles. Ainsi la rationalité elle-même apparaît comme dérivée ou comme doublée d'une logique plus profonde qui règle des images et non seulement des concepts ; la rationalité identitaire, tant revendiquée et utilisée par la raison dans les sciences, ne serait donc qu'une forme régionale, unilatérale, de rationalité possible. Il n'est donc pas étonnant que G. Durand assume pleinement un statut épistémique pour les symboles et les mythes et considère qu'on peut produire un savoir vrai en puisant alternativement dans le registre des mythes ou dans celui des constructions abstraites de la science<sup>1</sup>.

**3. Visée instituante pratique.** – L'imaginaire ne satisfait pas seulement les besoins de la sensibilité et de la pensée, mais trouve aussi à se réaliser dans des actions, en leur donnant des fondements, des motifs, des fins et en dotant l'agent d'un dynamisme, d'une force, d'un enthousiasme pour en réaliser le contenu. Qu'est-ce qui incite en effet les hommes à agir socialement, à obéir, à respecter les autorités, les normes et les lois, à orienter leurs désirs ? Sans une enveloppe, une surcharge, un horizon d'imaginaire, la vie en société risquerait fort d'apparaître comme bien arbitraire et fragile. Ni l'autorité, ni la justice, ni le travail ne pourraient trouver leur place dans la société s'ils n'étaient à un degré ou un autre tissés dans l'imaginaire.

1. G. Durand, *L'imaginaire*, Hatier, 1994 ; *Introduction à la mythodologie*, Albin Michel, 1996.

Pascal, après Montaigne<sup>1</sup>, a su utiliser les leçons de Machiavel pour débusquer les mécanismes de l'imaginaire dans le fonctionnement des grandeurs et institutions sociales. Nombre de fragments des *Pensées* montrent combien les hommes puissants, dans toutes les institutions, ne font qu'animer un vaste théâtre où ils jouent des personnages déguisés et font croire des vérités qui ne sont que mensonges<sup>2</sup>. En face d'eux, le peuple, ignorant des vrais mobiles et des vraies grandeurs et valeurs, se laisse bernier par les apparences, et croit en la puissance des magistrats et des princes, qui pourtant ne dépendent que de sa propre crédulité. Mais ce décor fragile remplit son office et ne devrait pas être défait trop imprudemment, car la plupart des hommes, prisonniers de leur condition, marquée par le péché, ne pourraient guère trouver mieux pour faire tourner le grand théâtre du monde que ces artifices mensongers.

Cette motivation des instances et normes de la vie sociale est particulièrement assurée par les mythes<sup>3</sup>. L'imaginaire sert en effet à doter les hommes de mémoire, en leur fournissant des récits qui synthétisent et reconstruisent le passé et justifient le présent. Ainsi la fondation des villes est inséparable de mythes d'origine qui en fixent en quelque sorte le destin et en légitiment l'histoire et les institutions. À cet égard, le

1. Voir G. Feyrreroles, *Les reines du monde. L'imagination et la coutume chez Pascal*, Champion, 1995 ; G. Le Bras, J.-P. Cléro, *Pascal. Figures de l'imagination*, PUF, 1994.

2. Pascal, *Pensées*, Éd. Lafuma, frag. 25, 44, 60, etc., et *Discours sur la condition des grands*, Le Seuil.

3. Nous avons illustré aussi le rôle du mythe de l'âge d'or dans la représentation mythique de la démocratie (*Une utopie de la raison*, La Table ronde, 2002).

mythe de la fondation de Rome semble bien représenter une sorte de prototype d'une large tradition que l'on retrouve un peu partout dans le monde<sup>1</sup>. Parmi nombre d'éléments mythogénétiques on peut retenir au moins les suivants : 1 / la filiation de l'espace urbain avec le monde invisible des Dieux, le site se voyant initialement investi par un dieu qui le distingue comme sacré. La fondation est en effet généralement attribuée à un héros, mitoyen des dieux et des hommes, qui réalise une promesse surnaturelle (annonce par les dieux de la fondation de Rome à Énée) ; 2 / la fondation prend ensuite la forme d'un rite sacré, par l'instauration d'un *mundus*, qui témoigne que l'aventure urbaine, par son caractère non naturel, par sa démesure, par sa concentration de puissance, par les métamorphoses opérées sur la vie des hommes, ne peut prendre sens qu'intégré dans une symbolique sacrée. La ville inaugure un changement ontologique dans la vie des hommes, modifie les relations entre hommes et dieux et expose les individus à des vécus profondément étrangers à l'ordinaire de l'habitat et de la socialité (Romulus trace le carré – « *Roma quadrata* » – qui fixe l'emplacement de la ville) ; 3 / la naissance de la ville est enfin contemporaine d'une violence assumée et dépassée, comme si l'ordre nouveau ne pouvait résulter que d'un désordre majeur vaincu. Le meurtre fondateur actualise la violence anthropologique et cosmique sur laquelle est bâti un nouvel ordre humain, rappelant par là combien la ville réactualise une

1. Voir le récit de Tite-Live, *Histoire romaine*, t. I, VI, 3 à VII, 3, et l'interprétation originale de Michel Serres, *Rome. Le livre des fondations*, Paris, rééd. Hachette-Littérature, « Pluriel », 1999.

dialectique nature/culture, loi/transgression, sans laquelle il n'est aucune institution possible (combat de Romulus et Rémus comme meurtre fondateur de Rome).

Ce récit imaginaire d'une violence inaugurale de la Cité, inscrite dans un plan divin, révèle clairement que la Cité ne se limite pas à une visée unilatéralement protectrice. Bien plus elle donne à comprendre que la paix civile, inhérente au projet urbain, ne peut être obtenue qu'au prix d'une violence nouvelle, paradoxalement fondatrice. Car la violence fondatrice, qui est à la fois force destructrice et occasion d'une réforme créatrice, n'est pas violence intersociale, mémoire de guerres intertribales, continuation des violences qui opposent toujours clans ou peuples à l'âge préurbain. Symbolisée souvent comme violence entre parents, entre frères, entre jumeaux (comme dans le cas de Romulus et Rémus), elle renvoie bien à une violence intrasociale, intestine : elle est l'image même de la violence qui circule dans la société endogamique, dans l'espace clos de la ville. La ville met certes fin à la violence exogène mais au prix d'une nouvelle violence, celle de l'urbanité même, qui se dit et se répète sous la forme mythique d'un combat entre fondateurs, c'est-à-dire entre les habitants d'une même Cité. Pour faire vraiment corps ensemble, les habitants d'une ville sont condamnés à produire une identité, une communauté qui ne résulte pas seulement de quelque solidarité pragmatique ou d'une empathie fusionnelle. La société urbaine n'accède à l'ordre et à la paix qu'en désignant et en expulsant de soi le négatif qui la corrompt en son sein.

La ville apparaît ainsi comme un *pharmakon* (au sens grec de ce qui rend malade et guérit) comme un

remède contre le désordre. Le mythe de fondation témoigne de l'alliance indissoluble de la paix et de la guerre, du bien et du mal, qui, ainsi conjoints dans leur antinomie, scellent le pacte fondateur. En intensifiant leurs rapports dans un espace concentré les hommes s'exposent à la fois à aggraver la violence et à inventer un moyen inédit pour la vaincre, l'ordre de la cité, le pouvoir, la loi, le droit, la police pour la réguler. La ville n'est donc pas seulement un espace de coexistence d'individus et de familles, elle est vraiment une transformation de l'anthropologie de la guerre de tous contre tous. Et les mythes de fondation rappellent combien la ville a inventé en même temps un risque croissant de destruction de l'humanité et un contrat originaire pour la domestiquer. La ville est donc bien en ce sens l'ancêtre de l'État qui poursuit ses mêmes fins, à une autre échelle, mais aussi le support de l'imagination utopique qui a voulu voir en elle, depuis le XVI<sup>e</sup> siècle, le substitut des paradis perdus.

Enfin l'imaginaire arme les agents sociaux d'espérance, d'attente, de dynamismes pour organiser ou contester, bref pour engager des actions qui font la vie même des corps sociaux. Sans la médiation de l'imaginaire, les sociétés risquent de n'être que des organisations stables et fonctionnelles qu'on a pu comparer à des fourmilières. Pour H. Bergson, les sociétés passent de la clôture à l'ouverture par un élan mystique qui convertit la fabulation adaptative en une aspiration à une humanité ouverte<sup>1</sup>. L'imaginaire com-

1. H. Bergson, *Les deux sources de la morale et de la religion*, PUF.

porte donc surtout des possibles latéraux<sup>1</sup> à réaliser. Les individus et les peuples trouvent dans les imaginaires de leurs rêves des objectifs à leurs actions présentes et futures. Les mythes du futur fascinent, galvanisent des énergies, permettent de fomenter des plans de réalisation pour changer le présent. G. Sorel a décelé la force du mythe de la grève générale, K. Mannheim, E. Bloch ont vu dans les utopies des principes d'espérance pour modifier l'ordre sociopolitique, C. Castoriadis, abandonnant le déterminisme marxiste, confie à l'imagination le soin d'exciter le désir de transformation sociale et voit donc en l'imagination le ressort des constructions collectives<sup>2</sup>.

## II. – Valeurs de l'imaginaire

L'imaginaire se voit traité de manière ambivalente, soit comme source de maux soit comme le moyen d'enrichissement de l'homme. Le procès de l'imaginaire est parallèle en général à celui de l'imagination, qui est accusée avant tout de travestir la vérité en se mettant au service d'une subjectivité passive. L'imaginaire nous prive souvent de la liberté de jugement, agit de manière perturbante sur nos affects en excitant des croyances aveugles. L'imaginaire est tenu pour l'expression des dispositions incontrôlées du corps et l'effet amplifié des émotions et passions qui nous conduisent davantage à croire en la réalité de nos représentations qu'à l'ordre objectif du monde. Sous un

1. R. Ruyer, *L'utopie et les utopies*, PUF.

2. Voir C. Castoriadis, *L'institution imaginaire de la société*, Le Seuil, 1979.

double aspect : d'une part, l'imaginaire est le miroir de nos émotions, ce en quoi nos images reflètent de fait l'état de notre corps, de notre constitution neurobiologique selon le vocabulaire actuel ; d'autre part, l'imaginaire excite en nous des résonances intérieures de plaisir et déplaisir. Car une image mentale, au même titre qu'une réalité externe, peut provoquer des effets sur la sensibilité, agir sur l'humeur, faire naître des sentiments de tristesse ou de joie. La force même des images peut transformer des sentiments en passions aveugles jusqu'à priver le sujet de tout esprit critique. Stendhal avait ainsi comparé le travail de l'idéalisation de l'imagination amoureuse à une cristallisation, semblable aux effets du sel dans les mines de Salzbourg qui recouvre les plus petites branches d'arbres « d'une infinité de diamants, mobiles et éblouissants » (*De l'amour*, frag. CXL). Par ailleurs les sentiments risquent de devenir eux-mêmes imaginaires dans la mesure où nous croyons en leur réalité, en leur bien-fondé ou en leur durée alors qu'ils n'ont d'existence que dans et par l'imagination. Ce qui explique le constat désabusé d'A. Gide : « L'analyse psychologique a perdu pour moi tout intérêt du jour où je me suis avisé que l'homme éprouve ce qu'il s'imagine éprouver. De là à penser qu'il s'imagine éprouver ce qu'il éprouve. Dans le domaine des sentiments, le réel ne se distingue pas de l'imaginaire » (*Les faux-monnayeurs*, 1<sup>re</sup> partie, chap. VIII).

De fait l'imagination peut parfois devenir folle, lorsqu'elle adhère sans réserve au contenu des images. Comme le précisait E. Kant : « Nous jouons souvent et volontiers avec l'imagination ; mais l'imagination (en tant que fantasmagorie) joue souvent

avec nous et parfois bien avec contretemps... » (*Anthropologie*, n° 34). Tel est le cas du rêve où la conscience se comporte de manière hallucinée parce que la chute du seuil de vigilance, occasionnée par le sommeil, la condamne à une adhésion irréfléchie à ses images. Mais la conscience vigile peut à son tour céder à des mécanismes de fascination : les expériences d'identification complète au contenu de nos représentations sont nombreuses, heureusement souvent éphémères, et ont suscité des témoignages significatifs. Ainsi J.-J. Rousseau : « Mon imagination prit un parti qui me sauva de moi-même et calma ma naissante sensualité : ce fut de se nourrir de situations qui m'avaient intéressé dans mes lectures, de les rappeler, de les varier, de les combiner, de me les approprier tellement que je devinsse un de ces personnages que j'imaginai, que je me visse toujours dans les positions les plus agréables selon mes goûts, enfin que l'état fictif où je venais de me mettre me fit oublier mon état réel, dont j'étais si mécontent » (*Confessions*, 1<sup>re</sup> partie, livre I).

À terme l'imaginaire suscite de la fascination irrépressible, des formes d'idolâtrie qui conduisent au délire (politique et religieux). À titre d'exemple, les philosophes rationalistes des XVII<sup>e</sup> et XVIII<sup>e</sup> siècles ont fait porter leur critique de l'imaginaire sur les cas d'exaltation religieuse qui poussent certains esprits et leurs disciples à objectiver leurs fantasmagories en révélations surnaturelles : « On a vu dans tous les siècles des hommes dont la mélancolie mêlée à la dévotion, jointe à la bonne opinion qu'ils ont eue d'eux-mêmes, leur a fait accroire qu'ils avaient une tout autre familiarité avec Dieu que les autres hommes. Quelques

personnes idiotes, ayant l'imagination agitée, se forment des conceptions, qu'elles n'avaient point auparavant. Cet avantage leur vient en bonne partie d'une forte imagination que la passion anime et d'une mémoire heureuse qui a bien retenu les manières de parler des livres » (Leibniz, *Nouveaux essais sur l'entendement humain*, IV, XIX). De même pour E. Kant, l'imagination exaltée ou visionnaire égare dangereusement l'entendement lorsqu'elle se transforme en un « penchant à prendre le jeu des représentations du sens interne pour une connaissance par l'expérience alors qu'il ne s'agit que d'une invention. Finalement l'homme prend tout ce qu'il s'est mis à dessein dans l'esprit pour quelque chose qui s'y serait trouvé auparavant ; et ce qu'il croit s'être imposé à lui-même, il croit l'avoir découvert dans les profondeurs de l'âme » (*Anthropologie*, n° 24). Cette critique de l'adhésion à des réalités invisibles, suprasensibles a servi à mener une lutte contre la foi religieuse, les traditions et les superstitions, qui relèveraient toutes de cette mystification. C'est aussi la croyance en l'imaginaire qui est mise en cause dans la dénonciation des phénomènes spectaculaires de suggestion et d'autosuggestion qui entraînent entre autres des désordres psychosomatiques.

Pourtant les dangers de l'adhésion à des contenus imaginaires peuvent être circonscrits et rendus à leur juste proportion. D'abord en distinguant plus finement différentes formes d'imaginaire. Même E. Kant, ennemi de toute confusion entre affectivité et raison, a pris en compte différentes formes de croyances en des produits de l'imagination. Ainsi distingue-t-il deux formes d'égarement de l'imagination : les productions

sans frein (*refrenis*) qui portent sur des possibles et celles qui sont sans règles (*perversa*) et qui sont contradictoires. « La fantasmagorie sans frein peut toujours s'incliner... elle est luxuriante à force de richesses ; mais l'imagination sans règle s'approche du délire : la fantasmagorie fait alors de l'homme un jouet et le malheureux ne peut plus maîtriser le cours de ses représentations » (*Anthropologie*, n° 33). Cette dernière forme se dédouble elle-même en *Schwärmerei* qui est folie et en enthousiasme qui est démence. « Dans l'enthousiasme comme affection, l'imagination est déchaînée, dans la *Schwärmerei* elle est dérégulée comme une passion profondément enracinée » (*Critique de la faculté de juger*, n° 29).

Spinoza lui-même, en plein siècle de méfiance envers l'imagination, a, un des premiers, montré que l'imagination pouvait trouver sa place dans la vie rationnelle. Certes Spinoza est célèbre pour avoir dénoncé (*Éthique*, I, appendice) les illusions humaines qui se greffent sur des fictions engendrées par des désirs non adéquats à l'ordre du monde. Pourtant il se distingue de ses contemporains en ce qu'il n'accuse pas l'imaginaire de fausseté intrinsèque. L'imaginaire comporte des représentations neutres qui ne deviennent erreur que par suite de l'ignorance du sujet : « Les imaginations de l'âme considérées en elles-mêmes ne contiennent aucune erreur ; autrement dit l'âme n'est pas dans l'erreur parce qu'elle imagine ; mais elle est dans l'erreur en tant qu'elle est considérée comme privée d'une idée qui exclut l'existence des choses qu'elle imagine comme lui étant présentes » (*Éthique*, II, prop. XVII, scolie). La puissance de l'imagination n'est donc trompeuse que par défaut de

vérité. Bien plus, contrairement à une certaine tradition de lecture trop marquée par un tableau hiérarchique des modes de vie et de connaissance qui culminent en la raison intuitive, Spinoza sait accorder à l'imaginaire sa part dans la vie individuelle et sociale<sup>1</sup>. Car la vie raisonnable, marquée par le désir qu'à chacun de persévérer dans son être, s'accompagne aussi de passions actives et joyeuses, qui peuvent être développées et favorisées par l'imaginaire<sup>2</sup>. L'imagination en tant qu'expression de l'état actuel des dispositions du corps ne nous conduit certes pas à la vérité rationnelle mais peut nous disposer de telle manière que nous nous détournions de la tristesse et de la haine, passions antisociales par excellence. L'imaginaire commun à plusieurs individus, activé par les processus d'identification interindividuelle, peut donc aider à faire régner dans une société un entre-accord des corps, et donc des esprits, qui facilite la vie de raison. Comme le montre H. Védrine, le bon usage de l'imagination « passe par une transformation de l'imagination qui, de connaissance mutilée, devient principe d'engendrement de la joie ».

En fin de compte il importe peut-être moins de démystifier radicalement l'imaginaire que d'inciter le sujet imaginant à bien user des images. Car la valeur de l'imaginaire peut difficilement être enfermée dans une réponse univoque. Tout dépend du rapport que le sujet entretient avec lui. Plutôt que se fixer sur la question de la dissolution ou de la réhabilitation de l'imaginaire, il serait plus adapté de préparer le

1. Voir M. Bertrand, *Spinoza et l'imaginaire*, PUF, 1983.

2. H. Védrine, *Les grandes conceptions de l'imaginaire*, p. 67.

sujet à vivre avec lui selon une dialectique de l'adhésion/distanciation. Car l'effcience de l'imaginaire n'existe que pour autant que nous attribuions aux images au moins une semi-réalité, capable de les faire passer, ne serait-ce que momentanément, pour plus attrayantes et vraies que la réalité perçue et pensée. Il est donc important d'abord d'avoir des rapports intermittents avec notre imaginaire, le soumettant périodiquement au principe de réalité, aux inévitables contraintes de l'action, des lois, etc. D'autre part, il est préférable de nous y rapporter par simple jeu, en faisant « comme si » ses contenus étaient vrais, bons, etc. Notre relation à l'imaginaire équivaut en fait la plupart du temps à une forme de jeu. Nous faisons alors comme si l'image était réelle, nous laissant entraîner par des promesses de plaisir et de déplaisir, sans cependant la plupart du temps perdre la « pensée de derrière » selon l'expression de Pascal (*Pensées*, frag. 90, Éd. Lafuma). qui nous permet de nous dédoubler, de modifier notre rapport intentionnel au contenu ou de rompre l'investissement psychique. Nos souvenirs, aussi vivaces qu'ils nous paraissent, s'imposent bien comme passés, sans devenir des hallucinations au présent ; l'enfant qui joue, l'acteur de théâtre et même le participant à un rite religieux peuvent certes s'identifier, par le biais d'un imaginaire mimétique, à un autre dont ils animent la représentation, sans pour autant perdre leur identité propre, du moins pas plus longtemps que ne le veulent le temps et la règle du jeu. L'interprétation d'une fiction permet de faire naître des effets, aussi bien chez l'acteur que chez les spectateurs, mais sans que l'imaginé se substitue complètement au réel. La

croissance peut même en rester au stade minimal que l'on peut appeler, avec E. Husserl, conscience « neutralisante » qui nous permet de ne pas confondre la représentation et le représenté et d'engager une intentionnalité de conscience qui n'est qu'une « quasi-observation » (J.-P. Sartre).

En fin de compte la logique de la croyance en nos contenus imaginatifs reste exposée à des questions préalables, qui rendent la question de la valeur de l'imaginaire difficile à trancher :

- suffit-il d'opposer dans l'imaginaire les images crédibles à celles qui ne le sont pas ? Ainsi, pour un empiriste comme D. Hume, les images reproductrices des sensations sont toujours accompagnées de quelque croyance, alors qu'il nous est impossible de croire à des libres fictions parce qu'il leur manque la vivacité de qui a été senti (ex. : on ne saurait croire à l'image d'une tête humaine à corps de cheval). « Toutes les fois qu'un objet se présente à la mémoire ou aux sens, immédiatement, par la force de l'accoutumance, il porte l'imagination à concevoir l'objet qui lui est habituellement conjoint ; et cette conception s'accompagne d'une manière de sentir, d'un sentiment différent des vagues rêveries fantaisistes » (*Enquête sur l'entendement humain*, section V, 2<sup>e</sup> partie) ;
- d'autre part la croyance prend-elle sa source dans une force d'inclination, inhérente au contenu qui leurre le sujet, ou faut-il, en accord avec la conception classique de la connaissance, la mettre au compte d'une volonté ou d'un entendement qui affirme avec prévention et précipitation la vérité

d'une apparence ? Autrement dit, nous montrons-nous faibles par rapport à une représentation imaginaire qui nous fait violence ou avons-nous la faiblesse d'attribuer autant de réalité à ce qui n'en est qu'une simulation ?