

L'IMAGE, ECRAN ET ESPACE

Serge TISSERON

**Psychiatre-Psychanalyste
Enseignant à Paris VI**

Supplément à « Chantiers 44 » - n° CPPAP 56211

NOVEMBRE 96
SALON DES APPRENTISSAGES INDIVIDUALISES ET PERSONNALISES
I.D.E.M 44 PEDAGOGIE FREINET

De nombreux parents et pédagogues s'inquiètent de la place de plus en plus grande prise par les images dans notre société. Ils craignent que leurs enfants perdent le contact avec la réalité, qu'ils deviennent des idolâtres, c'est à dire des gens qui adorent des images se détournent de la vie réelle.

Je vais d'abord vous montrer qu'il ne faut pas redouter que nos enfants, confrontés aux nouvelles formes d'images, deviennent des idolâtres. Et cela parce que nous le sommes déjà tous ! Nous sommes tous fondamentalement, et sans nous en rendre compte, des idolâtres de l'image.

Ensuite, j'examinerai pourquoi l'image est pédagogique.

Enfin, j'aborderai les conditions pour déjouer les pièges de l'image, c'est à dire pour éviter d'être joué par elle.

Je vous précise enfin que j'aborderai tous ces problèmes en psychanalyste que je suis, et non en pédagogue que je ne suis pas. Mais j'espère que la discussion qui suivra mon intervention nous permettra de mieux nous comprendre.

1 - Nous sommes tous des idolâtres

Tout d'abord, si nous ne reconnaissons pas l'idolâtrie fondamentale qui nous lie aux images, nous ne pouvons pas comprendre quelle place elles jouent pour nous. Je ne parle pas ici d'idolâtrie au sens religieux du terme, qui est d'adorer un faux Dieu, mais du sens commun et courant d'idolâtrer, qui veut dire aimer passionnément.

L'idolâtrie et le fétichisme sont deux choses très différentes. Le fétichiste pense que son fétiche a des pouvoirs magiques qui peuvent l'aider. Il imagine par exemple que son fétiche peut lui assurer de bonnes récoltes ou encore lui permettre de guérir d'une maladie. C'est pour cela que le fétichiste voue un culte à son fétiche. Il en attend en retour que le fétiche lui rende des services.

Au contraire, l'idolâtre voue à son idole un amour passionné, aveugle et désintéressé. L'idole n'a pas de pouvoirs magiques. Elle ne donne rien de précis. Mais elle fait bien plus. Elle comble de sa présence et c'est pour cela que celui

la vénère peut lui donner beaucoup. Non seulement l'idole ne donne rien, mais c'est nous qui sommes prêts à lui donner. Le fétichiste demande à son fétiche de le rendre heureux. L'idolâtre ne demande rien d'autre à son idole que d'être là. C'est pourquoi le modèle de la relation que nous entretenons avec le fétiche et avec l'idole est totalement différent.

Le modèle du fétichisme, c'est l'amour de l'enfant pour sa mère. L'enfant aime les pieds de sa mère, les seins de sa mère, les mains de sa mère. Il aime d'abord sa mère par morceaux, parce qu'il apprend à la connaître par morceaux. Et chacun de ces morceaux lui rappelle la totalité de la mère. Le fétiche est toujours ce que les psychanalystes appellent un "objet partiel".

Au contraire, le modèle de l'idolâtrie, c'est l'inverse. Ce n'est pas l'amour de l'enfant pour sa mère, mais l'amour de la mère pour son enfant. La mère qui idolâtre son enfant l'aime de manière passionnée et exclusive. Nous aimons les images comme des idoles. Nous sommes prêts à donner beaucoup pour elles, en les fabriquant, ou en payant pour en voir ou en posséder. Et pourtant nous savons qu'elles ne nous donneront jamais rien d'autre qu'un miroir où chercher notre image.

Les images, toutes les images, nous rendent désirants. Et l'état de désir nous exalte. C'est pourquoi nous aimons les images de façon passionnée. Nous aimons les images comme nos enfants. Nous nous reconnaissons en elles. Et, si nous les aimons d'un amour passionné, c'est parce que les images, toutes les images, nous renvoient que nous sommes des êtres humains habités par le désir.

2 - L'image comme premier écran

Cette idolâtrie, en fait, a une raison essentielle. Nous ne pouvons penser le monde que si l'image constitue, entre lui et nous, un premier écran. L'image fait de chacun de nous un témoin de ce qui y est figuré. Pour commencer à penser le monde, il faut établir entre lui et nous un écran de projection. L'image est cet écran. Elle permet la pensée.

Je propose toujours, pour comprendre l'efficacité des images, de revenir aux premières

traces chez l'enfant. Ces premières traces chez l'enfant sont le moyen par lequel l'enfant construit son monde intérieur. Ce n'est pas la représentation qui précède la construction de l'image, comme on le croit parfois. C'est la construction de l'image qui permet la représentation.

C'est la même chose avec tous les moyens de création d'image. La photographie, les caméscopes sont des outils technologiques grâce auxquels les jeunes peuvent développer leur monde intérieur dans la continuité des préoccupations de Célestin Freinet.

La création d'un objet image - ça peut être un simple cadrage, à travers un viseur photographique, ou un objet plus complexe - est véritablement ce qui nous permet de construire notre monde intérieur.

Ce point de vue est important et il faut espérer qu'il génère de nombreuses pratiques. Mais quand on parle images et médias, ce n'est pas en général ce point de vue qui fait problème. C'est la question des images auxquelles l'enfant est contamment confronté, et notamment les images des écrans d'ordinateur.

Il faut d'abord reconnaître que nous avons, en Occident, une conception complètement débile de notre rapport aux images. Nous voulons croire que nous aimons les images parce qu'elles veulent dire quelque chose.

Comme si, derrière notre intérêt pour une image, il y avait toujours un intérêt pour son "sens caché".

Mais parler de l'image exclusivement en terme de signification, c'est bloquer la dynamique du désir qui y a lieu.

L'image, on s'y colle d'abord. Après seulement, on s'en décolle. Le drame d'une pensée de l'image en terme de signification, c'est qu'elle prétend réussir ce second mouvement - comprendre l'image - en ignorant le premier. Moyennant quoi elle rate notre rapport à l'image.

3 - Une spatialisation des objets mentaux

Je commencerai par un aspect des choses auquel un nombre de plus en plus grand de pédagogues est sensible. L'acquisition de connaissances qui passe par un écran de vidéo est engagée dans une spatialisation.

La structure spatiale de l'espace sur l'écran d'ordinateur et le fait de pouvoir entrer dans la profondeur de l'image modifie l'organisation même de la pensée. **Notre culture repose sur la capacité de savoir manier la langue. Avec l'ordinateur, la connaissance acquiert une forme beaucoup plus proche de celle qu'elle prend dans le fonctionnement psychique.**

En effet, nous sommes toujours amenés, mentalement, à spatialiser nos connaissances. Toutes les méthodes d'apprentissage de la mémoire utilisent cette tendance du psychisme à spatialiser les informations. Mais la construction des phrases nous amène à désatialiser et à construire nos connaissances de façon linéaire.

La spatialisation des connaissances commence avec l'organisation de l'espace domestique, l'existence de pièces différentes (cuisine, chambre...) pour diverses fonctions, et l'existence d'un lien pour chaque objet. Mais cette spatialisation continue avec l'ordinateur. Et pour certains enfants qui n'ont pas une spatialisation "familiale", elle peut commencer avec l'ordinateur.

4 - L'image comme espace à explorer et à transformer

Le paradoxe et la force de l'image c'est qu'elle ne fonctionne comme écran protecteur et comme médiation que si nous acceptons d'abord d'y entrer, et si nous parvenons ensuite à en sortir. Je dirai même que le plaisir dans l'image, c'est cela. Y entrer à chaque fois sans savoir si nous pourrions en sortir. Y entrer comme dans un monde réel, et puis en sortir, et constituer cette image en représentation. Un va-et-vient permanent qui fonde à la fois l'image et le sujet. Tel est la magie de voir.

Grâce à l'image, notre place dans le monde change. Sans l'image, nous sommes inexorablement dans le cadre du monde. Avec

l'image, nous pouvons être tantôt dans ce cadre, et tantôt en dehors de ce cadre.

Mais pour savoir que nous sommes en dehors de l'image, nous devons d'abord y entrer. C'est le paradoxe de l'image. C'est par la démarche, visuelle et mentale, d'entrer et de sortir alternativement de l'image, que nous arrivons à nous situer face à l'image, et à nous constituer face à elle.

Cela paraît simple, mais c'est totalement étranger à notre culture. Encore une fois, nous avons, en Occident, une conception débile de l'image. Nous voulons croire que nous aimons les images parce qu'elles voudraient dire quelque chose.

Mais nous aimons les images, d'abord parce que nous pouvons successivement y entrer et en sortir, les absorber et les explorer, nous y noyer et les maîtriser. On peut dire les choses autrement.

Les images que nous regardons n'ont pas seulement le pouvoir de faire sens. Elles ont aussi le pouvoir de nous contenir et le pouvoir d'exister pour nous comme lieu de transformation.

D'ailleurs, la capacité de rentrer dans l'image, de l'explorer, de la manipuler, correspond à la relation que nous entretenons aussi avec certaines images psychiques. Précisément celles avec lesquelles nous sommes en paix.

Il existe en effet deux types d'images psychiques. Il y a celles sur lesquelles nous butons, qui paralysent notre pensée et notre action. Et puis il y a celles dans lesquelles nous naviguons, et qui sont nos rêveries. Celles là, nous jouons intérieurement à les transformer et nous nous laissons transformer par elles.

Lorsque ces deux possibilités de pouvoir entrer dans l'image et de pouvoir la transformer sont présentes, alors l'attachement que nous avons à de telles images est si fort qu'on peut dire que nous en sommes des idolâtres.

5 - Jeux vidéo et lien social

Mais il vient ici la question que sans doute beaucoup d'entre vous se posent. Est-ce qu'entrer dans l'image pour l'habiter et la transformer en temps réel ne risque pas de détourner les enfants d'entrer dans le monde réel pour le transformer ?

Un écho de cette préoccupation se trouve dans le fait que les jeux vidéos ont mauvaise réputation parmi les parents du point de vue de ce qu'on pourrait appeler leur capacité de socialisation, notamment parmi les parents cultivés. Ils entraîneraient le repli sur soi et pourraient même "rendre bête". Mais n'a-t-on pas entendu la même chose pour la télévision il y a une vingtaine d'années ? En fait, à en croire certains, le problème serait aujourd'hui beaucoup plus grave.

Les jeux vidéos, à la différence de la télévision, ne peuvent aligner aucun alibi culturel. Ils réaliseraient le mal absolu sous la forme d'un plaisir absolument solitaire que ferait courir le risque d'une déréalisation.

Disons d'emblée qu'une telle crainte relève d'une conception erronée du fonctionnement psychique. L'être humain ne quitte pas des activités solitaires pour s'engager dans les relations sociales. Si c'était le cas, plus la force de captivation de ses activités solitaires serait intense et moins l'engagement dans la socialisation serait probable.

Or ce n'est pas ce qui se passe. Des personnes très engagées dans des activités solitaires - par exemple la recherche ou l'écriture - peuvent s'avérer extrêmement sociables.

C'est que, bien souvent, l'être humain ne s'engage dans des activités solitaires qu'à la mesure du lien social imaginaire que ces activités mobilisent en lui. Or tel est justement le cas au moment de l'adolescence.

Le problème pour tout adolescent est de pouvoir à la fois accepter et accompagner les transformations qu'il vit (notamment dans son corps) tout en étant protégé et partie prenante d'un groupe de référence qui ne soit plus la famille. Les jeux vidéos, dans cette dynamique, peuvent fonctionner comme de nouveaux rites de passage.

Certaines énigmes proposées par des jeux vidéos font intervenir des capacités d'observation, d'apprentissage par essai erreur et

de raisonnement très élaboré. Le langage n'en est pas absent.

Dans Monkey Island par exemple, le joueur doit apprendre à savoir répondre à chaque insulte - du reste fort humoristique - par une autre appropriée.

Dans The Seventh Guest la résolution de certaines énigmes passe par la construction de mots ou même de phrases à partir de lettres données en vrac. Mais le plus important, dans ces jeux est certainement l'aide que le jeune est amené à solliciter de la part d'autres joueurs de son âge ou plus âgés.

Certains jeux, bien qu'ils se jouent individuellement, provoquent une émulation et parfois même une véritable compétition entre joueurs de la même classe d'âge. Avec des joueurs plus âgés - notamment les vendeurs de boutiques spécialisées - les jeunes prennent en quelque sorte conseil auprès de leurs aînés...

C'est pourquoi plus nous serons nous-mêmes - adultes, pédagogues et parents - familiers des jeux vidéo (ce qui ne veut pas dire consommateur effréné) et plus nos enfants trouveront leur familiarité non pas avec les mêmes jeux, mais dans la relation qu'ils auront, avec nous, autour des jeux.

Et plus ils auront le désir d'appliquer aux images de ces jeux des procédures de transformation qui contribueront à leurs connaissances. Je parie que les jeux vidéo prendront le relais de ce qu'a été, dans les années 1970 à 1990, un facteur majeur à la fois d'isolement social et de communication, de réalisation interactive et d'intégration imaginaire à un groupe de référence : je veux parler du bricolage.

Quand tout dans la maison sera terminé - ou quand les enfants hériteront d'une maison où leurs parents, en vingt ans de bricolage hebdomadaire, quand ce n'est pas quotidien, auront tout réalisé - les jeux vidéo s'imposeront comme la seule alternative au bricolage. A la fois solitaire et solidarisante comme lui, la pratique des jeux vidéo alimentera à la fois et alternativement les songes masturbatoires, les échanges avec les vendeurs spécialisés et aînés

supposés savoir, la lecture des revues spécialisées et les soirées conviviales.

6 - Les rapports entre les générations

Une autre question posée par l'évolution rapide de la technologie a également des conséquences importantes sur les rapports entre les générations. Sauf cas exceptionnel - comme les révolutions dont le prototype est la révolution bolchévique de 1917 - les repères socio-culturels des parents restaient globalement valables pour la génération suivante jusqu'à ces dernières années.

Aujourd'hui, les parents qui s'intéressent à l'informatique sont obligés de reconnaître que leurs enfants y trouvent leurs repères bien plus vite et bien mieux qu'eux ! Mais on peut parier que ces enfants devenus grands ne devront pas attendre bien longtemps - et certainement pas d'être des parents ! - pour être dépassés à leur tour par des enfants plus jeunes ! Que chaque génération ait ainsi besoin des conseils et de l'aide de la plus jeune pour se repérer dans un monde en transformation de plus en plus rapide est une idée totalement nouvelle.

Et pourtant, c'est une situation qu'une certaine partie de la population connaît bien ! Je veux parler des immigrés. Il n'est pas rare, dans les familles de migrants, que les parents attendent de leurs enfants les connaissances scolaires et administratives qui leur permettent de se débrouiller plus efficacement dans le pays d'accueil.

Avec le développement des nouvelles technologies de l'image, c'est toutes les familles qui seront confrontées à cette situation.

Nous sommes tous condamnés, dans un avenir plus ou moins proche, à être les immigrés des nouvelles technologies ! Nos enfants constitueront alors l'aide la plus efficace sur laquelle nous pourrions compter. Ils nous indiquent déjà la voie en traitant les images de leurs jeux vidéo non pas comme des espaces de significations, mais comme des lieux à habiter et à transformer.

7 - L'image en concurrence avec la réalité

Une autre question, que les parents posent souvent, est celle-ci. Face aux images qui se donnent de plus en plus pour être vraies, comment éviter que ces images soient confondues avec la réalité ? Cette question est complexe et appelle plusieurs réponses.

① La première réponse est technique. Il faut ménager des interfaces, c'est à dire faire en sorte que le joueur sache à tout moment s'il se trouve dans le monde des images ou dans le monde réel. C'est une condition indispensable pour ne pas risquer de confondre l'un avec l'autre.

② Une deuxième réponse à cette question est, je dirai, pédagogique et politique. L'image doit être décomposée en éléments pour être assimilée. Or, ce qui fait obstacle à cette assimilation, c'est l'effet de vérité de l'image. C'est donc cet effet de vérité qu'il faut casser.

Il y a pour cela un moyen bien simple. Ramener constamment les images - toutes les images - à ce qu'elles sont depuis ses débuts, et qu'elles seront de plus en plus, un art du trucage. La tendance à créer l'illusion de la réalité dans des situations de plus en plus extrêmes (et notamment de violence) est dans la logique du cinéma.

Ce projet est inséparable de sa technique dès ses débuts, notamment avec Melies. C'est pourquoi ce n'est pas la sémiologie du cinéma qu'il faut expliquer - notamment aux enfants -. Ce sont les trucages.

Il faut créer des ateliers explicatifs des trucages dans les écoles, susciter des émissions télévisées sur le cinéma qui les démontent aux yeux de tous et imposer à chaque film de terreur une première partie qui en éclaire les mécanismes.

Voilà les solutions, à la fois réalistes et facilement praticables. Mais pourquoi des solutions aussi simples ne sont-elles pas pour demain ? Tout simplement parce que l'enjeu de la vérité des images est au coeur de la crédibilité des médias, et au-delà, du pouvoir politique.

Le pouvoir politique, et aussi les médias, ont besoin de faire croire que l'image dit la vérité, et même qu'il y aurait une déontologie de l'image qui n'obligerait à montrer que des images vraies.

A cette proposition-là, il est urgent d'en opposer une autre. **Toutes les images sont fausses parce que toutes les images sont des mises en scène**. Il ne suffit plus de dénoncer les mensonges des images au coup par coup, mais de mettre en place une culture du doute généralisé : le cinéma à sensations, par son formidable impact émotif, peut être l'agent exceptionnel de cette prévention à condition que ses effets spéciaux soient systématiquement démontés et explicités.

Les nouvelles images confrontent l'être humain à un nouveau défi. Avec les images traditionnelles, c'est lorsque le sentiment de la réalité était posé chez un sujet que le jugement sur la réalité de l'image pouvait être établi. Mais avec les trucages permis par les nouvelles images, le problème s'inverse complètement.

C'est lorsque le jugement sur l'image est établi que le sentiment de la réalité peut advenir. Détruire en soi l'image comme réalité devient alors la condition impérieuse pour vivre en paix avec les images et avec soi-même.

Contribuer à la mise en place d'une culture du doute généralisé vis à vis de toutes les images est une nécessité absolue pour l'équilibre psychique des générations à venir.

③ Une réponse éducative

Faut-il interdire aux enfants la fréquentation de certaines images. Le problème est que l'interdiction génère la transgression. En outre, le pire n'est pas pour chacun la même chose. Il me semble que les tentations permises par les nouvelles images - notamment la navigation sur Internet - rend urgent d'appliquer à tous les enfants ce conseil valable pour la bibliothèque familiale : "je ne t'interdis de prendre ici aucun livre, mais si tu es choqué ou gêné par ta lecture, parle m'en".

Mais comment voulez-vous qu'un enfant nous parle de ses questions, de ses hésitations et de ses gênes si nous ne commençons pas à lui parler des nôtres ?

C'est pourquoi la principale réponse à la question du risque de prendre les images pour le réel est finalement éthique.

④ Une réponse éthique

Pour éviter que nos enfants ne préfèrent l'image au réel, nous devons leur proposer un réel qui soit autre chose qu'une image. Je ne fais pas allusion encore une fois, ici, à une pédagogie de l'image, mais aux relations quotidiennes, élémentaires, que nous avons chacun avec nos proches.

Pour permettre à nos enfants de préférer le monde réel (avec ses difficultés et ses déceptions) nous devons d'abord nous-mêmes, en tant que parents, commencer à préférer la réalité aux images que nous en avons. A commencer par les images idéales que nous nous faisons de nous-mêmes, de ce que doit être un fils, une fille, un homme, une femme, un parent ou un enfant.

Les empires et les dictatures se construisent sur les idéaux : idéaux de pureté, de fidélité, de dévouement... La démocratie, elle, se construit, sur la communication en particulier sur ce qui ne va pas. Plus nos enfants percevront les mensonges du monde - et notamment ceux de leurs parents - sans pouvoir en parler, et plus ils préféreront un monde plus faux encore.

Si nos enfants ont l'impression que nous leur mentons ou même que nous nous mentons à nous-mêmes, alors ils pourront être tentés de préférer le monde des images ouvertement menteuses à celui de communications familiales sournoisement menteuses...

L'hypocrisie est peut-être utile dans les relations sociales. Elle est certainement catastrophique dans les relations avec nos enfants. Quand je dis hypocrisie, je ne fais pas allusion à une intention d'hypocrisie. Je fais allusion à toutes les situations dans lesquelles nous pensons utile de cacher quelque chose à nos enfants parce que nous voulons leur éviter une confrontation à une réalité pénible. Lorsque nous leur cachons par exemple que nous avons des difficultés professionnelles, ou même que nous sommes au chômage, ou que nous avons des problèmes conjugaux.

Je ferai ici un plaidoyer pour la communication familiale des événements difficiles. Si la communication familiale des événements qui sont source de fierté ne pose en général pas de problème, la confiance de ceux qui ont été vécus dans la honte ou la douleur se heurte à d'importantes réticences.

Or, au-delà des justifications circonstancielles données par les parents pour justifier leur silence (en particulier le souci de ne pas perturber l'enfant), le fait de garder un secret est le plus souvent motivé par l'idée que se fait un parent de ce que doit être un père, une mère, une famille.

Et cette idée est toujours celle d'une PERFECTION. Beaucoup de secrets sont ainsi gardés par ceux qui ont vécu des événements graves parce qu'ils craignent que leurs enfants ne leur retirent leur affection ou leur respect. Mais de tels parents confondent l'affection et le respect avec l'idéalisation et l'admiration inconditionnelles.

Or en agissant de la sorte, les parents ligotent l'enfant dans la nécessité de se conformer à son tour, et en toutes circonstances, à un idéal excessif. Vouloir cacher à ses enfants les erreurs qu'on a pu commettre contribue non seulement à les exclure d'une partie de notre propre vie, mais aussi à les enfermer dans le piège d'idéaux inaccessibles. Et cette attitude les amène à leur tour à nous cacher leurs erreurs, leurs hontes, leurs questions.

Le désenchantement du monde qui conduit les enfants et les adolescents à regarder par dessus la clôture ce qui effraie leurs parents - que ce soit la drogue ou internet - ce désenchantement du monde commence très tôt. Lorsque l'enfant se sent tenu, par ses parents, à l'écart de leur propre vie...

Nos malaises, nos doutes, nos souffrances et nos questions, nos enfants les ressentent toujours. Si nous leur en parlons, cela renforce la confiance qu'ils ont dans leur perception du monde. Si au contraire nous les leur cachons, nous donnons à nos enfants l'impression que nous préférons l'image que nous avons de nous-mêmes et des autres à la réalité.

Nous leur donnons par exemple l'impression que nous préférons, dans la vie, avoir affaire à l'image de quelqu'un de toujours gai, dynamique, heureux et ayant réponse à tout, plutôt qu'à quelqu'un qui se montre à ses proches tel qu'il se ressent lui-même.

Nos enfants risquent bien, alors, de ne retenir de notre attitude qu'une seule chose : en nous cachant à eux de ce que nous sommes, nous préférons les images idéales du monde à la réalité de celui-ci.

Et lorsqu'ils seront confrontés à leur tout à des difficultés réelles, ils choisiront eux aussi de se réfugier dans des images. Ils ne le feront pas forcément à notre façon, mais ils pourront le faire en plongeant dans le monde des images pour échapper à la réalité.

Vous voyez que les nouvelles formes d'images peuvent être la meilleure ou la pire des choses. Elles peuvent être la pire si un pouvoir politique trop puissant s'en empare pour les manipuler.

Mais elles sont la meilleure si elles nous aident, en douceur, à nous débarrasser d'une conception fautive de l'image que l'Occident traîne comme un boulet, à savoir que notre relation à l'image serait fondée sur la signification.

Encore une fois, l'image ne nous tient que par le bonheur qu'elle nous donne. Ce bonheur est organisé autour de notre possibilité d'y entrer, d'y naviguer, de la transformer et d'être transformé par elle. C'est à ce titre qu'elle peut devenir un puissant outil pédagogique, à condition d'en reconnaître chacune des spécificités.

Auteur, entre autres de:

- « **Psychanalyse de l'image, de l'imago aux images virtuelles** »

Paris - Dunot - 1994

- « **Le bonheur dans l'image** »

Paris - Les empêcheurs de
penser en rond - 1996

- « **Secrets de famille, mode d'emploi** »

Paris - Ramsay - 1996

-« **Tintin chez le psychanalyste** »

