

I) Sens cognitif de la *mimesis*

a) La théorie aristotélicienne

Dans le commentaire de la *Poétique*, tiré de *Temps et Récit, t.1*, Ricoeur définit le *muthos* comme imitation d'action (« *mimesis praxeos* »). Ainsi, « en donnant ainsi le pas à l'action sur le personnage, Aristote établit le statut mimétique de l'action »⁶. C'est-à-dire que, dans ce qui est imité, l'action vient en premier et conditionne, par voie de conséquence, la psychologie du personnage. Par exemple, dans *Œdipe Roi*, c'est parce qu'Œdipe couche avec sa mère, et tue son père, et se crève les yeux qu'il est considéré comme fou. Par conséquent « en poétique, la composition de l'action par le poète régit la qualité éthique des caractères »⁷. Bien plus que l'imitation de l'action, c'est son agencement qui détermine l'éthique des personnages. Ainsi, si Œdipe avait reconnu son père, il ne l'aurait pas tué, et sa santé mentale ne s'en serait que mieux portée. L'agencement des faits est bien la détermination première de toute composition poétique. C'est elle qui détermine tout le reste. La teneur éthique d'une vie d'homme réside dans l'agencement de ses parties.

Aristote, dans la *Poétique*, dit que « le poète doit susciter le plaisir qui vient, à travers l'imitation, de la pitié et de la crainte »⁸. Le plaisir suscité par le poète est produit par la *katharsis*, concept aristotélicien. Si à la naissance succède une adolescence paisible, un emploi stable, une retraite heureuse et une mort douce, raconter le tout n'aura que peu d'effet sur le spectateur et ne suscitera certainement pas chez lui la pitié et la crainte qui sont ce que le spectateur doit attendre de l'art poétique, et ce que le poète doit susciter. Il y a donc bien un certain agencement susceptible d'éveiller chez le spectateur la pitié et la crainte. Aristote nous dit que « la *katharsis* semble donc résider en partie dans cette faculté paradoxale de transformer des sentiments désagréables en plaisir »⁹. L'agencement des faits d'une vie ne doit pas être harmonieux si elle veut être racontée. La condition d'une venue au récit d'une vie est sa faculté de susciter ces sentiments désagréables que sont la pitié et la crainte. Un orphelin ayant vécu une enfance difficile, allant d'emploi temporaire en emploi temporaire, et finissant ses jours dans le caniveau, voilà qui pourrait être la trame d'un formidable drame !

6-Ricoeur Paul, *Temps et Récit, t.1, l'intrigue et le récit historique*, 1983, éditions du Seuil, p.78

7-Ricoeur Paul, *Temps et Récit, t.1, l'intrigue et le récit historique*, 1983, éditions du Seuil, p.78

8 -Aristote, *Poétique*, 1453b, Le Livre de poche, Classiques

9-Aristote, *Poétique*, Introduction par Michel Magnien

Quel est alors le but du plaisir que nous avons à la vision du *muthos* ? Pourquoi être le spectateur d'une « *mimesis praxeos* » ? Cela vient d'un plaisir d'apprendre, c'est la *katharsis* aristotélicienne qui « semble donc résider en partie dans cette faculté paradoxale de transformer des sentiments désagréables en plaisir »¹⁰. Selon le Stagirite, « la raison en est qu'apprendre est un plaisir non seulement pour les philosophes, mais également pour les autres hommes (...) ; en effet si l'on aime à voir des images, c'est qu'en les regardant on apprend à connaître et on conclut ce qu'est chaque chose comme lorsque l'on dit : celui-là, c'est lui »¹¹ Et Ricœur de commenter, « Apprendre, conclure, reconnaître la forme : voilà le squelette intelligible du plaisir de l'imitation »¹². Nous avons dit que l'agencement des actions conditionnait la qualité éthique des personnages. Alors, reconnaître la forme des événements permettra au spectateur d'élaborer une signification morale pour ces dernières et pour leur agent. A la lecture d'*Oedipe Roi*, qui ne s'est pas dit, devant l'effroyable quiproquo qui conduit Oedipe à coucher avec sa mère et tuer son père, que la consanguinité était répugnante moralement ? La composition poétique est donc un agencement de faits conduisant volontairement le personnage principal en disgrâce morale, pour ainsi dire. Alors le spectateur déduira de la tournure des événements, la qualité éthique déplorable du personnage. La *katharsis* aristotélicienne a donc un rôle éducatif. L'imitation d'actions et plus particulièrement leur agencement éveille l'esprit aux grands symboles régissant l'expérience humaine et sa finitude en les menant jusqu'à leurs conséquences ultimes nécessairement désastreuses. Pour donner un autre exemple, on pense au mythe d'Adam et Eve dans lequel le serpent persuade Eve de croquer une pomme de l'arbre défendu, et d'en faire goûter à Adam. Ce qui entraîne l'exclusion du Paradis. Ainsi l'agencement des faits, et le quiproquo qui fait croire à Adam que c'est Eve de son plein gré qui lui propose la pomme conduit le spectateur à la conclusion morale selon laquelle la femme est faible moralement et avide de connaissance, et que l'envie de connaissance d'un être humain conduit ce dernier à la chute.

b) La théorie gadamérienne de la *mimesis*

1) la possibilité de la reconnaissance

Une question émerge alors : comment la reconnaissance est amenée à se produire ? Il est

10 Aristote, *Poétique*, Introduction par Michel Magnien

11 Aristote, *Poétique*, 48b 12-17, Le livre de poche, Classiques

12 Ricœur Paul, *Temps et Récit, t.1, l'intrigue et le récit historique*, 1983, éditions du Seuil, p.83

clair que pour qu'une interprétation morale naisse dans l'esprit du spectateur, à la lecture du récit, cela suppose qu'il ne soit pas passif, mais actif. En d'autres termes, il faut qu'il y ait un dialogue constant entre l'œuvre et son lecteur pour que l'énigme existentielle que dévoile l'œuvre trouve en écho une interprétation nécessaire de la part du lecteur. Sans ce dialogue, de l'énigme existentielle ne résulterait aucun apprentissage de la part du lecteur. Par conséquent, il faut rajouter à la pitié et la crainte comme conséquences nécessaires de toute composition poétique, dans l'esprit du spectateur, une autre sorte de dialogue entre l'œuvre et son lecteur qui déclencherait dans l'esprit de ce dernier l'interprétation sans laquelle il n'y aurait aucun apprentissage procédant de la lecture du récit. C'est là que réside le « sens cognitif de la *mimesis* »¹³ selon une expression empruntée à Gadamer.

Dans *Vérité et méthode*, Gadamer choisit le concept de jeu comme fil conducteur de l'explication ontologique de l'œuvre d'art. Le jeu a pour avantage d'exercer une fonction médiane entre l'auteur et le lecteur, correspondant à « la manière d'être de l'œuvre d'art elle-même »¹⁴. Gadamer s'en explique en disant que « ce qui fait l'être véritable de l'œuvre d'art, c'est qu'elle devient l'expérience qui métamorphose celui qui la fait »¹⁵. L'œuvre d'art n'est pas une entité détachée de tout rapport avec le réel, comme une interprétation platonicienne pourrait le laisser penser. L'œuvre d'art n'est pas une Idée au sens socratique du terme, car elle consiste en une expérience. L'œuvre d'art ne se contemple pas, mais s'expérimente. Ainsi, l'homme vit l'œuvre d'art comme une expérience essentielle qui le métamorphose, et change son rapport au monde, à la manière dont un enfant, en regardant le journal télévisé, s'aperçoit pour la première fois de la réalité de la guerre.

Ainsi, « la représentation en art est telle, par essence, qu'elle s'adresse à quelqu'un même quand personne n'est présent qui se borne à écouter ou à regarder »¹⁶. C'est-à-dire que l'œuvre d'art appelle l'expérimentation. Son fondement réside dans sa capacité de s'adresser au spectateur, même quand celui-ci n'est pas présent. Alors on pourrait dire que ce qui fait une œuvre d'art, c'est sa capacité à transmettre quelque chose à quelqu'un. Mais cela ne peut se faire que si ce quelqu'un veut de manière consciente accéder à ce qui est transmis. Gadamer nous dit que c'est « à travers les joueurs [...] que le jeu lui-même accède à la représentation »¹⁷. De la même manière que le jeu exige des joueurs, l'œuvre d'art exige un spectateur qui expérimente sciemment le message transmis, même si sa faculté de transmission existe indépendamment du spectateur. Nous voyons alors se détacher la

13 -Gadamer Hans-Georg, *Vérité et méthode*, 1976, éditions du Seuil, p.131

14 -Gadamer Hans-Georg, *Vérité et méthode*, 1976, éditions du Seuil, p.133

15 -Gadamer Hans-Georg, *Vérité et méthode*, 1976, éditions du Seuil, p.120

16 -Gadamer Hans-Georg, *Vérité et méthode*, 1976, éditions du Seuil, p.128

17 -Gadamer Hans-Georg, *Vérité et méthode*, 1976, éditions du Seuil, p.120

différence fondamentale entre le concept de jeu et celui d'œuvre d'art. Le jeu n'est rien sans ses joueurs. C'est-à-dire que les participants d'un jeu conditionnent son entrée dans l'existence. Sa raison d'être, ses règles sont d'abord et avant tout tournées vers les joueurs.

« La transformation par laquelle le jeu humain atteint son véritable accomplissement, qui est de devenir art [...] [est de se montrer] en quelque sorte détaché de l'action représentative des joueurs pour ne plus consister que dans la seule manifestation de ce à quoi ils jouent »¹⁸. Si les règles du jeu entraînent nécessairement des joueurs qui en font l'expérience, l'œuvre d'art a sa raison d'être en elle-même. Sa faculté de transmission, même si elle admet un spectateur faisant l'expérience du message transmis, existe sans lui. L'œuvre d'art a la capacité de s'absoudre du spectateur et d'exister indépendamment de lui. Pour faire comprendre ce terme, nous proposons un exemple qui peut être rapproché de manière analogique à la compréhension de l'œuvre d'art chez Gadamer. Les enfants jouent à la guerre, les filles et les garçons se montrent leurs parties génitales, jouant au « docteur », etc... Tous ces jeux de l'enfance ont pour but de faire accéder l'enfant à un certain nombre de grands schèmes existentiels (la mort, la sexualité, etc...). Mais la représentation de la mort (en jouant à la guerre), de l'amour (en jouant au prince et à la princesse) implique nécessairement une expérimentation. L'œuvre d'art entend franchir le pas de ces jeux enfantins en s'affranchissant de l'expérimentation. Le spectateur de l'œuvre d'art n'a pas besoin de l'expérimentation que suppose le jeu, pour que naisse en lui une interprétation de l'œuvre d'art. Qu'est-ce qui alors rend nécessaire l'expérimentation dans le jeu ? Dans le jeu, l'apprentissage se fait de manière ludique.

Quand l'enfant joue à la guerre, si un autre enfant le pointe du doigt et imite le bruit d'une balle avec sa bouche, le premier fera exprès de tomber en se tordant de douleur. La crainte et la pitié ne seront que feintes et simulées ; mais, plus positivement, elles seront nécessairement le résultat d'une imitation. Ce n'est que parce qu'il imite ce que pourrait être une vraie blessure par balle, que l'enfant est à même de faire exprès de tomber en se tordant de douleur. Et c'est par une assimilation de la concordance des expressions entre lui et autrui que l'enfant est capable d'effectuer cette imitation. L'interprétation dans le jeu enfantin est d'abord interprétation du vécu : ce qui m'arrive entraîne ce genre de résultats quant à mon corps, et cela je peux le prédire car au cinéma, à la télévision, etc...j'ai vu d'autres gens réagir de cette manière face aux mêmes actions. Ce qui va faire accéder le jeu à la représentation, ce sont les participants : je peux pointer mon pistolet en plastique sur mon camarade et faire semblant de tirer, il s'effondrera alors. Mais il peut faire de même, et

18 -Gadamer Hans-Georg, *Vérité et méthode*, 1976, éditions du Seuil, p.128

je devrais m'effondrer, puisque lui le fait. Cette sorte de réciprocité qui s'engage entre les enfants participants au jeu fait naître en eux le sens de la justice. Et, plus généralement, la réciprocité des rôles que demande le jeu exige des participants qui font émerger le sens du jeu. La différence essentielle entre le jeu et l'œuvre d'art est que l'expérimentation de cette dernière se fait de manière solitaire, un spectateur à la fois. Et en dépit de cela, la « crainte et la pitié » - pour reprendre les mots d'Aristote – que nous éprouvons pour les personnages et le drame qui se déroule sur scène n'est pas feinte, simulée, par accident, mais en substance : elle est totale. La vision de *Guernica*, le tableau de Picasso, emplit le spectateur de l'œuvre d'une crainte et d'une pitié totale, et non simulée. Un spectateur suffit à faire émerger le sens. Il faut donc que l'interprétation du vécu soit redoublé par une sorte de sens de la justice pour que je sois à même d'apprendre même si je suis seul. Et cet acquis-là est ce qui nous permettra d'aborder le thème que nous développerons dans la partie cinq abordant la relation entre le souffrir et le comprendre dans l'œuvre de fiction.

2) le mode de la reconnaissance

Il est alors légitime de se demander sur quel mode l'expérimentation de l'œuvre d'art se fait. En effet, la contemplation artistique, même si celle-ci n'est pas si passive qu'elle n'y paraît, implique de s'être libéré des contraintes de la vie quotidienne, au moins pour un temps. C'est la question de la nature de ce temps qui va nous occuper ici. Les projets de la vie quotidienne se construisent sur une ligne de temps fuyante : les grandes étapes d'une vie d'homme se font et se défont dans le temps fuyant. La compréhension de l'œuvre d'art échappe à cette contrainte existentielle de l'écoulement du temps. Marie-Andrée Ricard nous dit que « le temps du jeu est celui [...] d'un présent parfait, entièrement « rempli » ce qui l'homologue au sacré. « L'acte est vierge, même répété », comme l'écrit excellemment René Char »¹⁹ Le mode d'être de l'œuvre d'art est semblable à celui de culte : il n'est pas régi par une ligne de temps fuyante. La suite d'actes que constitue une existence laisse place, à l'acte originel et atemporel. Dans la cérémonie du culte, il y a une « *mimesis praxeos* » censée restituer et redonner sens au geste originel. Par exemple, la dernière Cène entre Jésus et ses apôtres est représentée par la cérémonie de l'hostie. Dans la volonté de redonner sens à l'événement fondateur, sa représentation échappe à la ligne fuyante du temps. L'œuvre d'art fonctionne sur le même schéma

¹⁹ -Ricard Marie-Andrée, « la théorie gadamérienne de la *mimêsis* », Laval théologique et philosophique, Université Laval 1997, p.35

Ainsi, l'œuvre d'art est l'occasion d'une naissance toujours renouvelée. Le bombardement de Guernica, comme la dernière Cène du Christ est vécu à chaque fois avec la même vivacité. Cela est dû au « caractère originellement sacré de toutes les fêtes [qui] exclut manifestement les distinctions que nous connaissons dans l'expérience du temps, en présent, souvenir et attente »²⁰. Le cadre de la fête cultuelle comme de l'œuvre d'art se situe, durant le moment de la célébration, hors de la finitude humaine. C'est à l'occasion et à la condition de cette suspension de la ligne du temps que peut s'opérer la compréhension de l'œuvre d'art, redonnant ainsi son sens au geste originel. Ainsi, la part active de l'esprit du spectateur dévolue à la contemplation d'une œuvre d'art est analogue à l'énergie que déploie l'adepte d'un culte pour célébrer son dieu.

c) Conclusion

Il nous importe maintenant de plonger un degré en dessous de la représentation, et de montrer comment le phénomène de mise-en-intrigue tel que le conceptualise Ricœur, participe, par le biais de la reconnaissance, à l'identité du spectateur. Quand l'analyse de Gadamer prouve que l'œuvre d'art échappe à la temporalité en se faisant acte « vierge, toujours répété » - pour reprendre l'expression de René Char - Ricœur entend montrer que le récit de fiction propose une solution poétique aux impasses dans lesquelles nous plonge la finitude humaine. Le noyau commun entre ces deux analyses est la sortie relative hors de la temporalité humaine que propose l'œuvre d'art. La mise-en-intrigue est cette opération configurante qui se fait à la faveur de cette sortie hors du temps humain. Nous avons vu comment les symboles étaient présentés à l'appréhension cognitive, il faut maintenant se demander comment les symboles sont articulés à l'intérieur de l'œuvre. Nous avons établi que, dans le jeu, l'interprétation était incluse dans l'expérimentation, par la réciprocité des rôles que présupposent les règles du jeu. Il nous importe maintenant de savoir comment l'interprétation se fait dans l'œuvre d'art. Nous nous pencherons alors sur le chemin des symboles et tâcherons d'en repérer ses jalons. Serait-ce la mise-en-intrigue qui conditionne la venue des symboles au langage, et ainsi les rend apte et accessible à l'interprétation ? A partir de là, qu'est-ce qui, dans notre perception fuyante du temps, empêche la faculté de juger réfléchissante de s'exercer sur la tenue d'une vie ? En quoi alors la mise-en-intrigue acquiert-elle une place déterminante dans la constitution du *Cogito* médiatisé par les signes ? Voilà qui sera l'objet de la prochaine partie.

20 -Gadamer Hans-Georg, *Vérité et méthode*, 1976, éditions du Seuil, p.140