



**HAL**  
open science

# L'imagination productrice sous l'emprise des Big Data

Alberto Romele

► **To cite this version:**

Alberto Romele. L'imagination productrice sous l'emprise des Big Data. Médias numériques & Communication électronique, Jun 2016, Le Havre, France. pp.959-968. hal-01314734

**HAL Id: hal-01314734**

**<https://hal.science/hal-01314734>**

Submitted on 11 May 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# L'imagination productrice sous l'emprise des *Big Data*

Alberto ROMELE

Institut de Philosophie/Université de Porto  
PORTUGAL

Cette intervention représente la première esquisse d'une recherche visant à étudier le statut des sujets et de leur liberté, individuelle et collective, à l'ère de la « gouvernamentalité algorithmique » (Berns et Rouvroy, 2013). Pour ce faire, nous focaliserons sur la notion d'imagination productrice, soit la faculté qui selon Kant assure la médiation entre la réceptivité de la sensibilité et la spontanéité de l'entendement. Nous avancerons en trois étapes.

Premièrement, nous ferons référence à la manière dont le philosophe Paul Ricœur a réfléchi sur l'imagination productrice, notamment entre les années 1970 et 1990. Pour lui, l'imagination productrice n'est pas, comme le suggère le schématisme kantien, un « art caché dans les profondeurs de l'âme humaine » ; elle opère plutôt à l'extérieur, dans des expressions langagières telles que les symboles, les métaphores et les narrations. En ce qui concerne ces derniers, l'imagination productrice consiste en un double mouvement : 1) la *mimesis*, qui est un travail de distanciation et d'appropriation sur la base d'un processus actif représentation de l'action ; 2) le *mythos*, c'est-à-dire la capacité de donner une cohérence (temporelle) à des éléments hétérogènes. L'imagination productrice aurait à faire en somme avec la capacité humaine de raconter des histoires sur sa propre vie et sur celles des autres, ainsi qu'avec le fait que les histoires racontées et écrites ont une force heuristique pour la compréhension de nos existences.

Deuxièmement, nous montrerons comment *mimesis* et *mythos* sont à l'œuvre dans le champ numérique. La *mimesis* y est présente dans la mesure où les technologies numériques produisent des représentations dynamiques du monde qui interprètent le monde, et qui peuvent être interprétées à leur tour. Le *mythos* est aussi lié au numérique si nous donnons crédit à la thèse de Lev Manovich (2013) selon laquelle « il n'y a que le *software* » et que le *software* est l'articulation entre base des données et algorithmes. Selon Kant, « des pensées sans matière sont vides, des intuitions sans concepts, aveugles ». Similairement, nous affirmons que des algorithmes sans données sont vides et que des données sans algorithmes sont aveugles.

Troisièmement, nous considérerons la spécificité des *Big Data* par rapport aux autres pratiques numériques. Aujourd'hui, les *Big Data* promettent de donner à nos actions une signification que, par manque de sensibilité et d'entendement, nous sommes incapables

d'apercevoir. Le traitement automatique de données massives n'est pas tout simplement volume, variété et vitesse (3V), comme on le définit habituellement. Il s'agit plutôt d'un ensemble d'artéfacts techniques, de méthodes, pratiques et institutions visant à corréliser des données différentes pour en faire des profilages qui se substituent à la manière dont je rends compte de moi-même devant les autres. Si dans le Web 1.0 le schématisme numérique se trouvait encore au-dessous de celui des humains, et si dans le Web 2.0 il y correspondait, nous soutenons que le Web d'aujourd'hui se caractérise par un schématisme qui prend le dessus sur la possibilité humaine de dire vrai sur nous-mêmes.

## 1. L'imagination productrice

À l'occasion d'un débat avec Cornelius Castoriadis, Ricœur affirme que « l'idée d'une nouveauté absolue est impensable. Il ne peut y avoir du nouveau qu'en rupture avec l'ancien : il y a du pré-réglé avant nous, que nous dérégions pour régler autrement » (Castoriadis et Ricœur, 2016 : 44). Le philosophe s'oppose ainsi à son interlocuteur, qui préfère parler d'une imagination créatrice, capable d'« institution », c'est-à-dire d'introduire des nouveautés absolues dans l'histoire et les sociétés humaines.

Ricœur est équidistant de cette position (qui est aussi, par exemple, celle de Sartre) et de l'idée opposée d'imagination reproductrice (celle de Hume, entre autres), selon laquelle une image n'est qu'un affaiblissement de la perception (Ricœur, 1998a : 240). Pour lui, imaginer, individuellement ou en commun, c'est réarticuler ou, pourrait-on dire, renégocier les frontières avec l'existant. Notons la pertinence de cette perspective sur l'imagination pour notre époque, où les productions culturelles (ainsi que les identités) résultent souvent de remaniements et de recombinaisons d'éléments provenant d'autres cultures, dans le temps et dans l'espace. Cela est d'autant plus vrai si nous considérons la manière dont les contenus textuels, sonores et vidéos circulaient et se reconfiguraient dans le Web 2.0 (de Mul, 2015). Pour revenir à nos propos, il importe de souligner que cette capacité d'articuler à nouveau des états de choses dépend à son tour de la possibilité de se distancier de ces états ou, pour mieux dire, d'entreprendre un mouvement de distanciation et de réappropriation. Le lieu de la distanciation n'est pas pour Ricœur l'intériorité, mais l'extériorité du langage et de ses concrétisations : les symboles, les métaphores et les narrations. En ce qui concerne ces derniers, le modèle est celui des récits et plus spécifiquement la manière dont Aristote (*Poétique*) lie la fonction mimétique de la tragédie à la structure mythique de la fable construite par le poète tragique. Le récit est pour Ricœur le paradigme de toute modalité

de se raconter, et sa portée reste majeure puisque les individus forment une bonne partie de leurs identités narrativement. Dans le premier tome de *Temps et récit* (1983), Ricœur développe son concept de triple *mimesis*. La *mimesis* 1 (préfiguration) consiste à textualiser l'action humaine, c'est-à-dire à transposer l'action dans une forme écrite ou traiter l'action comme un quasi-texte. La *mimesis* 2 (configuration) est le moment où les éléments textualisés de l'action sont articulés selon une cohérence temporelle. C'est ici que la *mimesis* rencontre le *mythos*, qui est mise en intrigue, c'est-à-dire combinaison et recombinaison des signes relevant d'une action pour leur donner sens. Finalement, la *mimesis* 3 (reconfiguration) est le moment de l'application et donc du retour du texte à la vie avec sa force heuristique. En effet, un discours (y compris littéraire) n'est jamais selon Ricœur *for its own sake* (pour sa propre gloire), citant là l'expression de Roman Jakobson. Les récits ont toujours, de manière plus ou moins directe, des nouveaux effets de référence sur les lectrices et lecteurs. Lisant, on se confronte aux actions et aux choix des personnages d'une histoire, on les juge et, de cette manière, on finit par juger notre propre vie et la voir différemment, la reconfigurer temporellement.

## 2. L'imagination étendue

Le but de cette deuxième partie est d'appliquer la notion d'imagination productrice au contexte des artefacts techniques et numériques en particulier. Il est remarquable que Ricœur lui-même ait appliqué ce concept au domaine de l'architecture et donc d'une technique et d'un art du construire<sup>1</sup>. Dans l'architecture, « nous pouvons passer d'un moment, d'un stade de la "préfiguration" qui va être lié à l'idée, à l'acte d'*habiter* [...] à un deuxième stade, plus manifestement interventionniste, de l'acte de *construire*, pour préserver finalement un troisième stade de "refiguration" : la relecture de nos villes et de tous nos lieux d'habitation » (Ricœur, 1998b : 4). Il est aussi notable que le philosophe souligne à plusieurs reprises l'affinité entre son idée d'imagination productrice (sous forme d'impertinence sémantique des métaphores) et celle de Max Black, selon qui les modèles (techno)scientifiques sont métaphoriques, au moins en leur genèse, et nous permettent de voir des connexions nouvelles dans le réel.

Cela montre à notre avis que la notion d'imagination productrice est en principe applicable à des domaines qui vont au-delà des expressions du langage. Plus profondément, bien que Ricœur lui-

---

<sup>1</sup> Sur les relations entre philosophie, architecture et numérique, voir Vitali-Rosati (2016).

même ne l'aie pas théorisé, nous pensons que le langage est seulement l'une des manifestations possibles de l'imagination productrice, car elle est à l'œuvre dans tous les contextes de synthèse et de schématisation.

« Où s'arrête l'esprit et où commence le reste du monde ? », se demandent Clark et David Chalmers dans leur fameux article sur « l'esprit étendu » (1998). Contrairement à ceux qui pensent que les limites de la peau et du crâne sont aussi les limites de l'esprit, et à ceux qui croient que l'externalisme du sens suffit à mener à un externalisme de l'esprit, les deux auteurs soutiennent un externalisme actif, selon lequel l'environnement a un rôle actif dans la conduite des processus cognitifs. De manière similaire, nous affirmons que l'imagination productrice est étendue, soit qu'elle se réalise toujours en lien avec – et parfois seulement grâce à – son environnement (technique).

Or, nous définissons le numérique comme un ensemble de « machines imaginatives », fonctionnant par *mimesis* et *mythos*<sup>2</sup>. La *mimesis* y est présente, car les technologies numériques sont des technologies herméneutiques. Le philosophe américain Don Ihde (1990 : 72-112) distingue quatre types de relations individus-monde technologiquement médiatisées : 1) les relations incorporées, comme lorsque nous utilisons des lunettes, une technologie qui devient quasi transparente après un période d'adaptation ; 2) les relations herméneutiques, par exemple celles établies par les cartes géographiques, les thermomètres ou les instruments de bord d'un avion. Ici, la technologie fournit une représentation du monde qui doit être interprétée ; 3) les relations d'altérité, par exemple en jouant à des jeux vidéo, où la relation avec le monde est suspendue et où la technologie devient notre interlocutrice ; 4) les relations d'arrière-plan, quand les technologies déterminent les conditions de mon rapport avec le monde. C'est le cas, entre autres, de l'illumination urbaine et du chauffage.

Bien évidemment, les technologies numériques recouvrent toutes ces modalités de médiation. Pourtant, il nous semble aussi clair que leur effectivité repose sur leur capacité de représenter et, par conséquent, d'interpréter le monde. Cela, indépendamment du fait que le numérique soit considéré à partir de la couche la plus superficielle des interfaces utilisateur ou de la couche profonde des traces numériques. Dans tous les cas, le numérique donne une « image » du monde qui l'interprète et le transforme (et qui peut à son tour être interprétée). Notre perspective ici va au-delà de l'alternative entre représentativité et performativité. À notre avis, c'est précisément dans la mesure où le numérique représente le

---

<sup>2</sup> Caroline Basset (2007) parle de « machines narratives ».

monde qu'il peut en réarticuler des éléments, les « éditorialiser ». De même, nous allons au-delà de l'alternative entre virtuel et fin du virtuel. Selon nous, c'est seulement parce que le numérique prend une certaine distance par rapport au réel, qu'il peut aussi se l'approprier.

C'est sur cette distanciation-appropriation que se fonde le *mythos* du numérique. Selon nous, la logique du *software* est susceptible de fortes analogies avec la mise en intrigue des récits. Manovich affirme que le *software* est derrière toute discussion concernant les technologies numériques : « Si nous limitons nos discussions critiques de la culture numérique aux notions d'«accès libre», «travail collaboratif», «cyber», «numérique», «Internet», «réseaux», «nouveaux médias» ou «médias sociaux», [...] nous courrons toujours le risque d'avoir affaire seulement avec ses effets et non pas avec les causes » (Manovich, 2013 : 9). Finalement, le *software* est la base de toutes les expressions du numérique, de la création et du partage d'artéfacts culturels et sociaux (un vidéo sur YouTube, une page Wikipédia, un commentaire sur Facebook, etc.), à la manière dont les entreprises et les institutions utilisent les traces numériques laissées par les utilisateurs-consommateurs à des fins commerciales, de surveillance, etc.

En ce qui concerne la logique du *software*, Manovich montre qu'elle dépend de deux éléments, la base de données et les algorithmes : « en faisant l'analogie avec le langage, nous pouvons comparer les bases de données aux noms et les algorithmes aux verbes. En faisant l'analogie avec la logique, nous pouvons les comparer respectivement aux sujets et aux prédicats » (Manovich, 2013 : 211). En faisant l'analogie avec l'imagination productrice, nous pouvons comparer les bases de données à la sensibilité et les algorithmes à l'entendement. La fonction des algorithmes, en effet, est d'organiser et réorganiser les données selon une certaine cohérence : une image Instagram, par exemple, est un ensemble des pixels sur lequel on fait travailler des filtres différents ; une feuille Excel de données scientométriques téléchargées depuis Scopus est une base de données sur laquelle on peut faire travailler plusieurs algorithmes de visualisation ; même le web est une base de données sur laquelle opèrent des algorithmes comme Google PageRank.

C'est peut-être ce « jeu d'imitation » (Turing) de notre imagination productrice qui crée la fascination que le numérique exerce sur nous. Les technologies numériques ne sont pas seulement « des interfaces entre notre imagination et le monde », mais aussi une des manières dont l'imagination se réalise dans le monde.

### 3. Imagination et *Big Data*

Le discours que nous avons tenu jusqu'ici autour des machines imaginatives a implicitement été double. Premièrement, nous avons suggéré que les technologies numériques agissent « en imitant » l'imagination productrice humaine. Deuxièmement, nous avons dit que l'imagination productrice humaine se réalise dans les technologies numériques. Ces deux perspectives ne sont pas en contradiction, mais elles s'intègrent : l'imagination productrice des êtres humains se réalise à l'extérieur, notamment dans les technologies numériques ; ces technologies, à leur tour, travaillent par schématisation, à la manière dont travaille déjà l'imagination humaine<sup>3</sup>. Nous pouvons dire que nous sommes devant un cercle (herméneutique, bien entendu) auquel s'en joint un deuxième. Avant de poursuivre, il est aussi nécessaire de préciser que notre perspective ne porte pas sur une imagination individuelle. En tant qu'externalisée, l'imagination productrice comme nous l'avons théorisée est immédiatement (techno)sociale, et donc exposée aux risques de domination, de contrôle, etc. De surcroît, le même schéma nous semble aisément applicable à l'« imaginaire social ».

Nous voulons maintenant avancer la thèse selon laquelle on peut distinguer trois couches (temporelles et de profondeur) de rapports entre imagination humaine et imagination numérique. À l'époque du Web 1.0, l'identité déclarative étant dominante, l'imagination numérique était au-dessous de l'imagination humaine. Avec la naissance du Web 2.0 et la montée des *data streams* (Manovich, 2012), la distance entre imagination numérique et imagination humaine se réduit progressivement. Les fonctions récemment introduites par Facebook, « Rétrospective sur l'année », « Ce jour-là », « Vidéo de la journée des amis » et « Quelques mots de remerciement » sont des mises en intrigue narratives imitant avec une précision croissante la manière dont nous racontons des histoires sur nous-mêmes et sur les personnes autour de nous.

Finalement, à l'époque des *Big Data* l'imagination numérique prend le dessus sur l'imagination humaine. L'analogie entre l'imagination

---

<sup>3</sup> Au sujet de l'industrie culturelle et du cinéma en particulier, Adorno et Horkheimer écrivent : « selon Kant, un mécanisme secret agissant dans l'âme préparait déjà les données immédiates de telle sorte qu'elles s'adaptent au système de la Raison pure. Aujourd'hui ce secret a été déchiffré ». Leur position est selon nous intenable car, comme la plupart des représentants de la première génération de l'École de Francfort, ils pensaient que toute technologie est une forme d'aliénation. Ils ont raison pourtant de dire que le cinéma (il en est ainsi de la littérature) travaille par schématisation et donc imagination productrice. La différence avec le numérique, c'est que dans ce dernier la synthèse se fait « en direct », elle n'est donc pas différée entre le moment du spectateur et celui du montage.

productrice comme nous l'avons présentée et ce que Berns et Rouvroy appellent gouvernementalité algorithmique est étonnante. Selon eux, ils s'agit d'un processus en trois étapes : 1) la digitalisation de la vie, soit la récolte massive des données pour des fins de sécurité, contrôle, optimisation, marketing, etc. ; 2) le *data mining*, qui est un traitement algorithmique des traces numériques pour en extraire des corrélations significatives ; 3) l'application des corrélations extraites : le profilage. Néanmoins, à la différence de l'imagination narrative, les données sont ici abstraites de leur contexte de production. Le *data mining*, quant à lui, repose, non sur la recherche des causes (qui, selon Aristote, est ce qui fait de la philosophie le premier des savoirs), mais sur la corrélation de données non triées et hétérogènes. Enfin, l'application ne vise personne à proprement parler, mais attribue les mêmes prédictions comportementales à tous ceux qui ont le même profil. En somme, dans le cas des *Big Data*, l'imagination humaine paraît dépassée en termes de sensibilité et d'entendement.

L'imagination productrice des humains est imparfaite, car les humains ne possèdent ni les bonnes données, ni la puissance de synthèse nécessaire pour les comprendre. Les *Big Data*, eux, disposent de masses de données, de ce que je fais plus ou moins consciemment ; ils sont dotés d'algorithmes opérant des corrélations, offrant les résultats à un décideur, public ou privé, humain ou non. Maints chercheurs ont utilisé le modèle du panoptique pour décrire notre rapport aux technologies numériques, mais à l'ère des *Big Data* c'est plutôt la confession qui devient le paradigme (foucauldien) le plus efficace. Ou peut-être que, à notre époque, nous n'avons même pas besoin de parler, de nous raconter, dans la mesure où quelqu'un ou quelque chose s'en charge pour nous.

## Conclusion

En tant que « lieu » de renégociation des frontières avec les (bio)pouvoirs qui nous constituent, l'imagination productrice est aussi la source de notre liberté. Une source qui, bien entendu, étant toujours déjà externalisée, se trouve dès le départ sous l'emprise des dispositifs sociotechniques dominants. Or, qu'en est-il de cette liberté-là, où nous sommes dépourvus de toute possibilité de dire vrai sur nous-mêmes ? À notre avis, les *Big Data* ne sont pas seulement des sources d'aliénation ou de domination. Ils offrent aussi l'occasion de repenser notre rapport aux autres, aux machines et à la nature. Nous vivons à une époque où l'être singulier ne peut plus se passer de l'être-en-commun, et c'est seulement à partir de cette révision interne de ce que nous



sommes que nous pourrions avancer vers une critique externe des nouvelles formes de gouvernementalité.

## Bibliographie

- BASSET, Caroline. *The Arc and the Machine. Narrative and New Media*. Manchester: Manchester University Press, 2007. 224 p.
- BERNS, Thomas et ROUVROY, Antoinette. *Gouvernementalité algorithmique et perspectives d'émancipation*. *Réseaux*, 2013, 177, p. 163-196.
- CASTORIADIS, Cornelius et RICŒUR, Paul. *Dialogue sur l'histoire et l'imaginaire social*. Paris : éditions EHESS, 2016. 76 p. (Collection audiographie).
- CLARK, Andy et CHALMERS, David J.. *The Extended Mind. Analysis*, 1998, 58, 10-23.
- DE MUL, Jos. *L'identité comme base des données. Traces numériques et territoires*. Paris : Presses des Mines, 2015, 87-108.
- IHDE, Don. *Technology and the Lifeworld. From Garden to Earth*. Bloomington : Indiana University Press, 1990. 244 p.
- MANOVICH, Lev. *Software Takes Command*. London : Bloomsbury, 2013. 357 p. (Collection International Texts in Critical Media Aesthetic).
- MANOVICH, Lev. 2012. *Data Stream, Database, Timeline: the Forms of Social Media* (Page consultée le 13 Avril 2016). Site de la Software Studies Initiative, [en ligne]. <http://lab.softwarestudies.com/2012/10/data-stream-database-timeline-new.html>.
- RICŒUR, Paul. *Architecture et narrativité*. *Urbanisme*, 1998, 303, p. 44-51.
- RICŒUR, Paul. *Du texte à l'action. Essais d'herméneutique II*. Paris : Seuil, 1998a (1986). 452 p. (Collection Points Essais).
- RICŒUR, Paul. *Temps et récit 1. L'intrigue et le récit historique*. Paris : Seuil, 1991 (1983). 404 p. (Collection Points Essais).
- VITALI-ROSATI, Marcello. *Digital Architectures: The Web, Editorialization, and Metaontology*. *Azimuth. Philosophical Coordinates in Modern and Contemporary Age*, 2016, VI (à paraître).