

Philippe Verhaegen

*GReMS, Département de Communication
Université catholique de Louvain (Belgique)*

LES DISPOSITIFS TECHNO-SÉMIOTIQUES : SIGNES OU OBJETS ?

1. Introduction

Machines sémiotiques ou objets technologiques

Profitant du développement des musées (d'art et de sciences), des centres d'interprétation, des parcs d'aventure scientifique autant que du multimédia et des réseaux d'information, de nouvelles formes de mises à disposition du savoir voient sans cesse le jour : bornes interactives, hologrammes, environnements réels ou virtuels plongeant le visiteur au cœur d'une problématique (la découverte de l'antarctique, la seconde guerre mondiale, la génétique et la différence des races, etc.), plurimédias (objets composites formés de textes, graphiques, commentaires sonores, ...), etc.. La terminologie existante semble trop étroite pour pouvoir en rendre compte valablement : s'agit-il de simples « moyens de communication », de « médias » à part entière, ou encore d'« hypertextes » voire d'« hyperdocuments » ? Cette difficulté provient sans doute de la nature profondément hybride de ces nouvelles formes qui tiennent à la fois de l'objet, de l'outil, du langage et des signes. Qui plus est, ces nouvelles formes bouleversent notre représentation commune de la communication : tantôt des objets semblent nous faire signe, tantôt des signes semblent se dissoudre dans des artefacts technologiques. La question est alors de savoir si nous sommes face à de véritables pratiques communicationnelles ou, simplement, confrontés à des objets à expérimenter.

On tentera de montrer ici que ces nouvelles formes de communication constituent des *dispositifs techno-sémiotiques* essentiellement *indiciaires* qui ont pour particularités de mettre

en tension la nature objective des éléments qui les composent avec la valeur sémiotique qui leur est associée.

Un dispositif « exhibitoire »

En guise de fil conducteur, il sera régulièrement fait référence à un *exhibit*¹ tiré d'une exposition consacrée à l'évolution humaine². Dans celui-ci, le visiteur³ est confronté, au détour d'un couloir, à un tapis roulant surmonté d'un tableau où apparaît en contour quelque chose qu'il reconnaît comme un préhominien quadrupède au repos. Dès qu'il se met à marcher sur le tapis, l'animal s'anime et se redresse pour adopter petit à petit une marche bipédique. Le tapis roulant, la poignée à laquelle le visiteur s'accroche pour marcher, le tableau lumineux, l'esquisse du préhominien, la voix dans l'audio-guide, le regard et les commentaires de ceux qui observent la scène,... sont autant d'objets mis en scène par l'*exhibit* avec lesquels le visiteur est confronté. L'agencement de ceux-ci – ce qu'on pourrait appeler le *dispositif exhibitoire* – n'est pas le fruit du hasard. Le visiteur passe alternativement des objets à l'expérience de la genèse de la station debout et de celle-ci à des questions et des concepts plus anthropologiques : comment l'homme est-il passé de la marche à quatre pattes, la quadrupédie, à la marche sur les membres postérieurs, la bipédie. Ces trois ordres de réalité (objective, expérientielle et symbolique) s'interpénètrent tout au long de la prise de contact avec l'*exhibit* non pas selon un ordre préétabli mais bien en fonction des connaissances et représentations préalables de chaque visiteur. En quittant l'*exhibit* et selon les modalités d'interaction qu'il aura eue avec le dispositif, le visiteur gardera une certaine représentation sémio-cognitive du phénomène, représentation faite de sensations, de percepts, d'images, de mots,... bref de signes plus ou moins élaborés. Cet exemple simple montre que d'entrée de jeu le visiteur est confronté à une série d'*objets* qui, progressivement, lui font – plus ou moins – *signe*.

2. Le dispositif comme bricolage

Avant d'approfondir sémiotiquement cette situation, arrêtons-nous quelques instants sur la notion de dispositif. En terme métaphorique, on peut considérer celui-ci comme une sorte de *bricolage techno-sémiotique*. En effet, au sens ordinaire, bricoler c'est mettre en jeu des matériaux à « demi-particularisés » (Lévi-Strauss, 1962, p. 27) et donc adaptables aux circonstances⁴, du savoir faire (dextérité, geste technique), des connaissances de base (logique de fonctionnement, grands principes issus des sciences, etc.) et une certaine créativité circonstancielle. Le bricoleur n'a qu'une idée en tête : concevoir et réaliser le dispositif qui solutionnera au mieux le problème

qu'il s'est donné (réparer un moteur récalcitrant, éliminer les bruits indésirables d'une machine, solutionner ce que la technologie traditionnelle n'a pas encore cherché à résoudre, etc.). Pour y parvenir, il lui faudra sans cesse reconstruire les rapports entre signes et objets en passant alternativement des uns aux autres.

Ainsi, comme pour le bricolage, un dispositif consiste à agencer des éléments c'est-à-dire des objets et des signes – agencement dont on connaît, en partie du moins, les effets potentiels – dans un support intégré (hypermédia) ou non (multimédia). Mais là où le bricolage cherche une performance technique, le dispositif tente plutôt de développer une performance sémiotique et cognitive. Dans notre *exhibit*, le tapis roulant du culturiste en chambre ne vise bien sûr pas à améliorer les performances pédestres du visiteur mais devient, le temps d'une exposition, un outil de simulation de l'évolution de la marche. Il a été bricolé avec l'espoir que, en l'utilisant, ce dernier percevrait mieux la complexité du passage de la quadrupédie à la bipédie. Bref l'objet « tapis roulant » devait se faire oublier pour laisser place à un simulateur de l'évolution humaine (pour la petite histoire, les concepteurs n'ont même pas cru nécessaire d'enlever ou de cacher les attributs de l'outil sportif : sur la poignée figurent toujours les différents instruments – compteur kilométrique, indicateur de vitesse, de battement cardiaque, etc. – qui permettent au sportif de mesurer sa performance). Reste à déterminer comment un dispositif – et celui-là en particulier – peut y parvenir.

3. Le signe et l'objet chez Peirce

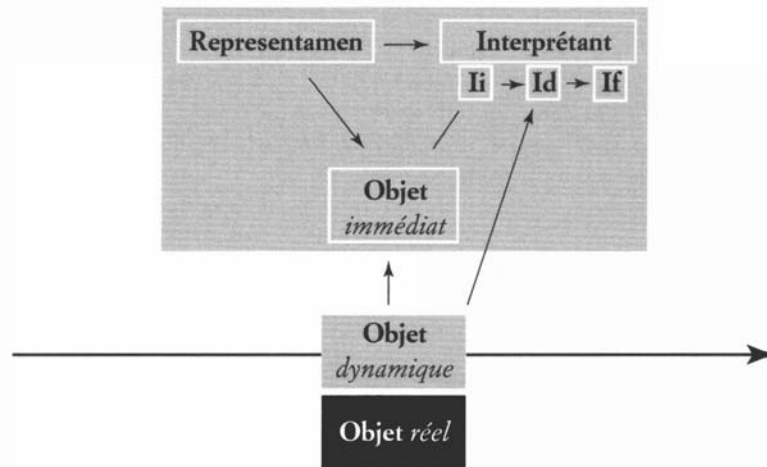
Avec sa théorie de la signification, la sémiologie d'inspiration structurale a instauré ce que Baudrillard appelait le « terrorisme du Code » (BAUDRILLARD, 1972, p. 221-222), ce que l'on pourrait formuler aujourd'hui comme le partage « arbitraire » — ce « schème théorique de répression du sens » — entre signe et monde (objet). Dans cette conception, le signe et l'objet appartiendraient à des univers distincts, le premier ayant, seul, la possibilité de représenter le second par des procédés conventionnels. La sémiologie structurale a ainsi (main)tenu l'objet hors du signe et fait de ce dernier un mode de représentation d'un monde déjà là⁷.

Tout autre est la position de Peirce qui d'emblée considère que la distinction signe/objet provient du fonctionnement même des signes. Pour lui, rappelons-le, le signe est triadique : il se compose d'un *representamen*, d'un interprétant et d'un objet. Le *representamen* c'est le signe considéré en lui-même (c'est-à-dire tel qu'il se présente dans sa « qualité »). Il a pour effet de créer dans l'esprit du destinataire un autre signe, l'interprétant, qui doit permettre à ce dernier de renvoyer le *representamen* à l'objet réel ou imaginaire qu'il désigne. L'objet fait donc partie intégrante de la définition du signe. Or cela contraste avec une autre affirmation de Peirce qui

nous dit que « le signe ne peut que représenter l'objet et en dire quelque chose. Il ne peut ni faire connaître ni reconnaître l'objet ; car c'est ce que veut dire dans le présent volume objet d'un signe ; à savoir ce dont la connaissance est présupposée pour pouvoir communiquer des informations supplémentaires le concernant » (Peirce, CP, 2.231 ; 1978, 123). Cette présentation apparemment paradoxale de l'objet d'un signe (appelons-le « objet-signe ») provient de la dynamique sémiotique : selon Peirce, un signe doit toujours pouvoir renvoyer à d'autres signes. *Representamen*, interprétant et objet sont par conséquent, tout trois, des signes (ou plus exactement des sous-signes). Ce processus de renvoi, que Peirce nomme « sémiosis »⁶, permet de distinguer ce qui est de la nature d'un signe de ce qui ne l'est pas⁷. C'est précisément cela qui fait de l'objet, dans son acception commune cette fois, un non-signe car il ne renvoie à rien (si ce n'est à lui-même). Toutefois, tout objet est susceptible de devenir un signe pour peu que quelqu'un ait l'idée de l'utiliser comme tel.

Dans la conception de Peirce, un signe n'a pas un, mais au moins deux objets qu'il nomme respectivement « immédiat » et « dynamique ». L'objet immédiat est « l'objet comme le signe lui-même le représente », l'objet dynamique est « la réalité qui par un moyen ou un autre parvient à déterminer le signe à sa représentation » (Peirce, CP, 4.536 ; 1978, p. 189). Cette présentation pourrait laisser croire que c'est l'objet qui détermine le signe à le représenter. Véron a clairement montré que cette lecture se heurte à de grandes difficultés et qu'elle ne peut être retenue. Pour lui, Peirce s'efforce de tenir les deux bouts d'un apparent paradoxe : « Il faut affirmer à la fois qu'il y a une « réalité » dont l'être ne dépend pas de nos représentations, et que la notion même de « réalité » est inséparable de sa *production* à l'intérieur de la sémiosis, c'est-à-dire que sans sémiosis il n'y aurait pas de « réel » et il n'y aurait pas d'« existants ». *Car ce sont les lois mêmes des signes qui nous mènent à postuler que, dans le monde, il y a des choses qui ne sont pas des signes* » (Véron, 1980, p. 71).

Voyons cela de plus près. Le signe renvoie à son objet et le représente d'une manière déterminée. Cette représentation de l'objet dans le signe c'est l'objet immédiat. Mais le signe contient aussi une représentation au deuxième degré : il représente sa propre relation à l'objet. Cette seconde représentation est « *imposée à chaque signe particulier par le fonctionnement de la sémiosis* ». Car du fait que le signe représente toujours son objet d'une manière déterminée, il s'ensuit que « *l'objet déborde le signe* : un signe donné, ou un ensemble quelconque de signes ne peut pas représenter le tout de l'objet » (Véron, 1980, p. 72). Par conséquent, le signe contient une représentation de ce débordement qui désigne l'objet comme indépendant du signe : c'est l'objet dynamique. Concrètement, l'objet dynamique est cet objet dont on a déjà une certaine connaissance et à propos duquel un signe donné nous dit quelque chose de plus de lui. Soit, schématiquement⁸ :



4. Rôle de l'objet dans les dispositifs

Revenons maintenant à notre *exhibit*. Le dispositif mis en place — c'est-à-dire l'agencement des différents objets-signes formant l'*exhibit* : le tapis roulant, le tableau lumineux, etc. — propose différents objets immédiats qui vont d'une simple expérience à vivre à un modèle de simulation de l'évolution de la motricité humaine.

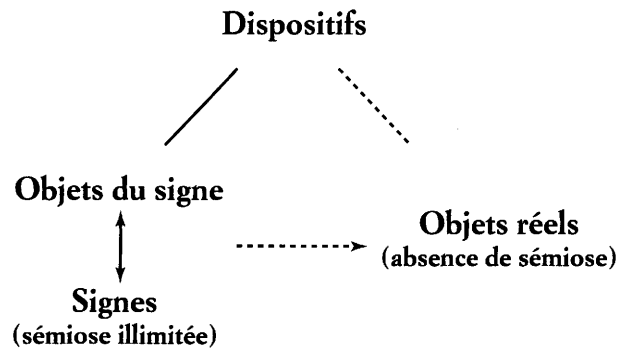
Un visiteur « sportif » reconnaîtra peut-être d'abord son outil d'entraînement quotidien — le tapis de marche — qui en ce cas constitue pour lui l'objet dynamique de son interprétation. Le contexte dans lequel cet outil apparaît l'amènera à confronter cet objet dynamique avec l'objet immédiat qui lui est proposé. Il montera peut-être sur le tapis roulant, y fera quelques pas et observera sur le tableau lumineux un quadrupède se transformer en bipède. Cette expérience contrastera avec celle qu'il effectue chez lui quand, les yeux rivés sur ses différents compteurs, il essaie d'améliorer ses performances physiques. C'est précisément de cette confrontation entre objet immédiat et dynamique qu'une certaine interprétation du phénomène anthropologique simulé pourra apparaître. Ainsi, pour ce visiteur sportif, la genèse de la bipédie s'interprétera peut-être avant tout comme une dépense d'énergie supplémentaire.

Pour un visiteur non sportif et disons — pour rester dans les stéréotypes — plus cérébral, la première réaction sera peut-être la surprise, l'interrogation : qu'est-ce que c'est que cet engin ? À quoi peut-il bien servir ? Que me veut-on ou que veut-on me montrer ? Dans ce cas, l'*exhibit* ne livre pas d'emblée son objet immédiat : le visiteur éprouve des difficultés à attribuer une valeur signe au dispositif auquel il est confronté (il est face à plusieurs objets ou à un objet multiforme auxquels il ne parvient pas à attribuer cohérence et sens). Bien qu'il reconnaisse l'un

ou l'autre élément du dispositif, l'*exhibit* ne sollicite pas ou guère d'objet dynamique. Dès lors, avant de se confronter à lui, il observera peut-être le comportement d'autres visiteurs qui, plus hardis que lui, se sont déjà engagés sur le tapis roulant, ou bien il discutera avec son entourage ou encore il écouterait le commentaire de l'audio-guide qui introduit l'*exhibit*. Au fur et à mesure — si du moins il persévère — ce visiteur se construira une certaine représentation de l'*exhibit* et de l'intention qui — pense-t-il — l'anime. Le point de départ de son interprétation sera sans doute tout autre que celle du visiteur sportif. Pour lui, par exemple, c'est la phylogénèse de la bipédie qui orientera son interprétation. Il ne voit pas dans l'*exhibit* un tapis roulant ou un tableau lumineux mais un engin qui simule en quelques secondes un phénomène qui a demandé aux ancêtres de l'homme des millénaires pour se développer. Éventuellement, il ne montera pas sur le tapis roulant mais il prendra connaissance du phénomène au travers de l'expérience des autres.

Quoi qu'il en soit, c'est à nouveau sur base de la confrontation des objets immédiats et dynamiques mis en jeu par le dispositif que le visiteur se construira sa propre interprétation du phénomène. Ainsi, observant le maintien scabreux de certains utilisateurs de l'*exhibit*, il en viendra peut-être à considérer le sens de l'équilibre comme une compétence indispensable à l'émergence de la bipédie. Ce faisant, réajustant sans cesse ses interprétations à la dynamique du dispositif, le visiteur se rapprochera de l'objet réel (sans jamais l'atteindre toutefois).

D'une façon plus générale, on peut dire que le travail d'interprétation, d'un visiteur, d'un internaute ou de tout usager d'un système interactif, repose sur une constante oscillation entre signe et objet. En manipulant les éléments du dispositif, en éprouvant à travers eux des sensations et des émotions, le visiteur sera inexorablement conduit à les comparer, les analyser, les décrire voire à les juger. Bref il passera des objets aux signes et de ceux-ci à ceux-là. Schématiquement cela donne :



C'est dans la mesure où un objet va « résister » aux signes qu'il apparaîtra en tant que tel et non plus comme signe. On peut ainsi envisager la tension signe-objet comme fondement de toute

tentative d'intellection d'un phénomène. Certains concepteurs exploitent ce principe à outrance. À l'Exploratorium de San Francisco, par exemple, les *exhibits* sont testés pendant de longs mois afin d'évaluer leur plus ou moins grande résistance à l'appropriation cognitive du visiteur. Seuls ceux qui parviennent à susciter et à maintenir une certaine *surprise* sont gardés (cf. Delacôte, 1996). Nous pourrions considérer celle-ci comme ce moment du processus d'interprétation où la confrontation des objets dynamique et immédiat reste en suspens.

5. Nature indiciaire et diagrammatique des dispositifs

Au-delà des traditionnels signes symboliques (texte, commentaire, slogan, étiquette, etc.), les nouveaux dispositifs (muséaux et informatiques surtout) mettent en avant des images de toutes sortes : des graphes, des réseaux, des cartes, des diagrammes mais aussi des données infographiques, des images de synthèse, des boutons interactifs, des liens visuels, des objets cliquables, etc. Si l'on regroupe souvent ces différents signes sous le vocable unique d'image c'est probablement parce qu'ils relèvent du visuel. Pourtant les processus sémiotiques sous-jacents à ceux-ci sont loin de former une catégorie homogène.

D'un point de vue sémiotique, ces « images » relèvent au moins de deux grands types de signes : l'icône et l'indice. Malheureusement, ces catégories peirciennes ont fait l'objet de présentations assez éloignées de la conception initiale de leur auteur. À titre d'exemple, citons ces quelques passages de Bougnoux. L'icône, nous dit ce dernier, « s'ajoute au monde alors que l'indice est prélevé sur lui par détachement métonymique » (Bougnoux, 1991, p. 86). Elle est un double du réel avec lequel elle n'entretient plus qu'un lien de ressemblance : sa « relation au dénoté (à la chose qu'elle désigne) s'effectue encore par ressemblance ou dans la continuité d'une analogie au sens large, mais le contact est rompu » (Bougnoux, 1991, p. 50-51).

On est loin de la notion de Peirce pour qui l'icône est un moment d'indifférenciation entre signe et objet : « en contemplant un tableau, il y a un moment où nous perdons conscience qu'il n'est pas la chose, la distinction entre le réel et la copie disparaît, et c'est sur le moment un pur rêve — non une existence particulière et pourtant non générale. À ce moment nous contemplons une icône » (Peirce, CP, 3.362 ; 1978, p. 144-145).

L'icône est bien sûr au centre de l'interprétation d'un dispositif parce qu'elle seule peut construire des analogies, suggérer — Peirce aurait dit « abduire » — des rapprochements entre des objets qui, autrement, nous apparaîtraient comme « épars ». Le tapis roulant, la marche quadrupédique du primate, le bipédisme humain ne pourront être rapprochés et comparés que si le visiteur fait des liens et établit certaines analogies entre ces différents objets-signes. Peirce dira même que seule l'icône est capable de produire de la nouveauté car « une des grandes propriétés distinctives de l'icône est que par son observation directe peuvent être découvertes,

concernant son objet, d'autres vérités que celles qui suffisent à déterminer sa construction » (Peirce, CP, 2.279, 1978, p. 150). Ainsi, à la différence d'un document textuel (principalement un écrit scientifique), un *exhibit* n'est-il pas rationnellement structuré et tendu vers une fin en soi – la conclusion ou la solution – mais contribue, par la mise à disposition *diagrammatique* des éléments qui le compose, à susciter le travail cognitif du visiteur. Cette mise en forme relève principalement de ce que Peirce nomme « l'indice ». Comme pour l'icône, ce dernier terme a souvent été mal interprété⁹. Rappelons donc brièvement ce qu'il entend par ce vocable.

L'indice est un signe qui entretient une relation « dynamique (y compris spatiale) avec l'objet individuel d'une part et avec les sens ou la mémoire de la personne pour laquelle il sert de signe, d'autre part » (Peirce, CP, 2.305 ; 1978, p. 158). C'est donc un signe de la dualité : « tout ce qui attire l'attention est un indice. Tout ce qui nous surprend est un indice, dans la mesure où il marque la jonction entre deux positions de l'expérience » (Peirce, CP, 2.285 ; 1978, p. 154). La richesse de ce signe réside dans le fait qu'il produit — la sémiotique de Peirce est constructiviste, rappelons-le — un univers expérientiel où les destinataires et destinataires, les signes et les objets ne sont que des instances en opposition. L'indice est un *opérateur relationnel* : il agence les rapports, relie les éléments épars, rapproche les contraires (même si en soi il est indifférent à la contradiction). Les signes y sont proches des choses, s'imposent aux protagonistes de la communication et exigent d'eux une réaction.

Les indices participent étroitement à la construction diagrammatique du dispositif en désignant et en mettant en contiguïté les différents éléments qui le composent. Pour Peirce, l'efficacité d'un système de signe dépend de cette construction car « le raisonnement par diagrammes est le seul raisonnement véritablement fécond » (Peirce, CP, 4.571). Il considère ainsi que le langage n'est pas autre chose qu'une sorte de *diagramme de relations*. Par exemple, pour qu'une phrase puisse être comprise, il faut que l'*arrangement* des mots en son sein fonctionne en qualité d'icône : « Soit la phrase : « Ezéchiél aime Houлда ». Ezéchiél et Houлда doivent donc être ou contenir des indices ; car sans indices il est impossible de désigner ce dont on parle. Une description superficielle ne préciserait pas si ce sont simplement des personnages d'une ballade ; mais qu'ils le soient ou non, les indices peuvent les désigner. Or, l'effet du mot « aime » est que la paire d'objets dénotée par la paire d'indices Ezéchiél et Houлда est représentée par l'icône, ou l'image que nous avons dans l'esprit, d'un amoureux et de sa bien-aimée. » (Peirce, CP, 2.295 ; 1978, p. 163). Ce qui est dit ici du langage peut être affirmé de tout processus communicationnel¹⁰. Ainsi, l'efficacité – ou mieux l'opérativité – d'un dispositif dépend pour une large part de l'arrangement indiciaire de ses éléments, lequel suscitera peu ou prou les processus cognitifs de ses utilisateurs en favorisant chez eux l'élaboration d'images ou de schémas mentaux explicatifs (dimension iconique)¹¹. Illustrons cela par quelques exemples.

Dans la pratique muséale, Véron souligne combien l'indice — l'ordre métonymique — y est un registre privilégié : « l'ordre dominant, celui qui définit sa structure de base, est l'ordre métonymique : l'exposition se constitue comme un réseau de renvois dans l'espace, temporalisé par le corps signifiant du sujet, lors de l'appropriation » (Véron, 1989, p. 27). C'est par ses

déplacements et son errance (le visiteur va, de proche en proche, d'un panneau à une vitrine, de celle-ci à un *exhibit* ou à un commentaire puis revient au panneau initial pour le reparcourir) dans l'espace préconfiguré de l'exposition (trajets prédéfinis, disposition des objets, etc.) que le visiteur construit le sens de sa visite. Véron a de la sorte identifié et analysé quatre espèces de visite : « les *fourmis*, ou la visite proximale. Les *papillons*, ou la visite pendulaire. Les *poissons*, ou la visite glissement. Les *sauterelles*, ou la visite « punctum ». » (Véron, 1989, p. 62 et sv).

La navigation sur Internet (ou les jeux vidéos) repose également sur les potentialités opératives de l'indice. Le simple fait de cliquer sur un bouton consiste à relier la page-écran que j'ai sous les yeux avec celle que j'appelle par mon bouton. Cette mise en relation peut bien sûr dépendre d'un rapport analogique (le bouton me renvoie à une information similaire) ou symbolique (le lien est alors conventionnel comme, par exemple, dans la majorité des moteurs de recherche qui me renvoient toutes les adresses comportant un même segment linguistique) mais le logiciel de navigation est avant tout un « moteur d'indices » (cf. notamment les signets ou *bookmarks*). Un usager peut parfaitement y naviguer pour naviguer. Il sait alors d'où il part mais ne sait pas où il va. Il erre de proche en proche en espérant au détour de l'une ou l'autre page, tomber sur une information intéressante (ce faisant, il se construit néanmoins une certaine représentation de son errance). La métaphore du « surf » est révélatrice de ce point de vue (par opposition à celle de la « navigation » qui évoque un parcours plus finalisé). Un grand nombre de jeux vidéos s'appuie également sur ce principe : le joueur doit franchir différentes épreuves (pas nécessairement dans un ordre prédéfini) pour être autorisé à passer dans un nouvel environnement où de nouvelles épreuves l'attendent et ainsi de suite.

C'est probablement ces nouvelles pratiques qui dérangent le plus les éducateurs, formés depuis longtemps à raisonner en termes d'objectifs à atteindre plutôt qu'en termes de dispositifs cognitifs à construire. L'observation des modalités propres à l'expérience aurait dû normalement attirer l'attention des pédagogues vers ces processus indiciars. Les psychogénétiens — je pense surtout ici à Piaget — ont bien montré que c'est au travers d'indices que l'enfant se construit ses premières représentations (de l'espace, du temps,...), que les premiers liens se forment, liens qui lui permettront plus tard d'établir des rapports analogiques ou symboliques. Bref, de développer progressivement sa rationalité et sa capacité à interpréter le monde et les objets qui l'entourent. Mais tenir compte de l'opérativité de ce substrat indiciaire dans nos apprentissages supposerait quelques profondes modifications de nos pratiques d'enseignement.

NOTES

1. « Le terme *exhibit*, du latin *exhibitio*, désigne tout segment de l'exposition susceptible de former un tout en lui-même, incluant les objets exposés, les panneaux, les étiquettes ou le [système] interactif dont il est constitué » (Niquette, 1994, p. 22).
2. Cf. l'exposition « D'homme à homme » qui s'est tenue au Muséum des sciences naturelles, Bruxelles, 1997.

3. Le terme de « visiteur » est certes peu judicieux quand il s'agit d'un exhibit. D'une façon générale, il est intéressant de remarquer qu'à la différence des médias traditionnels, il n'y a pas (encore ?) de termes appropriés pour désigner les différents acteurs impliqués dans un dispositif techno-sémiotique.
4. « Chaque élément représente un ensemble de relations, à la fois concrètes et virtuelles ; ce sont des opérateurs, mais utilisables en vue d'opérations quelconques au sein d'un type » (Lévi-Strauss, 1962, p. 27).
5. De nombreux auteurs ont souligné ce fait : Derrida parlait de « métaphysique de la présence » (Derrida, 1974), Eco de « métaphysique du référent » (Eco, 1970, p. 67).
6. Parfois francisé sous le vocable de « sémiose ».
7. « Ce qu'en réalité Peirce veut dire, est qu'un signe doit pouvoir toujours renvoyer à un signe. Il s'agit d'une possibilité abstraite ou, si l'on veut, d'un critère permettant de distinguer ce qui est signe de ce qui ne l'est pas. » (Commentaire de Deledalle in Peirce, 1978, p. 220).
8. Dans ce schéma, les termes Ii, Id et If renvoient respectivement aux interprétants « immédiat », « dynamique » et « final » qui caractérisent ce que Peirce nomme le processus d'interprétance. Pour plus de précision quant à leur rôle dans la détermination de l'objet voir notre article « L'iconicité » (Verhaegen, 1997, p. 90 et sv).
9. Pour une discussion plus approfondie de ces différentes présentations de l'icône et de l'indice, cf. notre article « L'iconicité » (Verhaegen, 1997, p. 75 et sv).
10. Une première discussion de la nature diagrammatique du langage peut être trouvée dans le texte précurseur de Jakobson, *A la recherche de l'essence du langage* : « Peirce définissait un diagramme comme « un *représentamen* qui est, de manière prédominante, une icône de relation, et que des conventions aident à jouer ce rôle » (...). La théorie des diagrammes occupe une place importante dans la recherche sémiotique de Peirce (...). L'examen critique de différents ensembles de diagrammes le conduit à reconnaître que « toute équation algébrique est une icône, dans la mesure où elle rend perceptible, par le moyen des signes algébriques (lesquels ne sont pas eux-mêmes des icônes), les relations existant entre les quantités visées » (...). C'est ainsi que « l'algèbre n'est pas autre chose qu'une sorte de diagramme », et que « le langage n'est pas autre chose qu'une sorte d'algèbre ». » (Jakobson, 1966, p. 28). Nous avons également traité de cette question et de son élargissement possible à l'ensemble des signes dans « Image, diagramme et métaphore » (Verhaegen, 1994).
11. Il nous paraît intéressant de relier ce qui est dit ici de l'indice, des théories cognitives consacrées au schéma (Estivals, Rumelhart, Norman,...). Sur le rapprochement entre théories cognitives, schémas et communication, cf. MEUNIER J.-P., 1999.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- BAUDRILLARD, Jean, *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris, Gallimard, 1972.
- BOUGNOUX, Daniel, *La communication par la bande*, Paris, La Découverte, 1991.
- DELACÔTE, Goëry, *Savoir apprendre : les nouvelles méthodes*, Paris, Odile Jacob, 1996.
- DERRIDA, Jacques, « *De la grammatologie* », Paris, Éditions de Minuit, 1974.

ECO, Umberto, *La structure absente*, Paris, Le Mercure de France, 1970.

JAKOBSON, Roman, « À la recherche de l'essence du langage », in BENVENISTE, MARTINET, FONAGY, JAKOBSON et al., *Problèmes du langage*, Paris, Gallimard « Diogène », 1966, p. 22 à 38.

LÉVI-STRAUSS, Claude, *La pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962.

MEUNIER, Jean-Pierre, « Connaître par l'image » in *Recherches en Communication*, 10, Couxeille-la-Neuve, 1998, p. 35-75.

NIQUETTE, Maude, « Quand les visiteurs communiquent entre eux : la sociabilité au musée » in *la Lettre de l'OCIM*, 36, 1994, p. 20-28.

PEIRCE, C. S., *Écrits sur le signe*, Paris, Le Seuil, 1978.

— *Collected papers : II. Elements of logic*, Cambridge, Harvard University Press, 3^e éd., 1974.

— *Collected papers : III. Exact logic*, Cambridge, Harvard University Press, 4^e éd., 1974.

VERHAEGEN, Philippe, « Image, diagramme et métaphore » in *Recherches en communication*, 1, Louvain-la-Neuve, 1994, p. 19-47.

— « L'iconicité » in *MEI - Médiation et information*, 6, L'Harmattan, 1997, p. 75-98.

VÉRON, Eliseo, « La sémiosis et son monde », in *Langages*, 58, Paris, Larousse, 1980, p. 61-74.

— *Ethnographie de l'exposition. L'espace, le corps et le sens*, Paris, Centre Georges Pompidou, 1989.