

Sous la direction de
Bernard Darras & Sarah Belkhamza

OBJETS & COMMUNICATION

MEI N°30-31

L'Harmattan

MEI « Médiation & information ». Revue internationale de communication

UNE REVUE-LIVRE. — Créée en 1993 par Bernard Darras (Université de Paris 1) et Marie Thonon (Université de Paris VIII), MEI « Médiation Et Information » est une revue thématique biannuelle présentée sous forme d'ouvrage de référence. La responsabilité éditoriale et scientifique de chaque numéro thématique est confiée à une Direction invitée, qui coordonne les travaux d'une dizaine de chercheurs. Son travail est soutenu par le Comité de rédaction et le Comité de lecture. Une contribution annuelle du Centre National du Livre (CNL) permet un fonctionnement souple et indépendant.

UNE REVUE-LIVRE DE RÉFÉRENCE. — MEI est l'une des revues de référence spécialisées en Sciences de l'information et de la communication, reconnue comme "qualifiante" par l'Agence d'évaluation de la recherche et de l'enseignement supérieur (aéres). Elle est de plus certifiée par le Conseil national des universités (CNU). Le dispositif d'évaluation en double aveugle garantit le niveau scientifique des contributions.

UNE REVUE-LIVRE INTERNATIONALE. — MEI « Médiation et information » est une publication internationale destinée à promouvoir et diffuser la recherche en médiation, communication et sciences de l'information. Onze universités françaises, belges, suisses ou canadiennes sont représentées dans le Comité de rédaction et le Comité scientifique.

UN DISPOSITIF ÉDITORIAL THÉMATIQUE. — Autour d'un thème ou d'une problématique, chaque numéro de MEI « Médiation et information » est composé de trois parties. La première est consacrée à un entretien avec les acteurs du domaine abordé. La seconde est composée d'une dizaine d'articles de recherche. La troisième présente la synthèse des travaux de jeunes chercheurs.



Monnaie Kushana, représentation de Miiro

Source : Hinnels, J., 1973. *Persian Mythology*. Londres : Hamlyn Publishing Group Ltd.

Médiation et information, tel est le titre de notre publication. Un titre dont l'abréviation MEI correspond aux trois lettres de l'une des plus riches racines des langues indo-européennes. Une racine si riche qu'elle ne pouvait être que divine. C'est ainsi que le dieu védique Mitra en fut le premier dépositaire. Meitra témoigne de l'alliance conclue entre les hommes et les dieux. Son nom évoque l'alliance fondée sur un contrat. Il est l'ami des hommes et de façon plus générale de toute la création. Dans l'ordre cosmique, il préside au jour en gardant la lumière. Il devient Mithra le garant, divin et solaire pour les Perses et il engendre le mithraïsme dans le monde grec et romain.

Retenir un tel titre pour une revue de communication et de médiation était inévitable. Dans l'univers du verbe, le riche espace sémantique de mei est abondamment exploité par de nombreuses langues fondatrices. En védique, **mitra** signifie "ami ou contrat". En grec, **ameibein** signifie "échanger", ce qui donne naissance à **amoibaiois** "qui change et se répond". En latin, quatre grandes familles seront déclinées : **mutare** "muter, changer, mutuel...", **munus** "qui appartient à plusieurs personnes", mais aussi "cadeau" et "communiquer", **meare** "passer, circuler; permision, perméable, traverser..." et enfin **migrare** "changer de place".

© 2009, auteurs & Éditions de l'Harmattan.

7, rue de l'École-polytechnique. 75005 Paris.

Site Web : <http://www.librairieharmattan.com>

Courriel : diffusion.harmattan@wanadoo.fr et harmattan1@wanadoo.fr

ISBN : 978-2-296-11707-5 EAN : 9782296117075

Direction de publication

Bernard Darras

Édition & révision

Pascal Froissart

Rédaction en chef

Marie Thonon

Secrétariat

Gisèle Boulzaguet

Comité scientifique

Jean Fisette (UQAM, Québec)
Pierre Fresnault-Deruelle (Paris I)
Geneviève Jacquinot (Paris VIII)
Marc Jimenez (Paris I)
Gérard Loiseau (CNRS, Toulouse)
Armand Mattelart (Paris VIII)
J.-P. Meunier (Louvain-la-Neuve)
Bernard Miège (Grenoble)
Jean Mouchon (Paris X)
Daniel Peraya (Genève)

Comité de rédaction

Dominique Chateau (Paris I)
Bernard Darras (Paris I)
Pascal Froissart (Paris VIII)
Gérard Leblanc (École nationale supérieure « Louis-Lumière »)
Pierre Moeglin (Paris XIII)
Alain Mons (Bordeaux III)
Jean Mottet (Paris I)
Marie Thonon (Paris VIII)
Patricio Tupper (Paris VIII)
Guy Lochard (Paris III)

Comité de lecture

Jan Baetens, Katholieke Universiteit Leuven,
Brigitte Borja de Mozotta, Université Paris X
Karen Brunel-Lafargue, Université Paris 1
Dominique Chateau, Université Paris 1
Nicole Everaert-Desmedt, Faculté Universitaire Saint
Louis, Bruxelles
Silvia Filippini-Fantoni, Université Paris 1
Alain Findeli, Université de Nîmes
Pierre Fresnault-Deruelle, Université Paris 1
Pascal Froissart, Université Paris 8
Jean-Pierre Meunier, Université de Louvain-la-Neuve
Marie Thonon, Université Paris 8
Philippe Verhaegen, Université de Louvain-la-Neuve

Correspondants

Robert Boure (Toulouse III)
Alain Payeur (Université du Littoral)
Serge Proulx (UQAM, Québec)
Marie-Claude Vettraino-Soulard (Paris VII)

*Les articles n'engagent que leurs auteurs ; tous droits réservés.
Toute reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement
de son auteur ou de ses ayants droits, est illicite.*

Éditions Op. Cit. — Revue MEI « Médiation et information »

6, rue des Rosiers. 75004 Paris (France)

Tél. & fax : +33 (0) 1 49 40 66 57

Courriel : revue-mei@laposte.net



Revue publiée avec le concours du Centre national du livre

*Nous remercions tout particulièrement
Rodrigo Angulo, Danay Catalan Alfaro, Fabien Gavinet et Benjamin Leleu
qui ont assuré le design et la mise en page de ce numéro de MEI.*

Éditorial

Les objets communiquent-ils ?

par Bernard Darras & Sarah Belkhamssa

Entretien

Design et communication. Questions de Bernard Darras & Sarah Belkhamssa à 5.5 -----9

Dossier

<i>Objects : In between language and meaning</i> Bernhard E. Bürdek -----	41
<i>Les objets communicants : des corps, entre texte et pratiques</i> Jacques Fontanille & Xotchitl Arias Gonzales -----	53
<i>À quel point en sommes-nous avec la sémiotique de l'objet ?</i> Alessandro Zinna -----	69
<i>L'intervention sémiotique dans le projet : du concept à l'objet.</i> Michela Deni -----	87
<i>Formes de table, formes de vie. Réflexions sémiotiques pour vivre ensemble</i> Anne Beyaert-Geslin -----	99
<i>Objet et préfiguration. L'exemple du menu de restaurant</i> Jean-Philippe Dupuy -----	111
<i>Le label AB (agriculture biologique) : interactions sémiotiques entre l'individu et l'environnement</i> Nanta Novello Paglianti -----	123
<i>Sémiotique et design produit : un objet commun ?</i> Marc Monjou -----	133
<i>L'objet et le cycle des habitudes et des changements d'habitudes. Approche sémiotique</i> Sarah Belkhamssa & Bernard Darras -----	147
<i>Modélisation dynamique de la communication de l'objet. Approche systémique et sémiotique</i> Bernard Darras & Sarah Belkhamssa -----	161
<i>The function of Nonfunctional Objects. Semiotics of functionalism</i> Giampaolo Proni -----	185
<i>On Design Semiotics</i> Susann Vihma -----	197
<i>Les signes pour se guider dans l'univers. La boussole, l'astrolabe, l'arbalète, le loch ... et le GPS.</i> Jean Fiset -----	209
<i>Who is in the driver's seat ? The car/driver interface</i> David L. Tucker -----	225
<i>Object-Relics and their effects : for a Neo-Animist Paradigm</i> Betti Marenko -----	239

<i>Architecture and the Shaping of Thought</i> Andrzej Piotrowski	255
<i>Le circuit de la culture et le designer : nouvel intermédiaire culturel ou technicien ?</i> Gavin Melles	269
<i>The secret lives of ANTs</i> Johann van der Merwe	279
<i>Co-constructing meaning with materials in innovation workshops</i> Trine Heinemann, Robb Mitchell & Jacob Buur	289
<i>Objets, culture, valeurs et marque</i> Jérôme Guibourgé	305
<i>La patrimonialisation comme arme concurrentielle</i> Nathalie Audigier	315
<i>The Design Contest: The Function, Form, and Meaning of the Bell Telephone, 1920-1939</i> Jan Hadlaw	329
<i>Le gaucher contrariant : critique de l'objet polarisé</i> Christophe Genin	341
<i>L'objet symbolique sacré du bouddhisme et son double mode de communication dimensionnelle : la pagode et le mandala</i> Jung-Hae Kim	353
<i>On the Shine of Things and the Uses of Gleaming</i> Keith Russell.....	363
<i>La Table qui désire la communication -Ponge and Objet-</i> Jung-A Hue	373
<i>Conditions de publication</i>	385
<i>Numéros déjà parus</i>	386
<i>Bulletins d'abonnement</i>	392

À quel point en sommes-nous avec la sémiotique de l'objet ?

Alessandro ZINNA¹

Université de Toulouse II-Le Mirail

Eco affirme que les textes sont des "*machines paresseuses*". De converse, on soupçonne ici les machines d'être autant des "*textes paresseux*" : leur mise en marche renvoie aux mouvements impliqués par le corps de l'opérateur et leur modalité de communication est avant tout *syncrétique*. Dépassant ainsi le *modèle de l'objet-signe*, qui pourtant a permis de démarrer cette réflexion, les chercheurs ont fait éclater cette unité de sens en trois directions : décomposant l'objet par ses constituants (point de prise, commandes, voyants), en l'intégrant dans l'environnement des autres objets (enchaînement syntagmatique et disposition des objets) et, enfin, en s'interrogeant sur ses rapports au corps et à l'usage selon l'ergonomie, la praxéologie et les styles de vie. L'article suit ces trois développements et aborde la communication qui arrive par leur *mode de production*. Pourtant, la naissance des objets électroniques et des hypertextes pousse à un point de crise ce modèle de l'objet comme prothèse et invite au rapprochement entre les *objets* (la sphère du *faire*) et le *langage* (la sphère du *dire*). D'où la nécessité d'intégrer le modèle *actantiel* de la *prothèse* au modèle *prédicatif* et *relationnel* de l'*interface*. Afin de localiser les valeurs communicatives selon ce modèle, on propose des catégories spécifiques de la segmentation, telle celles d'*interface-sujet*/*interface-objet* ainsi que la distinction entre la composante *supra-objectuelle* et *intra-objectuelle*. Par ces prémisses, on termine en questionnant les deux mots clés de la définition du *design* selon le Bauhaus.

MOTS-CLÉS : INTERFACE, MODE DE PRODUCTION, MODÈLE ACTANTIEL, OBJET, PRAXÉOLOGIE, PROTHÈSE.

Eco affirms that texts are 'lazy machines'. Conversely, we suppose here that machines could also be 'lazy texts': their activation refers to the movements involved in the body of the operator and their mode of communication is primarily syncretic. Going beyond the model of the object-sign, which has nevertheless allowed this debate to start, researchers have shattered this unity of meaning in three directions: by decomposing the object into its constituents (pick-up point, controls, warning lights), by integrating it into the environment of other objects (syntagmatic sequencing and arrangement of objects) and, finally, by questioning its relationships to the body and use depending on ergonomics, praxeology and lifestyles. This article follows these three developments to address the communication that takes place through their mode of production. Yet, the creation of electronic objects and hypertext leads to a crisis point of this model and calls for greater connection between objects (the sphere of doing) and language (the sphere of saying). Hence the need to integrate the actantial model of the prosthesis to the predicative and relational model of the interface. To localize the communication values, according to this model, we propose some specific categories of segmentation, such as those of interface-subject/interface-object and the distinction between the super-objectual and intra-objectual components. From these premises, the article ends by questioning the two key words in the definition of design according to the Bauhaus.

KEYWORDS : ACTANTIAL MODEL, INTERFACE, MODE OF PRODUCTION, OBJECT, PRAXEOLGY, PROSTHESIS.

¹ Alessandro ZINNA est Professeur des Universités à Toulouse II-Le Mirail et membre du laboratoire CPST. Il a une double formation ayant suivi les enseignements de A.-J. Greimas à l'EHESS de Paris et soutenu son Doctorat sous la direction d'U. Eco à Bologne. Spécialiste de Hjelmslev, son champ de recherche va de la sémiotique générale, des textes et des objets, aux nouvelles technologies.

Prémisse

On se souvient qu'au cours des années cinquante et soixante, questionner les objets selon les angles de la signification et de la communication était la tâche de la toute naissante sémiotique des objets.

À ce moment, deux de ses pionniers, R. Barthes et U. Eco, s'interrogeaient sur le sens que nous attribuons aux objets quotidiens, et en particulier aux objets d'usage². Revenir aujourd'hui à ces mêmes interrogations peut sembler une proposition inactuelle, sauf à la considérer comme *atemporelle* au sens que lui donnait Nietzsche. Il s'agit d'un questionnement qu'il ne faut pas cesser de poser et reposer au fil du temps, puisque toute réponse permet de vérifier, d'une part, les changements que chaque culture a de la perception des choses matérielles qui l'entourent, de l'autre, par un regard à rebours, elle nous permet de reconstruire le chemin accompli par la théorie. Par la comparaison des différentes réponses, on pourra alors établir si les solutions actuelles sont plus avancées que celles de nos pionniers ; et grâce à cette même comparaison, nous pourrions apporter une réponse à la question évoquée dans le titre de cette intervention, à savoir : "à quel point sommes-nous avec la sémiotique de l'objet ?".

Cette contribution ne proposera ni une reconstruction historique ni un état des lieux : il s'agira plutôt de tracer la ligne de front d'une recherche collective en indiquant les enjeux passés et actuels, ceci tout en introduisant quelques catégories descriptives, convaincues, comme nous le sommes, qu'en sémiotique tout progrès se mesure par le déploiement des catégories d'analyse.

Langage et objets

La théorie du sens a souvent opposé les *objets* aux *signes* du langage selon la répartition qui voit d'une part les choses du monde et de l'autre les mots qui sont censés les signifier³.

Ainsi, selon les différentes écoles, l'objet a été exclu des enjeux de la signification comme une donnée *extralinguistique* (c'est l'hypothèse de Saussure), approché comme un *objet dynamique* (comme dans la théorie de Peirce qui, pourtant, permet d'en saisir le sens en tant qu'*objet immédiat*) ou plutôt comme un *réfèrent* qui se situe dans le monde naturel et qui témoigne de la vérité des énoncés (tel était

2 Cf. Barthes 1964 et Eco 1968. Il faut dire que, malgré la position de pionnier, Barthes ne croyait pas à une véritable sémiotique des objets. Le point de départ pour bâtir une telle théorie revient avant tout à accepter que l'objet a du sens et que ce sens est relativement autonome par rapport au langage verbal. Ce que Barthes, au fond, n'avait pas accepté. Dans les réflexions sur les objets des Mythologiques et plus tard dans le Système de la mode, il n'est pas question d'approcher le sens qui nous est transmis par les vêtements, plutôt il nous est proposée l'analyse du langage verbale qui parle des vêtements.

3 Cf. Labov 1975.

le programme de Frege et des logiciens du langage)⁴. Le but déclaré d'une *sémiotique* des objets est plutôt d'en faire un porteur de sens à part entière et, par là, d'articuler la multiplicité de ces modes de signification. Cette prise de conscience de l'autonomie des objets a conduit à redéfinir leur rapport au langage non plus selon l'opposition qui a caractérisé les débats de la linguistique, de la philosophie ou de la logique du langage, mais selon les différentes modalités de collaboration entre deux modes de signification, celui qui provient de la *configuration plastique* de l'objet, par rapport à celui qui nous est donné par les différentes modalités de *présence du langage*.

Signification et communication synchrétique

De ce point de vue, on peut observer que dans les objets quotidiens les discontinuités plastiques ne sont pas les seules composantes auxquelles a recours leur mode de signification. Au-delà de la constatation que beaucoup d'informations nous parviennent par le poids ou la résistance au contact, comme la sensation de *compacte* ou d'*aéré* qui se dégage par la manipulation des objets — et sur laquelle nous reviendrons à la fin de cet article —, ces discontinuités plastiques sont souvent accompagnées d'écritures ou de symboles apposés sur leur surface, et ceci afin d'explicitier l'emploi de chaque composante : ainsi, le symbole /▲/ sur une touche du clavier est là pour signifier la fonction "expulsion" du CD. Or, bien que Norman ait insisté sur le fait qu'un bon design plastique de l'objet n'a pas besoin d'instructions langagières, les appareils mécaniques et électromécaniques abondent de ce genre d'informations au bénéfice de l'utilisateur⁵. En particulier, ces indications deviennent indispensables quand les discontinuités plastiques ont une même configuration, comme cela arrive pour le clavier d'un ordinateur, d'un téléphone ou pour toutes commandes qui ont recours à des boutons et des leviers qui, en tant que tels, ne permettent pas d'être distingués les uns des autres par leur forme plastique⁶.

Langage et objets entrent alors en interférence, non plus dans les abstractions théoriques qui, en les opposant, essaient de les délimiter réciproquement, mais dans l'usage concret où les significations plastiques de l'objet et symbolique-verbale du langage sont en stricte collaboration. D'ailleurs, c'est cette double présence, graphique et symbolique, qui nous induit à postuler la *multimodalité* et le *synchrétisme* comme une base plus générale pour définir la *communication* des objets et, en particulier, des objets technologiques⁷.

4 C'est ce référent que la sémiotique de l'École de Paris essaiera de réintroduire par une sémiotique du monde naturel, cf. Greimas 1968.

5 Cf. Vaillant 1999.

6 Cf. Norman 1988.

7 Nous avons mis en évidence le rapport particulier qui existe entre l'expression plastique de l'objet et la présence de différentes modes d'écriture afin de proposer une typologie d'objets selon la présence du langage et le degré d'interactivité du support, cf. l'introduction à Zinna 2004.

L'objet comme texte paresseux

En raison de cette complexité potentielle de sa signification, peut-on encore considérer l'objet en tant que *signe*, ou plutôt il faut l'approcher comme un *texte* synchrétique ? Si comme le soutient Eco le texte est une "machine paresseuse", en inversant les termes de la question, nous pourrions approcher les machines comme autant de "textes paresseux"⁸. Et cela, déjà par le fait qu'ils demandent une participation active du corps de l'utilisateur. Mais avant d'aller plus loin de quels objets parle-t-on ? D'architectures, d'outils, de vêtements, de machines, d'œuvres d'art, de supports d'écriture ou d'objets virtuels ?

Et d'ailleurs, une visée si étendue, nous permet de questionner les régimes d'intégration de ces mêmes familles d'objets selon les différents styles de vie qui les intègrent (telle maison, telle voiture, tels vêtements), jusqu'à nous demander, d'une façon tout à fait légitime, si l'agencement des objets dans un scénario est le résultat du hasard ou plutôt d'un choix⁹. Nous voici confronté à une pléthore de questions qui viennent à l'esprit dès que l'on approche la très vaste, voire trop vaste problématique des objets sans donner pour déjà acquis la connaissance de l'objet et de sa méthodologie d'analyse. Comment s'y prendre pour ne pas s'y perdre ? Il faut sans doute commencer par réduire ce territoire trop vaste. Nous considérerons cette problématique selon le répertoire plus réduit des *objets d'usage*, en particulier des outils et des machines.

Au-delà de l'objet-signe

Qu'on accorde alors à cette classe d'objets une valeur dénotative ou connotative (Barthes 1964, Eco 1968), d'usage ou d'échange (Baudrillard 1968, 1972), ils signifient avant tout par leur configuration plastique et par leur design.

Sans considérer pour l'instant la valeur qui se dégage au cours de la pratique, ces premières réflexions, qui pourtant avaient le mérite de reconnaître l'autonomie ainsi que la valeur sociale ou idéologique des objets, ne dépassaient pas l'attitude spéculative de considérer l'objet comme *signe* de la *fonction* (soit en tant que *valeur d'usage* : la chaise pour "s'asseoir", qu'en tant que *valeur d'échange* : le trône pour la "royauté")¹⁰. Si une telle position est déjà restrictive pour les signes du langage, elle est encore moins justifiée envers les objets de la vie quotidienne où toute signification, au-delà de l'agencement en série, est strictement connexe à l'expérience de la pratique. De la même façon que l'on ne doit pas étudier les signes isolés dans le dictionnaire qui les ordonne, mais dans l'agencement vivant de l'acte d'énonciation, les objets ne devront pas être perçus dans l'immobilité

8 Cf. Eco (1979)

9 Cf. Semprini 1995, Grignaffini et Landoski 2001.

10 Cf. Eco 1968.

visuelle de leur contemplation, mais dans l'agencement de la série ainsi que dans la manipulation et le tâtonnement qui sont propres à l'usage¹¹. Avec pour résultat que cette activité sera non seulement *cognitive* ou *perceptive* mais aussi *motrice*.

En définitive, à ces premières tentatives on peut rapprocher les mêmes défauts du modèle du signe qui était dominant à ce moment et, par conséquent, poursuivre son dépassement dans trois directions complémentaires et contraires : d'une part, lors de la recherche de la signification dans des constituants plus petits de l'objet (commandes, voyants de contrôle, points de prise) ; d'autre part par l'intégration dans le contexte qui les met en relation avec d'autres objets (valeur de connexion, enchaînement des unités, comme c'est le cas des composants d'une chaîne hi-fi où la fonction de "reproduction sonore" se trouve morcelée en plusieurs maillons) et, enfin, en prenant en considération le *corps* du sujet qui les utilise et qui, selon le degré d'ergonomie des objets, coïncide avec l'empreinte du corps¹².

La dimension narrative

Lors des premières formulations théoriques, l'attention était portée sur l'objet dans son ensemble, il fonctionnait alors comme une sorte d'unité monolithique dont il s'agissait de découvrir le sens par l'identification de sa fonction sociale ou idéologique, et, par conséquent, sans considérer le sens qui se dégage de ses composantes morphologiques telles que des discontinuités perceptives ou tactiles inscrites dans la forme plastique de l'objet¹³.

On s'est aperçu par la suite que la signification et, par conséquent, la communication des objets, posait un problème de configuration et d'intégration de composantes qui dépassent, par excès ou par défaut, la taille de l'objet-signe. C'est sur cette nouvelle base, qu'on est arrivé à s'interroger sur le niveau *narratif* inscrit dans les objets. C'est alors qu'on a observé que la signification de l'objet renvoie non seulement à la *fonction*, mais aussi à la *communication des actions* qu'on délègue à l'utilisateur et qui donnent un sens unitaire et une cohérence globale à ses composantes morphologiques¹⁴. L'objet doit alors communiquer la hiérarchie des gestes qu'il faut accomplir, en les reliant les uns aux autres comme des *actions d'usage* dont l'unité est donnée par la logique d'un même *programme de base*. Si cette composante narrative est déjà présente dans l'Opinel étudié par Floch (il faut "ouvrir" le couteau afin de se servir de la lame et pouvoir "couper"), sa valeur

¹¹ Il faut reconnaître que Baudrillard (1972) avait posé la question de l'agencement des meubles dans les maisons bourgeoises afin d'en étudier l'idéologie du style de vie. Sur les relations inter-objectuelles voir aussi Landowski-Marrone (éds. 2001) ainsi que le compte rendu de l'auteur de ces lignes (2002a).

¹² Cf. Fontanille 2002.

¹³ De ce point de vue, l'approche de l'"Opinel" proposé par Floch (1995) se démarque de cette tradition et introduit la problématique de la configuration ainsi que de la composante taxique de l'objet.

¹⁴ Cf. Deni 2002.

est encore plus structurée dans les machines et dans les objets électromécaniques où les opérations d'usage peuvent atteindre l'enchaînement de plusieurs sous-programmes. Ce n'est par hasard si ces derniers objets sont le plus souvent accompagnés par des *modes d'emplois* qui ont recours à la langue naturelle pour expliquer les gestes qu'il faudra produire sur les différents composants afin de se servir de la machine en question¹⁵.

La dimension modale

En partant de ces prémisses, un sociologue des sciences comme Latour a montré que les objets sont comme des actants auxquels on délègue la *compétence par un débrayage modal* du savoir ou du pouvoir : au fond, comme dans la théorie narrative de Propp et de Greimas, les objets nous *permettent*, nous *obligent* ou nous *interdisent* de faire¹⁶.

Ainsi, l'analyse du dos-d'âne (rappelée dans cet ouvrage par M. Deni), montre qu'il nous empêche de rouler vite dans les lieux de résidence et transforme ainsi une *obligation* qui était de l'ordre morale (*devoir ne pas faire*) dans une *impuissance* de l'ordre pragmatique (*ne pas pouvoir faire*). Cela devient possible par le recours à une *sanction* immédiate qui est en définitive celle d'abîmer la voiture, et au prix d'un malaise du corps des passagers. Il ne s'agit pas d'une véritable communication, mais plutôt d'une *punition* qui nous apprend ce qu'il ne faut pas faire, tout en transformant une société qui guide l'action des citoyens selon les principes du contrat éthique, en une société qui les contrôle par des sanctions pragmatiques : une manière de résoudre les conduites collectives tout à fait semblables à celle des dispositifs anti-pigeons des gares et d'autres lieux publics.

De l'objet à la pratique

Sur un autre *niveau de pertinence*, la séquence immanente des gestes qui est prévue par l'objet, comme le fait de ralentir en présence du dos-d'âne, deviendra, pendant la pratique concrète de l'usage, une suite praxéologique qui sera manifestée par les mouvements du corps quand ils agissent sur les commandes de la voiture. Pourtant, si on regarde les objets au cours de l'action, la réalisation de ce programme *virtuel* comporte des *ajustements* afin d'adapter les gestes prévus à la pratique concrète qui les réalise par des actes singuliers : une fois connue l'intensité du dos-d'âne, on peut doser le frein afin d'obtenir un équilibre entre les jeux permis par les amortisseurs et la réduction de la vitesse¹⁷. Mais à ce point,

15 Sur les *modes d'emploi*, cf. Marrone et Mangano 2002.

16 Cf. Latour 1994.

17 Sur la *problématique de l'ajustement*, cf. Landowski 2009.

force est de constater un écart entre le niveau virtuel, où la signification du geste se trouve suggérée par les *affordances* de l'objet, donc à la fois de manière *idéale* et *formelle*, et le niveau de la pratique où, par l'adaptation des gestes, ce modèle se manifeste selon les modalités de la *variation* en tant que modulations *substantielles* du mouvement et de l'oscillation de la voiture¹⁸. D'autre part, toute pratique est plus ou moins réglée selon la simple adaptation gestuelle jusqu'aux cas extrêmes, par exemple ceux du rituel, qui impliquent un rapport des objets aux pratiques selon différents protocoles de réglementation plus ou moins contraignantes¹⁹. Les objets de culte, en particulier, suivent une réglementation par interdictions et prescription qu'il faudra exécuter correctement pendant la pratique d'usage, faute de quoi, on passerait de l'erreur rituelle au sacrilège.

Styles de vie, idéologies et métaprojet

Par cette reconstruction du niveau gestuel, à la fois, narratif et modal, qui va des contraintes prévues par l'objet à la prescription de la pratique, les chercheurs sont passés aux questionnements sur les *styles de vie* présumés ou imposés par l'usage mais aussi sur l'*éthique* et l'*idéologie du projet*, comme autant de niveaux implicites de la signification ultime des objets²⁰.

L'objet porte en lui, non seulement la signification de la *fonction*, la *valeur d'usage* ou d'*échange*, la signification *narrative*, à la fois *modale* et *gestuelle*, mais aussi les *idéologies* et les *principes* qui guident sa production. D'ailleurs, le niveau des *principes* peut devenir une *directive* dans la manière de concevoir les *projets*. C'est le cas récent, d'un groupe de designers qui a adhéré à une charte les engageant à produire un design *durable*²¹. Selon ces principes, tout projet doit répondre à des critères qui respectent avant tout l'équilibre global entre l'homme et son environnement, et cela à partir de l'usage des matières jusqu'à la biodégradabilité de l'objet, de l'économie de l'énergie jusqu'à l'interdiction d'introduire de la pollution dans l'environnement par la production ou l'usage de l'objet. De tels principes, de nature *éthique*, doivent être pris en compte lors de la conception d'habitations, de véhicules ou d'autres objets d'usage courants. Il s'agit d'introduire de véritables lignes de conduite qui dirigent et unifient les différentes idéations des métaprojets. Le *design durable* pose ces principes comme une précondition à tout métaprojet²².

18 Cf. Fontanille 2009.

19 Cf. Basso 2006.

20 Des considérations sur le modèle idéologique des interfaces Apple étaient proposées dans la conclusion de "Avez-vous dit 'allumer l'ordinateur' ?", cf. Zinna 2002b.

21 Un exemple récent est celui dont témoignent les essais contenus dans *Less is Next : for an equitable and sustainable design*, ISIA, Florence : La Marina, 2009.

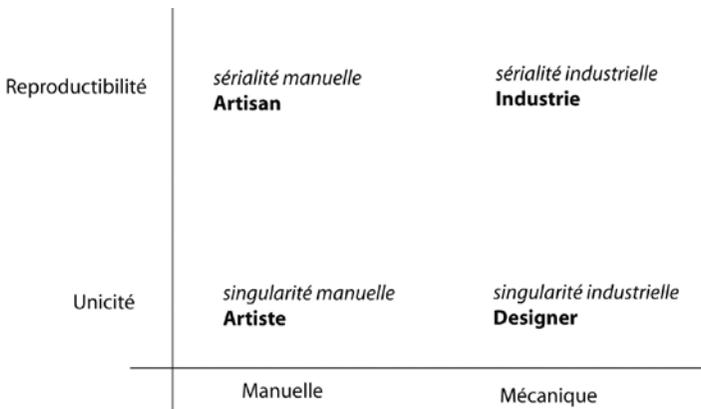
22 Pour une introduction à la problématique du méta-projet, cf. Deni et Proni (éds.) 2008.

Signification et mode de production

Bien évidemment, ces principes interviennent aussi dans la décision du mode de production des objets²³. Le cycle de production *manuel* ou *mécanique* comporte une série de conséquences qui sont d'ordre économique, énergétique ou de politique d'emploi, mais aussi de signification.

Comme nous avons déjà eu l'occasion d'observer, par son mode de construction, l'objet communique son appartenance à l'univers des objets produits *manuellement* et de manière *unique* (modalité propre à l'*Artiste*), selon la recherche d'uniformité obtenue encore par des procédures manuelles (école d'*Artisan*), ou selon la standardisation *mécanique* de la production *sérielle* (modalité spécifique de l'*Industrie*) ou, enfin, selon la signature *individuelle* du designer en tant que valeur ajoutée au mode de production *industrielle* (modalité du *Designer*) :

Le schéma tensif des modes de production des objets²⁴



Au début, le designer se fait garant de l'ergonomie et des valeurs esthétiques de l'objet produit de façon *sérielle*. Par cette approche esthétique, le design avait mis en valeur l'aspect communicatif des objets d'usage²⁵. Naturellement, cela se traduit dans un surplus de sens positif pour la signification des objets qui suivent ces principes de production.

²³ À la manière de Peirce, dans le *Trattato di semiotica generale* Eco (1975) se questionnait sur les modes de production des signes pour en établir la typologie.

²⁴ Ce schéma a été présenté une première fois dans Zinna 2005, p. 170.

²⁵ Nous avons observé l'existence d'une tension entre deux modes alternatives de la production des objets : celle selon l'unicité, souvent lié à l'"aura" qui se dégage de l'objet, ou selon sa reproductibilité manuelle, technique, technologique ou électronique. Pour une discussion au sujet de l'aura de W. Benjamin, cf. Zilberberg (1999-2000).

De la prothèse à l'interface

C'est à ce point de l'évolution de son mode de production que l'objet fonctionnel, à l'origine l'outil produit à la main, ne peut plus être considéré comme une simple *prothèse* du corps mais, déjà par la complexification de sa couche communicative, comme par l'introduction des points de commande, de voyants de contrôle, des échos de l'interaction, ainsi que de l'attention portée aux qualités esthétiques, sa partie extérieure acquiert pleinement une valeur d'*interface*. La collaboration entre forme, couleur et texture plastique d'une part, ainsi que les diverses modalités d'écriture de l'autre, déterminent l'organisation de cette couche plus superficielle que nous avons convenu d'appeler l'*interface* de l'objet²⁶.

Cette avancée technologique, qui transforme des outils en machines, a non seulement comme conséquence d'augmenter la complexification de la *communication*²⁷, mais elle touche également les modalités d'*interaction* ainsi que la communication des modes d'existence des commandes : du corps à corps dans l'usage de l'outil ou de la prothèse, nous passons alors à une modalité qui peut dépasser tout contact matériel entre l'objet et le corps de l'opérateur, par exemple dans le cas extrême des commandes haptiques ou vocales. L'équivalence entre différents dispositifs de commandes, comme une touche supplantée par la commande vocale, nous indique que la voix peut devenir une composante de l'objet. Par cette commutabilité des commandes on parvient à affirmer la réversibilité entre signification plastique et signification langagière²⁸. Le circuit entre objet et langage est alors accompli. La première hypothèse que nous pouvons formuler est que *l'interface est le lieu privilégié de la signification* et, par conséquent, de la communication même des objets, qu'ils soient des outils, des machines à engrenages mécaniques, électromécaniques ou électroniques.

26 Cf. Bonsiepe (1995), voir aussi "L'objet et ses interfaces", dans Fontanille et Zinna (éds.) 2005, aussi.

27 Nous avons eu l'occasion de montrer que les objets électroniques communiquent non seulement la présence des commandes (le bleu pour le lien exécutable) mais par le chromatisme, ils signifient aussi leur mode d'existence (impossible = gris, possible = noir, etc.), cf. Zinna 2002b.

28 Nous avons appelé cette classe "objets d'écriture". Ces objets se présentent comme des supports. D'ailleurs, toute pratique de la lecture commence par l'interaction avec un support : les quotidiens, les livres, les e-books ou les ordinateurs. Le problème est plutôt celui d'identifier dans l'écriture des différents degrés d'usage fonctionnel. Ces écritures prennent alors des fonctions paratextuelles et collaborent avec l'organisation du support dans la construction de l'interface. Les interfaces des objets d'écriture sont le plus souvent le résultat de cette collaboration entre les écritures à fonction paratextuelle et la composition ergonomique des commandes ou du support. Comme on dira par la suite, cette tendance à la complexification de la communication devient plus radicale avec les objets où l'écriture prend en charge le projet des commandes outre que des données, comme cela arrive pour les hypertextes. Cf. § 2 "Les objets d'écriture", Zinna 2004.

À la recherche des catégories descriptives

En ce point, nous pouvons nous demander si les catégories dont nous nous servons sont suffisantes pour bâtir une sémiotique des objets. Autrement dit, s'il est pensable de construire des descriptions exhaustives, capables de dépasser l'état primitif de la reconnaissance des signes-objets, grâce aux catégories héritées par Peirce, Saussure, Barthes ou Eco ou si nous n'avons pas besoin de construire une terminologie et des outils *ad hoc* pour bâtir une sémiotique qui, de ce fait, délasserait le général pour entrer dans le spécifique.

À ce niveau, les catégories plus utiles sont celles qui nous permettent d'accomplir une segmentation préliminaire du texte comme de l'objet. Sans introduire pour l'instant des distinctions entre plan de l'expression et plan du contenu, il s'agit de catégories qui identifient les discontinuités plus évidentes des objets afin de les décomposer en parties.

Catégories de la segmentation : Interface-sujet/Interface-objet

Nous avons vu que les objets peuvent être considérés comme des *actants* auxquels on attribue une valeur modale finalisée à l'accomplissement d'une action selon les opérations de débrayage et d'embrayage par rapport au corps de l'opérateur. Cette position fait de l'*objet* une *prothèse* du corps.

T. Maldonado et surtout U. Eco ont proposé des typologies d'objets selon leur manière d'implémenter les propriétés du corps : on peut alors les classer selon qu'ils sont des prothèses amplificatrices, extensives, substitutives, etc.²⁹. Ce principe de classement rencontre pourtant deux difficultés : d'une part la nécessité de bien distinguer entre *corps* et *prothèse*, de l'autre la réelle portée générale de cette distinction. En effet, le 7 juillet 2004, par l'enregistrement numéro 6.754.472 au *Patent and Trademark Office*, Bill Gates a breveté la peau du corps humain comme meilleur conducteur du signal électrique. Ce brevet nous indique que l'objet peut non seulement ne pas être une prothèse du corps, mais qu'à l'avenir, c'est le corps qui est susceptible de devenir une prothèse de l'objet.

Tout en montrant sa valeur relationnelle et donc en lui accordant la place qui dans la syntaxe structurale était celle du *prédicat* plutôt que de l'*actant*, l'objet technique ou technologique peut être considéré comme un intermédiaire entre le sujet-opérateur et l'objet-opéré. Cette valeur relationnelle est celle de l'*interface*. Comme le prédicat de Tesnière, l'objet se présente par cette double valence : même un outil, comme l'Opinel analysé par Floch, peut être vu soit comme prothèse

29 Voir Maldonado (1997). La typologie des prothèses est proposée dans *Kant et l'ornithorynque*, cf. Eco 1997.

du corps, en tant qu'il donne le pouvoir d'accomplir les actions de "couper" ou "transpercer", et se porter, en même temps, comme un *prédicat* parce qu'il pose en relation le corps de l'agent avec celui des objets qu'il faut couper ou percer. Cette discontinuité est d'ailleurs bien visible dans la configuration du couteau qui prévoit une partie pour la prise en main (le manche), et une partie pour couper d'autres surfaces (la lame). D'autre part, cette valeur relationnelle nous permet de ne pas attribuer à l'avance les rôles d'agent et de patient. Nous avons proposé d'appeler cette discontinuité des objets d'usage *interface-sujet* (le manche) en tant qu'elle est prédisposée pour accueillir l'action cognitive, perceptive ou motrice d'un opérateur, tout en la distinguant de l'autre partie (la lame dans le cas du couteau) en tant qu'elle se rapporte à l'objet sur lequel s'exerce l'action de couper.

Typologies d'objets par l'interface

À partir de cette observation, il est possible de proposer une typologie des objets qui tient compte de l'interface dominante des différents objets d'usage. Cette typologie est certainement plus générale car elle permet de distinguer deux classes ultérieures d'objets qui ne pourraient pas entrer dans la classe des prothèses. Les objets seraient alors à dominante interface *objet/objet*, *sujet/objet*, *sujet/sujet*. Appartiennent au premier type les objets dont la fonction est de connexion entre deux autres objets : les cordons, les chargeurs, les adaptateurs ; au second type appartiennent ceux qui entrent en contact avec le corps de l'utilisateur (les prothèses) : les outils, les machines, les interfaces graphiques ; enfin, appartiennent au troisième type les objets moins visibles dont l'usage prend la forme d'automatisme, telles que des commandes vocales ou plus récemment mentales. Le phénomène de la dématérialisation tend à dissimuler ces objets dans l'environnement tout en les soustrayant au contact physique avec le corps de l'opérateur. Ils deviennent alors semblables à des agents doués de propriétés subjectives comme le sont par exemple les robots. Le plus souvent on *ordonne* à ces proto-sujets d'accomplir des actions comme on peut le faire avec des esclaves, tout en gardant l'impression qu'il s'agit d'exécuteurs de commandes et, pour cela, semblables à d'autres individus.

Design supra-objetuel et intra-objetuel

Comme ce fut le cas pour la sémiotique visuelle dont les catégories *plastiques* (*topologiques*, *eidétiques* et *chromatiques*) ont constitué son acte même de fondation, et à partir desquelles une sémiotique du design peut déjà entrevoir quelques catégories plus riches pour bâtir ses analyses, il faut aussi fixer des catégories utiles pour obtenir des descriptions plus fines des objets quotidiens.

Avant tout, il faut introduire des articulations qui peuvent nous permettre d'approcher leur *tridimensionnalité*. À titre d'exemple, une distinction qui tient compte

des trois dimensions des objets d'usage est celle qui identifie la partie *externe* de l'objet, que nous proposons d'appeler *supra-objectuelle*, par rapport à sa partie *interne*, que nous appellerons *intra-objectuelle*. Bien que banale en soit, cette distinction se révèle très puissante pour la description de beaucoup d'objets d'usage et en particulier pour décrire la classe des objets dits "compacts". Ainsi, après avoir montré que la *densité de communication* d'un objet se concentre en particulier sur l'interface-sujet, il est temps de localiser cette composante sur la *surface* de l'objet par rapport à la composante *interne* qui peut être de nature *solide* (le bois du manche) ou *creuse* (l'espace des engrenages des machines, des circuits électriques ou électroniques).

En bonne partie, cette nouvelle opposition correspond au côté *visible* et au côté *invisible* de l'objet. En ce qui concerne les objets techniques et technologiques, cette division implique aussi un partage des compétences entre les ingénieurs et les designers. Les ingénieurs sont censés produire la partie fonctionnelle qu'elle soit mécanique, électromécanique ou électronique ; quant aux designers, ils interviennent plutôt sur les aspects sensibles et communicatifs telles que les dimensions plastique et chromatique du design qui affectent la surface de l'objet. Nous pouvons observer que les objets compacts ont une relation spécifique entre la partie du contenant supra-objectuelle et le contenu intra-objectuel.

Dans le cas de l'iPod par exemple, nous pouvons lire l'effet de sens "compact", comme un rapport entre l'enveloppe supra-objectuelle et le contenu intra-objectuel : les objets "compacts" ne laissent pas d'espace dans la distribution des composants intra-objectuels.



iPod Apple : un exemple d'objet compact

Objets et tendances

Le design des interfaces où se concentre la signification de l'objet est donc habituellement le design de la composante supra-objectuelle. Pourtant, depuis peu, on assiste à une tendance à soigner aussi les parties internes et apparemment cachés des objets. C'est évident avec les voitures, mais aussi avec les ordinateurs³⁰. Je garde un souvenir bien précis de la sensation qu'on avait quand, après avoir ouvert le coffre qui cachait le moteur d'une Volkswagen Golf du début des années '80, on découvrait que l'esthétique soignée de l'objet cachait une réalité bien plus modeste et désordonnée. Dans cet espace, les éléments semblaient rangés au hasard. Il y avait des fils et des tuyaux qui passaient partout sans ordre ou raison précise apparents. Bref, au sentiment désagréable de désordre s'ajoutait celui d'un objet non compact dans la relation contenant/contenu. En revanche, on s'aperçoit que les voitures de XXIème siècle offrent un spectacle bien plus ordonné et une sensation agréable d'espace compact où tout semble trouver exactement sa place. L'accès à ces parties internes de l'objet n'est plus réservé aux techniciens. Pourtant, si le projet de ces parties prévoit de plus en plus l'intrusion de l'utilisateur, la fermeture de l'espace par des blocs d'organes décourage toute possibilité de bricolage.



Deux moteurs de Volkswagen Golf

Cette attention portée à la partie interne mérite alors d'être rendue visible. Le recours à des matières transparentes pour la partie supra-objectuelle est devenu très fréquent pour les objets technologiques. Pendant longtemps concentré sur l'enveloppe extérieure de l'objet, le design est de plus en plus sensible à la disposition intra-objectuelle. On pourrait résumer cette modalité de production par le slogan : "même l'intérieur de l'objet communique". Il s'agit d'une véritable *tendance* et comme telle, elle est commune à de nombreuses classes d'objets.

30 Semprini (2005) a bien décrit le cas des ordinateurs de l'Apple, où les designers ont joué avec succès la carte de l'innovation du design supra-objectuel tout en imposant aux ingénieurs ces contraintes dans le projet des composants intra-objectuels.



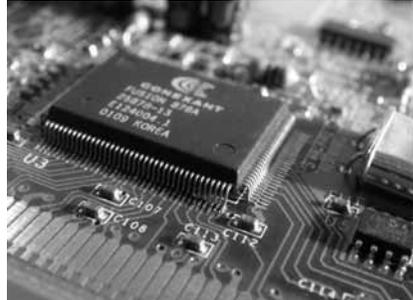
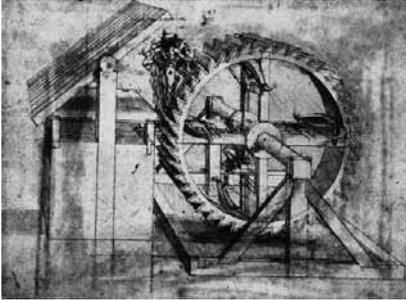
Objets au design transparent

L'intra-objetuel : signification mécanique et électronique

Quand notre véhicule tombe en panne, nous improvisons souvent des compétences en matière de fonctionnement d'un moteur. En réalité nous essayons de comprendre quelque chose à la logique de la transmission électrique ou mécanique afin de localiser la panne.

Bien qu'elle ne soit plus seulement fondée sur la logique mécanique des engrenages, nous découvrons que celle des machines est encore une logique figurative d'enchaînement. D'ailleurs, cette consécution des parties mécaniques garde un rapport avec les commandes et donc avec une partie de l'interface du sujet opérateur : le volant des voitures, par exemple, a un rapport mécanique dont on peut suivre le parcours d'engrenages jusqu'à la direction transmise aux roues de la voiture. En revanche, l'implémentation logicielle par circuits imprimés nous permet de piloter une voiture comme on le fait avec les jeux électroniques de simulation : sans aucun effort parce qu'en réalité sans aucun rapport de causalité mécanique entre le volant et les roues. Ce dispositif, déjà présent dans le cockpit des avions, est en train de substituer la direction assistée de certains prototypes de véhicules à moteur. Une fois que l'interface a perdu le rapport de causalité mécanique, les fonctions immatérielles qui en prennent la place manquent de la lisibilité qui était une des caractéristiques de la logique mécanique : l'intelligence de l'engrenage, d'ailleurs si bien visible dans la multitude des projets de machines réalisés à son temps par Leonardo da Vinci³¹, laisse la place à la logique abstraite du circuit, dont la modalité de signification nous échappe.

³¹ Voir en particulier les machines théâtrales et de guerre de Leonardo da Vinci. La collection de ces machines est visible sur le site : <http://www.leonardo3.net/leonardo/machines.htm#001>



À gauche une machine de Leonardo da Vinci et à droite un circuit électronique

La sémiotique du Design

La particularité de cette relation entre l'*expression* et le *contenu* nous suggère quelques conclusions sur la nature de la *signification* qui se dégage par la sémiose des objets.

Le rapport établi par les écoles de Design – la bien connue relation entre la *forme* et la *fonction* – est au fond une manière de traduire la définition même de sémiotique qui a été donnée il y a longtemps par Hjelmslev. Selon l'auteur danois, il s'agit d'une relation entre les *formes* des deux plans : la "fonction" étant le niveau de la *forme du contenu* des objets. Au fond, la *fonction* est la réponse conceptuelle à un problème qui constitue une *matière du contenu* : ainsi, à un moment donné du développement d'une culture, l'idée de "couper" plutôt que "déchirer" est une première réponse au problème de détacher la peau de l'animale pour s'en servir comme vêtement. Mais la véritable découverte consiste dans le fait de donner une forme de l'expression à cette idée par l'invention de la lame en pierre qui sera suivie par l'ajout d'un manche et, à son tour, sera optimisée par d'autres matières comme le fer et l'acier. Tout en accordant d'importance à la forme, le principe de l'arbitraire du signe pose la signification comme indifférente à la *matière* des plans. Or, loin d'être *arbitraire*, comme il est le cas des signes linguistiques, ce rapport entre les unités des plans introduit la *motivation au plus haut degré* puisque, de fait, il n'est pas seulement la *forme* qui permet de réaliser cette fonction, mais c'est également le choix de la *matière* de l'expression : ce sont alors les déterminations de *poids*, la *rigidité*, la *résistance* qui deviennent pertinents puisqu'ils nous permettent d'accomplir la fonction prévue par l'objet. Un couteau en carton, bien qu'il communique la fonction de "couper", ne permet pas de la réaliser³². La conclusion provisoire est que *la sémiotique des objets matériels n'est pas*

³² Cf. Violi 1997.

indifférente aux *substances* qui la *manifestent*. De fait, cette affirmation relativise la valeur du postulat clé du Design selon le Bauhaus.

Et pourtant, même cette affirmation mérite d'être relativisée au contexte historique d'une culture. Pour les objets qui ont recours à l'électronique, ce principe de l'arbitraire redevient tout à fait valable. Les objets immatériels n'ont aucune motivation, ni aucune relation de nécessité dans la relation des plans puisque la matière du support n'est pas pertinente pour accomplir la fonction. L'interface peut alors se réduire à une *pellicule des commandes* : ainsi, les touches du clavier peuvent devenir la projection de lettres alphabétiques sur une surface d'affichage quelconque.



Un exemple de clavier à projection : l'i.Tech Virtual Keyboard.

Une fois perdue la relation de nécessité qui raccorde les commandes aux composants mécaniques intra-objectuels, le recours aux icônes ou à d'autres simulations figuratives nous indique seulement que l'interface *électronique* a besoin de re-motiver cette relation pour des finalités purement communicatives³³.

Conclusions

Gilles Deleuze aimait dire : “toute question est une réponse à un champ problématique”. La manière d'interroger l'objet d'étude contient une solution préalable qui est ici celle d'avoir choisi, dans l'ensemble des questionnements qui constituent le champ thématique des objets, un profil donné pour le saisir. Ce choix a été celui de le questionner par rapport à la *communication* et au design.

³³ Comme il est arrivé pour la métaphore du bureau qui organise les interfaces graphiques, cette nouvelle motivation a seulement pour but de faciliter la compréhension des modes d'emploi.

Ce qui revient à l'interroger sous un profil qui est, par excellence, de pertinence sémiotique.

Pourtant, afin de dépasser ses premières formulations et poursuivre dans la direction de son évolution, nous avons essayé de montrer qu'il est convenable de :

- 1) reconsidérer le rapport entre langage et objets : langage et objets commencent à se rapprocher de plus en plus et à s'échanger des propriétés : les objets se rapprochant de la sphère communicative, le langage à son tour de celle fonctionnelle (comme dans le cas des hypertextes qui sont des véritables objets-écriture) ; il reste aussi
- 2) à articuler la théorie des objets comme autant de *sémiotiques spécifiques* : une sémiotique des *objets alimentaires, des vêtements, des outils, des supports de l'écrit, des machines, des médicaments ou des instruments de guérison* : cette opération apparaît nécessaire parce que les objets ne constituent pas une unité, mais une hétérogénéité de domaines dont les manières de signifier changent selon le genre ou la classe d'objets choisie ; lors de cette étude, il faudra d'autre
- part 3) penser que toute considération sur les objets est valable non seulement si on spécifie le genre d'objets, mais aussi si on distingue l'analyse *synchronique* des considérations *diachroniques* qui tiennent compte de l'évolution des objets en tant que réponse qu'une culture donne à un moment donné de son évolution technique ou technologique à un problème concret (comme on vient de le voir, les observations sur les modes de signification des objets mécaniques peuvent ne pas être valables pour les objets électroniques) ; encore,
- 4) douer chaque sous-domaine ainsi constitué de *catégories descriptives* spécifiques qui sont nécessaire à l'analyse, sans renoncer pourtant à rechercher les catégories générales valables pour plusieurs ou toutes les classes d'objets (ces catégories seraient alors *panchroniques* puisqu'elles constituent le fondement plus étendu au-delà d'un espace géographique et d'un temps donné) ; enfin,
- 5) accepter que l'objet se trouve pris entre deux horizons de sens : celui qui se situe *avant* sa production et celui de la manipulation et des condition d'usage : d'une part, la phase d'idéation et du *projet* en tant que *mode d'existence présumée*, de l'autre celle de sa *pratique* en tant que *mode d'existence impliqué*. De ce point de vue, toute analyse des objets est comprise dans un moment que nous pourrions qualifier comme *productif*, et qui coïncide avec le moment du *projet*, mais aussi d'un moment *interprétatif*, qui est proche *des pratiques* que les cultures font des différents objets : pratiques culinaires, pratiques vestimentaires, pratiques de bricolage, pratiques d'écriture, pratiques mécaniques, pratiques de guérison.

La sémiotique des cultures reste l'horizon d'intégration de toute sémiotique des objets puisque c'est dans une culture que les objets acquièrent pleinement leur sens par leur mode de production, de disposition, de reproduction et d'usage. Malgré la mondialisation des objets, chaque culture est le paradigme où lire leur design, enchaînement, disposition et pratique comme un choix d'appropriation : tout en sachant que les cultures de production et celles de réception peuvent être éloignées les unes des autres soit dans l'espace que dans le temps.

RÉFÉRENCES

- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Paris, Seuil.
- Barthes, R. (1964). Sémantique de l'objet. Dans Barthes 1985.
- Barthes, R. (1967). *Système de la Mode*. Paris, Seuil.
- Barthes, R. (1985). *L'aventure sémiologique*. Paris, Seuil.
- Basso, P. L. (2006). Testo, pratiche e teorie della società. *Semiatiche*, n° 4.
- Baudrillard, J. (1968). *Le système des objets*. Paris, Gallimard.
- Baudrillard, J. (1972). *Pour une critique de l'économie politique du signe*. Paris, Gallimard.
- Bonsiepe, G. (1995). *Dall'oggetto all'interfaccia. Mutazioni del design*. Milan, Feltrinelli.
- Deni, M. (2002a). *Oggetti in azione. Semiotica degli oggetti : dalla teoria all'analisi*. Milan, FrancoAngeli.
- Deni, M. (éd.) (2002). *La semiotica degli oggetti. Versus*, 91/92.
- Deni, M., Proni G. (éds.) (2008). *La semiotica e il progetto. Design, comunicazione, marketing*. Milan, FrancoAngeli.
- Eco, U. (1968). *La struttura assente*, Milan, Bompiani (trad. fr. *La structure absente*. Paris, Mercure de France, 1972).
- Eco, U. (1975). *Trattato di semiotica generale*. Milan, Bompiani.
- Eco, U. (1979). *Lector in fabula*. Milan, Bompiani (trad. fr. *Lector in fabula*. Paris, Grasset, 1985).
- Eco, U. (1997). *Kant e l'ornitorinco*. Milan, Bompiani (trad. fr. *Kant et l'ornithorynque*. Paris, Grasset, 1999).
- Floch, J.-M. (1995). *Identités visuelles*. Paris, P.U.F.
- Fontanille, J. (2002). Sémiotique des objets. Dans Deni (éd.) (2002).
- Fontanille, J., Zinna, A. (éds.) (2005). *Les objets au quotidien*. Limoges, Pulim.
- Fontanille, J. (2009). *Pratiques sémiotiques*. Paris, PUF.
- Greimas, A.-J., (1968). Conditions d'une sémiotique du monde naturel. *Langage*, n° 7.
- Dans Greimas (1970).
- Greimas, A.-J., (1970). *Du sens*. Paris, Seuil.
- Grignaffini,
- G., Landowski, E. (2001) L'aménagement d'un espace habitable. *Protée*, vol. 29, 1.
- Labov, W. (1975). *Il continuo e il discreto nel linguaggio*. Bologne, Il Mulino.
- Landowski, E., (2009). Avoir prise, donner prise. *NAS*, publié en ligne : <http://revues.unilim.fr/nas/document.php?id=2812#tocto27>
- Landowski, E., Marrone, G. (éds.) (2001). *La société des objets. Problèmes d'interobjectivité*. *Protée*, vol. 29, 1.
- Latour, B. (1994). On Technical Mediation. Dans *Common Knowledge*, vol. 3 (2), pp. 29-64.
- Maldonado, T. (1997). *Critica della ragione informatica*. Milan, Feltrinelli.
- Mangano, D., Marrone, G. (2001). Intorno allo sbattitore: l'oggetto, i testi. Dans Deni (éd.) (2002).
- Norman, D. A. (1988). *The Psychology of Everyday Things*. New York, Basic Books.
- Semprini, A. (1995). *L'objet comme procès et comme action. De la nature et de l'usage des objets dans la vie quotidienne*. Paris, L'Harmattan.
- Semprini, A. (2005). *La marque, une puissance fragile*. Paris, Vuibert.
- Vaillant, P. (1999). *Sémiotique des langages d'icônes*. Paris, Honoré Champion.
- Violi, P. (1997). *Significato ed esperienza*. Milan, Bompiani.
- Zilberberg, Cl. (1999-2000). De l'humanité de l'objet. *Visio*, vol. 4, 3.
- Zinna, A. (2002a). Compte rendu de Landowski, E., Marrone, G. (éds) (2001).
- Zinna, A. (2002b). Avez-vous dit « allumer l'ordinateur ? ». dans Deni (éd.) (2002).
- Zinna, A. (2004). *Le interfacce degli oggetti di scrittura. Teoria del linguaggio e ipertesti*. Roma, Meltemi.
- Zinna, A. (2005). L'objet et ses interfaces. Dans Fontanille - Zinna (éds.) (2005).
- Zinna, A. (éd.) (2005). Semiotica delle macchine, *Documenti di lavoro*, n° 347-348-349. Università di Urbino.

