

La symbolisation II

Pendant le dernier cours, et après avoir considéré certains aspects de l'activité symbolisante, deux questions se sont posées: (a) Y a-t-il un code (ou: des codes) universel? et (b) y a-t-il un ordre hiérarchique selon les niveaux des divers codes? La première question a été répondue, provisoirement bien sûr, par l'affirmation suivante: Il n'y a pas, dans l'histoire de l'humanité, un exemple d'un code universel bien réussi, car au niveau de l'expérience immédiate toute convention codifiante est pratiquement impossible. Mais à présent des codes universels ont été élaborés sur deux niveaux différents: sur le niveau de l'élite il s'agit de codes formels, (la logique symbolique, le code mathématique etc.), et sur le niveau de la masse il s'agit de codes techno-imaginaires. Pour la première fois dans l'histoire l'humanité entière peut donc communiquer sans être obligée à recourir à la méthode trompeuse de la traduction. Une culture universelle humaine est devenue possible, et une telle culture sera structurée par les codes universels: au niveau de l'élite elle sera formelle, ("vide"), et au niveau de la masse elle sera imperative, (totalitaire). On peut resumer cette réponse: La communication humaine est "artificielle", (c'est à dire: conventionnée), et c'est pourquoi l'espèce humaine ne dispose pas, comme les autres espèces, de méthodes naturelles pour une communication universelle. Les fourmilles et les souris de la même espèce "communiquent" sans difficulté partout et toujours, tandis que l'humanité a élaboré des codes différents, et est donc divisée en diverses cultures. Mais la capacité pour conventionner des codes est spécifique pour tout homme, et c'est pourquoi une convention universelle entre tous les hommes est possible. Et, pour la première fois dans l'histoire, elle se fait sur deux niveaux différents.

Toute réponse à la deuxième question, (l'ordre dans les niveaux des codes), exige la formulation exacte de termes. On a déjà défini le terme "code": tout système composé de symboles. Des exemples: la langue française, le code Napoléon, le style byzantin, la logique aristotélique, la double comptabilité. Le terme "code" est quelquefois employé avec une signification plus vaste. On parle, par exemple, d'un code génétique, ou d'un code de comportement animal. Un tel emploi peu exacte du terme résulte en confusion. Le système de transmission génétique n'est pas un "code", car les éléments dont il est composé, les molécules d'acide nucléique, ne sont pas des symboles. Ils ne signifient pas des molécules protéiniques, ils les causent, et dire qu'il s'agit d'un code est une allégorie anthropomorphique. Le système du comportement animal n'est pas un "code", car les mouvements des animaux dont il est composé ne sont pas des symboles. Ils ne signifient pas, ils "montrent", et dire qu'il s'agit d'un code est une anthropomorphisation du comportement animal.

Etant donnée la définition de "code", il est évident qu'on peut classifier les codes selon deux critères: selon les types de symboles dont ils sont composés, et selon les types de règles qui systematisent les symboles. Si on appelle la somme des symboles qui composent un code son "repertoire", et si on appelle la somme des règles qui systematisent le repertoire d'un code sa "structure", on peut dire que les codes peuvent être classifiés selon le critère repertorien et le critère structurel. Les deux classifications seront différentes l'une de l'autre, car le même type de repertoire peut être structuré de diverses manières, et le même type de structure peut ordonner des symboles de divers types. Par exemple: sous le critère repertorien la langue française et la langue chinoise peuvent être classifiées dans une classe, (appelée "langue"), car il s'agit de deux repertoires composés de symboles qu'on peut appeler "mots"; mais sous le critère structurel ~~aux langues xxxxxxxx~~ une telle classification n'est pas très bonne, car les règles qui ordonnent les mots dans la langue française peuvent être classifiées dans une classe, (appelée "logique"), et qui ne comporte pas les règles qui ordonnent les mots dans la langue chinoise, (sauf si on redéfinit le terme "logique"). Ou: sous le critère repertorien le code Morse et le code des tambours tam-tam peuvent être classifiés dans une même classe, car leurs symboles sont des sons longues ou courts produits par frappe; mais sous le critère structurel il s'agit de deux codes très différents l'un de l'autre. Il est donc évident que les codes proches sous le critère repertorien ne le sont pas nécessairement sous le critère structurel, ce qui pose le problème de la relation entre repertoire et structure du code. On en reparlera. Et il est aussi évident qu'il faut appliquer les deux critères, et établir les deux classifications, si on veut s'orienter dans les codes qui nous entourent.

Quand on a commencé à faire une théorie de la communication, on a d'abord appliqué un critère repertorien. On s'est demandé: peut-on classifier les codes selon les nerfs sollicités dans le receptrice par les symboles dont les codes sont composés? On a donc distingué entre des codes visuels, auditifs, olphatiques, audiovisuels etc. Le critère était apparemment évident, (au moins du point de vue de la reception d'un message codifié), mais le resultat d'une telle classification n'était pas très util. Dire que la danse, l'architecture, l'alphabet et la photographie sont des codes qui appartiennent, tous, à la classe "codes visuels", n'est pas dire une chose utile pour l'analyse des codes. On a donc abandonné ce critère en large mesure dans la théorie de la communication, mais dans la littérature populaire qui accompagne la théorie le critère continue à être appliqué, et on parle partout des "codes audio-visuels".

D'autres critères repertoriels se sont révélés plus efficaces, et il en faut mentionner deux. On peut classifier les repertoires des codes selon des dimensions des symboles dont ils sont composés. On peut

ainsi distinguer entre codes unidimensionnels, (p.e. Morse), bidimensionnels, (p.e. photographie), et tridimensionnels, (p.e. gestes). Et on peut classifier les répertoires des codes selon la position des symboles dans le temps. Quand les symboles coulent dans le temps, on peut appeler le code "diachronique", (p.e. la danse, la langue parlée), et quand le temps coule par les symboles, on peut appeler le code "synchronique", (p.e. l'architecture, la langue écrite). Une telle diversification des critères repertoriels permet l'établissement d'un catalogue de codes assez utile. Par exemple: si on dit que le code de la sculpture est tridimensionnel, synchronique et tactilo-visuel, et que le code du théâtre est tridimensionnel, diachronique et audiovisuel, on a donné un outil pour analyser les codes. Un outil qu'il faut, bien sûr, raffiner encore beaucoup plus, avant de l'utiliser.

Mais on a découvert que les critères structurels sont encore plus efficaces pour une classification utile des codes. Pour les appliquer, il faut distinguer entre deux paramètres dans la structure de tout code. Tout code a des règles qui ordonnent les symboles par rapport des autres symboles dans le code. Il s'agit d'une espèce de 'règle du jeu' du code, et on peut appeler ce paramètre de la structure son paramètre "syntactique". (P.e. l'orthographe dans le code alphabétique). Et tout code a aussi des règles qui ordonnent les symboles par rapport à ses significations. On peut appeler ce paramètre de la structure son paramètre "sémantique". (P.e. le dictionnaire dans le code alphabétique). Les deux paramètres s'impliquent mutuellement, et ils peuvent se compliquer. Par exemple: le paramètre syntactique peut avoir des divers niveaux de complexité, et le paramètre sémantique peut s'invertir contre le syntactique. (Dans la langue française il y a des règles syntactiques au niveau de la syllabe, du mot et de la phrase, et il y a des mots en français dont la signification est une règle syntactique, par exemple le mot "ou".) Aussi: aucun code est "bien construit", c'est à dire: il y a, dans tout code, des contradictions internes dans le paramètre syntactique et le paramètre sémantique de sa structure, et aussi des contradictions entre les deux paramètres. On a cru pouvoir faire un code "bien construit", celui de la logique symbolique, dont la structure syntactique est parfaitement définie, et dont la structure sémantique est parfaitement "denotative", (on en reparlera). Mais on a du reconnaître l'impossibilité d'une telle entreprise. Donc: on peut classifier les codes selon des critères syntactiques, des critères sémantiques, et il faut toujours considérer qu'aucun code est "pur", ("bien construit").

Les classifications des codes selon les critères syntactiques résultent, d'une façon générale, en trois classes de codes: les indicatifs, les impératifs et les optatifs, (exemples: le code ~~Napoleon~~ de l'arithmétique, le code Napoleon, le code de la musique grégorienne). Il y a des codes qui appartiennent aux trois classes, (p.e. la langue française).

Une telle classification, dont le propos est réduire toute message à sa structure pour en découvrir l'"information", est d'une importance fondamentale pour l'analyse des communications, (au sens de : desidéologisation), mais elle n'est pas utile pour le propos ici suivi: un catalogue hiérarchique des codes. On peut également utiliser des critères syntactiques pour une classification selon la "traduisibilité" entre les codes selon la thèse déjà présentée: la traduction est une fonction de la proximité structurelle des codes. Ainsi on trouvera dans les langues parlées, par exemple, trois grandes classes syntactiques: les langues agglutinatives, les langues isolantes, et les langues flexionnelles, et par rapport aux codes techno-imaginaire on trouvera deux grandes classes basiques: les codes progressifs, (film, TV, bandes dessinées), et stationnaires, (affiches, vitrines, photographies). Mais ceci, quoique très important pour d'autres propos, ne l'est pas pour un catalogue hiérarchique. Il y a d'autres critères syntactiques également révélateurs, et on en reparlera. Mais ce sont les critères sémantiques qui se révèlent les plus utiles pour le propos ici poursuivi.

Il y a des règles, dans tout code, qui ordonnent la relation entre le symbole et sa signification. En gros, on peut distinguer deux types de règles sémantiques: un type qui ordonne la méthode par laquelle le symbole va représenter sa signification, et un autre type qui ordonne la méthode par laquelle le symbole va être représenté par un autre symbole. On peut appeler le premier type: "les règles sémantiques statiques", et le deuxième type: "les règles sémantiques dynamiques". Les deux peuvent servir comme critères pour des catalogues hiérarchiques des codes.

Pour la sémantique statique tous les codes peuvent être classifiés entre deux extrêmes: les codes dénотatifs et les codes connotatives. Un code est dénотatif quand tout symbole représente une seule signification, et quand toute signification est représentée dans le code par un seul symbole, c'est à dire: quand la relation entre code et univers (de discours) est bi-univoque. Un code est connotatif quand tout symbole représente un paramètre de significations, et toute signification est représentée dans le code par divers symboles, c'est à dire: quand la relation entre code et univers (de discours) est équivoque. Les deux extrêmes sont des cas de limite: aucun code est totalement dénотatif, ni même le code de la logique symbolique, c'est à dire: tout code est ouvert à l'équivoque, (à une "interprétation"). Et aucun code est totalement connotatif, ni même le code des rêves, c'est à dire: aucun code permet une interprétation "subjective". Mais on peut classifier les codes selon leur proximité d'une de ces limites. On aura une hiérarchie, dans laquelle les codes scientifiques occuperont des places proches de la dénотation, et les codes artistiques des places proches de la connotation. C'est une classification utile, car elle

permet l'élaboration des stratégies. Si le propos de la communication est de transmettre des messages à être reçus avec un minimum d'équivoque, on va choisir un code plus ou moins dénotatif, et si le propos est permettre au récepteur un maximum d'interprétations, on va choisir un code plus ou moins connotatif. Un tel catalogue des codes permettra l'orientation entre les divers media de communication, car on trouvera le propos du medium, s'il on en découvre la place que son code occupe dans la hiérarchie "dénotation-connotation".

Pour la sémantique dynamique tout code peut être défini selon le degré de son "abstraction" ou "théoreticité". La limite extrême d'une telle hiérarchie serait un code dont tous les symboles représentaient des expériences concrètes, c'est à dire: où il n'y aurait pas de symboles représentant d'autres symboles. Un tel code sans aucune "abstraction" ou "théoreticité", donc un code très proche du concret, serait extrêmement pauvre et totalement inutile. Russel pense que le code de la langue anglaise, si réduit à son niveau concret, consisterait en trois symboles: "this, that, thot", (à peu près en français: "ceci, cela, cequi"). Un tel code serait inutile, car l'expérience concrète est incommunicable. Pour communiquer, il faut des symboles, et les symboles sont, par définition, des abstractions, (des "représentants"). En ce sens un code concret est une contradiction de termes. Il ne l'est pas au sens d'une limite extrême d'une hiérarchie des codes. Il s'agit d'une limite et d'une limitation de la communication: on peut se rapprocher de la communication de l'expérience concrète sans jamais pouvoir l'atteindre. (L'argument de Wittgenstein contre tout mysticisme, c'est à dire tout effort pour communiquer l'expérience concrète est le suivant: "Dire que j'ai mal aux dents n'a pas de sens. Dire que tu as mal aux dents, a encore moins de sens").

Audessus de cette limite extrême d'un code "concret" impossible, on peut construire une hiérarchie des codes selon le critère de l'"abstraction" de ses symboles. On aura d'abord des codes "observationnels" dont tous les symboles représentent des phénomènes observés ou observables. Une sentence du type "Fifi ici", où "Fifi" est un nom de chien, et "ici" est un nom d'un lieu appartient à un code de cette ordre. (Bien sûr: les noms propres, lesquels seront les seuls symboles admis dans un code observationnel, ne représentent pas une expériences concrète, mais des phénomènes déjà auparavant conventionnés pour être nommés.) Il se pose le problème si certains codes apparemment observationnels, comme c'est la cas de la photographie ou du geste, sont effectivement composés de noms propres, ou si une photographie et un geste ne peuvent pas, aussi bien, représenter des symboles abstraits, donc ne pas être des noms propres, mais des termes "théoriques" au sens à être élaboré immédiatement.

Sur le niveau des codes observationnels on peut construire d'autres

niveaux dans la succession suivante; on aura des codes dont les symboles représentent de noms propres, par exemple: "ce chien est dans cet endroit". On appellera des tels symboles des "noms théoriques au premier ordre". Ensuite on aura des codes dont les symboles représentent des symboles représentant des noms propres, par exemple: "les chiens sont quelquepart". C'est à dire: on peut construire une hiérarchie des codes selon le degré de la théoréticité de ses symboles. Le problème est très connu dans la logique et dans l'épistémologie. En logique il s'agit du problème de la généralisation, (induction suivi de la déduction). En épistémologie il s'agit du problème de la "vérité" et de la "falsifiabilité", (y a-t-il une connaissance au niveau de la théorie, ou doit-on réduire toute sentence théorique au niveau observationnel pour la falsifier?). Mais dans la théorie de la communication le problème est plutôt ontologique: il s'agit de différencier les codes selon leur proximité du concret, c'est à dire selon leur relative "fictivité". C'est la question du mensonge et de l'art, et non seulement la question de l'erreur et du modèle théorique, qui se pose pour la théorie de la communication. C'est pourquoi le critère proposé par la sémantique dynamique est le plus intéressant pour la classification des codes.

Il est devenu possible de résumer provisoirement les considérations au sujet de la symbolisation: L'homme est un animal qui possède la faculté pour reculer du monde, et pour conventionner, à partir de ce recul, des symboles. C'est cette faculté, et non un tel ou tel code effectif, qui caractérise l'espèce humaine. Il n'y a pas, donc, nécessairement, un code universel pour toute l'humanité, laquelle est, au contraire, divisée en cultures mutuellement incommunicables, sauf par traduction. Mais, étant donnée la faculté universellement humaine, des codes universels sont possibles, et à présent on les fait. C'est cela la "révolution en communication": la transformation de l'humanité en une seule société grâce aux codes universels, comme c'est la mathématique et le code techno-imaginaire. On peut organiser les codes jusqu'ici conventionnés selon divers critères pour s'y orienter. Les critères repertoriels permettent de distinguer des codes unidimensionnels, bidimensionnels, tridimensionnels, diachroniques, synchroniques, et des codes qui sollicitent divers nerfs dans leurs récepteurs. Les critères structurels permettent de distinguer des codes indicatifs, impératifs et optatifs, des codes comme divers types de jeux, (agglutinatifs, isolants, progressifs, stationnaires etc.), des codes connotatifs et denotatifs, des codes plus ou moins abstraits et théoriques. Tout code exige un meta-code pour être codifié. La question qui demande l'origine des codes, (de la faculté humaine pour reculer du monde), n'est pas bonne. Aussi: l'expérience concrète n'est pas codifiable, donc incommunicable, et vouloir le faire n'est pas la bonne stratégie. Mais il reste des nombreuses bonnes questions et bonnes stratégies dans le domaine de la communication.