

## TABLE DES MATIÈRES

<b>I. Première partie. <u>QU'EST-CE QUE LA COMMUNICATION ?</u></b>	<b>13</b>	<b>Chapitre B : Comment ils fonctionnent</b>	<b>161</b>
Chapitre A : Discours et dialogue	31	(a) Les images	167
(a) Discours théâtral	33	(b) Les textes	184
(b) Discours pyramidal	35	(c) Les techno-images	202
(c) Discours arborisé	38	(a) Victoire des langues littéraires	209
(d) Discours amphithéâtral	41	(b) Le couple "appareil-opérateur"	224
(e) Dialogue circulaire	45	(d) La synchronisation des codes	233
(f) Dialogue réseau	49	(a) Images traditionnelles et textes	235
Chapitre B : Comment fonctionnent ces structures ?	53	(b) Images traditionnelles et techno-images	239
(a) La famille, l'école, la démocratie		(y) Textes et techno-images	243
(b) L'église, le parti, la science, la technique			
(c) Les mass média, l'opinion publique			
Chapitre C : Quelques situations caractéristiques	80		
(a) Les Temps modernes ("les livres imprimés")	82		
(b) Le Moyen Âge, le Tiers Monde ("les manuscrits")	91		
(c) Le futur immédiat ("les techno-images")	95		
<b>II. Deuxième partie. <u>QUE SONT LES CODES ?</u></b>	<b>111</b>	<b>III. Troisième partie. <u>QU'EST-CE QUE LA TECHNO-IMAGINATION ?</u></b>	<b>253</b>
Chapitre A : Naissance et évolution de certains codes	125	Chapitre A : Décodage de quelques techno-images	260
(a) Avant l'alphabet	132	(a) Les photographies	265
(b) L'alphabet	141	(b) Les films cinématographiques	275
(c) Après l'alphabet	152	(c) La vidéo	282
		(d) Le "petit écran" de la TV	290
		(e) Le cinéma	295
		Chapitre B : Comment la techno-imagination pourrait fonctionner	301
		(a) Points de vue	304
		(b) L'expérience temporelle	311
		(c) L'expérience spatiale	315
		Chapitre C : Quelques virtualités futures	325