

Journée d'étude

« Ancrages matériels II. Pratiques savantes, épistémologie du design et sémiotique visuelle »

Vendredi 20 novembre 2020

*Journée d'étude organisée dans le cadre du séminaire PhiCogMaths
grâce à un financement FR-Éduc de l'Inspé Besançon*

Lieu : Grand salon, UFR SLHS, 18 rue Chifflet, 1^{er} étage, 25000 Besançon

Contacts :

Fabien Ferri : fabien.ferri@univ-fcomte.fr

Arnaud Macé : arnaud.mace@univ-fcomte.fr

Stefan Neuwirth : stefan.neuwirth@univ-fcomte.fr

Argument

Comment interpréter le diagramme ? Comment se l'approprier pour en faire quelque chose, c'est-à-dire en apprendre quelque chose, en comprendre quelque chose pour entreprendre autre chose que ce que nous donne à comprendre le diagramme, c'est-à-dire agir dans le monde pour le transformer grâce à son interprétation ? La notion de diagramme est polysémique, mais l'hypothèse de cette journée est qu'elle est pourvue d'une unité objective qu'il s'agit d'explicitier. Le diagramme, dans la perspective qui sera celle de cette journée d'étude, désigne un type de représentation graphique. C'est une unité mixte, pourvue d'une forme sémiotique d'expression contrainte par un format technique de représentation graphique qui en permet la manipulation. En ce sens, le diagramme permet de véhiculer des connaissances non linguistiques dans une pratique de lecture et d'écriture qu'il faut caractériser, dans la mesure où il s'agit d'un type d'écriture non littéral qui ne fait pas intervenir d'intelligibilité linguistique, même s'il peut la mobiliser. Le diagramme comme objet épistémique élaboré à travers une pratique savante – qui peut être scientifique mais qui ne l'est pas nécessairement – est donc relié à deux enjeux, herméneutique et pratique, car c'est une forme graphique qui fait sens et qui peut être manipulée. De quoi le diagramme est-il l'expression sémiotique et la représentation graphique ? Comment représente-t-il ses objets ? Inversement, comment un contenu peut-il devenir objet de représentation diagrammatique ? En tant qu'outil graphique, le diagramme est un objet technique saisissable par un sujet dans une activité pratique. Ce qui est en jeu dans cette dimension technique du diagramme, c'est la question de son appropriation par des sujets, c'est-à-dire par des consciences. Tout le problème de l'interprétation du

diagramme se concentre en un point de convergence : celui de l'insertion du sujet pratique dans la saillance perceptive des formes graphiques grâce auxquelles peuvent s'exercer plus aisément certaines opérations cognitives et pratiques. Toute la fonction du design d'information devient alors de rendre accessible ce caractère expressif de nature opératoire. Le diagramme, dans la perspective qui sera adoptée durant cette journée d'étude, désigne un objet qui dispose un ensemble d'informations opératoires sur le monde par l'intermédiaire des relations spatiales qu'entretiennent ses éléments sur une surface d'inscription. Il s'agit d'un objet transdisciplinaire situé au croisement de la théorie des médias, de la philosophie des pratiques savantes, de l'épistémologie du design et des études visuelles, dont il s'agira de caractériser la fonction sémio-pragmatique et le pouvoir cognitif.