

Les Cadres Cognitifs temporels dans le Discours Visuel

الأطر المعرفية الزمنية في الخطاب البصري

Temporal Frames in Visual Discourse

Dr. ISMAIL CHOUKRI *

Cognitivist, Maroc, université de JIZAN, ARABIE SAOUDITE
Correspondance à : Ismail Choukri, université de Jizan, Arabie Saoudite

Courrier électronique :
choukrismaine@gmail.com

Date de réception 17/06/2022 Date d'acceptation 17/09/2022 Date de publication 23/09/2022

Résumé

L'hypothèse la plus importante dont je cherche à vérifier la validité dans cet article est la prise en compte des modèles spatiaux (Poésie Calligraphique, Caricature, Publicité et Art Plastique..) comme Structures Cognitives, Rhétoriques, Temporelles selon la théorie de l'Aspect Rhétorique que nous avons proposée et défendue afin d'établir une Rhétorique Cognitive traitant linguistiquement et visuellement du rôle du temps conceptuel dans la construction des Figures (Choukri 98, 2009).

De cette stratégie, il ressort l'importance des problématiques suivantes :

Quels sont les fondements scientifiques de la temporalité conceptuelle de l'espace ? Et quelles sont les caractéristiques mentales de l'icône ? Enfin, comment les signes visuels produisent-ils le temps conceptuel rhétorique ?

Mots clés : Temps Conceptuel, Aspect Rhétorique, Icône, Signes Visuels, Temps Rhétorique.

الملخص

تروم دراستنا هذه البحث في الإشكاليات الآتية :

ما هي الأسس العلمية للزمانية التصورية للفضاء ؟، وما هي القوالب_الأطر في الأيقونات ؟، ثم كيف تنشط أزمنتها بلاغيا ؟
هكذا، سنبحث في الأساس المعرفي للزمانية الفضاء حيث إن أزمنة الأشكال تستند بدورها إلى معايير إدراكية وفيزيائية وتداولية.
فالعلاقة الجدلية بين الزمان والإدراك في الأشكال (الأيقونات خاصة) يمكن البرهنة عليها انطلاقا من دراسة العلاقة البنائية والإدراكية

* Auteur correspondant

بين العلامات البصرية من جهة، والعلامات السمعية من جهة أخرى، بل يمكن إثبات النسق التصوري الزمني للفضاء من خلال دراسة "الأوضاع الذاتية" حيث يلعب القرب/البعد دورا حاسما في تشكيل هذا الزمن .

ومن ثم، سنعتبر العلامة-الأيقون بنية تصويرية معرفية تحيل في سياق التأويل على نموذج معرفي مؤتمل (ICMs)، كما أنها تعين النموذج - الإطار بواسطة روابط ثقافية وتداولية. هذا يعني أن العلاقة بين "المطلق" و"المهدف" محكومة بشروط واقع المنتج ومقصديته. وبذلك، ينسحب تعريفنا هذا على كل الأيقونات، تقريبا، بما فيها الصور الفوتوغرافية والرسم والنحت والتشكيل والكاريكاتور والمعمار والخط... بل والسينما التي تقدم أيقونات متحركة .

بناء على ما سبق، سندرس زمنية الأيقون المتحرك والثابت انطلاقا من تفسير وتأويل بلاغة الأزمنة في الصور الأيقونية بما فيها القصائد الفضائية.

الكلمات المفتاحية: الزمن التصوري، الجهة البلاغية، الأيقون، العلامات البصرية، الزمن البلاغي.

Abstract

The most important hypothesis that I seek the verification of its validity in this article is the consideration of the space patterns (Calligraphic Poetry, Caricature, Publicity and Plastic Art..) as Cognitive Temporal Rhetoric Structures according to the theory of Rhetorical Aspect which we had proposed and defended in order to establish a Cognitive Rhetoric dealing with the role of time in the conceptual construction of Figures linguistically and visually (**Choukri 98, 99, 2009**).

From this strategy, emerges the importance of the following problems:

What is the scientific basis for the conceptual temporality of space? And what are the characteristics of the icon? And how the visual signs produce conceptual rhetorical time?

Keywords: Conceptual Tense, Rhetorical aspect, Icon, Visual signs, Rhetorical time.....

1- Introduction

1.1 Hypothèses et problématiques

L'hypothèse la plus importante dont je cherche à vérifier la validité dans cet article est la prise en compte des modèles spatiaux (Poésie Calligraphique, Caricature, Publicité et Art Plastique..) comme Structures Cognitives Rhétoriques Temporelles selon la théorie de l'Aspect Rhétorique que nous avons proposée et défendue afin d'établir une Rhétorique Cognitive traitant du rôle du temps conceptuel dans la construction des Figures linguistiquement et visuellement (**Choukri 2009**)¹.

De cette stratégie, il ressort l'importance de problématiques suivantes :

Quels sont les fondements scientifiques de la temporalité conceptuelle de l'espace ? Et quelles sont les caractéristiques mentales de l'icône ? Enfin, comment les signes visuels produisent-ils le temps conceptuel rhétorique ?

1.2 Temporalité de l'espace : La base scientifique

Selon **Kant**, si la perception n'a d'actualisation dans l'existence que par une Intuition sincère du Temps et de l'Espace, les temps des formes sont à leur tour basés sur des critères cognitifs, physiques et pragmatiques.

Une telle explication de la relation incitative entre le temps et la perception dans les formes (les icônes en particulier) ne peut se faire que si l'on établit la relation cognitive entre les signes visuels d'une part, et les chants acoustiques d'autre part.

Ainsi, la priorité de la dimension spatiale dans les signes visuels et de la dimension temporelle dans les signes acoustiques peut faire penser à l'absence d'indicateurs du temps dans les formes visuelles. **Jakobson (1973)** corrige donc cette idée donnée au vu de certaines réalisations scientifiques (**EX Lauria 1963**) qui ont étudiés la progression mentale pour l'homme :

Être conscient de l'œuvre en art plastique, par exemple, dépend également d'un processus temporel procédural allant de quelques observations partielles sur la peinture plastique vers une vue d'ensemble (**Jakobson 1973**) ².

Il résulte de cette thèse que la séquence temporelle et la synchronisation sont respectivement deux caractéristiques interactives dans les signes acoustiques et visuels. Ainsi, il n'est pas illusoire de parler de la dimension temporelle de l'espace ou du temps de l'icône, car cette idée avait été reconnue dès le XIXe siècle avec **Secenov** qui était un grand neurologue et psychologue.

Ainsi, la Synchronisation est une synthèse finale dans la Perception visuelle qui a été précédée par des phases et une série d'explorations successives, alors que, dans la parole, la synthèse simultanée est un transfert d'un Événement Séquentiel à la structure statique. Cependant, il est nécessaire de faire la différence entre les signes visuels et acoustiques ; le spectateur qui parvient à la synthèse simultanée de la Peinture Plastique est toujours en vie ; la présentation par la vision autre que l'auditeur atteint à la synthèse de ce qu'il a entendu, parce que les morphèmes, dans ce cas, ne sont que quelques images gardées dans sa mémoire.

Ainsi, nous pouvons prouver la dimension temporelle de l'espace par l'étude de situations subjectives où la proximité et la distance jouent un rôle crucial dans la formation de ce temps (**Deskeyser1970**)³ ; la distance entre le sujet et le téléspectateur peut indiquer un désir par la proximité ou un rejet par la distance. Aussi, la Régularité, le Chaos, la Suppression dans l'image sont-ils des éléments qui marquent la Structure du Temps et, donc, son Aspect Rhétorique (**Choukri 2009**).

L'importance des concepts : Proche / Distance est confirmée par les chercheurs de l'Esthétique Scientifique, où l'on affirme sur la base du principe de perception visuelle qui est le principe de voisinage (**Gogel 1978**)⁴. Ce principe a été inclus intuitivement dans la Psychologie de la forme.

Alors, Le système visuel a une fonction centrale : la coordination de l'information dans le temps. Un tel schéma a été découvert dans les informations adjacentes, sans ignorer l'harmonie entre les éléments divergents également (**Groupe μ 1992**)⁵.

Cependant, les études sémiotiques ne considèrent pas seulement les formes comme une accumulation quantifiée, mais elles sont aussi des concepts, des modèles cognitifs tels que les modèles cycliques. Cela signifie la possibilité d'une correspondance entre la mesure quantitative et qualitative dans l'événement visuel, qui est, par conséquent, un événement dans le temps.

Sur la base de ce qui précède, nous considérons les icônes et donc les scènes artificielles des systèmes rhétoriques conceptuelles contenant des figures par des opérations rhétoriques, telles que les isotopies, les suppressions, les contractions et les expansions dans le contexte physique et cognitif où la synchronisation et le séquençage interagissent, et où ce contexte reflète certaines structures socioculturelles associées à l'espace lui-même.

2_ Concept de l'icône

Le Représentant (Representamen) et le Signe, selon la sémiotique de Peirce, ont avec leur Sujet une relation triadique leur permettant d'identifier un troisième élément qui est l'Interprétant (**Peirce1978**).

Bien que le signe, en tant que Représentant, ne s'actualise pas dans la réalité seulement après avoir déterminé un Interprétant, il devient un signe dès que sa capacité à identifier ce troisième élément est possible (**Peirce1978**)⁶.

En conséquence, les signes sont divisés en Icônes, Indices et Symboles. Ainsi nous pensons qu'il existe une relation réflexive implicite entre cette triade : le symbole suppose l'indice, l'indice suppose l'icône, mais l'inverse n'est pas valable. Peut-être que l'état des icônes montre la nature de cette relation. (**Miftah**)⁷.

Si la relation entre le signe et son sujet dynamique est relativement similaire, nous pouvons la considérer comme un signe iconique, c'est à dire comme un échantillon de vêtement représentant l'ensemble de vêtements, et comme un dessin et une calligraphie. Cependant, si le sujet visible a été associé à son signe par certains actes directs ou par certaines réactions telles que l'impact du vent sur les ailes d'un moulin à vent, le signe, dans ce cas, est un indice étroitement lié au sujet dans l'espace par juxtaposition.

En outre, l'Indice n'est pas seulement naturel (par exemple : la fumée qui signale le feu), mais il peut être aussi social ou linguistique, comme la journée mondiale du travail, et le groupe nominal : **LENSON MANDELA**. Cela veut dire que l'indice peut donc être rattaché aux icônes.

La raison est que l'Indice devient une sorte d'Icône chaque fois que la relation entre tous les êtres vivants et les choses est physique ou mentale. De même, le symbole devient une sorte d'icône en raison des relations de la coutume et de la loi. Ainsi, la relation entre le représentant et le sujet dans le symbole est coutumière - des systèmes culturels qui ont liés aux expériences des peuples, et reflètent leur mémoire historique. Exemples de symboles : les drapeaux nationaux, l'argent et certains lexèmes qui sont liés aux Interprétants produites par la loi ou par la coutume. Ainsi, nous notons la disponibilité d'une relation interactive implicite pour les trois signes où l'indice devient une sorte d'icône, l'icône devient un symbole, mais chaque symbole est une icône parce que la représentation culturelle symbolique représente les significations connotatives invisibles ou utilise une chose naturelle afin de représenter quelque chose qui n'est pas naturel ; par exemple le symbole de la justice qui dépend de la balance.

Ainsi, nous obtenons les relations d'inclusion suivantes :

$$\begin{array}{l} \text{Index} \subset \text{Icône} \\ \text{Symbole} \subset \text{Icône} + \text{Indice} \end{array}$$

FIGURE_ 1_ Relation d'Inclusion entre les signes

Une problématique importante, cependant, se pose à chaque définition d'icône : c'est la question de la ressemblance. Peirce avait placé cette notion dans une perspective sceptique qui n'était pas bien comprise dans la littérature expliquant sa théorie de la sémiotique. Il se demandait si toutes les icônes étaient des similitudes ou non ; (Si l'on propose, par exemple, un homme (icône) ivre pour montrer, à travers l'opposition, la situation de bonne humeur, il s'agit certainement d'une icône, mais on peut douter qu'elle implique la ressemblance.), (Peirce1978) ⁸.

Si nous partons de la thèse selon laquelle toute chose peut être représentée comme quelque chose d'autre comme lui, il faut ajouter la Relativité de la ressemblance également.

La représentation iconique peut être donc divisée, à notre avis, en deux degrés : le degré de représentation cognitive statique et le degré de représentation cognitive dynamique.

_Le premier concerne, dans une certaine mesure, les traits distinctifs statiques qui se trouvent dans les représentations sacrées essayant d'approcher les croyants du sujet sacré ; on trouve ces représentations dans les icônes qui n'ont pas besoin de multiples interprétations telles que les icônes de personnages historiques et politiques.

Toutefois, cette classe n'indique que le pourcentage maximum de similarité, puisque l'icône, comme nous le verrons, est un espace cognitif et qu'elle ne représente pas du tout la réalité ; de plus, elle n'apporte pas entièrement la simulation complète.

_ Quant au degré de représentation dynamique de l'icône, il peut indiquer l'intentionnalité de l'abstraction, et l'intentionnalité des lectures multiples qui impose une stratégie d'interprétation dynamique, comme c'est le cas pour les beaux-arts et la caricature, l'architecture, etc. La caricature, par exemple, en tant que parodie, déforme la forme - référence et active le paradoxe et non la ressemblance.

Alors, quelle est la justification scientifique du fait que nous avons adopté le principe de la Relativité de la Ressemblance dans les degrés précédents où le premier degré est une ressemblance maximale tandis que le second est une ressemblance minimale ?

Notre question est soutenue par les théories de Peirce lui-même et les suggestions **d'Eco et du Groupe μ (1992)**.

Les écrits de Peirce s'inscrivent dans le contexte philosophique, culturel comme une révolution scientifique importante qui a entraîné des ruptures relatives avec l'épistémologie structuraliste et la philosophie cartésienne ; en outre, ils ont émergé dans un environnement d'enracinement de la linguistique de Saussure et du développement de la sémantique et de la logique.

Ainsi, Peirce a considéré la sémiotique comme la base de la logique, de la psychologie et de la sociologie, faisant de sa vision du signe une réalité mentale, psychologique et sociale. Le signe est, selon lui, un Représentant (Representamen) qui représente les actes et les conceptions humaines en tant qu'Interprétants ; le corps humain est le support physique du Signe Homme, alors l'encre et les sons représentent le support physique du langage.

De plus, si une personne est un Signe, l'esprit est une suite logique des Interprétants.

Ainsi, l'accent mis sur le concept d'Interprétant signifie que l'icône du Signe n'est pas directement liée au sujet. L'Interprétant est une relation entre la base du Signe (Acteur) et le Sujet, et peut donc être interprété par d'autres Interprétants. Cela nécessite que chaque base de signe devienne un Interprétant et que chaque Interprétant devienne le signe de base pour les autres Interprétants. Cela signifie que les Signes sont interprétés dynamiquement selon l'Evolution Dialogique de la Pensée.

Ainsi, nous pouvons classer les Interprétants en trois catégories :

- _ Interprétants Directs qui représentent la signification apparente minimale du Signe,
- _ Interprétants Dynamiques qui construisent des significations subjectives et connotatives renouvelables,
- _ Interprétants Finaux qui sont la conclusion de l'interprétation évolutive.

Cependant, tous ces schémas d'interprétation fonctionnent selon l'échelle des valeurs personnelles et sociales, et ils s'adaptent à un contexte de connaissances multidirectionnelles, y compris les grandes théories philosophiques et logiques.

Sur cette base, **Eco (1992)** confirme l'interrelation culturelle entre l'icône du signe et son sujet. L'image d'une chose n'a pas les mêmes caractéristiques génétiques, mais elles ont un contexte interdépendant qui signale culturellement la Réalité du Produit, que nous considérons comme étant principalement un état d'esprit qui conduit à produire l'Icône. Ainsi, une main peinte et les empreintes digitales ne représentent pas la vraie main dans le monde naturel, mais ils sont une alternative excitante qui fournit un sens dans le contexte contractuel.

Ce qui soutient cette thèse est que beaucoup d'Icônes (certaines peintures) ont été rejetées parce qu'elles étaient en dehors des normes culturelles dominantes dans les communautés où elles étaient apparues.

Cependant, notre point de vue sur l'importance de la dimension culturelle et intellectuelle dans la production de l'icône n'élimine pas l'intentionnalité de la simulation naturelle qui, quelle que soit la façon dont elle est atteinte, n'atteindra pas le degré maximum de perfection.

Alors Le signe iconique a une double fonction : il fait référence à la fois au modèle du signe et au producteur du signe. En conséquence, le signe iconique peut posséder certaines caractéristiques de référence et d'autres qui sont la source du producteur. Ceci est illustré dans la figure suivante.

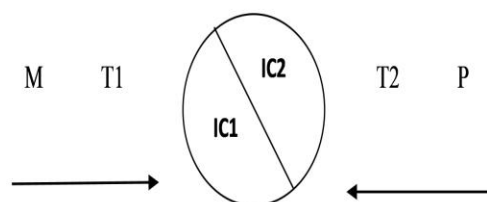


FIGURE_ 2 La production d'un signe iconique

Alors que M est un modèle (référence), T1 est une transformation qui mène à la première partie des icônes : IC1 qui contient certaines propriétés du modèle, et tandis que P est un producteur du signe (humain ou machine), T2 est la transformation effectuée par le producteur en direction de la deuxième partie de l'icône : IC2 qui est affectée par les croyances du producteur lui-même (**Groupe μ 1992**)⁹.

En résumé, le Signe - Icône est une Structure Cognitive capable d'identifier un modèle - par les Liens Culturels et Pragmatiques (Connecteurs). Cela signifie que la relation entre le déclencheur et la cible (Fauconnier 1984) est régie par les termes de la Réalité du produit et de son Intentionnalité. Ainsi, notre définition s'applique à toutes les icônes, presque, y compris les photos, le dessin, la sculpture, la caricature, l'architecture, la calligraphie et même les films réalisés avec des icônes animées. Nous n'excluons de ce champ que les Icônes qui manquent d'intentionnalité complexe, comme les Transcriptions qui sont utilisées à des fins pratiques, sans but esthétique.

3_ Temps conceptuel de l'icône

Nous considérons, sur la base de ce qui précède, les Images Iconiques (scènes synthétiques) des Opérations Cognitives Rhétoriques qui ont l'intentionnalité de la créativité opérant des processus rhétoriques tels que les Suppressions et les Ajouts, les Isotopies et les Allotopies. Cependant, le lecteur a un rôle important dans la construction de la nature des systèmes rhétoriques tant que la forme et le système. Nous pouvons, donc, déterminer les figures cognitives temporelles de l'icône comme suit (**Eco 1985, Groupe μ 1992**).

3.1 Conceptualisation de la texture

L'aspect le plus important des figures cognitives temporelles, c'est la texture. Basée sur des unités répétées de similarité ou de contraste, elle est une microtopographie composée de plusieurs éléments de l'isotopie multiple appelée Texturèmes, y compris les unités de couleur, la taille et les formes. Ces unités peuvent être décrites et interprétées en termes de dimensions (gauche/droite, dessous/surface...) et de leur récurrence, ce qui permet de les classer par Aspects Rhétoriques (linéaire, circulaire ou complexe... etc.).

Si les Unités de texture semblent être dans une Image Iconique divergentes, nous pouvons l'interpréter à partir des possibles Allotopies dans le Degré Visuel vers la construction des Isotopies dans le Degré Conceptuel qui est généralement un degré interprétatif contextuel traduit par les Caractéristiques de la langue.

Par exemple, nous pouvons trouver dans le Degré visuel un squelette tenant une colombe blanche dans sa main droite, nous construisons donc le Degré conceptuel par cette unité sémantique atomique : [+ surrender] puisqu'il n'y a généralement pas de paix avec la mort.

Compte tenu de la généralisation des Textures pour inclure toutes les images iconiques tant dans le Graphique ou l'Architecture, ou le Film nous pouvons les diviser, en tant que Figures Macro cognitives, en Modèles cognitifs temporels d'expression et Modèles cognitifs temporels de contenu.

3.1.1_Les Modèles Cognitifs Temporels d'Expression

La texture des images iconiques représente une substance vivante dans le temps indépendamment de la méthode de consommation, comme toute matière physique (Eco 1985). Mais d'après notre perspective cognitive, toutes les textures sont soumises à la loi de la consommation conceptuelle temporelle qui n'est possible qu'avec l'intégration conceptuelle implicite de texture par les intentionnalités de destinataire.

Ainsi, la Temporalité a des Propriétés systématiques en fonction de la façon dont on la conceptualise dans une représentation cognitive du contexte pragmatique qui marque la texture. Cette idée conduit à mettre l'accent sur l'existence de multiples voies dynamiques de sa prise de conscience. Dans les films, par exemple, la cinétique est séquentielle, mais dans la peinture, elle est holistique.

Ainsi, pour les textures de l'Architecture et des Statues, l'Expression impose au spectateur une "Errance du Temps" résultant du suivi des Dimensions et des Aspects. De plus, les décorations ne sont pas seulement des améliorations, mais elles déterminent la temporalité du flux. Mais on doit dépasser ces principes fondamentaux d'Eco par notre stratégie cognitive qui considère l'icône avant tout une structure temporelle conceptuelle et non pas une simple matière physique à consommer. On va donc proposer quelques observations critiques sur l'Aspect Rhétorique conceptuel des textures dans lequel elles s'organisent (**Choukri 2009**).

Ainsi, nous devons prendre en compte les traits distinctifs de différentes représentations pragmatiques du contexte au sein des Actions Spatiales Non-Mobiles ; il y a celles où nous trouvons le Chemin conceptuel Linéaire et les autres où nous notons les Circulaires, et il y a certaines actions qui présentent l'Errance Multiple de sorte qu'à chaque Voyage cognitif les perspectives changent, ce qui améliore les processus d'analyse et d'interprétation des textures.

Alors, si les œuvres d'art nécessitent des parcours conceptuels répétés, certaines d'entre elles comme les Arts Plastiques vont au-delà de ce principe; elles présentent leurs structures au début comme des masses de matière, mais après une seconde lecture, nous devons identifier le produit de la texture, ou le soi-disant mouvement du produit.

Nous pouvons déduire de ce qui précède la conclusion suivante :

- _ L'expression est effectuée dans le Temps Conceptuel de Consommation qui est actualisé par l'interaction cognitive avec le récepteur.
- _ L'interaction cognitive entre L'expression et le spectateur conduit à conceptualiser le temps de parcours visuel qui marque les caractéristiques esthétiques et sémiotiques de texture dans un certain Aspect Rhétorique; Cyclique, Elastique, Chaotique....
- _ Le temps de parcours varie en fonction de la diversité de l'œuvre d'art elle-même et de la diversité des perspectives perceptuelles dans lesquelles se trouve le spectateur.
- _ Le temps de parcours en tant qu'"errance temporelle conceptuelle" est le résultat d'un suivi cognitif des dimensions, des finitions et des couleurs....

3.1.2 _Les Modèles Cognitifs Temporels du Contenu

_ Temps conceptuel énoncé

Le contenu des textures est tagué avec le temps conceptuel énoncé puisqu'il y a une narration présupposée de la séquence temporelle des événements. Ce temps ne se limite pas à la narration orale, mais, selon Eco (1985), nous énonçons des séquences d'événements dans le discours poétique, au cinéma et dans le dessin ; Ainsi, si le tableau raconte l'histoire d'un événement historique, cela signifie que cet événement est toujours énoncé dans le présent (le présent du passé chez Augustin). En outre, les peintures peuvent représenter et conceptualiser le Temps dans l'espace avec des zones représentant différentes parties de ce temps.

Ainsi, l'attention du spectateur passe d'une partie de la texture à une autre, de la droite à la gauche et vice versa, ce qui signifie que la relation spatiale entre la droite et la gauche doit être lue comme une expression de la relation mentale temporelle (Contenu) entre la peinture avant et après la partie.

De plus, nous trouvons dans la peinture une Tendance - Chemin du signe non mobile qui est animée à l'Espace du temps, et donc elle n'est ni linéaire ni circulaire, mais c'est une Spirale indiquant le dynamisme du mouvement (main) qui a produit le chant qui raconte, aussi, le Temps de sa production (**Eco, 1979**).

_ Temps conceptuel de l'énonciation

Le terme : Enonciation désigne ici un acte cognitif humain de raconter ou de parler dans un texte oral ou visuel. Ainsi, nous constatons que l'histoire des textures pour une œuvre plastique (c'est-à-dire : comment cela a-t-il été fait ?) est devenue une partie de l'histoire qui est racontée par ces textures elles-mêmes... Dans ce cas, nous pouvons parler d'une énonciation comme mise en scène, et comme l'une des multiples implications conceptuelles de la texture. Ensuite, lorsque les

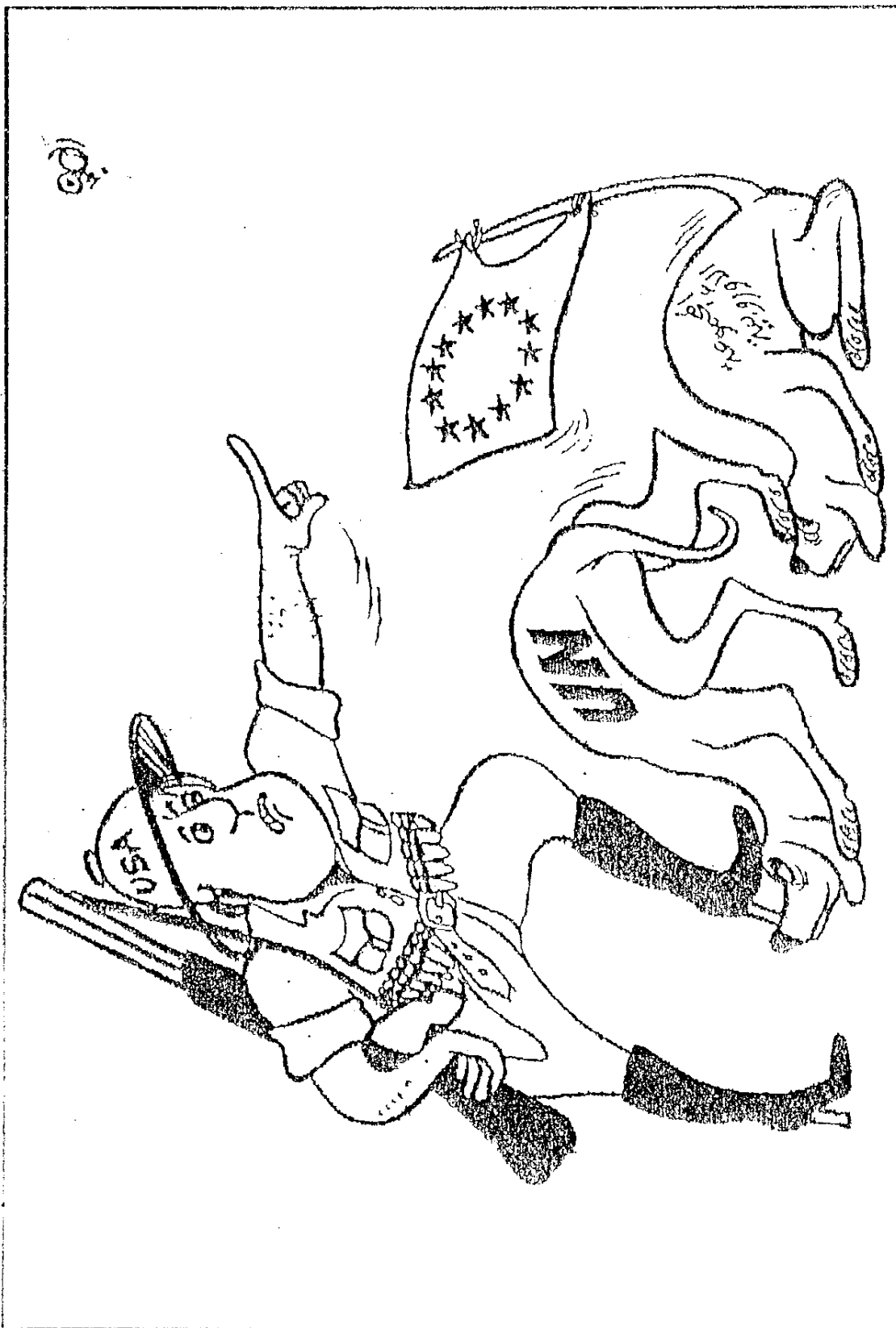
Indicateurs d'événements sont réduits par le Temps conceptuel énoncé, cela veut dire que le Temps cognitive d'énonciation est clarifié, à travers les paysages et les formes, par le Rythme imposé par la Fusion mutuelle des deux intentionnalités ; celle du producteur et celle du lecteur.

_ Le temps conceptuel des séries

Il existe de nombreux types de temps conceptuel dans l'icône mobile ; le cinéma et les séries télévisées, grâce à la Sensation temporelle du spectateur (Eco 1985). Les séries télévisées, par exemple, annoncent au début de l'action le flux du temps de manière cachée ; ce temps est trompeur pour le lecteur qui a le sentiment d'un temps réaliste, mais, pour nous, il est une simple représentation mentale du contexte surtout lorsque le réalisateur peut modifier l'histoire pour répondre aux besoins du lecteur qui s'engage, en ce sens, dans la production d'un temps frelaté, ou à vrai dire, imaginé. Ainsi, avec Pausés et Intervalles, la série met à la disposition du récepteur un Rythme de lecture mentale qui le fusionne dans le jeu de la surprise et de l'attente, et lui impose de se souvenir et de lier la pré-partie avec la post-partie (**Eco 1985**).

Cela conduit à l'interaction cognitive entre le temps conceptuel et la stratégie de communication des icônes animées à la télévision. C'est ce qui nous conduit à contracter des liens systémiques cognitifs entre les intentionnalités du producteur d'une part, et le temps de Compétence encyclopédique des spectateurs d'autre part, au sein de l'Intertextualité systémique qui est maîtrisée et jouée par les histoires télévisées.

Analysons donc ces systèmes cognitifs dans la caricature ci-dessous :



4_ La texture du Paradoxe Politique

Cette icône-caricature ne représente pas la réalité dans son sens naturel, autant qu'elle se réfère à un espace mental qui est lié à la matière-le monde extérieur à travers la métaphore (Similarité cognitive) qui produit le Sème Afférent : [+Paradoxe]. Le tissu contient trois unités ;

la première est l'image d'un tireur d'élite ; un américain lourdement armé ; C'est un Déclencheur qui identifie la grande entité politique, culturelle et militaire : les Etats-Unis d'Amérique comme une puissance unique dominante, c'est à dire la Cible.

Le lien d'interaction entre les deux parties (Déclencheur et Cible), c'est la fonction pragmatique : la mémoire culturelle et politique par laquelle le destinataire préserve des informations sur le rôle dominant des États-Unis, militairement et politiquement, dans le monde.

La deuxième unité est l'image d'un chien en état de panique et de soumission aux ordres de l'homme armé ; c'est une image Déclencheur qui identifie la cible représentée par les Nations Unies, qui est soumise au sniper mondial (Les Etats-Unis d'Amérique).

La troisième est une isotopie de la deuxième unité de tissus ; un chien dans un état de peur et de soumission. En tant qu'un déclencheur, il identifie la Communauté européenne qui n'a aucun pouvoir devant la dominance américaine. La fonction pragmatique pour les deux espaces mentaux est aussi le connecteur culturel politique qu'on peut interpréter par les sèmes suivants :

[- crédibilité] pour l'unité sémantique : 'ONU', [+ faiblesse politique] pour l'unité sémantique : 'Europe'.

Les trois unités de cette texture s'appuient sur la métaphore conceptuelle : la forme du sniper et la forme des chiens apprivoisés. Cela confirme qu'il s'agit d'espaces mentaux qui sont liés aux entités politiques mondiales par la similitude cognitive. Cependant, dans ce discours de caricature, la représentation cognitive est conforme aux INTRODUCTEURS qui se réfèrent au même espace mental. Ce sont des introducteurs graphiques : U.S.A, UN.

Le symbole représentant le logo de la Communauté européenne (12 Stars) représente aussi un introducteur visuel dans ce contexte d'interprétation.

Mais l'approche cognitive de l'image dans son ensemble permet la reconstitution de la réalité telle qu'elle est perçue par le producteur d'icônes. Elle considère les Nations Unies et l'Europe comme de simples chiens soumis aux ordres des États-Unis ; Alors la cible principale de cette texture, est l'ironie du « nouvel ordre mondial » par l'intensité du paradoxe qui sépare ce que l'ONU et la Communauté européenne devraient être de la réalité politique mondiale.

La figure suivante illustre ce phénomène :

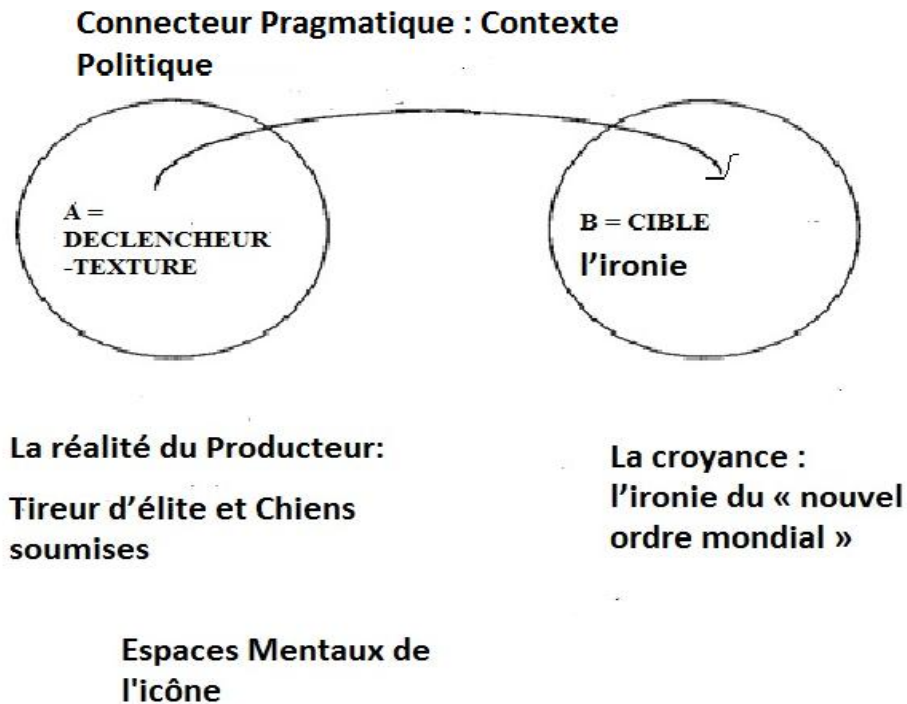


FIGURE_3 Tireurs d'élite et Chiens soumis

Nous concluons donc que le tissu de cette caricature satirique est construit sur deux systèmes mentaux :

- _ La réalité telle que le producteur est envisagé par métaphore, donc c'est une image mentale.
- _ la structure de la croyance qui produit l'ironie ironique comme un espace mental.

Par conséquent, La direction de déclencheur à la cible, c'est une transition d'un espace mental à un autre, soulignant notre thèse que l'icône est principalement une structure mentale.

Cette structure cognitive de la politique américaine dépend d'une vision anthropologique classique basée sur le temps anthropologique de discrimination de l'autre, qui est intégré dans La raison occidentale et ses corrélations avec la politique internationale à travers les mécanismes de ce temps : Le pays de l'Oncle Sam, créés par les envahisseurs occidentaux ; Les Etats-Unis d'Amérique contrôlent le sort du monde et de l'Europe elle-même....

Alors, Le temps cognitif anthropologique peut, donc, être considéré comme un outil de l'économie politique et des relations entre les individus, les classes et les États ; c'est-à-dire qu'il peut construire le but de l'anthropologie américaine à travers Les concepts d'une "politique du temps".

Le discours anthropologique que l'image caricature cache explique l'« autre » par les dimensions de distance et de mépris. Cet "autre" représenté par l'Europe et l'organe des Nations Unies, c'est-à-dire le reste du monde, est placé dans une situation où il est privé de la puissance, du savoir-faire et de l'indépendance, ...

Ainsi, les composantes de la caricature forment des espaces mentaux dans lesquels la protestation, l'ironie et le paradoxe se combinent :

_ Protestation contre l'exclusion de l'autre,

_ L'ironie d'un nouvel ordre mondial,

_Le paradoxe des actes politiques américains envers l'Occident lui-même (Europe); l'Occident domine l'Occident.

Le lecteur construit donc l'interprétation cognitive du produit caricature en harmonie avec le relativisme culturel américain d'Anthropologie (**Fabian 1983**), qui critique la vision négative de l'Occident vis-à-vis de l'autre, établissant ainsi un discours anthropologique comparatif avec un dialogue des civilisations afin de produire une Démocratie Rhétorique toujours perdue dans le monde contemporain.

5_ Synthèse

Enfin, à partir de ce qui précède, nous mettons l'accent sur la temporalité des icônes mobiles ou non mobiles selon l'interprétation cognitive de l'Aspect Rhétorique (**Choukri 2009**) dans les figures qui caractérisent la poésie, le dessin, les films et les séries calligraphiques. Nous faisons donc référence à l'importance de la figure temporelle : la texture est la plus grande figure visuelle qui comprend de nombreuses unités de textures répétées. Ensuite, les isotopies de textures amènent le lecteur à déterminer le schéma de répétition afin de fusionner chaque isotopie en un seul type d'aspects rhétoriques notamment le Circulaire (Aspect du temps Régulier et Périodique), ou l'Elastique (Aspect de l'expansion et de la Contraction).

MARGES

¹ Choukri, Ismail, dans la connaissance du discours poétique, la sémantique du temps et la rhétorique d'aspect, Dar Toubkal, Casablanca, (2009), pp.97-98

² Jakobson, R, Questions De Poétique, Seuil, Paris (1973), pp.108 – 110.

³ Dekeyser, Eu, Art Et Mesure De L'espace, Ed .Charles Dessart, (1970), pp.151-153

⁴ Gogel, W.C., Le Principe De Proximité Dans La Perception, PRISCA, Paris (1978), p.43

⁵ Groupe u, Traité Du Signe Visuel, Seuil, Paris (1992), pp.34-35

⁶ Peirce, Ch.S, Ecrits Sur Le Signe, Tra.Par Delesalle, G., Seuil, Paris.(1978) . pp.147 - 148

⁷ Miftah, Mohamed., Similarités et différences, Centre culturel arabe Casablanca, (1996), p. 91

⁸ Peirce, Ch.S, Ecrits Sur Le Signe, Tra.Par Delesalle, G., Seuil, Paris, (1978), pp.152-153

⁹ Groupe u, Traité Du Signe Visuel, Seuil, Paris (1992) p. 132

RÉFÉRENCES

- Choukri, Ismail, dans la connaissance du discours poétique, la sémantique du temps et la rhétorique d'aspect, Dar Toubkal, Casablanca. (2009)
- Miftah, Mohamed, Similarités et différences, Centre culturel arabe Casablanca. (1996)
- Dekeyser, Eu, Art Et Mesure De L'espace, Ed .Charles Dessart. (1970)
- Delleuze, G, Cinéma 2 , L'image-Temps, Minuit, Paris.(1985)
- Eco, U, A Theory Of Semiotics, Indiana University Press, Bloomington, Londres. (1979)
- Eco, U. (1985), Le Temps de L'Art, Dans : Baudson , M.Et Michel, A.(eds), L'art Et Le Temps, I.B.M.Europe, Bruxelles (1985)
- Eco, U, La Production Des Signes , Librairie Générale Française, Paris .(1992)
- Eliblanchard, M, Description : Signe, Soi, Désir, Mouton Editeurs. (1980)
- Filmore, Ch.J, Frames And The Semantics Of Understanding, dans: Quaterni Disemantica, Vol.6 (1985)
- Gogel, W.C., Le Principe De Proximité Dans La Perception, PRISCA, Paris (1978)
- Gibbs, JR. R.W., the Poetics of Mind, Cambridge University Press, Cambridge(1994)
- Groupe u, Traité Du Signe Visuel, Seuil, Paris (1992)
- Kleiber, G, Sémantique Des Prototypes, P U F, Paris. (1990)
- Jakobson, R, Questions de Poétique, Seuil, Paris. (1973)
- Lakoff, G., Cognitive Semantics, In: Eco, U. And Violi, P.(eds) Meaning And Mental Representations, Indiana University Press (1988)
- Fauconnier, G, Espaces Mentaux , Minuit, Paris .(1984)
- Peirce, Ch.S.(1978), Ecrits Sur Le Signe , Tra.Par Deledalle , G. , Seuil, Paris