

Œdipe et le sphinx : une question d'heuristique.

Serge Mauger

GREYC CNRS UMR 6072 – ISLanD & Pôle ModesCoS de la MRSH
Université de Caen - Basse Normandie
14032 Caen Cedex, France
mauger@iut3.unicaen.fr

Pourquoi, lorsque la Chienne chantait ici ses vers, n'as-tu pas dit à ces gens le mot qui les aurait délivré ? Pourtant, l'énigme, ce n'était pas le premier venu qui pouvait la résoudre : il y fallait l'art du devin. ... Tandis que moi, je suis arrivé, ne sachant rien, moi, Œdipe, et j'ai fermé la bouche à la sphinge par ma seule intelligence, sans avoir rien appris des oiseaux.

Réplique d'Œdipe au devin Tiresias in *Œdipe Roi*. Sophocle. Trad. Maurice Véricel. Univers des lettres. Bordas.

Résumé

L'énigme du sphinx est le prototype des situations où le sujet interprétant est confronté à son incapacité à saisir le sens d'un message obscur. Face à cette impossibilité à comprendre d'emblée le texte auquel il se heurte, le « solveur d'énigme » subit d'abord la blessure de sa lenteur cognitive avant de retrouver, poussé par sa libido sciendi, la relation oblique que les mots entretiennent avec l'ordre du monde tel que son encyclopédie et sa mémoire le représentent. Les pages qui suivent proposent un parcours interprétatif qui pourrait être celui la méthode heuristique du personnage d'Œdipe au moment où, pour vaincre le sphinx, il cesse de se soumettre au muthos en le contraignant à emprunter les catégories du logos et de la démonstration logique.

1. Introduction

L'énigme a une histoire. Histoire elle-même amarrée à un mythe : celui d'Œdipe, qui libère la ville de Thèbes en répondant au sphinx¹. La question qui lui est posée est désormais inscrite au patrimoine mondial de la devinette :

« Quel est l'être qui marche tantôt à deux pattes, tantôt à trois pattes, tantôt à quatre pattes et qui, contrairement à la loi générale, est le plus faible quand il a le plus de pattes ? »

Quant à la réponse : « l'homme », elle est désormais considérée comme une évidence. Mais, au-delà de cette évidence, et de cette trivialité, se cachent un parcours interprétatif et une réalité complexe qui disent, implicitement, le triomphe du calcul du sens sur la révélation infuse. Le sphinx est un personnage venu du royaume de l'obscurité, du chaos, du monde inhumain, là où tout est confondu, indifférencié. La réponse est lumineuse, c'est-à-dire que soudain, comme dans les anamorphoses, on comprend les choses d'un certain point de

¹ Parfois appelé « la sphinge » ou « la chienne », d'où la traduction de Véricel (voir épigramme).

vue, selon un regard renouvelé et en retrouvant l'accord du monde. Elle met de l'ordre dans ce qui était obscur et s'impose à notre entendement. La manière dont on passe de l'un à l'autre, du chaos à la clarté, de la question obscure à la réponse évidente, suppose une heuristique qui n'est pas montrée clairement dans le mythe. Or, il faut bien qu'il y ait là quelque chose comme un « organon », une technique de recherche, un chemin à parcourir (« méthode ») pour expliquer la trouvaille. Au devin Tiresias (voir épigramme), le problème ne se pose pas : il est censé savoir, mais ne dit rien, et même ne peut rien dire, pour des raisons qui font un peu écho à la malédiction de Cassandre. Dans cet article, après avoir tenté de définir le phénomène de l'énigme comme défi angoissant à saisir le sens, nous proposons une interprétation de ce qui peut être sous-jacent à la « seule intelligence » dont Œdipe se réclame. Le développement exhaustif d'une telle étude excéderait la tâche qu'on peut raisonnablement s'assigner dans les pages qui suivent ; il s'agit cependant de replacer l'énigme dans son contexte culturel et d'analyser le processus interprétatif et de proposer une hypothèse d'heuristique mise en œuvre par le personnage du mythe.

2. L'énigme : un texte menaçant et qui « ne nous dit rien »

D'une manière générale, ce qui caractérise l'énigme, c'est que, soudain, une voix vient parasiter l'individu et que « ça ne lui dit rien », ou « ne lui rappelle rien ». Pratiquement, tout en ressemblant à du langage courant, « ça ne lui parle pas ». Dans le même temps ce « rien » est insupportable, parce que la parole obscure (« aïnigma ») dit aussi être une cohérence dont l'individu est privé, qu'il ressent comme une difficulté particulière, une déperdition agaçante de ses capacités cognitives, un manque à être, un défi à relever. L'énigme n'ouvre d'abord à aucune des possibilités de ce que Montaigne appelle « *entrer en conférence* ». On reformule aujourd'hui l'expression en disant : « entrer en dialogue », le dialogue étant le fond même de l'interprétation. Reste à savoir avec qui, ou plutôt avec quoi, se réalise cette traversée de la langue et ce rapport à l'autre.

2.1. Le substitut d'un combat

C'est que l'énigme est elle-même énigmatique. Celle du sphinx comme les autres. D'où vient-elle ? De quelle tradition relève-t-elle ? Comment finit-on par la résoudre. On sait que le jeu des énigmes était répandu dans tout le Moyen-Orient et tout particulièrement à la cour de Pharaons. Les Sibylles, comme celle de Cumès, ou encore la Pythie de Delphes, ne s'exprimaient pas autrement. La Reine de Sabbath de son côté défie Salomon d'interpréter des paroles obscures pour éprouver son intelligence. En Égypte, les affrontements entre deux armées étaient parfois remplacés par une sorte de « combat des chefs » où les généraux se défiaient à coup d'énigmes. Celui qui ne trouvait pas la solution était

condamné à avoir la langue coupée ; on la donnait à manger à un chien ou à un chat et il perdait ainsi, littéralement, « la parole », mutilé par là où le sujet habituellement se constitue socialement. L'expression « donner sa langue au chat » est restée. Ce qui caractérise donc parfois l'énigme, et qui est vrai de l'énigme du Sphinx comme de bien d'autres, c'est que la vie y est en jeu. Les jeunes Thébains, avant Œdipe, ont péri dévorés. Après lui, c'est le Sphinx qui est précipité dans le néant, tandis que le meurtrier de Laïos et futur père d'Antigone passe du statut d'inconnu à celui de héros qui restaure la cité. Enigmatique, surtout, est le fait qu'en dehors de l'explication qu'en donne le personnage lui-même lorsqu'il s'adresse au devin Tiresias (« ...*sans avoir rien appris des oiseaux*. »), la manière dont il trouve la solution n'est jamais donnée. Sophocle en parle au passé, comme d'un exploit accompli. Il en va de même chez Euripide, chez Homère et dans les reprises du mythe que l'on rencontre à travers les époques (cf. Gide ou Cocteau par exemple). On ne voit jamais Œdipe élaborer sa réponse, laquelle est réputée arriver tout d'un bloc et entièrement pertinente, achevée en même temps qu'énoncée. Ce qu'il faut cependant retenir, en relisant Sophocle, c'est qu'Œdipe identifie la force qu'il a eu de « *fermer la bouche à la Sphinge* » à son « *intelligence* ». Etymologiquement l'intelligence est une « capacité à faire des liens » pour produire du sens. Or, et parce que cette étymologie là est complexe et plurielle, l'intelligence partage également ses racines avec une capacité à se conduire « religieusement ». Non qu'il s'agisse de croyance ou de dogme, mais de participation à un système de valeurs et de références par quoi on s'inscrit dans le monde, lequel est le contraire du chaos, du moins en principe.

2.2. Contre la tératologie

Oedipe est d'abord menacé par une proposition formulée sur le mode interrogatif qui recouvre une assertion. Id est : « *il existe un être qui possède tantôt...tantôt...* ». Elle dit une réalité étrangère au sujet, réalité qui le rend étranger à lui-même, voire le confronte à une « inquiétante étrangeté ». L'encyclopédie qui est la sienne lui dit par ailleurs qu'en dehors des cas tératologiques, les animaux ont habituellement un nombre pair de pattes et qu'ils ne se métamorphosent pas sans cesse. Il n'y a qu'une alternative à cette situation de l'étrangement : ou cesser d'être (être dévoré), ou précipiter la chute du sphinx en rendant la question caduque, ce qui, dans le même temps nous permet d'accéder à ce surcroît d'être que nous confère la jouissance de l'entendement. Défié par l'énigme, Oedipe n'a d'autre recours que d'en affronter le texte, de le réapproprié à son encyclopédie par un retournement. De « séduit », détourné de son chemin habituel autant que fasciné ou angoissé, il doit se faire à son tour « séducteur » du sens. Le calcul de l'énigme (sur lequel l'antiquité ne s'était pas trompé, au point d'en avoir fait authentiquement le substitut d'un combat), est, du côté sémiotique la manifestation de la nécessité vitale où nous nous trouvons de ne pas rester séparé du monde par l'indécis, le non-sens.

Au point de départ, Oedipe est donc enlisé dans un enchevêtrement de mots qui, par l'horreur du non-sens génèrent l'angoisse de la rupture et de la « dés-intégration ». Il importe peu que le sphinx dise quelque chose qui, de son côté à lui, décrive un état du monde ou pas. Ce qu'il donne est une trace sonore dont Oedipe doit faire une texture, ou plus exactement un texte recouvrant un « vrai », qui, sans être une « vérité » doit permettre de se retrouver, de se reconstituer comme ego signifiant dans le miroir brouillé des mots que lui tend son adversaire. Or, ce qu'on demande aux miroirs c'est de nous donner la preuve qu'on se trouve bien là, au centre d'un territoire connu. On n'a pas souvent envie de les traverser. Se demander si l'on est là c'est aussi, comme le fait la marâtre de Blanche-neige, les interroger pour savoir si l'on est toujours en équation avec l'idée qu'on se fait de son propre rapport au monde. Narcissisme ou pas, plus le reflet est trouble, plus on cherche dans le miroir ce que l'on souhaite y voir, et il faut que cela fasse sens, même si c'est en ce même lieu que le désir est trahi.

2.3. L' autre comme moi-même

D'où l'appréhension et la haine nécessaire d'Oedipe face au sphinx, lequel joue d'abord à lui renvoyer le reflet de son incapacité. Le sphinx terrorise puisqu'il dit qu'il sera peut-être à jamais inaccessible, faisant sens à lui seul et sans nous. L'énigme, la devinette, est au départ plus forte que l'individu qui ne l'a pas encore résolue et qui mesure ainsi la perte de son image d'interprétant, le renvoie à une identité qu'il n'avait sans doute pas réellement. Le déchiffrement passe par cette phase d'angoisse où cesse d'être postulée comme évidente la similitude du « lecteur » à ce qu'il lit, où ce même lecteur n'est plus, comme le disait Baudelaire, le « semblable » ou le « frère » de l'auteur. Nous sommes face à l'énigme dans le manque à être comme dans le manque à savoir. La fracture ainsi provoquée ne redevient supportable que par le postulat de l'« intelligence », c'est-à-dire d'une réconciliation résultant d'un calcul compatible avec les normes du langage, retrouvant les liens avec les lieux communs, et, avant la lettre, quelque chose qui évoque les maximes conversationnelles de Grice. En l'absence de réponse, ou de la possibilité de la construire, le sujet est enlisé dans son incapacité à toute symbolisation, et ce, bien que l'énigme dise implicitement qu'elle n'est pas un paradoxe, pas une impasse logique, mais qu'au contraire, il faut, à travers son déchiffrement, retrouver la doxa.

Oedipe doit répondre à la béance créée par les paroles du sphinx en raison d'une sorte d'instinct de conservation qui l'engage lui-même et derrière lui toute la cité. Le combat est inévitable, mais, en l'espèce, les épées ne servent à rien. Il faut une impulsion à ne pas sombrer dans le précipice de l'absurde, dans lequel ce n'est pas tant le sphinx qui le pousserait mais où il se jetterait lui-même. Précipice de l'aphasie, de l'absence de toute nomination et gouffre de

l'impossibilité à trouver un « topos » qui permette le sens. La réponse « l'homme » le désigne donc lui-même comme seul lieu du possible de l'interprétation. « L'homme » n'est pas l'individu mais la récurrence des individus interprétants réconciliables avec les signes.

La clé et le "découvreur de la clé" ne font donc qu'un. Non pas l'un dans sa singularité mais dans sa démultiplication et sa capacité à retrouver le collectif. La dévoration qui menace se retourne alors en une « lecture absorbante ». Après tout, on « dévore » les livres sans trop bien savoir qui dévore quoi, mais en pensant que la lecture est "refuge" parce qu'elle est présence d'un autre. Oedipe, anéantissant le sphinx rencontre son double, son « *Je est un autre* » ou son « *Soi-même comme un autre*². » qui redevient « l'autre comme moi-même » par la prise en compte d'une chaîne qu'il pose comme signifiante pour la communauté parlante. Le « *deviens ce que tu es* » s'accroche au « *connais-toi toi-même* » parce que la cité grecque est là, fondatrice d'un ordre du monde (nomos) et de sa claire interprétation (logos).

Ainsi l'énigme ne cesse de dire la séparation et la nécessité d'une réconciliation avec l'univers sémiotique, par la réappropriation de l'ordre. Elle nous dit aussi l'impossibilité de ne pas retrouver le connu, en dépit des chaînes lexicales qui en démonte a priori l'apparence et mettent en crise le lexique voire la syntaxe. La question, dès lors, est aussi de savoir si le calcul interprétatif ne serait pas une fiction ou quelle part de fiction entre dans l'illusion du sens. Illusion qui est littéralement la capacité à entrer dans un jeu et par laquelle les éléments obscurs, d'abord déroutants, se réorganisent soudain en information.

3. Question d'heuristique

Que fait Oedipe que n'ont su faire les jeunes Thébains ? Rien d'autre, dirons-nous a priori, que d'accéder à la maîtrise du message en se l'appropriant. C'est à dire au fond en rompant avec « l'art du devin ». Ne parlant pas la langue des oiseaux, ni celle des dieux, Oedipe lit, il relie et calcule. Mieux, il doit construire un point de vue, se regarder dans l'énigme, s'y plonger. Cette immersion n'est pas une disparition du sujet dans le texte mais un transfert du texte obscur dans les paramètres de la langue. Oedipe organise son point de vue et ne se laisse pas ordonner par le mythe. En d'autres termes et pour retrouver la question sous-jacente de l'heuristique, Oedipe se trouve confronté au paradoxe de Ménon (Platon) : il ne lui est pas possible de trouver quoi que ce soit s'il ne sait pas d'abord ce qu'il cherche. Mais s'il sait quoi chercher sa recherche sera une anamnèse pour retrouver ce qu'il savait déjà, sans savoir qu'il le savait. La découverte ultime, participant de l'intelligence ne sera pas l'équivalent de la

² Paul Ricoeur

révélation qui soudain illumine le devin. Elle supposera au contraire quelque chose comme l'examen systématique et rationnel des données obscures. Sa quête est donc celle du passage de l'implicite à l'explicite. Il crée le sens en recolonisant par le « logos » le texte mythique. En réduisant l'étrangeté crypturale par son « intelligence », Oedipe réinvente le message.

3.1. Analyse formelle de l'énigme du sphinx

« *Quel est l'être qui tantôt marche à quatre pattes, tantôt sur deux pattes et tantôt sur trois?...* »

Le texte de l'énigme se pose sous la forme d'un énoncé qui lui même s'analyse en trois informations : « *quel est l'être qui* » suppose que « X »

- a) est un « être »
- b) existe assurément
- c) est unique dans son genre

et

au premier temps (« tantôt 1 ») il possède quatre pattes,
 au deuxième temps (« tantôt 2 ») il possède deux pattes
 au troisième temps (« tantôt 3 ») il possède trois pattes.

La double série du « tempo » et du « nombre de pattes » se présente sous la forme du tableau suivant :

Tempo	Pattes
1°	4
2°	2
3°	3

Observons la corrélation entre les nombres ordinaux et les cardinaux : la série des ordinaux, sous « tempo », est en ordre; la série des cardinaux, sous « pattes » est en désordre. En d'autres termes : la stabilité du sème « tempo » est indiquée par celle, croissante, des ordinaux : 1° , 2° , 3° ; et la non stabilité du sème « pattes » est indiquée par le désordre décroissant et croissant des cardinaux : 4 > 2 < 3

La première partie de la série cardinale, 4 > 2, contient deux nombres, qui valent pour pattes, en relation avec l'ordre 1°, 2°. L'ordre cardinal est décroissant, tandis que le tempo est croissant. A la fin de la série, alors que le tempo reste inscrit dans une progression croissante (2° , 3°), le nombre de pattes ne continue pas à décroître, mais au contraire augmente (2 < 3). La confrontation des deux séries fait ainsi apparaître une brèche qui nous invite à déduire que 3, censé valoir lui aussi pour « pattes », n'est plus dans l'ordre au même titre que 4 et 2. La brèche, qui révèle le désordre, est la réversibilité dans la suite des cardinaux.

En partant de 4 nous passons d'abord à 2 (ordre), puis est donné le 3 qu'on attendrait, selon l'ordre décroissant des entiers naturels, normalement entre le 4 et le 2 (soit : 4, 3, 2).

Autrement dit, si l'on devait maintenir la série du sème « patte » pendant toute la série du tempo, le désordre décroissant /croissant des cardinaux ($4 > 2 < 3$) ferait de cet « être qui existe », un être irrationnel, ou, à tout le moins « anti-encyclopédique » et donc non existant, selon l'intelligence d'Oedipe.

3.2. *La métaphore saisit le nomos*

La troisième « patte » est donc une « patte non-patte ». Une « patte non-patte », est, soit contradictoire, soit un analogue de patte. Et c'est cet analogue qui ouvre le domaine de la métaphore, et, partant, de la clé de l'énigme. L'énoncé du sphinx ne pouvant tricher (c'est-à-dire « devant être vrai » et non contradictoire puisque l'énigme suppose une solution), la clé réside dans le transfert du raisonnement inductif par récurrence au raisonnement analogique. Le raisonnement analogique commande la métaphore et le changement de sème. Dans la série $4 > 2 < 3$, on est passé de « patte naturelle » à « analogue de patte » donc à « patte artificielle » : canne ou bâton. La question du sphinx se reformule donc en : « *Quel est l'animal qui peut contrarier l'ordre naturel des nombres ou l'ordre du monde au moyen d'un artefact ?* ». La réponse pointe au terme de ce calcul : l'homme ! « *La nature est pleine de merveilles. Mais l'homme est la merveille de la nature ... L'homme très intelligent...* », dit le chœur dans l'*Antigone* de Sophocle³.

La saisie métaphorique, d'une partie du message obscur, l'impossible mise en place selon l'« ordre du monde » de la troisième patte, est la porte ouverte à un élargissement des possibilités du pacte sémiotique. On quitte le muthos, (le récit qui, comme la parole pythique évoque par plans dièdres et pluralité des possibles) par la découverte de l'analogie, qui lui était consubstantielle. On se déplace en s'appuyant sur une « canne », qui est un artefact de patte, comme on se déplace avec des « pattes naturelles ». Dans le décodage de l'analogie, le terme substitué peut être assimilé, c'est-à-dire rendu semblable, « d'un certain point de vue » au mot qu'il remplace. Ainsi Oedipe replace-t-il les signes dans le champ du monde partagé, celui qui est mis en ordre selon le principe du nomos (la règle de la cité qui est conforme à celle du cosmos, lui-même contraire du chaos) et échappe au vertige de l'obscurité. Le texte de l'énigme, obscur et inquiétant au début, redevient par le calcul (intelligence) un lieu de sens socialisé, banal, et qui, dans le même temps perd de son pouvoir d'inquiéter. Il était, en tant qu'obscur, un stimulant pour l'intellect, déclencheur d'une *libido sciendi*, en même temps qu'un risque à assumer. Il est désormais intégré à la possibilité de vivre parce qu'on l'a domestiqué, qu'il est maintenant approprié définitivement à notre manière de voir : on ne peut poser la même énigme deux

³ Traduction Bonnard, TNP Jean Vilar.

fois à celui qui l'a décodée ! La force troublante de l'énigme a disparu à jamais, en même temps que le sphinx.

Comprendre un message obscur, ici une énigme, peut s'analyser comme apprendre à retrouver un nom et une situation du monde où l'on puisse obtenir l'expérience de l'objet auquel ce nom se réfère. Il n'y a dans l'expérience de l'énigme d'autre révélation prométhéenne que celle de l'équilibre de la langue et de la nomination, c'est-à-dire de l'expérience partagée. La nomination analytique est consubstantielle à la convention de l'énigme. Et l'énigme s'avère être le modèle de la relation entre le monde et le sujet. Elle dit qu'il ne saurait y avoir d'ambiguïté dans les classifications. A la question « *qu'est-ce que c'est que cet objet?* », on répond par un nom. A l'autre pôle correspond la question « *que signifie ce nom ?* », à laquelle on répond par une définition. Aussi longtemps que la relation entre les deux n'est pas faite, l'un et l'autre sont obscurs. Au départ, Oedipe courait le risque de considérer le message du sphinx comme un instrument de saisie littérale d'un « réel » délirant (= sorti du sillon conventionnel). Il l'interprète au contraire comme un appel à sa conscience inductive, il y applique un raisonnement analogique qui lui permet de découvrir que l'ordre du monde et le signe, par déplacement (trope), se manifestent sans véritable « im-pré-vu ». Aucune autre réponse que celle-ci ne peut être conformes aux catégories du savoir, même si l'on considère le monde comme un continuum, c'est-à-dire le contraire d'un prédécoupé ontologique.

4. Conclusion

Oedipe a su se déplacer dans les plis du langage pour arrêter le vertige d'un sens qui pouvait être téatologique ou plus simplement n'être pas rationnel. Pour toute perception où la raison se retrouve, toute interprétation, il faut un calcul et une activité mémoire, au sens psychique, comme peut-être aussi au sens informatique. On peut ici s'appuyer sur Husserl : « *chaque état de conscience possède un horizon qui est à mettre en perspective avec d'autres états.*»⁴ La mémoire est ici « modèle », lieu des attendus linguistiques, et condition de la nomination et de l'interprétation. Si l'énigme ne pouvait être référée au monde, organisé et en ordre, c'est qu'il n'y aurait pas de modèle à y retrouver. La formule du sphinx s'apparenterait alors à une suite sans modèle, un chaos. Mais, « *dire qu'une suite n'a pas de modèle est une contradiction mathématique. On peut tout au plus dire qu'elle n'a aucun modèle susceptible d'être recherché. (...) Il est entendu que l'ordre et le chaos ne sont pas des vérités objectives, mais, comme tant d'autre choses, déterminés par le point de vue de l'observateur* »⁵.

⁴ Husserl 1953, *Méditations cartésiennes*, Vrin, Paris

⁵ G. Spencer Brown, 1977, *Probability an scientific inference*, cité par Watzlawick, *How real is real*, trad *La réalité de la réalité*, Seuil, Paris.

Einstein disait également à propos de la science « *C'est la théorie qui décide de ce que nous sommes en mesure d'observer* ». Ce que saisit Oedipe, à défaut d'être une théorie du langage ou de l'énigme, c'est que les signes peuvent commuter entre eux et qu'il n'y a pas de temps dans l'énigme, pas plus que dans la logique. Le sphinx est le nom d'une menace que nous faisons peser sur nous-mêmes, lorsque nous croyons qu'en restant enfermés dans un solipsisme interprétatif, nous trouverons quelque chose. Derrière l'énigme, il n'y a aucun indéterminé, il n'y a que la langue et le social.

Eléments bibliographiques

- Baltrusaitis, J., 1969, *Anamorphoses*, Perrin, Paris.
- Barthes, R., 1970, *S/Z*, Editions du Seuil, Paris.
- Benvéniste, E., 1966. Problèmes de linguistique générale I et II, Gallimard, Paris.
- Bernasconi, M., 1964, *Histoire des énigmes*, « Que sais-je? » N° 1087, P.U.F. , Paris
- BnF, 1998 A, *L'aventure des écritures : Ecriture et sens caché, Ecritures non déchiffrées, Ecritures micrographiques* , site web, <http://www.fr/web-bnf/pedagos/dossiecr/in-secre.htm>.
- Bougnoux, D. (textes rassemblés et présentés par), 1993, *Sciences de l'information et de la communication*, Coll. Textes essentiels Larousse, Paris.
- Deledalle G., 1979, Théorie et pratique du signe, Introduction à la sémiotique de C.S. Peirce, Payot, Paris.
- Eco, U., 1963, *L'œuvre ouverte*, Seuil, Paris.
- Eco, U., 1983, *Lector in fabula*, Grasset, Paris.
- Eco, U., 1988, *Le signe*, Labor, Bruxelles.
- Freud, S., 1983, *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Gallimard, Paris.
- Greimas, 1970, *Du sens*, Seuil, Paris.
- Grice, H.P., 1975, *Speech acts, logic and conversation*, trad. in *Communications* n°30, pp. 41-58, Galimard, Paris.
- Leguern, M., 1973, *Sémantique de la Métaphore et de la Métonymie*, Coll. "Langue et langage", Larousse Université, Larousse, Paris.
- Panofsky, E., 1973 *La perspective comme forme symbolique*, Minuit, Paris
- Peirce, C.,S., 1978, *Ecrits sur le signe*, Seuil, Paris.
- Rastier, F., 1987, *Sémantique interprétative*, Coll Formes Sémiotiques, PUF, Paris.
- Rastier, F., 1996, Problématique du signe et du texte, *Intellectica* 1996 / 2 pp 11-52.
- Sophocle, 1973, *Tragédies*, Gallimard, Paris.

