

**REGIONAL CONFERENCE
OF THE INTERNATIONAL ASSOCIATION FOR VISUAL SEMIOTICS
URBINO, Collegio del Colle, 9-11 September 2014
www.aisvurbino2014.eu**

RE-MEDIATION

Figurative and plastic levels under technological assumptions



KEYNOTE SPEAKERS ABSTRACTS

Sorin Alexandrescu (Universitatea București)

Un “roman vrai”. Remédiation et exorcisme

On utilisera la Remédiation afin de comparer trois versions d’un tragique “exorcisme” qui a eu lieu en Roumanie au monastère de Tanacou il y a presque dix ans, versions construites par un “roman vrai”, la mise en scènes au théâtre de New York par Andrei Serban et le film *Au-delà des collines* de Cristian Mungiu, qui a gagné deux prix à Cannes en 2012. Il se trouve que chacun a donné sa version dans cet ordre, ce qui rend probable un travail sur la version précédente. De toute façon, le roman a été lu par les deux metteurs en scène.

Daniele Barbieri (Università di Bologna)

Giuditta, il sistema, il plastico, il mondo

Che cosa succede quando il racconto biblico di Giuditta si trova ri-mediato in un dipinto? Potremmo osservare, per esempio, che mentre la figura enunciazionale del narratore è (almeno implicitamente) sempre presente nella versione verbale, essa è assente in quella visiva. Poiché si tratta della figura enunciazionale più evidente, più in primo piano tra tutte, a un'attenzione non sufficientemente analitica la situazione potrebbe apparire non-mediata, e quindi *immediata*; salvo scoprirsi *ipermediata* a una migliore osservazione. Ma il racconto biblico è comunque dato per noto quando si approccia la versione visiva, e costituisce, per il tramite del codice iconografico, a sua volta un codice che ci permette di interpretare ciò che vediamo. Se, per un errore iconografico,

applicassimo la storia sbagliata (p.e. quella di Salomè), otterremmo un effetto analogo a quello che si ottiene leggendo le medesime parole secondo un codice linguistico differente (es. CANE NERO, tra italiano e latino).

Ma l'interpretazione dell'opera visiva non si esaurisce nell'applicazione di questi codici. È interessante osservare come lo stesso Greimas, nel saggio del 1984 su semiotica figurativa e plastica, metta in parallelo l'analisi del significante plastico con quella del contenuto, rinvenendo in entrambi la stessa impossibilità di stabilire un inventario di categorie che copra l'intero universo culturale. Non si tratta, in verità, di un semplice parallelismo tra due situazioni diverse: il punto probabilmente è che la situazione è esattamente la stessa in ambedue i casi, e che, al di fuori delle comunicazioni esplicitamente codificate (come quelle linguistiche, ma non solo), il mondo inteso semioticamente è un tutt'uno, in cui non ha senso distinguere un piano dell'*espressione* da uno del *contenuto*, ma al massimo, molto più debolmente, un piano *percettivo* da uno *concettuale*. In questo senso, con l'eccezione della (comunque cruciale) questione dell'enunciazione, un'immagine non produce rinvii semiotici diversi quando sia prodotta o quando sia reale.

Portando alle conseguenze estreme questo discorso si finisce per vedere nella dimensione plastica nient'altro che un figurativo molto primitivo, o molto astratto, poco adatto a entrare nei sistemi del piano dell'espressione per correlarsi a un contenuto fisso, e quindi piuttosto disponibile a una significazione di carattere inferenziale. Sempre sviluppando questa linea, si arriva a capire come mai *immediatezza* e *ipermediazione* siano pressoché impossibili nei media a base verbale, e perché quindi le *rimediazioni* più drammatiche siano sempre quelle che vanno dal verbale al non verbale o viceversa.

Pierluigi Basso Fossali (Université Lumière Lyon 2 – Laboratoire ICAR, ENS Lyon)

La rimediazione diretta: rifigurazione dello spazio e delle proporzioni in tempo reale

Il medium è l'invenzione culturale di un ambiente specifico di circolazione dei valori; tra le diverse mediazioni semiotiche, esso si specifica, prima che per l'elaborazione di un linguaggio proprio o dello sviluppo di un dominio autonomo di valori, per una ristrutturazione delle variabili spaziotemporali in grado di riqualificare pratiche semiotiche preesistenti o di favorirne di nuove. La mediatizzazione sigla semplicemente una prima rimediazione dell'ambiente fenomenico a cui se ne possono aggiungere altre, l'una sostitutiva dell'altra, tutte parzialmente rivelatorie dell'organizzazione dell'ambiente di lavoro precedente. Infatti, ogni medium è tale perché indebolisce opportunamente i propri valori definitivi al fine di proporsi come filtro non eccessivamente invasivo delle identità e delle attività che vi trovavano adeguato supporto.

Il suo offrirsi come "ambiente dedicato" impone due aspetti paradossalmente compresenti: da una parte, la negoziazione di una sua trasparenza o quantomeno diafanità; dall'altra, il suo garantire delle "risonanze" accidentali, a mo' di restrizione e rideterminazione di uno scenario evenemenziale. Infatti, il medium non si può limitare a garantire uno spazio d'implementazione per identità culturali specifiche, ma deve offrirsi come terreno di riscrittura di forme di vita, foriero di un'osmosi tra domini diversi e dunque di un opportuno stock d'indeterminazione. Del resto, ai

supporti forniti, il medium aggiunge una ristrutturazione delle condizioni comunicative, forzatamente ibrida rispetto alla testualizzazione.

Se abbiamo sviluppato questi temi in diversi lavori precedenti, vorremmo porci in questo intervento la questione della rimediazione operata in diretta e in semitrasparenza rispetto a un altro ambiente di riferimento. È il caso di un evento esecutivo trattato attraverso i live electronics, dove si verificano forme di asincronizzazione tra gesto e suono, di trasposizione tra azione e immagine, secondo una ristrutturazione delle proporzioni tra le deissi degli attanti implicati e la declinazione di una figuratività o di una plasticità enunciata. Più che il solo caso della musica, su cui esiste già una certa letteratura, vorremmo addentrarci nell'analisi di esempi che riguardano più specificatamente l'immagine, e dunque il teatro, il cinema e la video-arte.

Denis Bertrand, Université Paris 8-Vincennes-Saint-Denis

Sémiotique de l'écran. De la remédiation à l'immédiation

Le terme « médiation » se laisse abondamment préfixer, conduisant à interroger son potentiel conceptuel en sémiotique. Dans ce contexte théorique, on prendra appui sur l'expérience de trois années de chroniques sémiotiques sur l'image médiatique en France (France 5, « Denis décode »), pour analyser les phénomènes d'immédiation, liés à l'immédiateté de l'accès aux écrans et à ses modes de figuration, phénomènes qui caractérisent l'évolution et les transformations contemporaines des interactions visuelles.

Anne Beyaert-Geslin (Université Bordeaux Montaigne, laboratoire MICA)

Remédiation et Appropriationnisme

Les réflexions actuelles centrées sur les questions de remédiation mettent en lumière certains rapprochements avec l'Appropriationnisme, mouvement artistique des années 80 qui, visant l'invention minimale, s'efforçait d'interpréter ou plus simplement de copier des œuvres déjà faites. Mais si l'Appropriationnisme, en tant que métadiscours sur les valeurs artistiques, sollicitait une rediscussion du cadre de l'énonciation et interrogeait en particulier le statut d'auteur, la remédiation d'aujourd'hui veut être attentive aux transformations des formes soumises aux « corps technologiques ». Soucieuse de la vie intime des formes, elle laisse dans l'ombre la discussion sur l'énonciation.

Dans cette communication, on voudrait relier les deux approches, artistique et scientifique, et soumettre une œuvre majeure de Sherrie Levine qui s'appropriait celle de Walker Evans et fut, à son tour, reprise par Michaël Mandiberg, à cette double interrogation sémiotique.

José Luis Caivano (IAVS President - Universidad de Buenos Aires y Consejo Nacional de Investigaciones, Argentina)

La imposibilidad de la inmediatez: el confinamiento en la mediación, hipermediación o remediación

En su libro, *Remediation: Understanding new media*, publicado en 1999, Jay David Bolter y Richard Grusin proponen el concepto de remediación, en términos de nuevos medios, como la

representación de un medio a través de otro, y señalan una doble lógica de la remediación: la cultura humana tiende a multiplicar los medios y al mismo tiempo pretende borrar toda traza de mediación. La lógica de la inmediatez, dicen estos autores, dicta que el propio medio debe desaparecer para dejarnos en presencia de la cosa representada. Esto es particularmente evidente en los dispositivos que aspiran a un alto grado de hiperrealismo en la representación visual, tales como los dispositivos de realidad virtual, la fotografía digital de alta resolución, el cine y la televisión tridimensionales. Se aspira a poner al espectador frente a las imágenes creadas o reproducidas por esos medios de manera que sienta que está directamente frente al mundo externo a ojo desnudo, sin intermediación de dispositivo alguno. Estos autores señalan asimismo la paradoja de que la pretensión de inmediatez se basa en la hipermediación. Por ejemplo, en el esfuerzo por crear una imagen en movimiento lo más “realista” posible, los realizadores de cine suelen combinar tomas de acción en vivo con imágenes animadas por computadora, agregando en verdad más medios, aunque pretendan que tales medios resulten transparentes y el espectador no sea consciente de que están puestos en juego.

Ahora bien, la eliminación del medio es y será siempre imposible, por la sencilla razón de que aún en el caso en que estamos físicamente y actualmente “en presencia de la cosa”, lo que tenemos de esa “cosa” es siempre un signo. En el campo que nos interesa, se trata de signos visuales, la imagen de la “cosa” proyectada en nuestra retina e interpretada por nuestro cerebro luego de una compleja serie de codificaciones y decodificaciones intermedias de los impulsos nerviosos enviados por la retina a través de las células ganglionares, el nervio óptico, etc. Es decir, la imagen percibida (que es el contacto más directo que tenemos con la “cosa”) está ya mediada por nuestro sistema visual. Nuestro contacto con el mundo externo se reduce a eso, interpretación de estímulos visuales o de otra naturaleza. No hay forma de escapar de ello.

En el mejor de los casos, la mayor inmediatez posible, con los dispositivos más sofisticados (realidad virtual, cine o televisión 3D), lo que se hace es intentar emular la imagen percibida, que ya es una imagen, o sea, un signo, una mediación. Señalan Bolter y Grusin que los expertos en gráfica computarizada desean lograr “fotorealismo”, es decir, hacer que sus imágenes sintéticas sean indistinguibles de las fotografías. Esto implica que la comparación se hace en términos de poner una fotografía al lado de la imagen digital sintética y que el observador no pueda diferenciarlas. Es evidente entonces que la computación gráfica, en tanto medio de producción de imágenes visuales, no está en este caso imitando a la realidad externa sino a otro medio: la fotografía.

En realidad, nunca podemos escapar de algún medio, es decir, de algún signo o sistema de signos. No hay forma de que tengamos un contacto directo con la así llamada “realidad”, ni hay forma de comparar una representación (por ejemplo una fotografía o una imagen digital “fotorealista”) con la realidad directamente, porque en todo caso estamos comparando esa representación con nuestra percepción visual o representación mental de la realidad externa. Si bien no es posible negar que la realidad externa exista independientemente de nosotros, lo que percibimos de ella, y a lo único lo que tenemos acceso, es a la representación que hacen nuestros sentidos (en este caso la visión) y nuestro cerebro. Para otros organismos u otras especies, esa misma realidad externa es diferente y puede llegar a estar drásticamente alejada de la humana. Entonces, ¿cuál es la realidad? En términos

de Jakob von Uexküll, cada organismo está construido para percibir los objetos que le resultan significativos. Y ese es el único mundo que existe para él. Cada organismo está encerrado, confinado en su propio Umwelt (el entorno o el mundo perceptual en el cual vive y actúa), que no puede compartir con otras especies y del cual no puede escapar. Evidentemente, Bolter y Grusin reconocen algo de esta situación, cuando aclaran que la referencia que se hace no es a la realidad en términos ontológicos o metafísicos sino a la realidad percibida en términos de la experiencia visual del observador: “Hypermedia and transparent media are opposite manifestations of the same desire: the desire to get past the limits of representation and to achieve the real. They are not striving for the real in any metaphysical sense. Instead, the real is defined in terms of the viewer’s experience” (pág. 53). Y en este sentido, puede afirmarse que los hipermedios no escapan a la remediación, por cuanto esa realidad percibida visualmente contiene ya una mediación.

La presentación en el congreso desarrollará estos conceptos y ejemplificará el análisis en términos de cómo se representan las categorías visuales a través de medios gráficos y fotográficos, analógicos y digitales, poniendo en juego categorías semióticas.

Alfredo Tenoch Cid Jurado (IAVS Vicepresident, Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco)

Las formas visuales escritura: entre lo plástico y lo figurativo en la remediación tecnológica

Las formas visuales de la escritura constituyen un sistema de comunicación con una doble estratificación: por una parte su forma material parte de una relación sígnica capaz de vehicular la transcripción fonética de una lengua (Hjelmslev 1943 [1980]; Traini 2001). Por la otra, su manifestación material construye formas de visualidad capaces de crear verdaderos sistemas semióticos involucrando en el proceso el uso de códigos y sub-códigos (Eco 1975). Un doble plano lleva consigo una interacción entre los niveles de significado y las formas plásticas que asume el significado. Son precisamente los elementos plásticos en su interacción los que funcionan como unidades comunicativas con la capacidad de generar figuratividad. La función comunicativa resultante (Eugeni 2004) determina entonces el tipo de significado que van construyendo y las posibilidades de interacción con efectos derivados de las tecnologías del soporte en cuestión.

Una reflexión a partir del origen de la conceptualización de la escritura desde una perspectiva lingüística inspirada en Saussure, elude algunas problemáticas de visualidad en el signo escrito (Harris 1993, 1995). Es por ello necesario observar la relación entre remediación y los registros materiales escritos en su capacidad comunicativa a lo largo de distintos periodos dispuestos en puntos nodales la historia donde la tecnología modifica el paradigma conceptual de su función comunicativa en la escritura (McLuhan 1964 [2003]). Se trata por una parte, de comprender a la escritura como sistema de registro de la memoria y por el otro, requiere de distinguir los elementos presentes en una recuperación por parte de los nuevos medios de los medios precedentes centrando la atención en el modo en el que los medios tradicionales hacen precisamente remediaciones.

El signo de escritura en su capacidad material requiere de la sustancia que provee la tecnología la cual le sirve además de soporte. La relación entre materia tecnológica, su plasticidad y las unidades de significado figurativas enfrenta una serie de problemáticas al momento de generar esquemas

cognitivi di derivación perceptiva (Eco 1997). Si bien la dimensión estésica y la dimensión estésica representan niveles capaces de involucrar los planos de estructuración material donde se concentran las acciones de nuevas reglas compositivas, organizativas, estructurales para su comprensión, por otro lado general connotaciones capaces de funcionar como sistemas per se.

Por medio del estudio de una serie de casos que incluyen manifestaciones de escritura en la comunicación visual en distintos soportes tecnológicos será posible establecer la presencia de procesos de remediación con el fin de observar sus características formales y conceptuales a fin de encontrar sus formas sígnicas de manifestación, así como la capacidad de adecuación a los procesos de enunciación que determinan su juego semiótico. Una serie de ejemplos observados a partir de sustancias materiales diversas: luz, color físico y químico, espacio y momentaneidad será posible trazar una descripción del proceso de remediación en el acto de escritura y en sus formas visuales a partir de su continua e indetenible transformación tecnológica.

ITALIANO

Le forme visive della scrittura costituiscono un sistema di comunicazione con una doppia stratificazione: da un canto, la forma materiale parte da una relazione segnica in grado di veicolare la trascrizione fonetica di una lingua (Hjelmslev 1943 [1980]; Traini 2001). Da un altro, la propria manifestazione materiale costruisce forme di visualità capaci di creare veri e propri sistemi semiotici coinvolgendo nel processo l'uso di codici e sotto-codici (Eco 1975). Un doppio piano porta con sé un'interazione tra i livelli di significato e le forme plastiche assunte proprio dal significato. Sono infatti gli elementi plastici nella loro interazione che funzionano come unità comunicative con la capacità di generare figuratività. La funzione comunicativa risultante (Eugeni 2004) determina allora il tipo di significato che si va costruendo e le possibilità d'interazione con gli effetti derivati provenienti dalle tecnologie del supporto materiale.

Una riflessione a partire dall'origine della concettualizzazione della scrittura da un approccio linguistico ispirato in Saussure, elude alcune problematiche inerenti alla visualità nel segno scrittoriale (Harris 1993, 1995). È perciò necessario osservare la relazione tra ri-mediazione e i registri materiali scrittoriali nella propria capacità comunicativa lungo diversi periodi presenti in punti nodali della storia, lì dove la tecnologia modifica il paradigma concettuale della funzione comunicativa presente nella scrittura (McLuhan 1964 [2003]). Si tratta, da una parte, di capire la scrittura come un sistema di registro della memoria e, dall'altro, di distinguere gli elementi presenti in un recupero da parte dei nuovi media, dei media precedenti, focalizzando l'attenzione sul modo in cui i media tradizionali fanno precisamente ri-mediazioni.

Il segno di scrittura nella propria capacità materiale ha bisogno della sostanza provvista dalla tecnologia, la quale ha inoltre le funzioni di supporto. Il rapporto tra materia tecnologica, la plasticità e le unità di significato figurative deve far fronte a una serie di problematiche al momento di generare schemi cognitivi di derivazione percettiva (Eco 1997). Così la dimensione estésica e quella estetica rappresentano livelli in grado di coinvolgere i piani di strutturazione materiale dove si concentrano le azioni di nuove regole compositive, organizzative, strutturate per esser capite. Tali dimensioni generano connotazioni in grado di funzionare in sé come sistemi.

Attraverso lo studio di una serie di casi che includono manifestazioni di scrittura nella comunicazione visuale in diversi supporti tecnologici, sarà possibile stabilire la presenza di processi di ri-mediazione con l'obiettivo di osservare le caratteristiche formali e concettuali. Finalità ultima è quella di trovare le forme segniche di manifestazione, oltre ad osservare la capacità di adeguazione ai processi di enunciazione che determinano il loro gioco semiotico. Una serie di esempi tratti da diverse sostanze materiali – luce, colore fisico e chimico, spazio e temporalità – permetteranno di delineare una descrizione del processo di ri-mediazione nell'atto di scrittura e nelle sue forme visuali a partire dalla sua continua e inarrestabile trasformazione tecnologica.

Fausto Colombo (Università Cattolica del Sacro Cuore Milano)

La riedizione della mappa geografica nell'era del digitale

L'intervento metterà a tema le forme della mappa geografica nell'era del digitale e della rete, soffermandosi sulla costruzione dell'utente nelle diverse tecniche e sulle varie enciclopedie costituite. In particolare, verranno affrontati tre tipi di oggetto.

- a) le forme di rappresentazione del mondo generate da sistemi complessi come Google Earth
- b) la rappresentazione della diffusione della rete offerta dalla Cybergeography, in cui l'universo della rete è suggerito come organismo vivente
- b) l'uso della metafora della mappa geografica per rappresentare l'universo della rete.

Lucia Corrain (Università di Bologna) e Anita Macaudo (Università di Bologna)

Lo sguardo discreto: la riproduzione digitale tra opacità e trasparenza

Negli ultimi decenni, lo statuto della riproduzione d'arte ha subito una decisiva trasformazione, in conseguenza della sua natura digitale. Da puro supporto mnemonico che confina costrittivamente lo sguardo osservatore entro i confini materiali del medium analogico, l'immagine si estende in uno spazio altro, virtuale, al cui interno viene proiettato un duplicato viepiù trasparente dell'opera d'arte.

Se è vero, infatti, che le più recenti tecnologie immettono in rete costantemente nuove immagini ad alti livelli di risoluzione, è altrettanto vero che si assiste a una rimediazione delle stesse modalità di analisi e lettura delle opere. In questa prospettiva, quale posto viene assegnato alle categorie plastiche? Come si riconfigura il postulato greimasiano dell'operatività?

A partire da una breve ricostruzione dei più recenti mutamenti tecnologici, l'attenzione convergerà sullo 'status digitale' della riproduzione d'arte, nell'andirivieni continuo tra trasparenza e opacità, tra rappresentazione e presentazione dell'oggetto artistico.

Nicola Dusi (Università di Modena e Reggio Emilia)

Il cinema tra disegno e pittura: titoli di testa e rimediazione digitale

Il cinema digitale popular permette, a volte, visioni imprevedute: un paesaggio o un volto che si congelano in un disegno in bianco e nero (titoli di testa di Sherlock Holmes, di Guy Ritchie, 2009), o una battaglia tra cavalieri medioevali che si espande e dilata grazie a grumi, pennellate e colate di

colore (Robin Hood, di Ridley Scott, 2010, con i titoli "ridipinti" da Gianluigi Toccafondo). Oppure, passando al cinema autoriale, il prologo di Melancholia (di Lars von Trier, 2011) con un paesaggio di campagna, quasi un dipinto di Bruegel, che si disfa per il calore eccessivo. Sono casi di "rimediazione" (Bolter, Grusin 1999), nell'altalena tra ipermediazione e trasparenza, o invece riappropriazioni artigianali della materia del film, o ancora "design cinema" che inventa nuove specie mediali, in un "crossover" di stili e tecniche permesso dai software di composizione digitale dell'immagine in movimento (Manovich 2013)?

Nel mio intervento vorrei ragionare sulle forme e le strategie testuali e comunicative di alcuni esempi innovativi di titoli di testa e prologhi cinematografici, soglie dei film difficilmente collocabili in termini (inter)mediali, forse perché percorse da tensioni figurali.

Ruggero Eugeni (Università Cattolica del Sacro Cuore Milano)

Remediating the presence. First person shots and post cinema subjectivity

The presentation applies the concept of remediation to a particular audio-visual figure: the first person shot (FPS). The FPS expresses the immediate and dynamical presence of the subject of the perception and / or shooting within the diegetic world; indeed, it is found in a large number of contemporary media production, from combat videos to video-surveillance footage, from video clips of live events taken with video cell phones to first-person video games, to cite just a few examples.

At first glance, the FPS seems to derive directly from the cinematic point-of-view or subjective shooting. However, my presentation intends to demonstrate that its genealogy is more complex and less linear. Indeed, I argue that FPS constitutes a radically inter-medial and post-cinematographic figure, since it stems from a network of *remediations* involving different media agencies and players – from mainstream cinema to independent television and video producers, from the video-game industry to military and surveillance uses of audiovisuals.

On the basis of this description, my presentation opens two perspectives. On the one hand, I claim that the spread of FPS forces us to reconsider entirely a typology of film shots, intended as a mapping of different types of subjects responsible for the perceptual constitution of the diegetic world (or “world indirectly perceived”). On the other hand, I propose to consider the first-person shot as a kind of “symbolic form”, translating a phenomenological, relational and dynamic idea of subjectivity into audio-visual forms.

Paolo Fabbri (LUISS, Roma)

Videogioco e parodie

Ricerche recenti sul fenomeno del camouflage arricchiscono la nostra conoscenza di una semiotica della sparizione. A partire dalle duplici tattiche di mimesi e nascondimento, si mostrerà come alcuni videogiochi contemporanei – v. *Machinima* – introducano nella mediasfera trasformazioni di senso e di valore.

P. Fabbri, “Semiotica e camouflage”, in L. Scalabroni, a cura, *Falso e falsi. Prospettive teoriche e proposte di analisi*, Pisa, Edizioni ETS, 2011, pp. 11-25.

H. R. Shell. *Hide and Seek, Camouflage, Photography, the Media of Reconnaissance*, Zone Books, New York, 2012.

P. Virilio, *Estetica della sparizione*, Liguori ed. Napoli, 1992 (1989)

Jacques Fontanille (Université de Limoges - Institut Universitaire de France)

L'énonciation pratique à l'œuvre dans l'intermédialité et la remédiation

Les questions relevant des relations diachroniques et synchroniques entre les médias, qu'on les désigne comme "intermédialité" ou "remédiation", appartiennent d'abord à l'histoire et à la description des pratiques et des techniques médiatiques. Elles peuvent n'être que cela, et mettre entre parenthèses les effets de sens qui en découlent, et leur rôle dans la production et l'interprétation d'ensembles signifiants cohérents, c'est-à-dire, stricto sensu, de sémiotiques-objets.

Pour transformer ces questions technico-historiques en questions sémiotiques, on peut faire l'hypothèse, comme y invite le texte d'orientation du colloque, qu'elles participent d'une théorie de l'énonciation étendue. Mais il faut alors définir le champ et les propriétés d'une énonciation des pratiques et des objets qu'elles manipulent, puisque les phénomènes d'intermédialité et de remédiation doivent être saisis autant que possible indépendamment des textes visuels, verbaux ou mixtes dont les médias sont les supports.

L'évolution du concept sémiotique d'énonciation se prête à cet élargissement aux pratiques. Depuis Bakhtin, en effet, toute énonciation est considérée en partie comme "réénonciation" d'énonciations antérieures ou contemporaines. Cette propriété a été reprise dans une autre perspective par Greimas, sous la dénomination de "praxis énonciative". La "réénonciation" médiatique a donc quelques antécédents substantiels dans la tradition sémiotique du XX^e siècle, à condition de pouvoir préciser ce que serait une "énonciation" pratique.

C'est pourquoi nous posons les quelques éléments suivants :

- Toute énonciation présuppose et explore une expérience, antérieure, postérieure ou concomitante.
- Cette expérience peut être somatique, pratique, textuelle, ou tout autre : médiatique, scientifique, notamment.
- L'exploration de l'expérience par l'énonciation pratique suit les phases d'une séquence canonique qui comporte au moins :
 - 1/ une phase d'interaction et d'excitation des objets de l'expérience pour en extraire des propriétés exploitables (information, signaux, qualités sensibles ou physiques),
 - 2/ une phase de transposition de ces propriétés et des produits de l'interaction-excitation primaire dans les propriétés correspondantes d'un domaine sémiotisable (transduction informatique, projection sur un support, organisation plastique, etc.)
 - 3/ une phase de manifestation sémiotique, qui se traduit par la production d'une sémiotique-objet sur son propre support et selon ses propres règles d'organisation et d'interprétation.

La plausibilité de cette séquence canonique a été testée dans le domaine de l'imagerie scientifique. Nous faisons ici l'hypothèse qu'elle est généralisable à toutes les situations pratiques et qu'elle fournit le "minimum épistémologique" pour qu'il soit envisageable de traiter les phénomènes d'intermédialité et de remédiation comme des pratiques sémiotiques.

Yves Jeanneret (Université de Paris-Sorbonne)

Internet capitale du XXe siècle : de l'opérativité symbolique des médias à l'industrie des passages

Placée dans une perspective historique longue, la communication met en évidence les ressources particulières dont disposent les écritures informatiques contemporaines pour se livrer à l'instrumentation, à l'instrumentalisation et à la banalisation de formes médiatiques chargées d'histoire. La capture des disciplines de l'archive y est considérée dans une triple dimension : comme une méta-forme qui instrumente des héritages médiatiques multiples ; comme un travail de transmutation sémiotique qui soumet à certaines rationalités la sémio-diversité ; comme une tactique industrielle qui permet de nouer la relation symbolique à la transaction marchande.

L'économie politique de la trivialité telle que les médias informatisés et les écrits d'écran la réalisent se comprend dans la continuité d'une exigence fondamentale de l'industrie médiatique : créer des représentations de la sémiose sociale qui permettent de transformer en indice de collectif pérenne des relations communicationnelles plus ou moins fragiles (lectorat, audience, communauté). Toutefois, les propriétés particulières des écritures d'écran et de réseau (association du sémiotique et de l'opérateur, émergence d'un monde intermédiaire entre écriture et exposition, mise en place d'une nouvelle économie scripturaire) définissent un mode particulier de prise, de capture et d'altération des disciplines de l'archive : industrialisation des préférences sémiotiques, rôle central de la réquisition des écritures, travail intense de transmutation des signes, gadgettisation des formes, production de dispositifs de représentation envahissants, désingularisation de tous les usages (polychrésie).

Pour finir, deux formes de re-médiation méritent particulièrement d'être interrogées à la croisée de la sémiotique des médias et de l'économie politique de la communication : l'invention d'un avatar contemporain de l'art des passages (dans sa double dimension fantasmagorique et fantomatique) et la prétention paradoxale à cumuler et subvertir à la fois les opérativités symboliques de tous les médias.

Cette réflexion ne peut être complètement menée sans un retour réflexif sur les modes de circulation des savoirs sémiotiques portant sur l'échange médiatique entre les espaces ordinaires, professionnels, académiques et technologiques, qui institue en enjeu crucial la définition même de ce qu'est un média. Il n'y a pas de réappropriation des formes médiatiques anciennes sans appel à la mémoire sociale des formes ; la circulation des terminologies annonçant les phénomènes évoqués ci-dessus (multimédia, intermédialité, remédiation, transmédia, humanités numériques, etc.) affecte les conditions du travail de recherche ; l'intensité de l'industrialisation s'accompagne de diverses remises en cause des prétentions de la sémiotique, depuis l'idée que la dissémination des expériences pionnières ne peut relever que d'une ethnographie du web jusqu'à une remise en cause de la production du sens au nom d'un supposé remplacement des signes par les traces. Dans cette discussion, la réflexion sur le destin des sémiotiques communicationnelles dans un monde scientifique internationalisé et un retour sur les changements intervenus depuis le colloque de 2003 (« la digitalisation de l'héritage culturel ») peuvent être éclairants et donner lieu à une réflexion épistémologique et politique.

François JOST (Université de Paris-Sorbonne)

Luttes intermédiales et remédiation de la télévision par les sites d'information

L'objet de cette conférence est d'examiner comment les sites d'information mis en ligne par des chaînes de télévision produisent ou non un nouveau rapport de l'utilisateur au temps. On se demandera ce que change le média aux informations et, in fine, quelle type de tension narrative impliquent le JT, l'information en continu et les sites d'information, pure players ou non. Du même coup, on examinera ce qu'il reste de la télévision sur ces sites et ce qu'ils en ont perdu, et, par contrecoup, comment celle-ci peut envisager sa lutte contre l'internet à l'heure de la mise en ligne de l'information.

Jean-Marie Klinkenberg (Groupe μ , Université de Liège, Président d'honneur de l' AISV)

Catasémiose, outillage, remédiation

La sémiotique s'est surtout jusqu'à présent focalisée sur l'anasémiose, mouvement durant lequel le sens est produit, sur la base des interactions entre les êtres vivants et les stimulations provenant du monde. Elle se tourne à présent avec bonheur vers la catasémiose, mouvement qui permet — voire produit — l'action sur le monde, jusques et y compris l'action matérielle transformant ce dernier. Les différentes techniques de remédiation sont un cas particulier de catasémiose, faisant intervenir l'outillage. La conférence examinera la place de la catasémiose dans la discipline, et examinera les fonctions de l'outillage, fonctions parmi lesquelles on trouvera la formalisation de l'expérience, la routinisation des tâches, les différents types de médiation (au sens de Lévi-Strauss), la socialisation des savoirs et des pratiques.

Gianfranco Marrone (Université de Palerme, Italie)

Gastronomie et nostalgie: le gout au cinéma

Notre intervention portera sur deux questions: (i) la traduction de l'opposition conceptuelle 'plastique/figurative' de la dimension visuelle à celle du gout ; (ii) la passion de la nostalgie face aux processus de figurativisation de l'expérience gustative et de son évaluation par la critique de secteur. Pour les discuter, on travaillera sur la ré-médiation cinématographique de la critique gastronomique fournie par le film d'animation *Ratatouille*, et en particulier sur la saisie esthétique qui y est présent.

Isabella Pezzini (Sapienza Università di Roma)

Oltre i limiti e tra i confini nell'opera di Marc Quinn

Nei lavori di molti artisti contemporanei il tema del rapporto tra arte, natura e tecnologia viene direttamente affrontato, e in alcuni casi diventa la chiave di poetica principale. La relazione intende esplorare in questa prospettiva l'opera di Marc Quinn: nella serie di sculture *The Archaeology of Art*, gigantesche conchiglie in bronzo, ad esempio, l'innesto della tecnologia su dati "naturali" si configura come un caso limite di ri-mediazione.

FRANÇAIS

Au-delà des limites et parmi les frontières dans l'oeuvre de Marc Quinn

Dans les œuvres de nombreux artistes contemporains la question des relations entre l'art, la nature et la technologie est directement approché, et dans certains cas, devient la clé primaire de leur poétique. Notre intervention examinera dans cette perspective le travail de Marc Quinn: dans la série de sculptures *The Archaeology of Art*, coquilles de bronze gigantesques, par exemple, l'engagement de la technologie sur de données "naturelles" est configuré comme un cas limite de re-médiation.

Alessandro Zinna (Université de Toulouse)

Le re-médiation selon F. Bacon. De la photo à la peinture : ambiguïtés plastiques, déformations figuratives

L'art nous propose depuis longtemps de nombreux exemples de re-médiations. Cette intervention se propose d'en étudier un cas particulier: l'usage de la photo par la peinture de Francis Bacon. Un cas exemplaire où le problème du sujet qu'il faudra peindre est apparemment résolu car dérivé par l'image photographique. Pourtant, la figure d'origine, grâce aux déformations introduites par la peinture de Bacon, prend une fonction bien différente par rapport au thème de départ. En tant que forme de l'empreinte, nous savons que les images photographiques sont vouées au réalisme. Le propos déclaré de l'art de Bacon est de détourner la fonction d'illustration des images photographiques et de la peinture par de multiples déformations. Sans pourtant se questionner sur la véridicité de cette affirmation, la critique a souscrit à la version donnée par l'auteur. En réalité Bacon, faisant semblant de produire des variantes non-illustratives, se sert des formants plastiques introduits par ces déformations pour les destiner à d'autres reconnaissances figuratives : le but étant de construire, sous le thème apparent, un thème caché.

Je me propose de montrer que ce thème caché est suggéré déjà par l'image photographique, le choix même étant le résultat de son potentiel d'évocation. Les ambiguïtés figuratives présentes dans l'image photographique vont ainsi composer le thème caché de sa peinture. Et cela suivant une règle stricte : elles composent "l'autoportrait de Bacon en figure hermaphrodite".