



# **13th Conference of the International Association for Visual Semiotics**

**September 28th to 30th, 2023**

**Bogotá**

**Libro de Resúmenes - Book of Abstracts - Livre de Résumés**

# Sumario, Summary, Sommaire

<b>Sesiones Plenarias, Plenary Sessions, Sessions Plénière .....</b>	<b>7</b>
<b>Primera Conferencia Plenaria - First Plenary Conference - Première Conférence Plénière</b>	
<b><i>L'agence des vidéos des procédures pénales internationales. Crimes contre l'humanité, lutte contre l'impunité, spectacle de la dignité humaine .....</i></b>	<b>8</b>
Jacques Fontanille .....	8
<b>Segunda Conferencia Plenaria - Second Plenary Conference - Deuxième Conférence Plénière</b>	
<b><i>Las semióticas del cuerpo: agentividad, experiencia y memoria .....</i></b>	<b>11</b>
José Enrique Finol .....	11
<b>Tercera Conferencia Plenaria - Third Plenary Conference - Troisième Conférence Plénière</b>	
<b><i>Del sentido a la agencia. El ciclo de la anasemiosis y de la catasemiosis .....</i></b>	<b>12</b>
Jean-Marie Klinkenberg .....	12
<b>Cuarta Conferencia Plenaria - Fourth Plenary Conference - Quatrième Conférence Plénière</b>	
<b><i>Choice Awareness and Manipulation "Blindness" .....</i></b>	<b>13</b>
Alexandra Mouratidou & Jordan Zlatev .....	13
<b>Quinta Conferencia Plenaria - Fifth Plenary Conference - Cinquième Conférence Plénière.....</b>	<b>15</b>
<b><i>Aesthetic agency in observation .....</i></b>	<b>15</b>
Shaun Gallagher .....	15
<b>Sexta Conferencia Plenaria - Sixth Plenary Conference - Sixième Conférence Plénière</b>	
<b><i>If looks could kill: The human ecology of visible and overlooked worlds in the perspective of Umwelt phenomenology.....</i></b>	<b>16</b>
Morten Tønnessen .....	16
<b>Paneles, Panels, Panels .....</b>	<b>17</b>
<b>Le futur de l'image entre corporéité et IA. En l'hommage à Göran Sonesson / The future of the image: Between corporeality and AI. In honor of Göran Sonesson ...</b>	<b>18</b>
<b>PANEL INTRODUCTION.....</b>	<b>18</b>
Dondero, Maria Giulia & Klinkenberg, Jean-Marie .....	18
<b><i>Meaning-Making: Phenomenology, Cognitive Science, and Semiotics: An Essay in Honor of Göran Sonesson .....</i></b>	<b>19</b>
Niño, Douglas.....	19
<b><i>Semiotics and capsacin: insights from the work of Göran Sonesson.....</i></b>	<b>20</b>
Reyes, Everardo .....	20

<b><i>Black World. Occulted ways of surveillance regimes</i></b> .....	<b>21</b>
Migliore, Tiziana .....	21
<b><i>Oudjat : Passé recomposé. Des modèles théoriques antiques à la pratique expérimentale numérique</i></b> .....	<b>22</b>
Angenot, Valérie.....	22
<b><i>La constitución geo-histórica del espacio en los recorridos migrantes en Colombia</i></b> .....	<b>24</b>
Pérez, Carlos Andrés.....	24
<b><i>Imágenes artísticas producidas por IA basadas en palabras. Agencia cooperativa, límites del estilo y apertura combinatoria</i></b> .....	<b>26</b>
García Aguilar, Raúl Roydeen & Castellanos Cerda, Vicente .....	26
<b><i>The Visio Journal: history and discussion of an ongoing digitization project</i></b> .....	<b>28</b>
Reyes, Everardo; Dondero, Maria Giulia; Lenninger, Sara; Andersson, Fred; Thivant, Eric; Fontanille, Jacques and Klinkenberg, Jean-Marie.....	28
<b><i>La puissance d’agir du visuel en temps de guerre: Crimes de guerre, génocides et massacres en images — El poder de lo visual en tiempos de guerra: Crímenes de guerra, genocidios y masacres en imágenes</i></b> .....	<b>29</b>
<b><i>PANEL INTRODUCTION</i></b> .....	<b>29</b>
Fontanille, Jacques & Dondero, Maria Giulia.....	29
<b><i>Le reenactment des environnements immersifs et le tournant somatique du spectateur</i></b> .....	<b>32</b>
Acquarelli, Luca.....	32
<b><i>The photogrammetric act in VR war movie</i></b> .....	<b>34</b>
Grespi, Barbara.....	34
<b><i>Le devenir visuel du passé: le survenant comme actant charnière entre agentivité verticale et agentivité horizontale</i></b> .....	<b>36</b>
Haboyan, Razmik.....	36
<b><i>Images of terror. Forms of political agency in the Islamic State’s visual ecosystem</i></b>	<b>38</b>
Previtali, Giuseppe .....	38
<b><i>(Dédié à Paolo Fabbri) Au-dedans de la mêlée</i></b> .....	<b>39</b>
Migliore, Tiziana .....	39
<b><i>Víctimas, testigos y mediadores gráficos. Testimonio y agencia visual en el cómic de no ficción en Colombia</i></b> .....	<b>40</b>
Conde Aldana, Juan Alberto.....	40
<b><i>L’image de guerre, de l’esthétique à l’éthique</i></b> .....	<b>41</b>
Bordron, Jean-François.....	41
<b><i>“Poner el Cuerpo...” Representación, corporeidad y agentividad visual en las protestas en Venezuela (2015, 2017, 2019)</i></b> .....	<b>42</b>
Finol, José Enrique .....	42
<b><i>Perspectives identitaires de la conquête du Mexique dans le Lienzo de Tlaxcala</i></b> .....	<b>43</b>
Flores, Roberto .....	43
<b><i>Borders of reconciliation, healing and synaesthetic semiosis: the principles of Latin American semiotics in relation to the memory of the Colombian armed conflict</i></b> .....	<b>44</b>
Urueña, Jorge .....	44
<b><i>The war before the war. Hypotheses for comparing the wars in Yugoslavia and Ukraine</i></b> .....	<b>45</b>
Montanari, Federico.....	45

<b>L'IMAGE politique comme agent passionnel et social .....</b>	<b>46</b>
<b>PANEL INTRODUCTION.....</b>	<b>46</b>
Dondero, Maria Giulia & Barros, Diana Luz Pessoa de.....	46
<b>La violencia política en el Perú: imágenes del duelo diferido .....</b>	<b>47</b>
Rubina, Celia .....	47
<b>La imagen política como política de la imagen: la enunciación de formas espaciotemporales del sentir.....</b>	<b>48</b>
Caetano, Kati.....	48
<b>Lugar de enunciación y lectura de lo político: las imágenes del movimiento de protesta juvenil peruano de noviembre 2020 .....</b>	<b>49</b>
Torres, Miguel Ángel.....	49
<b>L'IMAGE des acteurs politiques dans les véhicules d'information numériques .....</b>	<b>50</b>
Gomes, Regina S. ....	50
<b>Images de l'immigration dans le Brésil contemporain .....</b>	<b>51</b>
Bueno, Alexandre Marcelo .....	51
<b>L'IMAGE dans les discours politiques : questions de véridiction et d'esthétique .....</b>	<b>52</b>
Barros, Diana Luz Pessoa de .....	52
<b>Traslación intersemiótica en las portadas de la música rock y metal.....</b>	<b>53</b>
<b>PANEL INTRODUCTION.....</b>	<b>53</b>
Mendoza-Collazos, Juan.....	53
<b>Sangre, fuego, muerte y sacrilegio: estudio comparado de traslaciones intersemióticas en Bathory y Parabellum.....</b>	<b>55</b>
Mendoza-Collazos, Juan.....	55
<b>Portadas del metal: las imágenes como referentes documentales del análisis histórico contemporáneo .....</b>	<b>56</b>
Reina Rodríguez, Carlos Arturo.....	56
<b>Furia, abatimiento y disidencia social: análisis semiótico de las discografías de Masacre y La Pestilencia (1989-2005) .....</b>	<b>57</b>
Becerra González, Fabián .....	57
<b>Mierda Térmica Fanzine: entrevistas y artículos bizarros para mentes retorcidas</b>	<b>59</b>
Hermida, Carlos Mauricio.....	59
<b>Composición, Geometría y Semiótica en las Portadas de Metal .....</b>	<b>60</b>
Álvarez, Mario .....	60
<b>El caso del álbum Hidden history of the Human race (2019) de la agrupación Blood Incantation (Estados Unidos) .....</b>	<b>61</b>
Bernal López, María Fernanda.....	61
<b>Sesiones Regulares, Regular Presentations, Sessions Régulières .....</b>	<b>62</b>
<b>La question de l'intention et de l'agentivité dans la sémiotique tropologique .....</b>	<b>63</b>
Angenot, Valérie.....	63
<b>Propuesta de diseño de mobiliario a partir de un método de re-semantización de un referente, utilizando análisis histórico y semiótico .....</b>	<b>65</b>
Arias Arenas, Álvaro & Mantilla Mejía, David Alfonso.....	65
<b>El progreso y la nación como elementos simbólicos de marca en Colombia entre 1900 y 1930 .....</b>	<b>67</b>
Arias Mejía, Claudia Marcela; Hoyos Gómez, Mauricio Antonio & Plata Becerra, Daniel Orlando .....	67

<b><i>La publicidad para cervezas en la revista Fantoques. Humor, retórica y caricatura como estrategia publicitaria</i></b> .....	<b>68</b>
Arias Mejía, Claudia Marcela.....	68
<b><i>Spatial Agency and Perceptual Perspectives</i></b> .....	<b>69</b>
Badir, Sémir.....	69
<b><i>L'agentivité humaine grâce beaux-arts. Le pari de l'artiste afro-américain Kehinde Wiley</i></b> .....	<b>70</b>
Bannon, Lynn.....	70
<b><i>Spatial meaning in language and experience – some reflections on localism</i></b> .....	<b>71</b>
Blomberg, Johan.....	71
<b><i>Vers une agentivité audiovisuelle dans l'espace numérique</i></b> .....	<b>73</b>
Bourgatte, Michael.....	73
<b><i>El color en su entorno digital. Una mirada a los regímenes de signos de Félix Guattari y Gilles Deleuze en relación con la obra del artista James Turrell</i></b> .....	<b>75</b>
Campos, Robinson.....	75
<b><i>Images about things to come</i></b> .....	<b>76</b>
Díaz, César.....	76
<b><i>El barro del alfarero</i></b> .....	<b>78</b>
Flores, Roberto & de la Vega, Socorro .....	78
<b><i>La "resignificación" de monumentos políticamente incorrectos: la subjetivación como semiosis y la persistencia del mito</i></b> .....	<b>79</b>
Flórez, Franz .....	79
<b><i>Your turn: The visual semiotics of board games as diagrammatic tolos</i></b> .....	<b>80</b>
Guzmán, Carlos Hernán.....	80
<b><i>Espacio Urbano y Apropiación Social</i></b> .....	<b>81</b>
Horta, Julio.....	81
<b><i>Enhanced agency and the visual thinking of design</i></b> .....	<b>82</b>
Mendoza-Collazos, Juan.....	82
<b><i>Agenciamiento de referentes visuales en la devoción a las ánimas del purgatorio en el cementerio de Mompox, Colombia</i></b> .....	<b>84</b>
Meza Romero, Julieth Sandry & Rosales Cueva, José Horacio.....	84
<b><i>Imágenes de la ciudad en Youtube: registros, formatos y objetos en movimiento</i></b> ...	<b>85</b>
Moreno, Daniel.....	85
<b><i>Perspectiva versus Punto de vista en la generación de sentido visual. Una propuesta</i></b> .....	<b>86</b>
Niño, Douglas.....	86
<b><i>Paradox of perfection: a neurosemiotic analysis of the advertising film for the Brazilian meat brand Nobratta</i></b> .....	<b>88</b>
Pereira Mendes, Felipe; Da Silva Oliveira, Rayssa; De Almeida Dos Santos, Iorrana; Yoza Shimabukuro, Alex; Dias Welter, Giovanna; Muller Da Silva, Thiago & Tsala Effa, Didier .....	88
<b><i>The paradox of perfection: the case of neuromarketing in visual communications for high-end products</i></b> .....	<b>89</b>
Pereira Mendes, Felipe; Da Silva Oliveira, Rayssa; De Almeida Dos Santos, Iorrana; Yoza Shimabukuro, Alex; Dias Welter, Giovanna; Muller Da Silva, Thiago & Tsala Effa, Didier .....	89
<b><i>Intersemiotic translation as a cognitive artifact – from Webern's serialism to concrete visual poetry</i></b> .....	<b>91</b>
Queiroz, Joao; Castello Branco, Marta & Fernandes, Ana.....	91

<b><i>An agency-oriented approach to generative media</i></b> .....	<b>92</b>
Reyes, Everardo .....	92
<b><i>Sensitive bodies in (in)visible scenes: consensus and dissent in media images of female drug users</i></b> .....	<b>93</b>
Rigoni Filho, Júlio César .....	93
<b><i>Agenciamiento en el proceso de transformación teatral y el retrato de la drag queen Cailleach-Ice</i></b> .....	<b>95</b>
Rosales Cueva, José Horacio & Guerrero Marciales, Cristian Iván.....	95
<b><i>La fotografía del cuerpo femenino, elaborada por Anelí Pupo, y el agenciamiento de la escena interpretativa</i></b> .....	<b>96</b>
Rosales Cueva, José Horacio & Núñez Arce, Beatriz .....	96
<b><i>Nelson Goodman and Visual Semiotics</i></b> .....	<b>97</b>
Sarapik, Virbe .....	97
<b><i>Articulación agencia operativa y derivada en la relación videojugador - avatar: el caso de "Reconstrucción"</i></b> .....	<b>98</b>
Sosa, Diego.....	98
<b><i>Générateur d'affiche de film : analyser la sémiologie d'une agentivité artificielle</i></b> .....	<b>99</b>
Szoniecky, Samuel; Reyes García, Everardo; Saleh, Imad & Zreik, Khaldoun .....	99
<b><i>Análisis semiótico con enfoque agentivo de la relación entre la enunciación y el lector del cortometraje colombiano La langosta azul (1954)</i></b> .....	<b>101</b>
Vargas, Juan.....	101
<b><i>Transparency as the visibility and/or agency in architecture</i></b> .....	<b>102</b>
Vasilski, Dragana & Kosić, Tatjana .....	102
<b><i>El cuerpo como agente potenciador de experiencias visuales en las formas expandidas de la danza</i></b> .....	<b>103</b>
Vite, Edgar .....	103
<b><i>Agencia política conservadora a través del discurso visual populista en TikTok. Un análisis sobre el "líder" congresal</i></b> .....	<b>105</b>
Yalán Dongo, Eduardo Enrique; Cuevas-Calderón, Elder & Kanashiro Nakahodo, Lilian.....	105
<b><i>The Journals of Josef Czapski - Enhanced Agency as the Work of Art</i></b> .....	<b>106</b>
Ziemlewska, Katarzyna.....	106

# **Sesiones Plenarias, Plenary Sessions, Sessions Plénière**

## Primera Conferencia Plenaria - First Plenary Conference - Première Conférence Plénière

*L'agence des vidéos des procédures pénales internationales. Crimes contre l'humanité, lutte contre l'impunité, spectacle de la dignité humaine*

### Jacques Fontanille

[jacques.fontanille@unilim.fr](mailto:jacques.fontanille@unilim.fr)

Université de Limoges

#### Résumé

Les procès concernant les crimes contre l'humanité, crimes de guerre et génocides ont été filmés et archivés, depuis celui de Nuremberg jusqu'à celui du Rwanda. Ils avaient au début pour objectif de *lutter contre l'impunité*. Mais, grâce aux vidéos des procès archivées, un « patrimoine » historique a été constitué, qui pouvait ouvrir sur un autre objectif, *la transmission d'un héritage axiologique* à l'humanité toute entière. L'agence principale de ces vidéos repose sur cette transmission et sur les différents usages auxquels elle peut donner lieu.

Le Tribunal Pénal International pour l'ex-Yougoslavie (TPIY), qui constituera notre corpus de référence, a été créé le 25 mai 1993 par la résolution 827 du Conseil de Sécurité des Nations Unies. Son siège est à La Haye. Au total, plus d'une centaine de personnes ont été poursuivies devant ce tribunal, dont Slobodan Milosević, dont le procès commence en 2002.

En matière de « crimes contre l'humanité », l'impunité est le plus souvent légale, voire constitutionnelle. C'est pourquoi cette notion implique l'imprescriptibilité des crimes, et, corollairement, le caractère indérogeable des droits humains, c'est-à-dire de tout ce qui touche à la « dignité humaine ». Au pénal, deux processus sont donc en jeu : (i) *le processus de tri* judiciaire entre les coupables et les innocents, suivi de la sanction, et (ii) la *mise en scène* de la reconstruction d'une dignité humaine dégradée, de la réparation de ce qui fait l'essence même de l'humanité. Les deux sont réalisés dans la salle du tribunal, et captés également par les vidéos. Mais les vidéos ne sont pas indispensables à l'efficacité du jugement du tribunal, car le processus pénal serait entièrement accompli même s'il n'était pas filmé. En revanche elles sont indispensables à la reconstruction de la dignité humaine, parce que non seulement la vidéo capte tout particulièrement les éléments saillants, visuels, auditifs, gestuels, rythmiques, etc., qui expriment l'impassibilité, la lenteur précautionneuse, la redondance systématique, et l'égalité de traitement des victimes et des accusés, mais, en outre, le captage vidéo lui-même influence les interactions verbales, les comportements et les attitudes corporelles. Et surtout, seules les vidéos peuvent donner au procès la visibilité publique qui rencontrera les destinataires légitimes de la transmission : toutes les populations concernées, et *in fine*, l'humanité toute entière. Ce qui accède ainsi à cette visibilité générale, voire universelle, c'est principalement la manière dont les procès sont conduits, et l'objectif axiologique et anthropologique de cette manière : l'affirmation et la promotion de la dignité humaine.



Dans une procédure pénale inspirée par la Common Law anglo-saxonne, où les échanges entre avocats des parties et témoins sont particulièrement développés et décisifs, les manifestations de la dignité *se montrent, on les perçoit et on les reconnaît*, parce qu'elles émanent des interactions et d'une forme de reconnaissance mutuelle. Ce que montrent les vidéos, c'est que la *dignité humaine* est construite par des regards réciproques, par des images de soi échangées, et chacun des acteurs, y compris les spectateurs des vidéos, est le témoin sensible de la dignité de tous les autres. Et le *respect* mutuel est, dans ce cas, l'assomption de la valeur universelle de la personne. L'ensemble des commentaires et des analyses qui seront proposés reposeront sur ces principes, et sur la distinction sémiotique entre les deux niveaux de l'énonciation : énonciation du jugement (du côté de l'impunité) et énonciation du spectacle de l'équité et de l'impartialité (du côté de la transmission et du partage de la valeur suprême de l'humain).

*La agencia de videos de procesos penales internacionales. Crímenes de lesa humanidad, lucha contra la impunidad, espectáculo de la dignidad humana*

#### Resumen

Los juicios por crímenes contra la humanidad, crímenes de guerra y genocidio han sido filmados y archivados, desde Núremberg hasta Ruanda. Su objetivo inicial era *luchar contra la impunidad*. Pero gracias a los vídeos archivados de los juicios se construyó un "patrimonio" histórico que podía abrir otro objetivo, *la transmisión de una herencia axiológica* a toda la humanidad. La principal agencia de estos vídeos reside en esta transmisión y en los diversos usos a los que puede dar lugar.

El Tribunal Penal Internacional para la ex Yugoslavia (TPIY), que constituirá nuestro corpus de referencia, fue creado el 25 de mayo de 1993 mediante la Resolución 827 del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas. Su sede se encuentra en La Haya. En total, más de cien personas han sido procesadas ante este tribunal, entre ellas Slobodan Milosević, cuyo juicio comenzó en 2002.

Cuando se trata de "crímenes contra la humanidad", la impunidad suele ser legal, si no constitucional. Por ello, este concepto implica que los crímenes no pueden prescribir, y, como corolario, que los derechos humanos, es decir, todo lo relativo a la "dignidad humana", son inderogables. En derecho penal, hay dos procesos en juego: (i) la clasificación judicial de culpables e inocentes, seguida del castigo, y (ii) la puesta en escena de la reconstrucción de la dignidad humana degradada, de la reparación de lo que es la esencia misma de la humanidad. Ambas se llevan a cabo en la sala del tribunal, y ambas también se captan en vídeo. Pero los vídeos no son esenciales para la eficacia del juicio del tribunal, porque el proceso penal estaría completo aunque no se filmara. En cambio, son esenciales para la reconstrucción de la dignidad humana, porque el vídeo no sólo capta en particular los elementos visuales, auditivos, gestuales y rítmicos, que expresan la impasibilidad, la lentitud precavida, la redundancia sistemática y la igualdad de trato de víctimas y acusados, sino que la propia captación en vídeo también influye en las interacciones verbales, el comportamiento y las actitudes físicas. Es más, sólo los vídeos pueden dar al juicio la visibilidad pública que satisfaga a los destinatarios legítimos de la transmisión: todas las poblaciones afectadas y, en última instancia, la humanidad entera. Lo que gana así esta visibilidad general, incluso universal, es ante todo la forma en que se desarrollan los juicios, y el

objetivo axiológico y antropológico de esta forma: la afirmación y la promoción de la dignidad humana.

En un procedimiento penal inspirado en el common law anglosajón, en el que los intercambios entre los abogados de las partes y los testigos están especialmente desarrollados y son decisivos, las manifestaciones de dignidad *se ven, se perciben y se reconocen*, porque emanan de interacciones y de una forma de reconocimiento mutuo. Lo que muestran los vídeos es que la *dignidad humana* se construye por la forma en que las personas se miran, por las imágenes de sí mismas que se intercambian, y cada uno de los actores, incluidos los espectadores de los vídeos, es testigo sensible de la dignidad de todos los demás. Y el respeto mutuo es, en este caso, la asunción del valor universal de la persona.

Todos los comentarios y análisis que se propondrán se basarán en estos principios, y en la distinción semiótica entre los dos niveles de enunciación: enunciación del juicio (del lado de la impunidad) y enunciación del espectáculo de equidad e imparcialidad (del lado de la transmisión y la puesta en común del valor supremo del ser humano).

## Segunda Conferencia Plenaria - Second Plenary Conference - Deuxième Conférence Plénière

*Las semióticas del cuerpo: agentividad, experiencia y memoria*

**José Enrique Finol**

[joseenriquefinol@gmail.com](mailto:joseenriquefinol@gmail.com)

Universidad de Zulia

Los procesos semióticos propios de la agentividad, de la corporalidad y la experiencialidad son componentes en torno a los cuales se articulan distintos tipos de discursos. Ellos actúan de modos diversos en la riqueza significativa y en los concretos procesos de generación de sentido que se construyen en la vida cotidiana, el arte, la ciencia, la publicidad, los ritos y los mitos, entre otras formas discursivas. El abordaje de esos procesos de generación de sentido se vería enriquecido si se toman en consideración dos grandes corrientes que giran en torno a los lenguajes: el giro lingüístico, en el caso de la Filosofía, y el enorme desarrollo de las Ciencias de la Significación, en particular de la Semiótica. Sugerimos considerar el cuerpo no solo como “un conjunto de significaciones vividas” (Merleau-Ponty, 1945), sino también como productividad, una productividad que se expresa en agencias que transforman el mundo, al mismo tiempo que se nutren de las agentividades que discurren/transcurren en/desde el mundo. Si la semiogénesis se sitúa en los procesos experienciales, encontraremos que allí los procesos corporales y de construcción de memoria contribuyen decisivamente a su configuración. El cuerpo agenciante construye memoria y, simultáneamente, se alimenta de ella. Uno y otro definen, decisivamente, los procesos experienciales.

## Tercera Conferencia Plenaria - Third Plenary Conference - Troisième Conférence Plénière

*Del sentido a la agencia. El ciclo de la anasemiosis y de la catasemiosis*

### **Jean-Marie Klinkenberg**

[jm.klinkenberg@uliege.be](mailto:jm.klinkenberg@uliege.be)

de la real Academia de Bélgica  
Grupo  $\mu$ , Universidad de Lieja

En una teoría semiótica que tenga en cuenta el cuerpo, como la desarrollada por el Grupo  $\mu$  en sus *Principia semiotica*, es preciso distinguir dos movimientos, que llamaremos anasemiosis y catasemiosis. Es durante el primero cuando varios mecanismos producen el sentido, a partir de las interacciones entre los seres vivos y los estímulos procedentes del mundo. Este movimiento empieza a ser bien conocido. Pero es inseparable de un segundo movimiento, durante el cual el sentido permite -e incluso produce- la acción sobre el mundo (incluyendo la acción material transformadora de este último). Ahora bien, la acción sobre el mundo por medio de los signos, vectores del sentido, ha sido objeto de la pragmática después de haber sido objeto de la retórica, pero sólo recientemente ha sido tomada en consideración por la semiótica. En mi presentación, compararé las concepciones clásicas (pragmática lingüística, semiótica peirciana) con las que se derivan de nuestro enfoque fisicalista de la catasemiosis. Se prestará especial atención a los mecanismos físicos subyacentes al fenómeno, al papel desempeñado por los signos (que permiten un ahorro de energía al autorizar la rutinización de tareas repetitivas) y a los distintos factores que intervienen en la catasemiosis (memoria, intención, relaciones sociales).

La presentación se hará en español. No obstante, el Powerpoint estará redactado en las otras dos lenguas oficiales de la AISV: francés e inglés.

The presentation will be given in Spanish. However, the Powerpoint will be written in the two other official languages of the AISV: French and English.

L'exposé sera prononcé en espagnol. Mais le Powerpoint sera rédigé dans les deux autres langues officielles de l'AISV : le français et l'anglais.

*Choice Awareness and Manipulation “Blindness”*

**Alexandra Mouratidou & Jordan Zlatev**

[alexandra.mouratidou@semiotik.lu.se](mailto:alexandra.mouratidou@semiotik.lu.se); [jordan.zlatev@ling.lu.se](mailto:jordan.zlatev@ling.lu.se)

Division for Cognitive Semiotics, Lund University

Our occasional tendency to accept and motivate a choice that is presented to us as if it were our own is treated within cognitive science as evidence of our unreliability as conscious agents. But is this justified, just because people who participate in such “choice blindness” (e.g., Johansson et al., 2005) experiments end up verbally justifying choices they had not made? We propose manipulation blindness, as a more adequate term, since what such observations can at most show is “blindness” concerning the switch of one item with another, not of the choice itself.

We investigated choice awareness and manipulation detection in a series of choice manipulation experiments using pictures of human faces and abstract figures. The core characteristic of such experiments is that participants are first asked to choose from pairs of photographs the ones they prefer, and then to justify their choice, without knowing that some of the picture pairs are manipulated (i.e., by deliberately asking them to justify their non-preferred alternative). The first study (Mouratidou, 2020) examines memory, affectivity and consequence as potential factors influencing manipulation detection. The second study (Mouratidou et al., 2022) investigates whether the “mattering” or meaningfulness of a choice in an act of choice making affects manipulation detection. Acknowledging the relationship between pre-verbal consciousness and language, we make a distinction between pre-verbal and verbal choice investment. Participants’ verbal responses were analyzed along with a set of semantic categories, based on theoretical ideas from phenomenology and cognitive linguistics, formulating a matrix of eleven markers of choice investment. We found greater degree of investment when motivating (a) choices of faces than figures; (b) manipulated than actual choices, and (c) detected than non-detected manipulations. The third study (Mouratidou et al., in progress) expands into including non-verbal semiotic systems as indicative of choice awareness and investment. The analysis focused on participants’ polysemiotic utterances, consisting of (a) verbal, (b) gestural and (c) other bodily signals, which involve different degrees of awareness both from the producer’s and the interpreter’s side.

We argue that our research is relevant with the ongoing debate on the reliability and use of first-person reports (Varela & Shear, 1999; Jack & Roepstorff, 2003; 2004; Overgaard, 2006; Petitmengin, 2009a, 2011; Weisberg, 2011) and contributes to a body of research against the limits and fallibility of introspective reports and conscious experience.

## References

- Jack, A., & Roepstorff, A. (2003). Why trust the subject? Part 1. *Journal of Consciousness Studies*, 10(9–10).
- Jack, A., & Roepstorff, A. (2004). Why trust the subject? Part 2. *Journal of Consciousness Studies*, 11(7–8).
- Johansson, P., Hall, L., Sikström, S., & Olsson, A. 2005. Failure to Detect Mismatches Between Intention and Outcome in a Simple Decision Task. *Science*, 310 (5745): 116–119.
- Mouratidou, A. 2020. Choice Awareness and Manipulation Blindness: A cognitive semiotic exploration of choice-making. *The Public Journal of Semiotics*, 9(1): 1-40. DOI: <https://doi.org/10.37693/pjos.2019.9.21388>
- Mouratidou, A, Zlatev, J., & van de Weijer, J. 2022. How much do we really care what we pick? Pre-verbal and verbal investment in choices concerning faces and figures. *Topoi*, 41:695–713. DOI: <https://doi.org/10.1007/s11245-022-09807-z>
- Mouratidou, A, Zlatev, J., & van de Weijer, J. (In preparation). Verbal and non-verbal indicators of choice awareness and manipulation detection.
- Overgaard, M. (2006). Special issue on introspection. *Consciousness and Cognition*, 15(4).
- Petitmengin, C. (2009a). Ten years of viewing from within. *Journal of Consciousness Studies*, 16(10–12).
- Petitmengin, C. (Ed). (2011). Ten years' viewing from within: Further debate. *Journal of Consciousness Studies*, 18(2).
- Varela, F. J., & Shear, J. (Eds.). (1999). *The view from within. First-person approaches to the study of consciousness*. London: Imprint Academic
- Weisberg, J. (2011). Describing inner experience. *Journal of Consciousness Studies*, 18(1).

Quinta Conferencia Plenaria - Fifth Plenary Conference - Cinquième  
Conférence Plénière

*Aesthetic agency in observation*

**Shaun Gallagher**

[s.gallagher@memphis.edu](mailto:s.gallagher@memphis.edu)

University of Memphis

Aesthetic experience is often characterized as in some sense disinterested. For example, Maria Brincker's (2015) idea of the 'aesthetic stance' builds on the Kantian idea of a practical disengagement that accompanies image perception. Observing a painting, for example, involves a sort of a 'halt' to our own ongoing environmental interactions. As Brincker puts it, this is an engagement that is halted at "the edge of action". I've argued that this characterization does not work as a description of the performer's aesthetic experience. For example, when a dancer or musician or actor has an aesthetic experience as they engage in performance, they do not stop at "the edge of action." One question, then, is whether the disinterested aesthetic stance is peculiar to (visual or auditory) observation of art. In agreement with an enactive approach to perception, I'll argue that the aesthetic experience involved in the observation of art (such as the visual perception of a painting) is not disinterested, but involves agency, and in some cases, as John Carvalho (2019) has argued, may involve skill.

[The talk will be virtual]

## Sexta Conferencia Plenaria - Sixth Plenary Conference - Sixième Conférence Plénière

*If looks could kill: The human ecology of visible and overlooked worlds in the perspective of Umwelt phenomenology*

**Morten Tønnessen**

[mortentoennessen@gmail.com](mailto:mortentoennessen@gmail.com)

University of Stavanger

As I have argued, an updated version of the classical Umwelt theory developed by Jakob von Uexküll (1864–1944) can serve as the basis for a more comprehensive iteration of phenomenology that goes beyond human phenomena to encompass the phenomena of all sentient organisms. The importance of the visual sense compared to other senses varies from animal to animal. In humans, the visual sense tends to be predominant, and crucial for our spatial orientation. By way of our current ecological dominance in the epoch of the Anthropocene, human ecology comes to the fore as a critical field of study. The number of animal species featuring individuals that are capable of getting eye contact with humans is quite limited. Such species are nevertheless important in that they constitute a notable, biodiverse category in our visual ecology. Many animals are endangered simply by being seen by us, whether they are capable of eye contact with humans or not. When animals hide from view, it is often because their history of co-evolution with humans has taught them that being seen by a human can be a sign of danger and possibly imminent death. In the context of visual semiotics, this raises questions such as: How does the human species' predominantly visual orientation affect the ways in which we treat non-humans? What animal worlds are visible to us, and which ones do we overlook? Are we guilty of visual-based discrimination of other species? To what extent are we capable of engaging with the visual cultures of other species? Is achieving a comprehensive vista of the visual worlds of other species attainable at all, for us as humans? I will look into such questions using a notion of semiotic agency that applies to both humans and animals and is compatible with Umwelt phenomenology.



# **Paneles, Panels, Panels**

## Le futur de l'image entre corporéité et IA. En l'hommage à Göran Sonesson / The future of the image: Between corporeality and AI. In honor of Göran Sonesson

### PANEL INTRODUCTION

**Dondero, Maria Giulia & Klinkenberg, Jean-Marie**

[mariagiulia.dondero@uliege.be](mailto:mariagiulia.dondero@uliege.be); [jm.klinkenberg@uliege.be](mailto:jm.klinkenberg@uliege.be)

Fonds National de la Recherche Scientifique/Université de Liège; Université de Liège

Notre panel vise tout d'abord à discuter les propositions en sémiotique visuelle du Groupe  $\mu$  et de Göran Sonesson, et notamment leurs perspectives sur la perception et le rôle de la corporéité dans la constitution de l'image. Les développements des technologies numériques dans la production d'images (voir Midjourney), y compris de la réalité virtuelle, dans la production artistique, nous invitent également à repenser les catégories pertinentes dans l'analyse des images (images-environnement, images à 360°, images opérationnelles, etc.) et à mettre à l'épreuve les méthodologies sémiotiques déjà stabilisées en les appliquant à ces objets nouveaux. En particulier, les images-environnement ne nous poussent pas seulement à réagir et à agir, mais un certain nombre d'entre elles — celles qu'on appelle « images opérationnelles » —, accomplissent d'elles-mêmes certaines tâches, telles que par exemple des opérations militaires de reconnaissance de schémas d'action.

Nous accueillerons des propositions qui feront le point sur les théories et les études sémiotiques sur la perception et la corporéité (de l'image ainsi que du producteur/spectateur de l'image) face à l'image, qu'il s'agisse d'image bidimensionnelle ou une image tridimensionnelle, artistique ou à statut hybride (ludique-artistique, militaire, etc.).

Our panel firstly aims to discuss the proposals of Group  $\mu$  and of Göran Sonesson in visual semiotics, and in particular their perspectives on perception and on the role of corporeality in the production and appreciation of images. The developments brought about by digital technologies, including virtual reality, in the production of artistic images (e.g. Midjourney) also invite us to rethink what are the relevant categories in the analysis of images, especially with images such as environment-images, 360° images or operational images, and to test currently established semiotic methodologies by applying them to these new objects. In particular, not only do environment-images prompt us to react and to act, but a certain number of them – those designated as “operational images” – by themselves accomplish certain tasks, such as, for instance, the recognition of action schemas as part of military operations.

We will welcome proposals that consider theories and semiotic studies on perception and corporeality (of the image as well as of the producer/viewer of the image), be it regarding two-dimensional or three-dimensional images, characterized by an artistic or hybrid status (artistic, game-oriented, military, etc.).

*Meaning-Making: Phenomenology, Cognitive Science, and Semiotics: An Essay in Honor of Göran Sonesson*

**Niño, Douglas**

[edison.nino@utadeo.edu.co](mailto:edison.nino@utadeo.edu.co)

Universidad Jorge Tadeo Lozano

In homage to Göran Sonesson, I would like to express my interpretation of his semiotic approach, which integrates phenomenology, classical European semiotics, and a distinctive reading of contemporary Cognitive Science. I will contrast his views with my own Agentive approach to understanding how meaning is created. Specifically, I will examine his critical take of Umberto Eco's provocative thesis that mirrors images are not signs. I think that his criticisms in this regard hold relevance for our current exploration of digital images and interfaces, and in general, for the project of Visual Semiotics.

**Reyes, Everardo**

[ereyes.net@gmail.com](mailto:ereyes.net@gmail.com)

Université Paris 8

In homage to Göran Sonesson, in this contribution I want to highlight three moments at which my interaction and collaboration with him has influenced some works and their subsequent evolution.

The first case is a network of visual semiotics, created in 2013. This work is based on the “Bibliography Of Pictorial And Other Kinds Of Visual Semiotics” published in EIDOS by Sonesson in 1989. The dataset contains almost 1.000 records, with nine classification criteria. Of course, one of the first ideas we had was to update the list and to include different languages and publication formats. Notwithstanding, Sonesson was always interested in using computing techniques. One of the advantages of this type of corpus was to offer to the reader the possibility of discovering cross-references. Some years later, applying a similar principle, enriched with Greimas’ lexicology and dictionary formats, I elaborated a network of the Dictionnaire and I presented it at the 13th World Congress of Semiotics (IASS/ISI) in Kaunas, Lithuania, June 26-30 2017.

The second case is a series of seminars that Sonesson lectured at the Université Paris 8 in February 2016. He embraced an interdisciplinary approach, open to cognition, perception, and phenomenology. This invited me to consider digital images as experiential images. In this sense, not only an image can be seen but also touched and manipulated (mentally and physically). The seminar that was inaugurated by Sonesson paved the way to my ongoing seminar on the digital image. It is now included as part of my teaching practice and associated with my resident project at Campus Condorcet. The third case is an article co-authored by Sonesson and Reyes in which we discuss digital methods for pictorial semiotics. In this part, the main idea was to emphasize the importance of modeling the meaning conveyed by pictures or, in other words, to learn about the organization of pictorial meaning.

One concern has always been the applicability of the model. The gap remains huge between the ideal goals envisioned by the models and what they accomplished, in particular with respect to the possibility of generalizing the results.

One of the barriers to fulfilling this goal involves manually implementing a model on numerous instances of pictures. It is at this level that a computer-aided approach to pictorial semiotics may come to the rescue.

However, the main obstacle before developing a full computer-aided analysis of pictures may not be technological, but rather phenomenological. We need to understand the nature of the holistic, topological, and physiognomic properties of perception on which human beings focus in order to make sense of pictures from a plastic point of view.

**Migliore, Tiziana**

[tiziana.migliore@uniurb.it](mailto:tiziana.migliore@uniurb.it)

Università di Urbino Carlo Bo

The aim of this paper is to investigate, through the categories of the semiotics of the visible, the modes of expression and enunciation of systems of control, in war and in everyday life. Recursively, power exploits perception, which is already semantised, both to becoming visible in its space of action, concretely manifesting itself on the surface in order to make people do and not do, and to conceal itself, anaesthetising the gaze so as to go unnoticed. The resulting images, while acting, can then account for different underlying intentionnalities and strategies, but also for unspoken realities. We are interested in examining the relationship between vision and knowledge, with regard to systems of control, as it emerges from the artistic projects of Trevor Paglen. The American geographer and photographer uncovers military bases located in remote areas of the United States that are almost invisible to the naked eye and do not officially exist. With camera techniques based on astrophotography, he highlights their camouflage. The new panoptics are increasingly dematerialised peripheral devices.

**Angenot, Valérie**

[angenot.valerie@uqam.ca](mailto:angenot.valerie@uqam.ca)

Université du Québec à Montréal

Ma proposition de communication pour ce panel en hommage à Göran Sonesson rejoint à la fois :

- l'intérêt que notre regretté collègue avait fait sien ces dernières années pour la sémiotique cognitive et les procédures de recherche empirique ;
- la question de l'agentivité du lecteur dans le déchiffrement des images ;
- la perception et la corporéité du récepteur des images ;
- l'usage des technologies numériques dans l'approche expérimentale d'une sémiotique de la réception.

Les images dont il sera question dans cette communication ne sont pas des images modernes générées par une intelligence artificielle, mais des images plusieurs fois millénaires, générées par des artistes de l'Égypte ancienne, et proposant une praxis communicative pointue visant une lecture performative de la part du spectateur, qu'il s'agira ici d'analyser grâce aux technologies oculométriques (eye-tracking).

Ces dernières années, j'ai pu établir l'existence de plusieurs schémas théoriques de lecture des parois de tombes égyptiennes, que j'ai appelés « vectorialités », en m'inspirant de la sémiotique topologique de Fernande Saint-Martin et de la rhétorique plastique du Groupe  $\mu$ . Le projet Oudjat – Regards croisés que je dirige en collaboration avec le NeuroLab de l'UQAM propose d'analyser la façon dont devait s'effectuer, dans la pratique, la réception de ces schémas de lecture attendus par les concepteurs des parois funéraires. Le projet constitue la première recherche expérimentale en réception des images de l'Égypte antique.

Un des grands défis du projet est de travailler avec des expérimentateurs non natifs de la culture et de l'époque envisagées, faute de témoins vivants. C'est la raison pour laquelle Oudjat possède un caractère foncièrement interdisciplinaire, s'alliant différentes expertises en anthropologie visuelle ; neurosciences ; psychologie de la lecture ; sémiotiques visuelle, cognitive et polysensorielle ; égyptologie ; sociologie de l'art ; en plus, bien entendu, de la technologie oculométrique.

Si l'on peut considérer que le substrat neurobiologique des humains n'a pas changé depuis l'Égypte ancienne, les manifestations observables du traitement de l'information portée par les peintures murales diffèrent nécessairement entre hier et aujourd'hui. La psychologie cognitive cherche à modéliser les comportements des humains, et notamment la manière dont ils traitent l'information graphique. Les modèles théoriques reposent aujourd'hui massivement sur la notion de modèle mental. La construction des modèles mentaux d'un groupe d'individus est tributaire de structures de connaissances préalables qui influencent les comportements observables desdits individus.

Comment les yeux se déplacent-ils sur la paroi, où s'arrêtent-ils, pendant combien de temps, quelles sont les régressions oculaires ?... sont autant de questions étroitement liées à la construction progressive du sens et de la compréhension et à la constitution du modèle mental. Pour une approche générale de la corporéité du spectateur dans un

environnement polysensoriel, les mouvements oculaires portés sur la paroi seront analysés et confrontés aux données gestuelles, verbales et posturales, et intégrés au logiciel Observer XT (système catégoriel).

Une fois les données capturées et analysées dans leur contexte expérimental, les résultats pratiques seront confrontés aux stratégies d'énonciation théorisées dans les modèles conceptuels (vectorialités). Nous prendrons en considération les éléments polymodaux de l'expression des expérimentateurs (mouvements oculaires, gestualité, verbalisation) pour en livrer une méta-analyse et créer un modèle sémiotique global de la réception des images.

## *La constitución geo-histórica del espacio en los recorridos migrantes en Colombia*

**Pérez, Carlos Andrés**

[carlos.perez@utadeo.edu.co](mailto:carlos.perez@utadeo.edu.co)

Universidad Jorge Tadeo Lozano

En los *Elementos de semiótica agentiva*, Douglas Niño define la agencia como una “capacidad para actuar (...) [que] le permite al agente que su experiencia sea una experiencia dotada de sentido” (2015:39, 40). La definición sintetiza una parte importante del proyecto agentivo de Niño, pues vincula de manera manifiesta el problema central de la semiótica con la fenomenología: “si la actividad es parte de la actividad de un agente” dice Niño, “entonces, en el caso de los agentes humanos, un análisis de la experiencia de significar nos permitirá dar mayor precisión a las variables que intervienen en su actividad significativa” (2015:21). En la ponencia quiero explorar un aspecto de eso que Niño llama la experiencia de significar, explorando la propuesta fenomenológica de Husserl, puntualmente la relación que guarda la fenomenología genética y la fenomenología generativa con respecto a la experiencia del espacio. La ponencia persigue dos objetivos puntuales: en primer lugar, extender el alcance expositivo de la semiótica agentiva de Niño, ocupada principalmente de la caracterización de la agencia primaria, que aborda en los términos propios de la fenomenología genética, y por eso mismo ajena -al menos en términos de las referencias explícitas- a la fenomenología generativa. En segundo lugar, la ponencia busca recoger y explorar el trabajo reciente de Goran Sonesson sobre la fenomenología generativa, centrado principalmente en la pertinencia de la oposición entre las nociones de homeworld y alienworld para el desarrollo de la semiótica de la cultura (Sonesson 2019; Sonesson 2015).

Es claro que Niño y Sonesson adelantan un trabajo de sobra interesante sobre la pertinencia de la fenomenología genética y la fenomenología generativa de Husserl para una investigación semiótica. En la ponencia, sin embargo, me voy a ocupar de la relación que se puede establecer entre ambas esferas de la experiencia: la de las condiciones genéticas, asociadas principalmente con la animación, y la de las condiciones generativas, vinculadas con el problema de la densidad histórica de la experiencia. Para hacerlo me voy a valer de la distinción introducida por A. Steinbock en su estudio sobre la intersubjetividad en Husserl, entre terreno y territorio (Steinbock, 1995) y la manera como se configura la espacialidad de la experiencia. Para hacerlo, me voy a centrar en el análisis de los grafitis que dejan en el camino los migrantes que se desplazan por las carreteras de Colombia. Voy a mostrar que en el recorrido de los migrantes hay una doble constitución del espacio: por un lado, un desplazamiento espacial extendido temporalmente que define un horizonte geográfico de posibilidades motoras (un “terreno”). Por otro lado, los grafitis dan cuenta también de una formación espacial geo-histórica constituida intersubjetivamente.

### Bibliografía

Niño, D. 2015. *Elementos de semiótica agentiva*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá



- Sonesson, G. 2019. "The evolution of thinking: Cognitive semiotics in between deep history and the history of mentalities". In D. Dunér & C. Ahlberger (eds.), *Cognitive history*, 35–74. Berlin & Boston: deGruyter
- Sonesson, G. 2016. "Lifeworlds: The cognitive semiotics of culture". In D. Dunér & G. Sonesson (eds.), *Human lifeworlds: The cognitive semiotics of cultural evolution*, 23–62. Frankfurt: Peter Lang
- Steinbock, A. 1995. *Home and beyond*. Evanston: Northwestern University Press.

**García Aguilar, Raúl Roydeen & Castellanos Cerda, Vicente**

[rgarcia@cua.uam.mx](mailto:rgarcia@cua.uam.mx); [vcastellanosc@gmail.com](mailto:vcastellanosc@gmail.com)

Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Cuajimalpa

El desarrollo y uso abierto de la inteligencia artificial está produciendo transformaciones relevantes en la forma en que buscamos y obtenemos información, en la producción de textos y en cómo interactuamos con los componentes tecnológicos. La alta velocidad de procesamiento y las operaciones lógicas de los programas basados en aprendizaje de máquina (machine learning) permiten poner en relación grandes repositorios de datos para responder cuestionamientos y solicitudes diversas por parte de los usuarios.

Estamos ante una transformación de las redes sociotécnicas y sus agentes humanos y no humanos, como las conceptualizó Latour (2005), en cuya propuesta podemos reconocer las ideas de Greimas (1966). El escenario en cuestión nos obliga a preguntarnos por el incremento de las mediaciones entre actantes, así como la diversidad de sus posibilidades para la producción de textos y los usos que se hacen de éstos en contextos educativos, laborales y artísticos, por mencionar algunos de los ámbitos más evidentes. Nos encontramos ante una complejidad creciente de las dimensiones semiótica y estética de la realidad.

La codificación de estas mediaciones computacionales, descrita por Manovich (2001), tiene una dimensión numérica (código computacional) y una cultural, esta última se refiere a las presencias y cualidades que dotan de inteligibilidad –para los usuarios– a las interfaces; es decir, aquello que tiene sentido para las personas y que justifica su uso en función de objetivos e interacciones esperables.

Una cualidad frecuente de estos instrumentos es que su codificación cultural se lleva a cabo a través del lenguaje verbal o natural, empleado para formular instrucciones y establecer combinatorias temáticas y formales para la generación de textos. El software dedicado a la producción de imágenes a través de la inteligencia artificial como Midjourney, Stable Diffusion y DALL-E, efectúa una integración de imágenes, estilos, lógicas y composiciones (presentes en sus bases de datos) y patrones programados previamente a partir de las indicaciones que los usuarios aportan a través de palabras.

En esta ponencia realizamos, a partir de las recientes explicaciones de Manovich (2023) acerca de la IA para la generación de imágenes, un abordaje de sus cualidades semióticas como una doble síntesis: la del lenguaje que codifica las interacciones y la de las imágenes producidas. Proponemos un abordaje semiótico sobre las imágenes producidas por la IA con base en la idea de síntesis antes planteada. Partiendo de la iconicidad peirceana, estudiaremos la imagen artística basada en la combinación de formas visuales preexistentes: rasgos, esquematizaciones o imágenes representacionales/evocativas. A partir del análisis de obras creadas por IA basada en instrucciones nos preguntamos ¿cuáles son los aspectos semióticos de la doble síntesis lenguaje/interacción-codificación/imagen?

Finalmente, proponemos una explicación de este proceso generativo como dependiente de la agencia múltiple (cooperativa), cuyas posibilidades productivas

oscilan entre los límites tecnológicos y la aceptación de los artistas de ceder parte de su expresividad al método creativo. Esto nos lleva a plantear cuestionamientos sobre los límites del estilo del agente humano y sobre la apertura de posibilidades combinatorias propias de las bases de datos y cualidades procesadas por el agente tecnológico.

## The Visio Journal: history and discussion of an ongoing digitization project

### PANEL INTRODUCTION

**Reyes, Everardo; Dondero, Maria Giulia; Lenninger, Sara; Andersson, Fred; Thivant, Eric; Fontanille, Jacques and Klinkenberg, Jean-Marie**

[ereyes.net@gmail.com](mailto:ereyes.net@gmail.com); [mariagiulia.dondero@uliege.be](mailto:mariagiulia.dondero@uliege.be); [sara.lenninger@hkr.se](mailto:sara.lenninger@hkr.se);  
[Fred.Andersson@abo.fi](mailto:Fred.Andersson@abo.fi); [eric.thivant@univ-lyon3.fr](mailto:eric.thivant@univ-lyon3.fr); [jacques.fontanille@unilim.fr](mailto:jacques.fontanille@unilim.fr);  
[jmklinkenberg@ulg.ac.be](mailto:jmklinkenberg@ulg.ac.be)

Université Paris 8, FNRS/Université de Liège, Lund University, Åbo Akademi, Univeristé de Lyon 3, Université de Limoges & Université de Liège

This panel may take form as a discussion or an institutional presentation of the journal VISIO, which was the official scientific publication of the AISV from 1996 until 2004. The panel will be divided in two parts. First, the historical and introductory part. Second, the technical and documentary part about the project.

#### Part 1. History and importance of VISIO

In 1996, the IAVS started to publish its official journal, VISIO, *Revue internationale de sémiotique visuelle*, with the financial and logistic support of the CRSHC and the CÉLAT, at the Faculty of Literature, Université Laval, in Quebec City.

VISIO has published 4 thematic issues per year, from 1996 until 2004, under the direction of invited editors, and has accepted articles written in the three official languages: French, English and Spanish. Fernande Saint-Martin, from the Université du Québec à Montréal, was the general director, and Marie Carani, from the Université Laval, was the editor-in-chief. The honorary committee was composed by Hubert Damisch, Umberto Eco and Boris Uspensky. In the editorial committee have served José Luis Caivano, from the University of Buenos Aires, Michel Costantini, from the Paris 8 University, Jacques Fontanille, from the University of Limoges, Donald Preziosi, from the University of California, Los Angeles, and Göran Sonesson, from the University of Lund in Sweden.

#### Part 2. Digitization project

Launched as an open call during the general assembly of the AISV in Lund (2019), the digitization of VISIO is a project conducted by a group of colleagues motivated to make the content available to the international community. "I have received the permission from CELAT a long time ago, so if you have better resources to realize the task, you should go along" said Göran Sonesson, so the movement was launched.

We organized a series of meetings under the supervision of Göran Sonesson.

## La puissance d'agir du visuel en temps de guerre: Crimes de guerre, génocides et massacres en images — El poder de lo visual en tiempos de guerra: Crímenes de guerra, genocidios y masacres en imágenes

### PANEL INTRODUCTION

**Fontanille, Jacques & Dondero, Maria Giulia**

[jacques.fontanille@unilim.fr](mailto:jacques.fontanille@unilim.fr); [mariagiulia.dondero@uliege.be](mailto:mariagiulia.dondero@uliege.be)

Université de Limoges; Fonds National de la Recherche Scientifique/ Université de Liège

La guerre est toujours à nos portes. Partout, les conflits dégénèrent en crimes de guerre, en crimes contre l'humanité, voire en génocides, avérés par les faits, ou invoqués dans les discours. L'objectif n'est plus de vaincre des armées, mais de semer la terreur dans les populations civiles, et la terreur, pour être largement diffusée, est propagée en images. Dans ce spectacle, suscité et entretenu par les belligérants, par les médias, par les réseaux sociaux, il y a beaucoup à voir... et à sentir. Mais la dimension visuelle ne peut pas être isolée : comment séparer l'éclat éblouissant d'une explosion de son vacarme assourdissant, voire de l'impact d'un éclat métallique dans la chair même ? Comment séparer, dans le témoignage d'un survivant de génocide, la vision des cadavres de l'odeur abominable qui imprègne le lieu tout entier ? La réduction épistémologique est alors un choix éthique et politique à discuter.

Ce panel se focalisera donc sur la puissance d'agir des manifestations visuelles dans une perspective « multimodale », l'horreur des massacres, autant que la dignité dans la souffrance, étant irréductiblement polysensorielle. Dans ces situations exacerbées, les corps blessés ou torturés, ou engagés dans le tumulte visuel, sonore, olfactif, tactile et sensori-moteur des combats, les substances d'expression sont fondues dans le macro-affect qui fait office de contenu, le traumatisme. Le sensorium commune devient ici une expérience concrète, impliquant l'entièreté de l'humain, et portée par la manifestation visuelle.

L'agence des images dans la guerre et le génocide est elle aussi exacerbée, dans leur capacité à affirmer, à nier, à mentir, à susciter des « mondes de vie » inouïs, et des « formes de vie » possibles et impossibles, fallacieuses ou dystopiques. Elle peut aussi être affectée, ou modulée, par la distance qu'elles opposent à l'expérience vécue. L'explosion d'un drone, vrai ou faux, ne fait guère de différence dans l'image : l'image de l'explosion largement diffusée est bien plus persuasive que l'explosion sans image d'un vrai drone ennemi, pour justifier et déclencher une riposte et une surenchère dévastatrice. Parallèlement, les instances internationales dépêchent des équipes d'enquêteurs, chargés de recueillir des preuves de crimes et/ou de génocides : la plupart sont des photographies, des vidéos, des témoignages audio-visuels : des images-preuves, des images-témoins. C'est bien souvent l'essentiel de ce qui reste d'un présumé génocide quand le temps est venu de décider si tel est bien le cas, ou pas. Mais la prolifération de ce type d'images (des corpus visuels composés de plusieurs milliers de documents), qui permettent de lancer des investigations et des procédures pénales, a une contrepartie : la banalisation par généralisation, une sorte d'invisibilisation qui s'apparente à un affaiblissement de l'agence ; l'image de la

souffrance s'éloigne alors de plus en plus de la souffrance elle-même, réduite à une expérience générique et monomodale, plus ou moins désensibilisée. La distance d'une visualité monomodale affaiblit l'agence, dans sa dimension éthique.

En outre, que ce soit en prévision de situations très difficiles à appréhender, ou de leur impact traumatique sur les acteurs, la simulation visuelle (et polysensorielle) de ces situations, sous forme de Réalité Augmentée, se développe aussi bien pour la formation avant les combats que pour le traitement ultérieur du traumatisme. De telles pratiques posent de redoutables problèmes, en raison de la superposition des dimensions (des acteurs en chair et en os, des environnements « réels », des éléments ajoutés ou modifiés par « augmentation ») et de l'intrication polysensorielle des modes d'expression.

Les participants à ce panel choisiront comme point de départ au moins l'une des situations relevant du domaine des conflits armés, localisés ou disséminés, génocidaires ou « seulement » exterminateurs. Ils en développeront l'analyse sémiotique, selon la méthode de leur choix, et interrogeront la puissance d'agir du visuel, en caractérisant les modes d'agentivité mobilisés, notamment à partir de ceux proposés dans le texte d'orientation du congrès : « ontologies & mondes », « valuation éthique-esthétique & formes de vie », « efficience & compétences pour l'action », « politique & stratégies ».

\*\*\*

La guerra está siempre a nuestras puertas. En todas partes, los conflictos degeneran en crímenes de guerra, crímenes contra la humanidad e incluso genocidio, probados por los hechos o invocados en los discursos. El objetivo ya no es derrotar a los ejércitos, sino sembrar el terror entre las poblaciones civiles, y el terror, para ser ampliamente difundido, se propaga en imágenes. En este espectáculo, creado y mantenido por los beligerantes, por los medios de comunicación y por las redes sociales, hay mucho que ver... y sentir. Pero la dimensión visual no puede aislarse: ¿cómo separar el brillo deslumbrante de una explosión de su estruendo ensordecedor, o incluso del impacto de la metralla metálica en la propia carne? ¿Cómo separar, en el testimonio de un superviviente del genocidio, la visión de los cadáveres del olor abominable que impregna todo el lugar? La reducción epistemológica es, pues, una opción ética y política a debatir.

Este panel se centrará por tanto en el poder de las manifestaciones visuales en una perspectiva "multimodal", ya que el horror de las masacres, tanto como la dignidad del sufrimiento, es irreductiblemente multisensorial. En estas situaciones exacerbadas, con cuerpos heridos o torturados, o envueltos en el tumulto visual, sonoro, olfativo, táctil y sensoriomotor del combate, las sustancias de expresión se funden en el macroefecto que sirve de contenido, el trauma. El sensorium commune se convierte aquí en una experiencia concreta, que implica a la totalidad del ser humano, y que es transportada por la manifestación visual.

La agencia de las imágenes en la guerra y el genocidio también se ve exacerbada, en su capacidad para afirmar, negar, mentir y suscitar "mundos de vida" inauditos, y "formas de vida" posibles e imposibles, falaces o distópicas. También puede verse afectada, o modulada, por la distancia que oponen a la experiencia vivida.

La explosión de un dron, real o falsa, apenas cambia la imagen: la imagen de la explosión ampliamente difundida es mucho más persuasiva que la explosión sin imagen de un dron enemigo real, para justificar y desencadenar una respuesta y una escalada devastadora. Al mismo tiempo, los organismos internacionales envían equipos de investigadores para recoger pruebas de crímenes y/o genocidios: la mayoría son fotografías, vídeos, testimonios audiovisuales: imágenes como prueba, imágenes como testigos. Esta suele ser la esencia de lo que queda de un presunto genocidio a la hora de decidir si es cierto o no. Pero la proliferación de este tipo de imágenes (corpus visuales compuestos por varios miles de documentos), que permiten iniciar investigaciones y procedimientos penales, tiene una contrapartida: la banalización por generalización, una especie de invisibilización que se asemeja a un debilitamiento de la agencia; la imagen del sufrimiento se aleja entonces cada vez más del sufrimiento mismo, reducido a una experiencia genérica y monomodal, más o menos insensibilizada. La distancia de una visualidad monomodal debilita la agencia, en su dimensión ética.

Además, ya sea en previsión de situaciones muy difíciles de aprehender, o de su impacto traumático en los actores, la simulación visual (y polisensorial) de estas situaciones, en forma de Realidad Aumentada, se está desarrollando tanto para el entrenamiento antes del combate como para el tratamiento posterior de los traumatismos. Estas prácticas plantean problemas formidables, debido a la superposición de dimensiones (actores de carne y hueso, entornos "reales", elementos añadidos o modificados por la "aumentación") y al enmarañamiento polisensorial de los modos de expresión.

Los participantes en este panel elegirán como punto de partida al menos una de las situaciones del ámbito de los conflictos armados, ya sean localizados o dispersos, genocidas o "sólo" exterminadores. Desarrollarán un análisis semiótico, según el método de su elección, y se interrogarán sobre el poder de lo visual para actuar, caracterizando los modos de agentividad movilizados, en particular a partir de los propuestos en el texto de orientación del congreso: "ontologías y mundos", "valoración ético-estética y formas de vida", "eficacia y competencias para la acción", "política y estrategias".

## *Le reenactment des environnements immersifs et le tournant somatique du spectateur*

**Acquarelli, Luca**

[luca.acquarelli@univ-lille.fr](mailto:luca.acquarelli@univ-lille.fr)

University of Lille

Mon intervention vise à développer un discours critique autour du reenactment en tant que forme de reconstitution historique et mémorielle, et en particulier à se concentrer sur les formes de *reenactment* basées sur des environnements immersifs de réalité virtuelle ou mixte. La critique partira des réflexions de P. Ricoeur sur le *reenactment* de R. G. Collingwood («le *re-* du terme réeffectuation résiste à l'opération qui voudrait annuler la distance temporelle» (P. Ricoeur, 1985, 212)) et sur la prétention de dé-distanciation de l'imagination de l'historien pour ensuite s'ouvrir à la dimension plus large du rôle de l'image dans ce type de pratique culturelle.

Sans négliger une analyse généalogique de le reenactment sur base représentationnelle, avec un accent particulier sur les panoramas du XIXe siècle, notre intervention conduira à l'analyse de quelques études de cas d'environnements immersifs (films à 360 degrés ou reconstitutions à partir d'images de synthèse issues de la *body motion capture*) qui ont pour but de construire un degré prétendument plus élevé d'empathie avec les victimes d'événements traumatiques.

Une critique de la supposée dimension empathique de certaines de ces vidéos immersives sera proposée à partir d'une analyse approfondie de *Carne y Arena*, l'installation artistique conçue par Alejandro Iñárritu en 2017 qui, organisée en six salles différentes et avec diverses formes de *reenactment*, avait en son centre un environnement immersif recréant la traversée du désert de l'Arizona par un groupe de migrants. Quelles sont les limites de cette expérience par rapport à la mémoire traumatique ? L'effet immersif peut-il contribuer à une nouvelle forme de témoignage ou n'est-il qu'une énième forme de spectacularisation de la douleur d'autrui ? Quels problèmes épistémologiques et mémoriels investissent les formes photosynthétiques des avatars qui remplacent le sujet témoin filmé ?

Parallèlement notre réflexion portera sur les aspects énonciatifs et phénoménologiques de l'effet immersif des dispositifs de réalité virtuelle, en avançant l'hypothèse d'une sorte de tournant somatique et proprioceptif du spectateur, dont le corps devient le lieu du nouveau cadre de cette image enveloppante. Si la dimension du spectateur a toujours été investie par une dimension corporelle, nous nous demanderons si nous sommes face à un nouveau paradigme spectatorial, dans lequel l'effet de présence semble prévaloir sur l'effet de réalité, le spectateur fait l'expérience de l'agentivité d'un acteur et l'image devient un événement. Un concept qui émergera dans cette discussion est celui lié aux techniques de *body motion capture* et le parallélisme qui est généré entre la reconstitution des avatars des personnages dans les environnements immersifs et le diagramme de plus en plus ramifié utilisé pour capter les mouvements du corps du spectateur afin de diriger les mouvements de cadrage des casques VR.



Nous verrons comment certaines questions cruciales de la théorie des médias comme la remédiation et l'intermédialité seront pertinentes pour notre intervention afin de mieux comprendre l'ampleur du problème, en s'appuyant sur des éléments d'analyse sémiotique et de réflexion sur la mémoire et sa reconstitution.

## *The photogrammetric act in VR war movie*

**Grespi, Barbara**

[barbara.grespi@unimi.it](mailto:barbara.grespi@unimi.it)

University of Milan

My talk will be divided into two parts. The first will discuss definitions of agency with reference to technical images, from the idea of photographic act, which introduces the gestural and evenemential character of the first image “not made by a human hand” (Dubois, 1983), to the idea of the iconic act based on Austin’s concept of speech act and understood as the “conversion of a latency into efficacy” (Bredenkamp, 2010). In the realm of visual culture, categories like affection and the desiring force of the image are classically evoked and often linked to an imbalance, even political, of the visible (Mitchell, 1996), while the idea of power refers to image’s capacity of triggering strong and irrational emotions (Freedberg, 1989). The branching out of these concepts, which are significantly different but refer to the same thematic node, depends on the framework within which the subjectivity of the image is “admitted”, of which sometimes the emphasis is more on the pole of acting, sometimes on that of undergoing, now on its capacity to emancipate itself, and now on its capacity to get used, according to an oscillation that is indeed inherent in Gell’s idea of agency, or secondary agency (Gell, 1998). By briefly re-discussing this chapter of image theory, an attempt will be made to bring out the specific modality of contemporary images’ agency, particularly when they represent the war, the visible rendering of which has always had some effectiveness (good or bad). Nevertheless, the landscape of the second digitisation is under certain respects not comparable with the anthropological scenario of the “analogical” artifacts discussed by Gell. An important key to understanding the present has been offered by Harun Farocki, who has studied the moment when the filmic documentation of war turned into something else (Farocki, 2005). His theory of the operational images that appeared during the First Gulf War postulates a new status of the photo-cinematic, which, rather than behaving as an “objective” witness of the war, becomes part of the military action. In 1991, the video footage of the target from the point of view of the “smart” bomb nurtured the computer installed on the missile, providing it with “eyes” capable of recognising and consequently hitting the target; therefore, video images did not represent, but acted out the conflict. In the last phase of his career, Farocki analysed the virtual images of immersive worlds (Parallel I-IV, 2012) without, however, taking up his earlier reflection on agency nor his coeval reflection on war cinema (War Tropes, 2011). The second part of my talk will attempt to do so through the analysis of some VR war films (particularly from the Gulf War, such as the 360° video *The Fight for Falluja*, 2016, based on photogrammetric operations). Photogrammetry – which consists in the algorithmic processing of a database of two-dimensional images that map 1:1 an environment to assemble it in such a way as to create a photorealistic and navigable 3D space – is a technique that raises many semiotic questions. The resulting hyper-image – close to Peirce’s idea of the diagram, but also capable of maintaining a sensory iconicity – is a concentration of affordances that solicit the spectator by predicting his/her behaviour

and monitoring it. The agency of these images should be explored in terms of positioning the spectator within an interplay of anticipations, prefigurations and simulations, rather than in terms of enhanced experiential shock by virtue of immersivity.

**Haboyan, Razmik**

[hayrazmig@yahoo.com](mailto:hayrazmig@yahoo.com)

Université Lyon 2-Lumière - ICAR

Comparant l'historien au juge, Paul Ricœur, dans *La Mémoire, l'histoire, l'oubli* leur accordait respectivement l'intention de chercher la vérité et la justice. Des objectifs dont la réalisation exige, selon Nagel, l'adoption d'un point de vue impartial et non subjectif qu'il définit à son tour comme « une sorte de non-point de vue » qui est « indivisément épistémique et moral ». Or, si le déploiement de ce non-point de vue s'avère être indispensable afin d'appliquer les concepts juridiques et internationaux tels qu'ils ont été définis après la Seconde Guerre Mondiale (génocide, crime contre l'humanité, nettoyage ethnique, etc.), néanmoins, il suppose la mise en suspens voire l'écartement ou le figement (fut-il involontaire) de l'aspect perceptif et visuel des événements tragiques, que les concepts normatifs et prescriptifs mentionnés plus haut visent justement à surmonter : en les empêchant, en les punissant, en les proscrivant. Sémiotiquement dit, ce double processus de traduction-remédiation ne peut se réaliser qu'au détriment de la substitution du point de vue subjectif et sensible de la victime ou du survivant par celui du citoyen universel, doté d'un nouvel appareil modal. Un processus inter-discursif, inter-textuel et surtout inter-sémiotique, qui cherche à agencer un héritage disloqué sans pour autant confronter ou tisser la déchirure qui l'a générée.

En nous appuyant sur un corpus visuel mené par une dialectique entre perception et énonciation et porté par un corps en mouvement, en l'occurrence un corpus des photographies réalisées, 100 ans après l'événement, par les descendants des survivants du génocide des Arméniens, nous voulons montrer le potentiel d'une dynamique agentive générée exclusivement par les objets-images. Ce corpus est producteur de points de vue (de vision) subjectifs et objectifs à parts égales, à l'opposé de la posture énonciative adoptée par l'historien-juge. Ainsi, nous avançons l'hypothèse qu'il s'agit d'un corpus générateur d'une agentivité parallèle et complémentaire à celle mobilisée par les concepts prescriptifs. Une agentivité visuelle dont les enjeux sont à la fois dialogique, multimodal, cognitif et actoriel. Car ces photos ne témoignent pas seulement des événements traumatiques du passé, elles cherchent aussi et surtout à surmonter leur héritage visuel paralysant. Par là même, elles projettent une nouvelle perspective dialogique, car elles découlent à la fois des images du passé qu'elles confrontent et des concepts prescriptifs qu'elles iconisent, deux corpus avec lesquels elles dialoguent constamment, sans pouvoir-vouloir s'accorder avec eux. Un accord évité ou un désaccord désiré, dont découle la remodelisation de l'identité énonciative, modale et figurative des acteurs concernés. Un accord qui était jusqu'alors occupé par le survivant-témoin et l'historien-juge, et qui se voit dorénavant bousculé par l'apparition d'un actant inédit que nous appelons le survenant. Un actant éminemment agentif, dont la mémoire, le parcours et le devenir du corps percevant en mouvement est inséparable de l'objet-photo qu'il configure. En somme, une agentivité verticale (iconique) en parallèle de l'agentivité horizontale (conceptuelle) qui, au dernier instant, déplace, transporte et dote le passé

collectif d'un devenir visuel, en l'installant entre trois points de vue enchevêtrés qui sont celui de l'historien, du survivant et du survenant.

**Previtali, Giuseppe**

[giuseppprevitali@msn.com](mailto:giuseppprevitali@msn.com)

University of Bergamo

Jihadist visuality has been one of the main topics at the intersection between political science and visual studies in the last few years, especially thanks to the unprecedented experience of Abu Bakr al-Baghdadi's Islamic State. Even if project to restore the Caliphate as an autonomous and self-sustaining entity ultimately failed, IS was in more than one sense revolutionary, especially when it comes to the political use of media and images.

As an ingrowing amount of literature demonstrated, the main innovations were both quantitative (the number of materials produced was overwhelming, with various hundreds of contents posted daily) and qualitative (not just in term of resolution, but more generally through an update and a more complex elaboration of the visual formats inaugurated by previous generations of jihadists).

Moving from this premises, the paper will address more directly the various ways in which IS' visuality performed a political function in the context of the state building project. Images and videos proved to be a specific and often understudied form of agency, and they were strategically used at different levels to build, promote, and strengthen what has been called the brand identity of the organization. Although this is undoubtedly true for the jihadist media ecosystem as a whole, some specific video formats were precisely designed in order to serve this function and to produce political actions in the viewers, directly asking them to act.

The videos devoted to the so-called foreign fighters had an explicit recruiting function, where the biographies of the jihadists were rhetorically rebuilt to enhance the political vision of the Islamic State. Similarly, the many gory images in which IS showed its civilian victims, recurringly focusing on children, produced a common feeling of anger that was exploited politically as a tool for state building.

*(Dédié à Paolo Fabbri) Au-dedans de la mêlée*

**Migliore, Tiziana**

[tiziana.migliore@uniurb.it](mailto:tiziana.migliore@uniurb.it)

Università di Urbino Carlo Bo

Les effets dévastateurs et destructeurs de la guerre et de chaque action militaire sont sous les yeux de tous. Le bombardement d'images par lequel ils nous parviennent les anesthésie, cependant, et nous empêche de remarquer leur état physique et d'y réfléchir. On portera l'attention ici sur l'ontologie de la guerre ou, mieux, sur la logique du sens qui est lui propre: la mêlée, cette puissance d'agir de corps humains et armes les uns contre les autres, quand ils sont encore des formes, et impliquant les éléments, feu, air, terre, eau, et des matières informes, telle que la poudre et la cendre. Un corpus de textes littéraires, de peintures, de photographies et de vidéos nous permettra d'observer les transformations perceptives et cognitives en jeu, ainsi que de distinguer l'inchoativité, la durativité et la terminativité de ces processus. La course aux armements, qui est devenue partout aujourd'hui la priorité de l'agenda politique, nous pousse à une guérilla sémiotique capable de démontrer, face à des exemples diachroniques empiriques, que les armes ne favorisent qu'une culture de la mort.

**Conde Aldana, Juan Alberto**

[juan.conde@utadeo.edu.co](mailto:juan.conde@utadeo.edu.co)

Universidad Jorge Tadeo Lozano

El cómic documental, testimonial o de no ficción, así como las narraciones gráficas ficticiales inspiradas en hechos y testimonios reales, constituyen una de las tendencias con mayor crecimiento en el contexto colombiano. Una de las razones para este crecimiento es el uso estratégico que se ha hecho del lenguaje del cómic para la difusión de testimonios o procesos de memoria colectiva en el marco del conflicto y el postconflicto en este país, asociado a instituciones como el Centro Nacional de Memoria Histórica o la Comisión de la Verdad, entre otras.

En *Disaster Drawn* (2016) Hillary Shute subraya el papel del dibujo (en oposición a otras formas de documentación visual, como la fotografía o el cine) y de la secuencialidad de la narración gráfica para documentar la temporalidad, el gesto y lo contingente de la experiencia, pero también para subrayar el dispositivo de creación de las imágenes, su reflexividad (Dondero, 2017). No obstante, aunque son muchos los estudios sobre el papel del cómic para representar el trauma (Romero-Jódar, 2017; Davies & Rifkind, 2020) o la violencia (Mickwitz, Horton & Hague, 2020A, 2020B; Veld, 2019), la mayoría de estos trabajos está centrada en casos en los que el dibujante o narrador gráfico es un agente individual (generalmente considerado un autor) cuyo trabajo da cuenta de su mirada y su gesto sobre la realidad que documenta, o en los que, como es el caso de *Maus*, de Art Spiegelman, el artista registra el discurso de un testigo (su padre), y lo transforma desde su óptica, eligiendo sus propios dispositivos retóricos visuales para plasmarlo en imagen.

En el caso colombiano, en cambio, la noción de autoría o de agencia autoral es más difusa, dadas las filiaciones institucionales de las historietas, generalmente comisionadas, y al hecho de que su producción no suele formar parte de la etapa de recolección de testimonios o documentación, sino con las fases de divulgación y socialización. Así, los cómics documentales se asocian con procesos de creación colectiva, en los que el grado de agencia de cada uno de los actores involucrados no siempre es claro. En esta ponencia se busca problematizar el rol del dibujo y de la narración gráfica en el cómic testimonial asociado con procesos de registro de la memoria histórica y colectiva de las comunidades.

Dado que la semiótica visual tradicional ha tenido un enfoque “texto-céntrico” (esto es, centrado en los enunciados visuales y su sentido inmanente), en esta ponencia se propone alternar este nivel de pertinencia (el análisis de los cómics propiamente dichos) con el de las prácticas semióticas (Fontanille, 2008) en los que se inscriben según su producción/recepción institucional y social. En esta línea, se propone complementar este abordaje desde la relación entre lo que Niño denomina la significancia de producción y la significancia de uso (Niño, en prensa), para afrontar la pregunta acerca de cómo se articulan las agendas “representar” (gráficamente) y “atestiguar” (o rendir testimonio).



**Bordron, Jean-François**

[jfbordronjf@gmail.com](mailto:jfbordronjf@gmail.com)

Université de Limoges

L'image de guerre montre ce qui ne peut se voir en face, la mort. C'est le premier paradoxe de ces images, paradoxe qui en gouverne la plupart des aspects.

Les peintres aussi ont raconté les guerres. On pourrait dire, en simplifiant beaucoup, que chez ces derniers deux grandes tendances sont manifestes. Il y a d'abord les peintures de batailles, illustrées par les plus grands peintres, comme Uccello, le Titien, Vasari, Tempesta, etc. qui le plus souvent exaltent la beauté des combats et la valeur d'un prince ou d'un chef de guerre. L'autre tendance est d'illustrer les horreurs de la guerre comme le font aussi bien les œuvres de Jacques Callot, de Francisco Goya et, plus récemment, d'Otto Dix ou de Max Beckmann.

Si la guerre a souvent été montrée dans un registre grandiose, fasciné par la beauté des armes et des corps, cette tendance semble avoir disparu avec les guerres modernes. Déjà Diderot, dans l'Encyclopédie, regrettait la beauté des combats corps à corps : « Le temps des mêlées, des avantages de l'adresse et de la force du corps, et des grands tableaux de bataille est passé. »

Peut-on dire que les guerres modernes ne s'offrent pas à produire de belles images ? Il est vrai que la beauté des uniformes semble s'être estompée et par là aussi la beauté des corps dont parle Diderot.

L'image photographique, qui maintenant domine les scènes de guerre, ne semble plus correspondre tout à fait à la volonté de faire une œuvre (poiesis), mais plutôt à celle d'accomplir une pratique dont la légitimité se trouve ailleurs que dans l'image elle-même. Il y a bien sûr des contre-exemples, en particulier lorsque les images sont le fait de la propagande, nécessairement esthétisée. Mais le reportage est lié à la narration, nécessairement prise dans une structure dialogique, et à travers elle à l'éthique et à la politique.

La question est alors de comprendre comment l'énonciateur montre dans l'image sa propre pensée, la passion qui lui est propre, la finalité politique du propos, la nature de son destinataire.

On retrouve là la problématique de l'énonciation imageante qui se trouve ici commandée par un horizon de valeurs, si nombreuses qu'elles ne peuvent qu'entrer en conflit les unes avec les autres.

Nous insisterons en particulier sur l'hésitation que peut avoir le photographe entre les valeurs individuelles et les valeurs collectives. L'image montrant la souffrance d'un individu est bien différente de celle qui se rapporte à un massacre de masse, à une ville détruite, à ce qui finalement est sans nombre et pour cette raison relève plus du témoignage que de l'empathie. Il n'y a sans doute pas sur ce point de règle générale, mais sans doute un problème que nous comprenons ainsi : pourquoi une image peut-elle prendre une dimension éthique, et cela d'une façon si variable, que l'on pourrait tout aussi bien penser, selon un regard distancié, qu'il n'y a là rien d'autre que de simples faits à observer.

*“Poner el Cuerpo...” Representación, corporeidad y agentividad visual en las protestas en Venezuela (2015, 2017, 2019)*

**Finol, José Enrique**

[joseenriquefinol@gmail.com](mailto:joseenriquefinol@gmail.com)

Universidad del Zulia

La ponencia se realiza a partir de un conjunto de fotografías de las protestas en Venezuela durante 2015, 2017 y 2019, fechas en las que se realizaron numerosas manifestaciones que intentaban obligar al régimen dictatorial de Hugo Chávez y Nicolás Maduro a renunciar. Si bien no se trata de una guerra en el sentido clásico de su definición, los enfrentamientos continuos entre manifestantes y fuerzas de la policía y el ejército produjeron una gran cantidad de muertes y el éxodo de casi 8.5 millones de venezolanos.

Esa guerra de un régimen contra sus propios ciudadanos tuvo causas políticas y económicas. Entre las primeras, el desconocimiento de la Asamblea Nacional electa en 2015 dominada por la oposición. Y entre las causas económicas, una inflación en que en 2017 alcanzó más del 500 por ciento. En ese período 2015, 2017 y 2019 más de cuatrocientas personas fueron asesinadas durante las protestas.

El cuerpo visualmente representado y en experiencias situadas tiene una poderosa capacidad simbólica y también una poderosa capacidad agentiva. Ese poder se deriva, en primer lugar, de la condición biológica del cuerpo que lo convierte en escenario de los límites entre la vida y la muerte. El cuerpo simbólico representa la vida y la muerte; él transita permanentemente en el riesgo, una acción en la que el cuerpo tienta, reta, tantea los límites. Pero también el cuerpo tiene una capacidad agentiva sobre otros cuerpos y sobre el propio y esa agencia determina la vida o la muerte propia o del otro.

El número de muertes en manifestaciones y el exceso represivo de la policía y del ejército consiguió su doble propósito: por un lado, dispersó las manifestaciones y, por el otro, debilitó, casi totalmente, la capacidad de acción, la capacidad agentiva, de los manifestantes y de los mismos partidos de oposición. A la inversa, esos debilitamientos agentivos condujeron a un fortalecimiento de las agencias del gobierno, de su capacidad de maniobra y control.

**Flores, Roberto**

[rflores57@yahoo.com](mailto:rflores57@yahoo.com)

Instituto Nacional de Antropología e Historia

Parler du Lienzo de Tlaxcala oblige à le reconnaître comme une source historiographique problématique, en raison des multiples perspectives culturelles et partisans qu'il contient et qui ne se limitent pas au siècle dans lequel il a été produit, mais atteignent même la fin du XIXe siècle, date à laquelle sa version la plus connue a été publiée. La même dénomination de l'événement historique comme conquête ou génocide, coexiste avec des termes alternatifs qui renvoient aux modes indigènes de pratiquer la guerre et qui permettent de parler de guerre de libération, de résistance ou d'alternance dans la domination. Dès sa création, le Lienzo est plongé dans cette polémique : il est possible de lire les images qui le composent, comme une exaltation, une preuve ou une dénonciation. Ces désignations permettent la reconnaissance d'expériences conflictuelles de cette guerre qui ont répondu aux intérêts et aux perspectives de ses différents protagonistes, soit antagonistes ou alliés. La communication montre des éléments visuels qui soutiennent ces lectures et les revendications politiques et religieuses qu'elles ont nourri. L'ensemble du texte, aussi bien les recours du plan de l'expression que les figures du contenu, peut ainsi être lu comme un conflit au sein d'une sémiotique de l'identité, dans laquelle s'opposent les affirmations de l'identité de soi et d'autrui.

*Borders of reconciliation, healing and synaesthetic semiosis: the principles of Latin American semiotics in relation to the memory of the Colombian armed conflict*

**Urueña, Jorge**

[uruena.jorge@javeriana.edu.co](mailto:uruena.jorge@javeriana.edu.co)

Pontificia Universidad Javeriana

Memory is configured as an ideal scenario for reconciliation and the healing of what has been experienced in Latin America and Colombia. The question of the construction of signs as spaces for the processing of grief becomes a commitment to artistic creation whose ultimate purpose is to heal the other. Reconciling, healing, transcending is semiosis (Lotman 2001) that constitute "the politics of the real" (Arfuch 2013) in a country that has been ravaged by war: Colombia.

This lecture aims to approach a semiotics of the memory of the sensitive body (Mangieri 2017) in contexts of conflict based on the concept of synaesthetic semiosis (Urueña, 2020). This concept is based on the approach of the "semiotic continuum" (Lotman 2001) as a mechanism that constructs the sensitive memory of the victim who has experienced the act of violence, especially when the victim's story is configured as a synaesthetic phenomenon to be defined as a "sign" or "vehicle sign": the object that acts as a stimulus for the functioning of the sign itself (Petrilli 2005). Therefore, the discussion between two concepts becomes necessary: sensory stimulation (Howes 2005, Classen 2012) and the configuration of the political subject (Arfuch 2013), where physiological sensations construct corporeal metaphors with emotional features that are condensed into oral, visual, audiovisual and plastic signs. These signs are mobilised by the semiotic frontiers (Lotman 2001) of reconciliation and healing.

The lecture concludes with a brief reflection on the hypersensuality (Howes 2005) of the memories constructed in the context of the armed conflict, especially those that have been the basis for the creation of artistic and consumer pieces in general based on the emotions experienced by the victims. This reflection contributes to the consolidation of the concept of a synaesthetic memory (Urueña 2020) that manifests itself materially through different devices of meaning: media, museums and art galleries.

#### References

- Arfuch, L. (2013) *Memory and Autobiography: Explorations at the Limits*. Critical South.
- Howes, D. (2005) *Empire of senses. The sensual culture reader*. Berg.
- Lotman, I. (2001) *The universe of mind: A Semiotic Theory of Culture*. Texas University.
- Mangieri, R. (2017) *Fulfilled gestures: embodiment and kinesics expression in guy de montlaur painting*. *Revista Designo*, 3 (1).
- Petrilli, S. (2005) *Sign studies and semioethics. Communication, translation and values*. De Gruyter Mouton.
- Urueña, J. (2022) *Beatriz González: entre la violencia, el dolor y la memoria*. Universidad del Rosario.

*The war before the war. Hypotheses for comparing the wars in Yugoslavia and Ukraine*

**Montanari, Federico**

[federico.mont@gmail.com](mailto:federico.mont@gmail.com)

Dpt. of Communication and Economics, University of Modena-Reggio Emilia

The wars of the former Yugoslavia, of the early 1990s, and in particular the Bosnian war, represented, at the same time, a crossroads and a moment of no return, both from the point of view of strategic debate, and practices of combat, as well as in terms of the forms of media and visual representation. There began to be talk, at the time of the Yugoslav wars (wars even then close to "us", with some kind of euro-centrism), both of the constant presence of large television chains, with the idea of "live warfare", of the "CNN effect" (after all, these are the same years as the first Gulf War); and of a new form of hybrid battles and combatants, and of "new", "blurred" wars (so-called new wars, or fourth-generation wars, with new non-state actors, militias, etc.). Both, precisely with regard to the visual dimension, especially concerning what has been defined as the "spectacle of suffering" (cf., Sontag, *Regarding the Pain of the Others*, concerning the experience and reportage of the writer and scholar from Sarajevo, or by a sociologist, close to semiotics, such as Boltanski). Finally, with regard to a new kind and episteme of warfare that directly linked battlefield action to forms of their mediation, remediation, and medial and visual representation, albeit in an era immediately preceding that of the Web and Social Media.

The intention of this paper is to propose a comparative work, from a set of images, concerning the issue of suffering and fear, both of civilians and combatants, with regard to the Bosnian and Yugoslav wars and the Ukrainian war. The intent, and the hypothesis that we would like to explore is to assess whether and how schemas of cognitive, semio-cultural stereotypes have been created either in the narrative or discursive-visual forms of the war; both thematically (with the mutual accusations of genocide) and figuratively (the "faces of suffering") and persistences that seem to constitute a kind of social and sociosemio-cultural memory of the war in Europe.

## L'image politique comme agent passionnel et social

### *PANEL INTRODUCTION*

**Dondero, Maria Giulia & Barros, Diana Luz Pessoa de**

[mariagiulia.dondero@uliege.be](mailto:mariagiulia.dondero@uliege.be); [dianaluz@usp.br](mailto:dianaluz@usp.br)

Fonds National de la Recherche Scientifique/Université de Liège & USP/ MacKenzie

Notre panel vise à étudier l'usage de l'image en politique, en essayant de comprendre son fonctionnement par rapport à notre perception et à notre positionnement éthique dans le monde. La photo politique, par exemple, et notamment le reportage de guerre, met en scène non seulement des corps blessés ou souffrant, mais aussi une énonciation difficile, risquée, de la part du photographe. Ce genre d'énonciation au risque de la vie appelle l'observateur à réagir à travers sa corporéité et à intervenir dans l'arène politique. Ce panel est ainsi consacré à la relation entre l'image de statut politique, son impact sur notre perception - y compris notre perception sensori-motrice - et notre réaction en tant que citoyens et sujets vulnérables.

Nous étudierons l'argumentation et les stratégies énonciatives du reportage de guerre, parmi d'autres images, par rapport à la pose, la prise sur le vif — qui peuvent plus ou moins construire des effets d'authenticité et de brûlante actualité —, en prenant aussi en considération les références à la religion et au domaine du sacré (la valence des valeurs, le sensé et l'insensé).

Ce panel comprendra des approches sémiotiques textualistes, mais également des approches sémiotiques plus proches de l'anthropologie et de l'ethnographie des pratiques de réception des images.

**Rubina, Celia**

[cirubina@pucp.edu.pe](mailto:cirubina@pucp.edu.pe)

Pontificia Universidad Católica del Perú

El conflicto interno armado que desangró al Perú en las dos últimas décadas del siglo pasado (1980-2000) nos costó más de 69 mil almas entre muertos y desaparecidos según las investigaciones de la Comisión de la Verdad y la Reconciliación (2003). Hubo muchas víctimas en diversas circunstancias y lugares del país, pero la violencia extrema que sufrieron las comunidades campesinas de Ayacucho no tiene parangón alguno. A merced de bandos antagónicos (miembros de Sendero Luminoso y miembros de las fuerzas del orden, militares y policías) sufrieron ajusticiamientos extrajudiciales y sus familiares sobrevivientes no pudieron tener siquiera el consuelo de un enterramiento para sus seres queridos.

En esta presentación queremos detenernos en las imágenes fotográficas recogidas en un documento excepcional *El dolor del retorno. Exhumación y entrega de víctimas de la violencia política en el Perú*. (Mejía Castro 2017) que fue tras las huellas del proceso de búsqueda y hallazgo de restos humanos en cementerios clandestinos, espacios en los que se desecharon los cuerpos como algo sin valor, con la idea que sean borrados de toda memoria. La restitución de los restos de las víctimas a los familiares sobrevivientes fue una tarea delicada y difícil, tras décadas de preguntas e incertidumbres sin resolver: ¿Qué pasó con mi esposo? ¿Por qué mataron a mi padre? ¿Dónde está el cuerpo de mi hermano, de mi hija?

La manera en la que segaron la vida de aquellas personas causó un dolor profundo, una herida permanentemente abierta. Casi tres décadas después, un equipo forense trabajó meticulosamente para arrancar de la tierra y del olvido los restos óseos y vestimentarios de los que desaparecieron violentamente. Cada hueso y cada pieza encontrada, por pequeña que fuera, adquirió un valor incalculable para el arduo trabajo de identificación de las víctimas. Los familiares llegaron a la ciudad de Huamanga desde lejanas tierras para recibir al fin entre sus manos los restos de sus añorados parientes. Después de celebrada una misa, con sus pequeños ataúdes blancos a cuestas, emprendieron el camino de regreso a sus pueblos para darles por fin una sepultura digna.

Desde el enfoque de la semiótica discursiva y visual, quisiéramos poner de relieve la estrategia enunciativa de este libro que narra un proceso doloroso a través de fotografías tomadas en el lugar de los hechos, con los protagonistas de la exhumación de restos humanos. Destinadores y destinatarios de objetos a los que se les había negado todo valor. Huesos desperdigados, cráneos quebrados, trazos de vestidos y calzado son restituidos en su valor esencial para los deudos sobrevivientes. Además de la narrativa propuesta por el fotógrafo enunciativo, estudiaremos la semántica pasional que expresan las imágenes del duelo diferido, tras largos años en espera de respuestas y certezas. Finalmente nos preguntamos acerca de la postura ética, que nos toca asumir a nosotros, los enunciatarios de este estremecedor documento, de qué manera poderosa nos interpelan estas imágenes y nos obligan a repensar una historia de violencia y guerra fratricida reciente.

*La imagen política como política de la imagen: la enunciación de formas  
espaciotemporales del sentir*

**Caetano, Kati**

[katicaetano@hotmail.com](mailto:katicaetano@hotmail.com)

Universidade Tuiuti do Paraná

Abordamos el tema de la imagen en la política desde el punto de vista de lo que se ha concebido como imagen política. Académicos de diferentes áreas y profesionales del periodismo han reflexionado sobre lo que posibilita una imagen a la acción política, yendo en contra del supuesto de que pueden intervenir en la realidad. El denominador común entre ellos consiste en la afirmación de que los significados no pueden reducirse a su simple legibilidad, así como el valor político de una imagen no puede deducirse de la exposición que presenta de las injusticias sociales. Postulan, por el contrario, que en ella deben conjugarse los constituyentes de lo visible y las relaciones intersubjetivas de las condiciones de producción de la imagen, que aparecen como potencia de emergencia de lo invisible. Habría, pues, una forma de operar en las condiciones de aprehensión que engendran cierto tipo de agentividad afectiva del fotógrafo en relación a los actores sociales, con posibilidad de resonancias para atraer la atención del espectador y su sensibilidad perceptiva. La imagen resultante sería eficaz para expresar una doble distancia -de lo cercano y lo lejano, del presente y del pasado-, y de conferir intensidad a una forma. En esta línea de razonamiento, la imagen expresa un juego de relaciones entre sujetos, susceptible de manifestarse como una potencia de sentido a ser inferida por la forma o formación misma. Debe concebirse la formación como la inscripción del proceso gestual del fotógrafo a través de los modos en que opera i) la disposición de los cuerpos, ii) la regulación de las distancias y iii) la configuración de un visible capaz de desencadenar lo invisible y el juego de miradas que las articula. Considerando que tales operaciones son responsables del sentido de una imagen, se debe buscar en sus arreglos enunciativos el proceso de encarnar la distancia como forma espaciotemporal del sentir y en sus figuraciones la posibilidad de intensificar la forma, convertida en formaciones o deformaciones en tanto que dé cuenta de la dinámica ambivalente de la doble distancia. Para desarrollar nuestro pensamiento reflexivo, utilizamos algunas imágenes constituidas como pequeñas escenas de la aparición de daños sociales y humanos en situaciones de conflicto. De estas elecciones se derivan maniobras inestables entre documentar y estar a la deriva, en riesgo; entre individualizar el dolor para dejar de banalizarlo en la masa y borrar el fuera de campo para traerlo con fuerza a través de la facultad imaginativa. Si no agotan las innumerables posibilidades enunciativas de las imágenes que afectan, inventarían procesos de cierto fotodocumentalismo actual que desestabilizan las distintivas definiciones entre lo estético y lo informacional.



*Lugar de enunciación y lectura de lo político: las imágenes del movimiento de protesta juvenil peruano de noviembre 2020*

**Torres, Miguel Ángel**

[matorres@pucp.edu.pe](mailto:matorres@pucp.edu.pe)

Pontificia Universidad Católica del Perú

En noviembre de 2020, el Congreso de la república del Perú declaró por votación la vacancia del presidente Martín Vizcarra (quien, como vicepresidente, había sucedido antes al renunciante Pedro Pablo Kuczynski el 2018). Luego de ello, asumió la presidencia del país quien fuera presidente del Congreso, Manuel Merino. En este ambiente de repentinos cambios políticos y tensiones entre distintas agrupaciones, se produjo de manera poco organizada pero masiva un movimiento juvenil de protesta que fue enfrentado por una muy dura represión policial. En no más de un semana, Manuel Merino presentó su renuncia a la presidencia. Frente al discurso oficial y a una representación de la protesta por parte de los medios cercana a ese discurso oficial, este movimiento se vio acompañado de una actividad de difusión en redes de imágenes de los participantes del movimiento que ponían en juego una representación del movimiento distinta. Estas imágenes planteaban un posicionamiento cercano y pasional, así como podían incorporar referencias a un universo pop (personajes de dibujos animados o del mundo de la historieta) o plantear un relación lúdica en la acción misma de protestar. A partir de imágenes compartidas por los jóvenes participantes de las protestas de noviembre 2020, nos interesa observar el posicionamiento político reconocible a partir de dichas imágenes, así como los recorridos de lectura que su posteo en redes circunscribe como una interpretación de lo político. Nuestro trabajo se apoya en las imágenes compartidas en redes y en la entrevista de los jóvenes que asumieron el rol de comunicar, compartir, protestar a través de la imagen. Nuestro trabajo busca integrar una semiótica de la imagen, en sus formas icónicas y plásticas, y una aproximación semiopragmática que incorpore los caminos de interpretación construidos y en conflicto.

**Gomes, Regina S.**

[reginagomes@letras.ufrj.br](mailto:reginagomes@letras.ufrj.br)

Universidade Federal do Rio de Janeiro

On observe, dans les véhicules de presse brésiliens, de plus en plus, le choix de l'énonciateur par des ressources qui font appel aux affections et aux passions, même en défendant, dans leurs manuels d'écriture, un idéal d'objectivité et de neutralité. Ces procédures apparaissent comme un moyen de mobiliser les lecteurs au sein de l'énorme quantité d'informations circulant sur Internet, face aux modes d'interaction dans les environnements numériques, marqués par l'excès, par l'accélération et par la tonicité. Dans ce cadre, la photographie et les vidéos jouent un rôle important dans la construction d'un texte informatif, employant des ressources rhétoriques et expressives qui captent le lecteur, produisant des effets esthétiques ou humoristiques, marquant les points de vue à partir desquels les nouvelles sont développées. Beaucoup de ces images sont partagées plusieurs fois ou font l'objet de polémiques, et la presse peut être le producteur ou le reproducteur de l'image qui a une grande répercussion. À partir de ces considérations, ce travail vise à observer les images des acteurs politiques, en analysant leur forme de présence dans les images photographiques et/ou audiovisuelles publiées dans les journaux en ligne et sur leurs pages sur les réseaux sociaux, dans le cadre théorique de la sémiotique discursive, en discutant de la façon dont les acteurs politiques se font voir et comment ils sont affichés par les journaux dans leurs différents médias numériques de transmission de l'information. Pour ce faire, nous prendrons en compte les ressources plastiques et rhétoriques employées, les modes de syncrétisation avec les énoncés verbaux et les effets de sens produits.

**Bueno, Alexandre Marcelo**

[alexandrembueno@gmail.com](mailto:alexandrembueno@gmail.com)

Universidade Presbiteriana Mackenzie

L'immigration contemporaine est un thème régulièrement représenté dans les médias brésiliens. Une partie des photographies qui composent le texte des reportages soutiennent une image stéréotypée des immigrés dans le pays, surtout lorsqu'elles sont liées au thème du travail. Les reportages montrent des sujets en situation d'exploitation dans des ateliers de couture ou dans le commerce du vêtement, où les conditions sont insalubres. Cependant, l'immigration ne se résume pas à exposer des travailleurs immigrés dans des conditions de travail épouvantables et avec des salaires inférieurs à ceux normalement acceptés par les travailleurs brésiliens. Il y a un autre aspect qui concerne à représentation plus diversifié des immigrés à partir de différentes isotopies culturelles. Dans ce cas, des reportages traitent de la gastronomie des immigrés, de leurs dates commémoratives, des célébrations traditionnelles, de leur présence à l'école ou à l'université, de leurs manifestations artistiques (comme la musique ou la peinture) ou de leurs activités sportives. En d'autres termes, le phénomène de l'immigration est en général multiforme et se manifeste à travers différentes représentations. L'objectif de notre travail est d'analyser comment l'univers photographique sur les immigrés au Brésil compose un ensemble en relation, soutenu par différentes valeurs, en fonction du traitement qui est donné à la représentation de l'autre dans les médias. Pour ce faire, ce travail a sélectionné des images publiées au cours des dix dernières années dans les deux journaux les plus lus dans la presse de São Paulo, la métropole brésilienne qui accueille le plus d'immigrants latino-américains et asiatiques aujourd'hui. Pour organiser l'ensemble des images sélectionnées, on s'est appuyé sur le travail de Jean-Marie Floch (1986) sur la photographie afin de réfléchir aux valeurs qui soutiennent les images (valeurs critiques, utopiques, pratiques et ludiques). Par ailleurs, nous faisons aussi appel aux travaux d'autres sémioticiens pour comprendre les significations de la photographie, comme les études d'Anne Beyaert-Geslin (2021) et de Maria Giulia Dondero (2022). Ainsi, nous cherchons à comprendre comment l'ensemble des images dans les médias se présente comme une totalité diverse, mais cohérente, qui articule, en même temps, des stéréotypes et des images qui déstabilisent cet univers des médias en remettant le stéréotype que l'imaginaire consolidé de la société brésilienne considère encore comme la seule possibilité de représenter l'altérité la plus radicale incarnée dans l'image de l'immigré.

**Barros, Diana Luz Pessoa de**

[dianaluz@usp.br](mailto:dianaluz@usp.br)

Universidade Presbiteriana Mackenzie & Universidade de São Paulo

En général, l'usage de ressources visuelles marque fortement les discours politiques. Il s'agit non seulement de figures visuelles, et également de figures d'autres ordres sensoriels, du plan du contenu, mais aussi, ou surtout, de procédés du plan de l'expression visuelle. La télévision et, plus tard, Internet ont assurément favorisé l'emploi de ces ressources, qui étaient jusqu'alors principalement utilisées dans les affiches et les photographies. Au Brésil, l'usage d'images pour des caricatures et des memes, notamment dans les discours humoristiques, différencie des positions politico-idéologiques distinctes. Ces différences apparaissent nettement aussi bien dans l'organisation véridictoire du plan du contenu, conformément à nos observations lors d'études précédentes, que dans la construction du plan de l'expression, surtout visuelle, d'où résultent des esthétiques diverses, qui présentent des traits variés de l'ordre sensoriel du visible. Ces différences se manifestent également dans les dialogues intertextuels que ces textes visuels ou syncrétiques entretiennent avec d'autres textes visuels, syncrétiques, verbaux.

S'agissant de l'organisation véridictoire, nous reprendrons dans cet exposé nos études sur les discours visuels et syncrétiques de l'extrême droite et de la gauche, au Brésil, où nous montrons, sur la base du concept de contrat de véridiction proposé par Greimas, que ces discours assument des parcours véridictaires distincts : l'extrême droite opère principalement sur l'apparence (et construit des fake news ainsi que des discours de fausse révision de l'histoire et de la science) tandis que la gauche opère sur l'essence (et élabore des discours poétiques et humoristiques). De surcroît, nous révélons que l'établissement des contrats de véridiction est une stratégie privilégiée de ces discours politiques, dans les réseaux sociaux du pays.

Partant de ces réflexions, nous aborderons la question du plan de l'expression de ces textes, qui sont préalablement marqués par les contrats fiduciaires et véridictaires. Outre la quête de l'adhésion émotionnelle et sensorielle du destinataire, moyennant des ruptures et des étonnements de différents types, qui confèrent aux textes une intensité tonique, nous montrerons la sensorialité multiple des textes ainsi que la construction d'esthétiques variées, en majeure partie selon la voie ouverte par Greimas dans *De l'imperfection*.

S'agissant des relations intertextuelles, les discours politiques manifestent aussi des différences, non seulement à l'égard du rôle de ces relations dans le contrat de véridiction (dans les discours mensongers, elles sont utilisées comme argument d'autorité, mais contribuent également à démasquer le mensonge ; dans les discours humoristiques, elles confirment la vérité de ce que l'énonciateur du texte propose sur le mode du secret, et elles le dévoilent), mais aussi à l'égard de la sensorialité et de l'esthétique des textes visuels en dialogue.

Nous avons examiné dans ces études, dont nous présentons ici quelques résultats, des textes visuels (et syncrétiques) de fake news, de caricatures et de broderies réalisées par des groupes qui « brodent pour la démocratie ».

## Traslación intersemiótica en las portadas de la música rock y metal

### PANEL INTRODUCTION

#### Mendoza-Collazos, Juan

[jcmendozacol@unal.edu.co](mailto:jcmendozacol@unal.edu.co)

Universidad Nacional de Colombia

La intertextualidad fue definida como «Una serie de relaciones entre textos diferentes» que implica una producción de contenido (Caselli & Beckett, 1997; Kristeva, 1980; Barthes, 1989). Si bien se aplica a la literatura, el entendido de las representaciones pictóricas como "textos visuales" permite tejer relaciones entre un texto y una imagen. Sin embargo, la noción de translación intersemiótica es mucho más precisa al ser entendida como «Interpretación de signos lingüísticos por medio de fuentes no verbales (Jakobson 1959, p. 114),» y de manera más amplia como «la traducción de un sistema de signos a otro» (O'Halloran, Tan y Wignell, 2016). Así, la translación puede darse entre diferentes modalidades perceptuales (visual, auditiva, táctil, etc.) y entre diferentes sistemas semióticos como el lenguaje, los gestos, las representaciones pictóricas, la música, etc. En este sentido, la translación puede presentar distintos niveles de iconicidad (Sonesson, 2010, 2016), sistematicidad (gramática) y recursos semióticos (medios) (Zlatev, 2019; Stampoulidis, 2021, p. 33). La translación intersemiótica implica una dinámica relación entre sistemas distintos, generando un proceso de resemiotización, en donde el sentido se transforma durante su translación (ver O'Halloran, Tan y Wignell, 2016). Las portadas de rock y del género musical denominado metal (heavy, thrash, black, death, etc.) apelan a distintas estrategias de translación intersemiótica para comunicar la intención deseada. Desde la tradicional intertextualidad como una alusión a determinada escena literaria o histórica, hasta complejas traslaciones intersemióticas donde el diseñador intenta trasladar el sentido de un sistema semiótico musical a un sistema semiótico visual, pasando por recreaciones o reinterpretaciones de hechos históricos, literarios o artísticos. Un ejemplo de análisis de dichas traslaciones intersemióticas se encuentra en Mendoza-Collazos (2021) para los casos de las agrupaciones Parabellum (Medellín), Border Terror (Cúcuta), Dark Manthra (Bucaramanga), Vitam Et Mortem (Medellín) y Excomulgación (Cartagena). El autor analiza diferentes estrategias de translación entre representaciones pictóricas (las portadas) y la música. También se analizan los casos de intertextualidad en alusión a hechos históricos o artísticos. Por otra parte, el ejercicio de escribir sobre música y portadas es un hecho de translación intersemiótica en sí mismo. Este tránsito entre sistemas semióticos conduce a una "multiplicidad de interpretaciones" que dependen de las condiciones de la agencia y el punto de vista (Niño, sin publicar; Niño, 2015). Por ejemplo, la recepción de la portada del EP Sacrilegio de la agrupación Parabellum es distinta para un católico, un sociólogo o un fanático del black metal. En este sentido, la mesa presentará el trabajo de diseñadores de portadas e investigadores de la estética visual del rock y el metal en general para exponer las diferentes estrategias de translación intersemiótica que subyacen en las representaciones pictóricas de las portadas o en otras formas de comunicación visual como los parches, las chaquetas, los logotipos, etc. y cómo inciden en las interpretaciones de las diferentes audiencias.

## Referencias

- Álvarez, C. (1984). *Sacrilegio* (portada). Discos Fuentes (1987).
- Álvarez, C., Martínez, J., Pérez, C., y Restrepo, R. (1984). *Madre Muerte* (tema musical). Discos Fuentes (1987).
- Barthes, R. (1989). *The rustle of language*. University of California Press.
- Beleño, V. (2019). *Morbid Chaos* (portada). Preludio del Metal.
- Caselli, D., & Beckett's, D. (1997). *Intertextuality in the Fiction and Criticism*. New York: Da Capo, 20-45.
- Jácome C. (2021). *El Río de la Muerte* (portada). Satanath Records.
- Kristeva, J. (1980). *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. Blackwell.
- Lora, D. (2010). *Larvario Antisemita* (portada). Excomulgación.
- Mendoza-Collazos, J. (2021). *Bienvenidos al Sabbath: Crónicas, reseñas y reflexiones en torno a la vigencia del underground 2001–2021*. Nixx editores.
- O'Halloran, K. L., Tan, S., & Wignell, P. (2016). Intersemiotic translation as resemiotisation: A multimodal perspective. *Signata. Annales des sémiotiques/Annals of Semiotics*, (7), 199-229.
- Quevedo, J. (2021). *Ultratumba* (portada). Disembodied Records.
- Sonesson, G. (2010). From mimicry to mime by way of mimesis: Reflections on a general theory of iconicity. *Σημειωτική - Sign Systems Studies*, 1(4), 18-66.
- Sonesson, G. (2016). The Phenomenological Semiotics of Iconicity and Pictoriality. *Language and Semiotic Studies*. 2(2), 1-73.
- Stampoulidis, G. (2021). *Street Artivism on Athenian Walls: A cognitive semiotic analysis of metaphor and narrative in street art*. Doctoral Dissertation. Lund University.
- Zlatev, J. (2019). Mimesis theory, learning, and polysemiotic communication. In *Encyclopedia of educational philosophy and theory*. Springer.

*Sangre, fuego, muerte y sacrilegio: estudio comparado de traslaciones intersemióticas en Bathory y Parabellum*

**Mendoza-Collazos, Juan**

[jcmendozacol@unal.edu.co](mailto:jcmendozacol@unal.edu.co)

Universidad Nacional de Colombia

En esta ponencia se compara el caso de traslación intersemiótica en dos portadas de los trabajos discográficos de las agrupaciones Parabellum (Colombia) y Bathory (Suecia). El primero siendo una representación original realizada por el baterista de la agrupación de Medellín (Sacrilegio, 1987) y el segundo siendo la utilización de la obra *The Wild Hunt of Odin* del pintor noruego Peter Nicolai Arbo (*Blood Fire Death*, 1988). Esta comparación se triangula a su vez con el traspaso del sistema semiótico visual al sistema semiótico de la escritura a partir del ensayo *Los Elementos de la Gran Obra* (Mendoza-Collazos, 2021). Se presentarán los mecanismos semióticos que permiten dichas traslaciones a partir del modelo propuesto por O'Halloran, Tan y Wignell (2016) y cómo estos mecanismos permiten concebir las obras de la música metal como esencialmente polisemióticas (Stampoulidis, 2021, p. 34)

Referencias

- Álvarez, C. (1984). *Sacrilegio* [portada]. Discos Fuentes (1987).
- Arbo, Peter Nicolai (1872). *Blood Fire Death* [portada] (título original de la obra: *The Wild Hunt of Odin*). Black Mark (1988).
- Mendoza-Collazos, J. (2021). *Bienvenidos al Sabbath: Crónicas, reseñas y reflexiones en torno a la vigencia del underground 2001–2021*. Nixx editores.
- O'Halloran, K. L., Tan, S., & Wignell, P. (2016). Intersemiotic translation as resemiotisation: A multimodal perspective. *Signata. Annales des sémiotiques/Annals of Semiotics*, (7), 199-229.
- Stampoulidis, G. (2021). *Street Artivism on Athenian Walls: A cognitive semiotic analysis of metaphor and narrative in street art*. Doctoral Dissertation. Lund University.

**Reina Rodríguez, Carlos Arturo**

[careina@udistrital.edu.co](mailto:careina@udistrital.edu.co)

Universidad Distrital Francisco José de Caldas

La historia de la música y en particular del Metal ha sido atravesada por varios aspectos que narran y comunican diversos estados emocionales tanto de los músicos como de las sociedades en las que están inscritos. Por un lado, está desde luego la música que rompe y transgrede oídos formados bajo la batuta de la música tradicional popular, y del mainstream, tildados en algunos casos como simple “ruido”. También ha estado la estética partiendo por la indumentaria de las agrupaciones y de sus seguidores. Igualmente, el análisis de los conciertos también evidencia cómo en el espacio se configuran imaginarios y representaciones sociales que acuden, construyendo narrativas, donde el cuerpo escribe tanto como lo que la música le conduce. También están los productos generados a través de esas interacciones y plasmados en el ejercicio de la construcción conceptual de la presentación de los trabajos finales, que en el caso de la música, lo constituyen las portadas de los álbumes, los logos de las bandas y los símbolos que se usan para marcar la diferencia en el marco de un océano cubierto por una gran cantidad de agrupaciones alrededor del mundo. Es a través de la imagen de esas carátulas cómo se expresan los distintos aspectos que conllevan a que un producto puede ser catalogado hoy, dentro del escenario de la música como sinónimo de la esencia de quienes participan en sus conciertos. En este caso para los historiadores el asunto de la imagen pesa bastante, puesto que éstas le imprimen los detalles suficientes para tratar de construir e identificar los referentes de una época, de una sociedad, de un marco político o de una experiencia espiritual o emocional que se comparte en el marco de la cultura general. El empleo de las imágenes no siempre ha sido del agrado de todo el mundo (Burke,2001). Estás despierta toda serie de temores y miedos en lo que algunos historiadores han denominado como generadores de miedo temores, pero también narraciones que contienen denuncias y elementos de carácter moral que chocan con una sociedad occidental marcada por la negación de la responsabilidad de los actos tanto en lo público como en lo privado, delatando la naturaleza esquiva, envidiosa y mezquina de ella. Esta ponencia gira en torno al análisis de las imágenes de las portadas del metal en perspectiva de su uso, como quiera que se convierten en documentos de carácter histórico que dan cuenta de esos aspectos que por lo general otros géneros prefieren no mencionar. La imagen ha sido punto de controversia para historiadores como Philippe Aries, Michel VoVelle o Erick Hobsbawm, detonando un interés en particular por la indagación sobre referentes que van desde lo sacro y lo profano hasta las formas culturales, y de las costumbres (Burke, 2000 Thompson, 1980). Esta ponencia se propone como un campo alternativo de análisis de las imágenes de las portadas del metal como fuente documental histórica.



**Becerra González, Fabián**

[fabecerrag@unal.edu.co](mailto:fabecerrag@unal.edu.co)

Universidad Nacional de Colombia

Este estudio aborda las discografías de Masacre y La Pestilencia, dos reconocidas bandas colombianas de música extrema fundadas en Medellín y Bogotá en los años ochenta del siglo XX. A través de un enfoque semiótico e iconográfico, se examina la interacción entre visualidades y mensajes discrepantes presentes en las carátulas de sus producciones, con el objetivo de comprender cómo el arte gráfico en el contexto de los sonidos duros representa y comunica ideas relacionadas con la violencia, la protesta y la realidad social en Colombia.

En ese sentido, se problematizan diez discos producidos en un lapso de dieciséis años: La muerte... un compromiso de todos (1989), Ola de violencia (1991), Requiem (1991), Las nuevas aventuras de... La Pestilencia (1993), Barbarie y sangre en memoria de Cristo (1993), Sacro (1996), El Amarillista (1997), Balística (2001), Muerte Verdadera Muerte (2001), Total Death (2005).

La violencia en Colombia ha sido una realidad palpable durante décadas, marcada por crímenes extrajudiciales, narcotráfico, guerrillas, paramilitares y delincuencia común. En ese contexto, ambas agrupaciones emergieron en la escena musical como voces disidentes, acudientes a la música y caracteres gráficos como forma de expresión sociocultural. Así, las carátulas seleccionadas para este estudio son representativas de la estética y los temas en mención, evocando acontecimientos nacionales e internacionales en clave de una memoria histórica registrante de huellas lacerantes provenientes del campo sociopolítico, en cuanto vehículos de memoria del tiempo histórico reflexionado.

El análisis semiótico e iconográfico de estas carátulas permite comprender cómo los elementos visuales (fotografía, colores, símbolos y disposición espacial), se combinan para crear significados y transmitir mensajes específicos. Además, se exploran referentes teóricos como la intertextualidad de Mijaíl Bajtín, la semiótica de Roland Barthes, la teoría de la comunicación de Umberto Eco y la teoría del arte de Ernst Gombrich, entre otros, para enriquecer el análisis y proporcionar una base conceptual sólida.

Por consiguiente, dada la correlación de diversos sistemas semióticos, este estudio demuestra que las carátulas de Masacre y La Pestilencia más que simples imágenes decorativas denotan manifestaciones artísticas cargadas de significado y crítica, pertinentes para el estado de actualidad de los sonidos extremos, en general, y la historia colombiana, en particular.

#### Referencias

Bajtín, Mijaíl Mijailovich. *Estética de la creación verbal*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2005.  
Becerra González, Fabián Arley. «El mundo y Colombia ante mis ojos: imaginarios y resistencias socioculturales del metal en las trayectorias de Masacre y La Pestilencia (1970-2005)». Tesis de Maestría en Historia. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia, 2022.

Barthes, Roland. *Mythologies*. Paris: Les Lettres Nouvelles, 1957.

Eco, Umberto. *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona: Lumen, 1986.

Gombrich, E.H. *Arte e ilusión: estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Barcelona: G. Gili, 1979.

La Pestilencia, *Balística*, El Buitre Song Records, 2001.

La Pestilencia, *El Amarillista*, Hit Musical, 1997.

La Pestilencia, *La muerte... un compromiso de todos*, Mort-Discos, 1989.

La Pestilencia, *Las nuevas aventuras de...*, Abbey Road/Mórbida Productions, 1993.

Masacre, *Barbarie y sangre en memoria de Cristo*, Mórbida Productions, 1993.

Masacre, *Colombia... Imperio del Terror/Cáncer de nuestros días*, Obliteration Records, 2004.

Masacre, *Muerte Verdadera Muerte*, Decade Records, 2001.

Masacre, *Ola de violencia*, 1991.

Masacre, *Requiem*, Osmose Productions, 1991.

Masacre, *Sacro*, Lorito Records, 1996.

Masacre, *Total Death*, Hateworks, 2004.`

**Hermida, Carlos Mauricio**

[carlos.hermida@ucp.edu.co](mailto:carlos.hermida@ucp.edu.co)

Universidad Católica de Pereira - Institución educativa Rodrigo Arenas Betancourt

Medellín, Bogotá y Pereira fueron las ciudades donde las músicas estridentes se tomaron los ochenta. Agrupaciones, magazines y conciertos se fueron apropiando del circuito metalero en Colombia. Una de las propuestas que no tuvo mucha visibilización por ser elaborada en un lugar netamente salsero (Cali), fue la Mierda Térmica Fanzine. Esta publicación inició en 1988 con los hermanos Malagón: Carlos se encargaba de los dibujos de manera empírica y Luis de las entrevistas y la correspondencia. En un principio tomaban artículos de revistas gringas y hacían traducciones que alternaban con ilustraciones con contenido político satírico, gore y sexual dentro sus ediciones. En revistas como la Kerrang, descubrieron un movimiento que se estaba gestando y que promovía la velocidad, lo bizarro y la saturación en su estado más pleno. Empezaron a escribirle a agrupaciones emergentes alrededor del mundo por medio del correo en físico, ya que en ese entonces no existía internet, aumentando su espectro sonoro con géneros extremos como el grindcore y el noise. Carlos Hermida colaboró en las dos últimas ediciones de las cuatro publicadas, aportando la diagramación y las entrevistas nacionales. Los tirajes eran de cien ejemplares impresos en fotocopias en papel bond y más adelante offset en papel periódico. Tuvimos la fortuna de entrevistar bandas nacionales como: Masacre, Typhon, Degardeth, Reencarnación, Antagon, Antología, Inquisition, Ignid Fatus, Tenebrarum, Akerrag, Sentencia, Belial. Attack, Averno, Frankie ha muerto, Sin Salida, Disenteria, entre otras; y agrupaciones internacionales como General Surgery, Impetigo, Cannibal Corpse, Golem, Purulent, Tóxic Narcotic, The Earwings, Phlegm, Meat Shits, Chancro Duro, Sexorcist, Deathshit, Dark Country, etc. Todo era articulado con contenido sobre los temas tabú que siempre han incomodado a la sociedad pero que ha estado presentes desde tiempos inmemoriales como el canibalismo, el sadomasoquismo, la pena de muerte o el ocultismo. La propuesta es dialogar y dejar un registro histórico del quehacer metalero en la Cali de los ochenta y noventa, y analizar cómo la música influyó en las portadas y en la manera de elaborar la publicación Mierda Térmica Fanzine.

**Álvarez, Mario**

[marvel.ma@gmail.com](mailto:marvel.ma@gmail.com)

Universidad de Nariño

El género del metal ha sido conocido no solo por su música poderosa y enérgica, sino también por sus portadas de álbumes icónicas. Esas portadas, a menudo inquietantes y llenas de simbolismo, han capturado la imaginación de los fans durante décadas. En este ensayo exploraremos la importancia en las portadas de metal de la composición y simetría (e.g. “Powerslave” de Iron Maiden, comentado por Robert Dimery), geometría sagrada y simbolismo (e.g. “Far Beyond Driven” de Pantera, analizado por Alexandra Crockett) y semiótica y representaciones culturales (e.g., “Reign in the Blood” de Slayer, analizado por Larry Carroll); y cómo estos elementos se han utilizado para comunicar mensajes profundos y complejos.

*El caso del álbum Hidden history of the Human race (2019) de la agrupación Blood Incantation (Estados Unidos)*

**Bernal López, María Fernanda**

[mbernallo@unal.edu.co](mailto:mbernallo@unal.edu.co)

Universidad Nacional de Colombia

La traslación intersemiótica permite revisar las estrategias retóricas que “ocultan” algunas portadas de discos de heavy metal, al transmutar signos de un lenguaje a otro gracias a la multiplicidad que tienen las artes al converger en diferentes formas. A partir de esta idea se analizará un álbum de la agrupación de death metal Blood Incantation, titulado Hidden History of the Human Race (2019). Se entiende el álbum como una colección de canciones que comparten una idea, unas cualidades estéticas y en ese sentido un mensaje (Buckley, 2001). Por lo tanto, en el estudio del objeto se considerarán las ilustraciones, fotografías, textos y piezas musicales que lo conforman. La finalidad de este estudio es mostrar el potencial narrativo que despliega la agrupación al reunir en el álbum imágenes que fueron usadas en el contexto de la literatura como es el caso de la portada de la novela Space, Time and Nathaniel (Aldiss, 1957) editada en 1974; en los fanzines de sectas modernas, fotografías de la agrupación y sus composiciones. El estudio del álbum se apoya teóricamente en la investigación Intersemiotic Translation: Theories, Problems, Analysis de Nicola M. Dusi (2015), que brinda las bases para comprender el modelo semiótico; el estudio de portadas de Robert J. Belton en The Narrative Potential of Album Covers (2015) que se apoya de varias perspectivas semióticas para mirar carátulas de discos. Y en las nociones de Blake Wilson, George J. Buelow y Peter A., sobre retórica musical definidas en el Grove Dictionary of Music (2001), con el fin de completar el marco teórico del estudio del álbum Hidden History of the Human Race.

#### Referencias

- Aldiss, B. (1974). Space, time and nathaniel. New English Library.
- Blood Incantation. (2019). Hidden history of the Human race [LP]. Dark Descent Records, DDR 236.
- Grove Dictionary of Music Online. (2001). Rhetoric and music. En Grove Dictionary of Music Online. Recuperado en 8 de junio de 2023, de <https://www.oxfordmusiconline.com>
- Grove Dictionary of Music Online. (2001). Album. En Grove Dictionary of Music Online. Recuperado en 8 de junio de 2023, de <https://www.oxfordmusiconline.com>
- Nicola D. (2015). Intersemiotic translation: Theories, problems, analysis. Semiotica, 206, 181-205. <https://doi.org/10.1515/sem-2015-0018>
- Belton, J. R. (2015). The Narrative Potential of Album Covers. Studies in Visual Arts and Communication: an international journal, (2)2. [https://journalonarts.org/wp-content/uploads/2016/01/SVACij\\_Vol2\\_No2-2015-Belton-The-narrative-potential\\_CS02.pdf](https://journalonarts.org/wp-content/uploads/2016/01/SVACij_Vol2_No2-2015-Belton-The-narrative-potential_CS02.pdf)

# **Sesiones Regulares, Regular Presentations, Sessions Régulières**

## **Angenot, Valérie**

[angenot.valerie@ugam.ca](mailto:angenot.valerie@ugam.ca)

Université du Québec à Montréal

Travaillant sur les tropes et dérivations tropologiques dans la genèse du langage, de l'écriture et de l'iconographie de l'Égypte ancienne, j'ai développé, ces dernières années, une catégorisation sémiotique reliant les trilogies peirciennes aux trois grands tropes (synecdoque, métonymie, métaphore), que j'ai appelée « sémiotique tropologique ». Les tropes sont entendus ici non pas comme des ornata rhétoriques portant sur le langage, mais dans le sens conceptuel où l'ont pris les études cognitives depuis Lakoff et Johnson (1980), comme des mécanismes cognitifs présidant à toute forme de sémiose (génération ou interprétation).

Des tentatives de rallier les théories peirciennes aux études cognitives ont jusqu'ici plus ou moins échoué pour des raisons tenant à la définition des tropes cognitifs, telle la synecdoque, et à certaines contradictions dans l'agencement en niveaux d'être des rapports signiques chez Peirce (Deledalle/Peirce 1978, Angenot 2022), comme le fait de placer l'indice dans la secondéité. L'étude du corpus égyptien nous a permis de revoir les bases définitoires des trois grands tropes en termes, respectivement, de processus méréologique (synecdoque), extension logique (métonymie), comparaison (métaphore), posant les agencements suivants : objet (priméité), representamen (secondéité), interprétant (tiercéité) ; indice (priméité), icône (secondéité), symbole (tiercéité).

La première base organisatrice (horizontale) de la sémiotique tropologique est donc constituée par les tropes ; la seconde (verticale) repose sur la question de l'intentio de l'émetteur du signe et de l'agentivité du récepteur. La sémiotique tropologique cherche, tout comme la sémiotique peircienne, à rendre compte de tous les types de signes. Elle est donc applicable aussi bien aux signes naturels (sans intentio / avec agentivité) qu'aux icônes créées par l'homme (avec intentio et agentivité libre mais ciblée), ou aux systèmes symboliques (avec intentio et agentivité contrainte, régulée par loi). Elle s'applique également aux signes relevant des différentes sensorialités (visuel, auditif, olfactif, haptique, gustatif...), même si nous nous attarderons davantage ici sur les signes visuels.

L'indice, signe naturel, est caractérisé par une absence d'agentivité générative. Il n'y a pas d'intentio qui préside à la production des signes relevant de cette catégorie. Il y a, par contre, une agentivité herméneutique de la part du récepteur, qui va devoir effectuer différentes inférences pour interpréter ce qu'il perçoit. L'intentionnalité de cette agentivité est variable selon le trope interprétatif usité. La lecture métaphorique d'un indice, par exemple, relève d'une agentivité limitée de la part du récepteur, puisqu'elle s'appuie sur le mécanisme cognitif plus ou moins conscient et spontané de la Gestalt. Quelqu'un regardant un nuage en forme de chat va y percevoir l'animal a priori, sans autre effort. Persister dans l'interprétation métaphorique de ce signe naturel sans intentio relève d'une inférence ultérieure, secondaire. Cela manifeste soit une volonté poétique, soit une intentio restituée, à savoir la croyance en une forme de

transcendance agissante. Le récepteur va attribuer une agentivité à un auteur fictif, qu'il juge transcendant puisqu'absent du domaine immanent. Dans le cas de l'automimétisme déimatique en morphogenèse il n'y a biologiquement pas d'agentivité générative intentionnelle dans la production de taches ou formations visuelles définissant l'apparence de certaines plantes ou animaux (vautours, papillons, mites...). Mais leur positionnement sur le canevas corporel a favorisé la survie des espèces ayant développé ces schémas formels —aptés à susciter des percepts gestaltiens répulsifs chez les prédateurs—, qui vont évoluer en produisant des supergènes spécifiques.

Au cours de cette conférence, nous développerons la question de l'agentivité dans l'interprétation de l'indice, de l'icône (où l'intentio générative (intentio auctoris) doit théoriquement correspondre à l'agentivité interprétative du récepteur (intentio lectoris)) et du symbole (où l'agentivité interprétative du récepteur est contrainte et limitée par une loi).



**Arias Arenas, Álvaro & Mantilla Mejía, David Alfonso**

[aariasa@unal.edu.co](mailto:aariasa@unal.edu.co); [damantillam@unal.edu.co](mailto:damantillam@unal.edu.co)

Universidad Nacional de Colombia

El tema central del trabajo presentado es una propuesta de resemantización de una pieza de mobiliario, proponiéndolo como un método de diseño, aplicable, para la reinterpretación de piezas de mobiliario históricas, utilizando un análisis histórico y semiótico de los referentes, para obtener nuevos diseños acordes con las nuevas tecnologías de transformación. Sin perder la esencia de los originales.

Como objetivo general, se tuvo:

Resemantizar un mueble de madera del siglo XVI, desde un enfoque estético y técnico, a partir del análisis de referentes existentes.

Como objetivos específicos se abordaron:

1. Determinar conceptos adecuados para análisis formal y estético para mobiliario, mediante el análisis de referentes metodológicos.
2. Analizar a partir de la semiótica y la estética del mobiliario escogido, perteneciente a la cultura alemana.
3. Reconocer características estéticas y técnicas del mobiliario en madera escogido.
4. Proponer un prototipo formal y funcional de un mueble resemantizado a escala natural en madera, a partir del mobiliario caracterizado.

El mueble escogido, a modo de caso de estudio, fue una silla tradicional de la cultura alemana, del siglo 16, llamada Stabelle, en especial presente en los Alpes alemanes. Ella hace parte de una época de grandes cambios y reformas en Europa, en especial en Alemania. Este mobiliario resaltó, en su momento, por su practicidad, gracias a ello, su popularidad se extendió rápidamente y ha trascendido en el tiempo, en la actualidad se producen nuevas versiones conservando su acervo cultural y social.

El trabajo se dividió en tres principales etapas. Primero se realizó un análisis histórico y de revisión de sillas contemporáneas. El análisis histórico se efectuó, abordando las sillas stabelle antiguas. En la búsqueda se encontraron tres referentes notables del siglo XVI, XVII y XVIII. Su elección se basó en sus características morfológicas, el acceso a información corroborable, mediante trabajo museológico y de procedencia de las piezas. Para la segunda parte, la revisión de las sillas stabelle contemporáneas de los últimos 10 años, se buscó que tuvieran alguna pertinencia con el proyecto, en especial una relación formal con las sillas antiguas, de este tipo, se analizaron diez de ellas, con el objetivo de encontrar los rasgos que tomaron de la silla original.

Para la segunda etapa se desarrolló un modelo teórico, de construcción propia, para poder analizar los referentes escogidos y así realizar la interpretación del mueble. Para tal fin se utilizó el triángulo semiótico de Charles W. Morris que explica Mihai Nadin, el cual menciona a la sintaxis, semántica y pragmática como fórmulas del entendimiento del signo. También se consultó la obra de la diseñadora Donis Dondis, con su teoría de la sintaxis de la imagen, con la connotación semántica componencial, y por último, de los autores Ehrhardt y Heringer, con sus convenciones en la pragmática. Con este trabajo se diseñaron fichas de análisis, con la consolidación de las tres dimensiones (Sintaxis, Semántica y Pragmática) se agruparon en una ficha de trabajo para cada silla

escogida. En la cual se encuentra la imagen del producto y el nombre, luego está la sintaxis con la abstracción del manto virtual y las vistas principales del objeto, además, de los elementos y tecnologías de transformación de material en producto. En la parte superior, de la ficha, se encuentra la Semántica con la lista de marcos y rasgos. Por último, la Pragmática con el precedente y analogía del mueble. A partir de este trabajo se procedió a realizar propuestas de diseño. Se utilizaron, aquí, elementos visuales que determinaron el mensaje semiótico en la silla original y su influencia en la silla resemantizada.

La tercera etapa se obtuvo desarrollo de una propuesta de diseño de mobiliario resemantizado, que rescata las técnicas de ensambles tradicionales y trabaja en conjunto con producciones automatizadas. Conviene señalar que se realizaron prototipos de la propuesta resemantizada de la silla stabelle, utilizando tecnología CAD/CAM/CNC.

Los autores creen que esta propuesta de resemantización, ampliando el espectro de lo desarrollado, sea aplicable a otros de tipos de productos, además de muchas piezas de mobiliario, pues se trabajó especialmente una silla. Tal como objetos de uso, como pueden ser: lámparas, electrodomésticos (cafeteras, tostadoras, hornos), calzado, productos marroquinos, instrumentos de escritura, piezas de joyería, relojes, etc.

**Arias Mejía, Claudia Marcela; Hoyos Gómez, Mauricio Antonio & Plata Becerra, Daniel Orlando**

[cmariasmejia@gmail.com](mailto:cmariasmejia@gmail.com); [mauricioa.hoyos@upb.edu.co](mailto:mauricioa.hoyos@upb.edu.co); [maledop@gmail.com](mailto:maledop@gmail.com)

Universidad Jorge Tadeo Lozano; Universidad Pontificia Bolivariana; Universidad París 13

La investigación «La identidad visual en Colombia. Marcas gráficas en la industria, 1900-1930» (Hoyos Gómez, y otros, 2009) se propuso analizar los antecedentes y el comportamiento de las marcas gráficas de la industria en Colombia entre 1900 y 1930 mediante su descripción, análisis e interpretación, para comprender las razones que enmarcaron su desarrollo, detectar estructuras de marca, tendencias y calidades gráficas y, además, establecer un inventario visual que contribuya a la construcción de la memoria gráfica del país. Este material visual se indizó y analizó a partir de la teoría de la semiótica de la imagen propuesta por el Grupo  $\mu$ , así como la propuesta sobre iconología desarrollada por Erwin Panofsky; los recursos metodológicos desarrollados hicieron posible detectar algunas tendencias en el tratamiento gráfico de los elementos compositivos, tanto icónicos como verbales, con relación al comportamiento cronológico de los identificadores visuales durante el periodo estudiado, lo que permitió determinar ciertas tipologías, categorías, subcategorías y grupos. Una de las tipologías halladas se corresponde con los discursos visuales que relacionan el desarrollo y progreso nacional con el nacimiento o la consolidación de empresas y sectores particulares, como el caso de la industria cervecera, la industria textil y la de tabaco. La presente ponencia expone el proceso metodológico y los resultados ligados a este fenómeno de la imagen de marca en el contexto colombiano.

**Arias Mejía, Claudia Marcela**

[cmariasmejia@gmail.com](mailto:cmariasmejia@gmail.com)

Universidad Jorge Tadeo Lozano

La revista Fantoques inició sus labores en 1926 como una publicación que usaba la sátira y el humor para abordar temas sociales, se caracterizó por su estilo visual y sus creativos textos que en tono de burla se ocupaban de temas coyunturales de la política colombiana, las caricaturas de la revista fueron obras principalmente de de Alejandro Gómez Leal, Pepe Gómez Manuel Jiménez.

La publicidad para cervezas dentro de la revista tenía el mismo estilo gráfico y verbal que las caricaturas políticas lo cual las hace piezas únicas en la historia de la comunicación gráfica comercial del país adelantándose a estructuras visuales publicitarias. La industria cervecera era una de las más prolíficas durante comienzos del siglo XX en Colombia destacándose la marca Bavaria que tenía su planta de producción en Bogotá.

La presente ponencia tiene como objetivo exponer los resultados del análisis retórico realizado a la publicidad para cervezas publicada en la revista colombiana Fantoques entre 1926 y 1932. El interés principal de la investigación giró en torno a la forma en que la revista recurrió o propuso imaginarios relacionados con la calidad, el vigor, la salud y la elegancia para promocionar el entonces novedoso producto. El análisis se realizó a 47 anuncios publicados de 1926 a 1932 para lo cual se comprobaron y sistematizaron las operaciones retóricas tanto de la ilustración como de los textos que componían cada aviso.

**Badir, Sémir**

[semir.badir@uliege.be](mailto:semir.badir@uliege.be)

University of Liège

A consensual assumption about visibility is that the perceiving subject is in relation to space. In a phenomenological approach, space is assumed to be the correlate of the perceiving subject (Fink 1974 [1930–1939]).

Even assuming that the relationship between subject and space is posited transcendently (Kant 1984 [1781]), i.e., independently of any empirical conditions, cognitive semiotics must consider two additional formal characterizations for an empirical description of spatiality.

On the one hand, spatiality is conceived in terms of dimensions, so that, in an empirical approach, there are necessarily different types of spatiality: one-dimensional space (the line), two-dimensional space (the plane), three-dimensional space (the volume, full or hollow).

On the other hand, spatiality is characterized by the agency of the perceiving subject. Different types of perceptual perspectives are determinable. These are necessary to empirically address the correlation of subject to spatiality. The spatial agency that implements this correlation is therefore governed by three main forces: (i) the direction of the perceiving subject towards the space, (ii) the positioning that the subject receives back in the space, (iii) the impetus that drives this perception.

My paper will contribute to a state of semiotic research on this last question, that of space agency and perceptual perspectives.

First, I will show that the semiotics of Greimas and his school have long since opened up research on spatial agency through the study of the aspectuality of three-dimensional space (Greimas 1975; Bertrand 1985; Fontanille 1989; Zilberberg 2006).

Second, I will relate the discussion of spatial agency to the philosophical tradition of perspectivism (Alloa 2020), as opposed to transcendental approaches in phenomenology of perception.

Finally, I will present a general description of spatial agency by crossing types of space with perceptual perspectives (Badir 2017).

Références

Alloa, Emmanuel, 2020. *Partages de la perspective*, Paris, Fayard.

Badir, Sémir, 2017. « Note de synthèse sur l'aspectualité spatiale », *Lexia*, 27-28, p. 133-156.

Bertrand, Denis, 1985. *L'espace et le sens*, Paris, Amsterdam, Hadès-Benjamins (= Actes sémiotiques).

Descola, Philippe, 2021. *Les Formes du visible*, Paris, Seuil.

Fink, Eugen, 1974. *De la phénoménologie*, Paris, Minuit.

Fontanille, Jacques, 1989. *Les espaces subjectifs. Introduction à la sémiotique de l'observateur*, Paris, Hachette.

Greimas, Algirdas J., 1975. *Du sens*, Paris, Seuil.

Kant, Emmanuel, 1984. *Critique de la raison pure.*, Paris, P.U.F.

Zilberberg, Claude, 2006. *Éléments de grammaire tensive*, Limoges, Pulim.

**Bannon, Lynn**

[bannon.lynn@uqam.ca](mailto:bannon.lynn@uqam.ca)

Université du Québec à Montréal

Pour la résumer à grands traits, la production artistique de l'artiste afro-américain Kehinde Wiley (1977-) est gouvernée par une série de problématiques reliées à l'identité raciale et aux modes de subjectivation des personnes de couleur. La clé de voûte de son travail artistique repose sur une volonté insatiable de dénoncer la ségrégation des figures et des artistes racisés dans la généalogie artistique, mais aussi l'homogénéité culturelle. Pour ce faire, l'artiste réitère ironiquement les normes de la portraiture en vigueur entre les XVe et XVIIIe siècles pour représenter de jeunes modèles à la peau brune associés à la culture hip-hop, pour rétablir les Noirs dans le récit artistique, remédier à leur exclusion et proclamer leur dignité au sein de la société. Pour y parvenir, Wiley agit comme un agent, en ce sens où il choisit ses sujets au hasard de ses déambulations dans la rue ou dans des endroits publics, personnes lambda qu'il invite à poser. En recevant les volontaires dans son atelier, conformément à son *modus operandi*, l'artiste met à leur disposition des ouvrages d'histoire de l'art, afin qu'ils y sélectionnent un tableau qu'ils désirent incarner. La latitude qu'il leur offre quant au choix des œuvres est toutefois retorse, puisque durant le temps passé à feuilleter les livres, ses invités sont tacitement amenés à remarquer la carence d'individus à la peau noire dans le legs artistique.

Quoique brève, cette présentation suffit pour constater que le concept d'agentivité figure aux premières loges du travail créateur de cet artiste, dont l'épicentre gravite sans conteste autour de la faculté qu'a une personne à agir sur les êtres, à les influencer pour les transformer, au mieux, changer leur avenir. Dans le même temps, Wiley réfléchit plus largement sur la construction de l'individu et sur son pouvoir d'émancipation, autrement dit sur des schèmes intimement associés au concept d'agentivité; ce dernier que nous ambitionnons coupler au schème de subjectivation, tel que l'a développé Michel Foucault dans son cours *L'herméneutique du sujet* présenté au Collège de France en 1981-1982, sur lequel s'articulera le cadre théorique de cette communication. Certaines notions convoquées au moyen des analyses d'images proposées seront développées plus en profondeur au moment d'étudier plus attentivement deux œuvres de l'artiste : la toile *Officer of the Hussars* (2007) et la statue *Rumors of War* (2016). Il s'agit de créations hippiques et épiques représentant des chevaliers noirs. Elles mettent en exergue les retournements (historiques, esthétiques, sociologiques, etc.) effectués par Wiley qui, par l'entremise de son art, insuffle à la diaspora afro-américaine la possibilité d'éventuelles transformations individuelles et sociales. Notre interprétation de ces œuvres cherchera à illustrer de quelle manière elles incarnent la hardiesse de la communauté noire personnifiée par les cavaliers intrépides et courageux que l'artiste place devant un champ de liberté : celui d'assumer leur subjectivité – et la sienne propre – par le biais d'une relecture éclairée et éclairante de l'héritage artistique.

**Blomberg, Johan**

[johan.blomberg@semiotik.lu.se](mailto:johan.blomberg@semiotik.lu.se)

Lund University

One of the more popular hypotheses in the last half century of linguistic research is the suggestion that spatial meaning serves as a model for non-spatial meaning (Fortis 2020). This localist hypothesis concerns many research areas, such as prepositions, case, aspect, event structure, metaphor and transitivity, and it has influenced the formulation of new linguistic theories, especially within the tradition of cognitive linguistics. Spatial meaning is considered cognitively more primary, which is assumed to be due to spatiality as quintessential for the interaction of human beings with the world (e.g., Lakoff 1987; Tyler & Evans 2003; Lakoff 1987, inter alia). The priority of space is then linguistically manifested in the derived nature of temporal and otherwise less tangible domains. An example of such an analysis concerns how grammatical meaning, like that of prepositions, are based on spatial meaning and then extended through presumed cognitive principles like analogy or cross-domain mappings to temporal or other abstract senses. An example of this is shown in (1) where the spatial sense of on in (1a) expresses a support relation that can also be applied to time (1b).

1a. The cat is on the mat.

1b. The meeting is on Wednesday.

A notable feature of such localist approaches to linguistic meaning (cf. Fortis 2018, 2020) is not only to claim that spatial meaning is primordial for linguistic meaning, but to moreover propose that the spatial meaning of linguistic items explains processes of meaning extension with the help of “image schemas”: two-dimensional schematic visual representations are assumed to reflect the analog and gestalt-like character of linguistic meaning (see Johnson 1987; Langacker 1987; for a critical discussion, see Blomberg & Thiering 2016).

I critically reflect on the prospects for localism to be a feasible approach for the study of linguistic meaning. I do so by arguing for two main points: (1) Despite the possible parallels between meaning found in language and that of space (such as the horizontal character of both) there are considerable and irreducible differences that cannot be overlooked, such as the continuous character of the former and the categoriality of the latter. (2) By analysing some essential semiotic features of both image schemas and language, I propose that the former assumes linguistic meaning to be rich and having a considerable iconic component, which corresponds neither to the structure of lexical nor constructional meaning in language.

#### References

- Blomberg, J. & Thiering, M. (2016). Spatial phenomenology and cognitive linguistics. *Metodo* 4 (2): 159-212.
- Fortis, J.-M. (2018). Anderson’s case grammar and the history of localism. In Böhm, R. and van der Hulst, H (eds.), *Substance-based grammar – The (on going) work of John Anderson* (pp. 113–198). Amsterdam: John Benjamins.

- Fortis, J.-M. (2020). From localism to neolocalism. In Aussant, É . and Fortis, J.-M. (eds.), *Historical journey in a linguistic archipelago: Descriptive concepts and case studies* (pp. 15–50). Berlin: Language Science Press.
- Lakoff, G. (1987). *Women, fire, and dangerous things. What categories reveal about the mind*. Chicago: University of Chicago Press.
- Langacker, R. W. (1987). *Foundations of Cognitive Grammar, vol. 1: Theoretical Prerequisites*. Stanford: Stanford University Press.
- Tyler, A. & Evans, V. (2003). *The semantics of English prepositions: Spatial scenes, embodied meaning and cognition*. Cambridge: Cambridge University Press.



**Bourgatte, Michael**

[m.bourgatte@icp.fr](mailto:m.bourgatte@icp.fr)

Institut Catholique de Paris

Le philosophe américain Andrew Feenberg a déployé une approche critique de la technique et de ses dérives dans laquelle celle-ci est nécessairement idéologique et que cette idéologie est celle de ses concepteurs (2014). Dans le monde numérique, on pensera immédiatement à de grandes figures et à leurs modèles technologiques comme Mark Zuckerberg et Facebook, Larry Page et Google ou, plus récemment, Elon Musk et Twitter qui imposent leur vision, centralisent les prises de décisions et excluent toute participation citoyenne, mettant à mal les expertises ordinaires ou les exploitant de manière unilatérale. Cette expertise ordinaire est précisément ce que pointe Feenberg lorsqu'il utilise le mot d'« agency » dans ses textes (traduit en français par « agentivité » ou « capacité d'agir »). Cette agency recoupe chez lui « le savoir, le pouvoir et l'opportunité » des agents sociaux (ibid.). D'un côté, il y a des individus qui (1) développent une expertise sur un sujet et (2) qui partagent ou cherchent à partager leur expérience (3) en profitant d'un contexte favorable (comme c'est le cas avec l'apparition d'internet durant les années 1990). D'un autre côté, il y a des acteurs sociaux qui, (1) dans ce même contexte spécifique ou parce qu'ils se préoccupent d'une question de société, (2) cherchent à acquérir de la connaissance (3) pour être ensuite en capacité d'agir. Jusqu'à une période récente, il n'y a pas eu de réelle opportunité de développement d'une agentivité audiovisuelle dans l'espace numérique. Si Youtube permet d'insérer des commentaires sous ses vidéos, de la même manière qu'Instagram et Tiktok permettent d'intégrer des annotations sur leurs contenus vidéos, ces services sont tous propriétaires et les données ainsi produites échappent à leurs usagers. On reste ainsi dans le modèle technocratique dépeint et critiqué par Feenberg.

Aujourd'hui, des communautés d'acteurs œuvrent à un changement autour d'un autre type d'approche critique qui n'oppose pas pouvoir technologique et agentivité technique comme le fait Feenberg, mais qui consiste à promouvoir le développement de technologies libres et open source devant conduire concomitamment à l'émergence d'une agentivité dans la technique et d'une démocratie revigorée qui serait entre les mains des agents sociaux. On doit ce modèle à des figures de l'informatique et du numérique comme Richard Stallman, Lawrence Lessig ou Tim Berners-Lee (Cardon, 2019). Après plusieurs années d'expérimentation, des chercheurs provenant de divers horizons (histoire, sociologie, études cinématographiques et théâtrales...) sont aujourd'hui réunis au sein d'un consortium (cf. [canevas.hypotheses.org](http://canevas.hypotheses.org)) devant conduire au développement, à la réutilisation et au partage de technologies libres et open source, ainsi que de principes durables et éthiques, adaptés à l'analyse de contenus audiovisuels et au service d'une réelle agentivité technique et sémiotique (Bourgatte, 2012 ; Tessier & Bourgatte, 2017). Des technologies que tout le monde peut s'approprier ou redéployer (dans les milieux technologiques, on parle de « fork »), en particulier en contextes académiques. Des technologies qui permettent d'héberger, streamer et analyser des ressources audiovisuelles seule ou de manière collaborative.

## Références

- Bourgatte, Michael. « L'écran-outil et le film-objet ». MEI 34 (2012) : 103-1120.
- Cardon, Dominique. Culture numérique. Presses de Sciences Po, 2019.
- Feenberg, Andrew. Pour une théorie critique de la technique. Lux Éditeur, 2014.
- Tessier, Laurent, et Michaël Bourgatte. « Les outils d'annotation vidéo pour la recherche en Humanités numériques ». In Expérimenter les humanités numériques. PUM, 2017.

*El color en su entorno digital. Una mirada a los regímenes de signos de Félix Guattari y Gilles Deleuze en relación con la obra del artista James Turrell*

**Campos, Robinson**

[robcampos84@gmail.com](mailto:robcampos84@gmail.com)

Universidad César Vallejo

El color es un concepto fundamental en el arte por su capacidad de representar motivos y narrativas determinadas. Queremos analizar que está sucediendo con este concepto sobre todo en su producción de tipo digital, entendido que hay una serie de movimientos artísticos que buscan su reivindicación fuera del componente únicamente figurativo que puede tener el color. En ese sentido, el presente trabajo tiene como objeto de estudio el concepto de color (luz) dentro de la producción artística de James Turrell (1943) a partir de un ejercicio semiótico y filosófico. Para ello, los postulados de Louis Hjelmslev acerca del signo como forma y substancia (plano del contenido / plano de expresión), así como la propuesta pragmática de los regímenes de signos de Gilles Deleuze y Félix Guattari sirven de campo metodológico para internarnos en el sentido del color dentro del entorno digital que propone Turrell. Veremos como dentro de una lógica postsignificante, caracterizada por la huida de un centro despótico, el color adquiere connotaciones totalmente distintas. En ese sentido, Turrell abre una puerta hacia manifestaciones y devenires que incrementan un tratamiento ontológico del color. La espacialidad y el sentido de perspectiva humana se verán afectados por esta tendencia a digitalizar el color

**Díaz, César**

[cesar-diaz@javeriana.edu.co](mailto:cesar-diaz@javeriana.edu.co)

Pontificia Universidad Javeriana

Although there's a series of connections between the pictorial, the photographic, and the cinematic images that have allowed the history of art to describe certain types of Japanese woodblock prints as photographic in the work of Juzo Suzuki, or protofilmic according to Henry D. Smith; or a certain period of Northern European, as well as Chinese and Japanese traditional visual arts as protocinematic (Hollander, 1989; Ehrlich and Desser, 1994), there are remarkably few particular attempts, either in theories and history of the arts or visual semiotics, to account for the way these historically, geographically and culturally diverse types of static images, so often generate meaning related to our experience of time and motion.

Through the paradigmatic work of French photographer Henri Cartier-Bresson and his idea of a decisive instant (or his images à la Sauvette, Cartier-Bresson, 1952), this proposal will contend that the most salient feature that distinguishes the representational nature of these types of visual images, is the primacy their spectatorial processing gives to key temporal and dynamic aspects of perception, cognition and mental event modeling; as opposed to more static aspects of perception, cognition and mental modeling of objects, agents or spaces. In order to do so, we'll present certain key aspects of event cognition such as the role change and predictability in event segmentation (Zacks et. al., 2007; Zacks, 2008), and we'll see some of the implications in terms of Husserl's retentional model of time consciousness.

Secondly, we'll illustrate, through Cartier-Bresson's photographic and written work, how his idea of a decisive instant in photography, constitutes a reflection on the nature of our experience of time, particularly through his use of the metaphor of the horizon. With these three models in place, we'll argue that photographic, protofilmic or protocinematic images are often composed to highlight and exploit the predictive nature of our perception and cognition of time; or in Husserl's terms, that these images are constructed to function as cues for protention (i.e., they point to the horizon of our experience), rather than material anchors for retention, as is often the idea of visual representation in traditional theories of art and visual semiotics. In consequence, we'll also propose Zacks' basic event representations, known as event models, as the key semantic units that constitute not only the building blocks of the organization of our experience in time, but also the cornerstone of visual figurative meaning; and finally, we'll illustrate several instances of event representation in some images of the type discussed.

#### References

- Hollander, A. (1989). *Moving Pictures*. New York: Alfred Knopf Inc.
- Ehrlich L., Desser, D. (1994). *Cinematic Landscapes: Observations in the Visual Arts and Cinema of China and Japan*. Austin: University of Texas Press.
- Cartier-Bresson, H. (1952). *Images à la Sauvette*, Paris, Verve.

Zacks, J. Speer, N., Swallow, K., Braver, T., Reynolds, J. (2007). "Event Perception: A mind-Brain Perspective", in *Psychological Bulletin*, 133, 2, 273-293.

Zacks, J., Shipley, T. (eds.) (2008). *Understanding Events. From Perception to Action*. Nueva York, Oxford University Press

## *El barro del alfarero*

**Flores, Roberto & de la Vega, Socorro**

[rflores57@yahoo.com](mailto:rflores57@yahoo.com); [mujeresalfareras@aol.com](mailto:mujeresalfareras@aol.com)

Instituto Nacional de Antropología e Historia; Escuela Nacional de Antropología e Historia

Una de las prácticas más antiguas de la humanidad, la cerámica, sorprende por la diversidad de sus dibujos, técnicas, decoraciones: lo que ha permitido a los arqueólogos utilizar esta variedad como pista en la identificación de los pueblos y su historia. Sin embargo, la simplicidad de los materiales básicos (tierra, agua y fuego) no presagia la riqueza de los productos resultantes. Por lo tanto, es posible examinar las transformaciones de la materia prima en prácticas específicas, para comprender los principios que guían la adopción de un estilo limpio. El caso de los Ngiwa del sureño estado de Puebla en México (también conocido como Popoloca) permite seguir las trayectorias de las materias primas desde su extracción hasta la cocción final.

*La "resignificación" de monumentos políticamente incorrectos: la subjetivación como semiosis y la persistencia del mito*

**Flórez, Franz**

[franz.florez@udea.edu.co](mailto:franz.florez@udea.edu.co)

Universidad de Antioquia

El derrumbe de monumentos en el contexto de movilizaciones sociales en recientes años, abre un espacio para discutir el problema de la interpretación de los mitos de origen o de fundación consagrados en el espacio público. Se propone que los monumentos son símbolos de mitos de fundación del Estado-nación, cuyos interpretantes se consideraban ya estabilizados o normalizados. El mito de origen del Estado-nación, sin embargo, persiste con el ingrediente de la pluralidad o diversidad que previamente le había sido ajeno, en la constitución del Estado-nación clásico. El debate sobre si es posible "resignificar" monumentos que a la luz de movilizaciones sociales recientes se considera que representan valores cuestionables o indeseables, permite poner en cuestión la idea de una "semiosis ilimitada", y plantea que la interpretación en el espacio público necesariamente requiere un cierre o el cumplimiento de una agenda de tipo institucional.

**Guzmán, Carlos Hernán**

[carloshguzman@gmail.com](mailto:carloshguzman@gmail.com)

Universidad del Valle

For Peirce, diagrams allow for experimental manipulation facilitating the testing of hypotheses about the relational properties of the represented object. There are some particular transformation and reading rules that must be followed to obtain valid conclusions from the diagram. In a similar way, as Lotman explains, games reproduce some aspects of reality using a language that follows a set of rules. The rules of a game determine what moves are available to the players in order to arrive at a conclusion, usually when a player has no more meaningful movements to choose from. In the case of board games, the available actions and their effects on the game are represented by a sort of visual components.

Following these premises, I have proposed the idea of board games as a type of diagram that facilitate individual and collective reasoning using material representations to generate a model of some reality, even if it is represented through a fictitious narrative setting. What makes board games something different is that they introduce an element of unpredictability based on random generators, such as dice or sets of cards, this breaks the regularity imposed by the rules and generates meaningful deviations.

To illustrate this idea of board games as diagrams, or to be more precise, as social cognitive systems based on diagrams, I will present an analysis of three different games dealing with different topics: *Pillars of the Earth* (2006) based on the homonymous novel by Ken Follet about the construction of a Gothic Cathedral in 12th-century England; *Pandemic* (2008) a collaborative game where the players represent specialists trying to prevent plagues to spread in the world. The third case, *Bio-Equilibrium* (2021) is a game designed for the Natural History Museum of Tartu about the effects of people's choices on the climate change situation.

Meaningful play emerges from a clear relationship between the actions available for the players and the effects of their choices on the state of the game, providing the players with a manifest sense of agency. How this sense of agency is conveyed by means of visual and material elements like wood tokens, symbols in cards, tracks and tiles on a board, is what I intend to explain in this paper with the help of cognitive and agentive semiotic models.



**Horta, Julio**

[julio.horta@politicass.unam.mx](mailto:julio.horta@politicass.unam.mx)

Universidad Nacional Autónoma de México

El presente trabajo busca establecer una perspectiva analítica de los procesos estéticos de apropiación del espacio urbano como manifestaciones concretas de un conflicto social. Específicamente, se estudiará la transformación de sentido de “La Glorieta de Colón”, en la Ciudad de México, y su significación como “Glorieta de las Mujeres que Luchan”. La investigación busca mostrar los dispositivos visuales que permitieron la resignificación de un “monumento” y, de manera consecuente, caracterizar su nuevo sentido bajo la categoría “pro-monumento”. En este sentido, se utilizarán los recursos metodológicos de la semiótica visual de Juan Ángel Magariños (1990) para mostrar las operaciones cognitivo-memorísticas que hacen de la “Glorieta de las Mujeres que Luchan” un entorno de “institucionalización museístico” de la protesta.

Cabe aclarar, el trabajo parte de un supuesto: la relación entre semióticas significantes y semióticas a-significantes (Deleuze y Guattari, 1980) permite establecer las coordenadas a través de las cuáles se puede comprender la manifestación de síntomas de malestar social (a-significantes) en el conjunto de subjetividades que se expresan (de manera significativa) en el entorno urbano. En este sentido, el objetivo de esta investigación consiste en problematizar esta postura: las expresiones subjetivas a-significantes, para poder establecer una dimensión comunicativo-política, recurren a manifestaciones significantes constituidas por operaciones cognitivo-memorísticas que refieren elementos icónicos y simbólicos codificados a priori en el imaginario social.

**Mendoza-Collazos, Juan**

[jcmendozacol@unal.edu.co](mailto:jcmendozacol@unal.edu.co)

Universidad Nacional de Colombia

Visual thinking is the capacity for analysing information and for problem solving by means of mental imagery, spatial reasoning, and the use of visual representations. The role of pictorial representations such as sketches or diagrams is crucial in the activity of designing. The impact of sketching on the generation of ideas was discussed in Mendoza-Collazos and van de Weijer (in press). For example, Goldschmidt (2003) defends the primacy of sketching in design processes, explaining the way in which drawings expand the creative space. Designers see more information in sketches than was actually drawn, which empowers visual thinking. It is precisely from the ambiguity of the drawings made quickly in sketching—their indefinite, fluid, and detailless character—that design reasoning is improved, since according to Goldschmidt this allows deferring the commitment to a solution by expanding the creative space. That ability to see more information than is sketched out can be seen as an enhanced visual capacity of human agency. Enhanced agency is the prosthetic incorporation of artefacts to improve the original agentive capacities (Mendoza-Collazos & Sonesson, 2021; Mendoza-Collazos, 2022; Mendoza-Collazos & Zlatev, 2022). It is therefore proposed that design (the capacity for designing) is an evolutionary trait making human agency to be fundamentally enhanced. Enhanced agency is, then, a defining trait of the animal that designs. In the case of pictorial representations, that is, those drawn like sketches, the incorporation of artefacts to draw raises some fundamental questions: Is the pencil an extension of the mind and therefore can we "think with our hands"? What agentive capacities are increased with the use of the pencil? Is sketching a case of material engagement? Can the contributions of sketching be equated to mental imagery or the use of other visual representations such as models and prototypes? My presentation is structured around these key questions and preliminary answers from a first experimental study.

#### References

Goldschmidt, G. (2003). The Backtalk of Self-Generated Sketches. *Design Issues* 19(1), 72–88.

Mendoza-Collazos, J. & Sonesson, G. (2021). Revisiting the life of things: A cognitive semiotic study of the agency of artefacts in Amazonia. *Public Journal of Semiotics*, 9(2), 30–52. <https://doi.org/10.37693/pjos.2020.9.22012>

Mendoza-Collazos, J. C. (2022). *Agency and artefacts: A cognitive semiotic exploration of design*. Lund University.

Mendoza-Collazos, J. & Zlatev, J. (2022). A Cognitive-Semiotic Approach to Agency: Assessing Ideas from Cognitive Science and Neuroscience. *Biosemiotics*, 15, 141–170. <https://doi.org/10.1007/s12304-022-09473-z>

Mendoza-Collazos, J. C. (In Press). "Sketching with my mind": The Role of Prior Intentions and Intentions in Action for the Creative Process of Design. Design Issues. MIT Press.

**Meza Romero, Julieth Sandry & Rosales Cueva, José Horacio**

[julieth2228393@correo.uis.edu.co](mailto:julieth2228393@correo.uis.edu.co); [jrosales@uis.edu.co](mailto:jrosales@uis.edu.co)

Universidad Industrial de Santander

El análisis semiótico que contendrá la comunicación científica aquí propuesta se realiza a partir de un grupo de imágenes capturadas durante el desarrollo de un rito colectivo para la rememoración de los difuntos, denominado alumbrado. Este rito se realizó el llamado miércoles santo, de la tradición católica, del año 2023, en el cementerio de Mompox, Colombia. El estudio aborda específicamente cómo los objetos ritualizados son dispuestos como constituyentes de una organización estratégica y visual del espacio y, consecuentemente, de las acciones que puede realizar el cuerpo vivo que interviene en la escena ceremonial. El trabajo hace parte de un proyecto de investigación sobre los rituales colectivos para la rememoración de los difuntos en el cementerio de Mompox, Colombia.

La muestra está conformada por quince fotografías que permiten apreciar devoción popular a las ánimas del purgatorio; la atención del análisis se dirige al modo en que los sujetos participantes en el alumbrado agencian visualmente el espacio y, con esto, delimitan la escena, el hacer y la duración de la acción ceremonial. Se trata, entonces, de una doble visibilidad; por un lado, la de la escena práctica a partir del uso de objetos resignificados y, adicionalmente, la visibilidad de la escena práctica posible por el registro de imágenes visuales fijas capturadas durante el desarrollo de la acción en curso.

El objetivo de la pesquisa es analizar en los registros visuales, con recursos de la semiótica de los objetos y la semiótica agentiva, elementos cruciales en la escenificación del rito que permitirían establecer la forma en que se relaciona la visibilidad de los objetos cotidianos con el modo de hacer de los sujetos en el curso de una acción (Fontanille, 2016), cuya delimitación espacial, sea endotópica, peritópica, paratópica y utópica (Fontanille, 2020), corresponde a los valores que manifiestan el ethos de la cultura momposina.

El estudio considera que cada objeto es empleado y resignificado como hito visual del desarrollo de la acción, recrea valores y define el tiempo del hacer por efecto del mismo objeto (Beyaert-Geslin, 2015). También se consideran la distancia y correlación entre la escena base y la escena semiótica (Niño, 2015) como elementos cruciales en el agenciamiento semiótico. Los resultados exponen que los objetos incorporados para la demarcación visual del ritual cumplen funciones semejantes a una especie de señalética basada en la disposición de las cosas en el espacio para un hacer más o menos concertado desde la competencia de los coparticipantes, lo que subraya la organización axiológica del espacio visible como constituyente de la escena práctica y del sentido de esta.

**Moreno, Daniel**

[danielmorenoreina@gmail.com](mailto:danielmorenoreina@gmail.com)

Universidad Nacional Abierta y a Distancia / Escuela de Ciencias de la Educación

La presente comunicación busca explorar vías de estudio a partir de los cuales es posible pensar la ciudad desde una perspectiva visual, a través de la mirada que diversos actores sociales construyen y exhiben en YouTube, en particular a través de diversos objetos como el dron o la bicicleta, entre otros.

El objetivo de la comunicación es observar las formas de representar la ciudad en YouTube llamando la atención sobre la mirada que estos actores y objetos permiten construir sobre la misma, y que dan lugar a imágenes inéditas de la ciudad, a partir de procesos de creación que difieren en su nivel de profesionalización. En tal proceso entran en juego las relaciones entre los sujetos que realizan las grabaciones, los artefactos complejos que se emplean en tales producciones, así como el objeto de la grabación, que en términos generales es la ciudad y su devenir cotidiano. Estas relaciones se pueden explicar bajo el concepto de la agencia que sugiere la manipulación del sujeto sobre el artefacto, a su vez de este sobre el objeto de representación. Lo anterior da lugar a producciones que son esencialmente dirigidas a la plataforma de YouTube y que constituyen nuevos registros perceptivos y estéticos de la ciudad, condicionados por las posibilidades materiales y técnicas de tales objetos. Aun así y dada su popularidad, estas producciones se inscriben poco a poco en el panorama audiovisual contemporáneo enriqueciendo y construyendo nuevas formas de "ver" vinculadas a prácticas determinadas de uso (Fontanille) y a las comunidades que las explotan.

A partir de los aportes de la semiótica visual (Beyaert), de las prácticas (Fontanille), del concepto de agencia (Hayles, Niño), y de algunos aportes de la filosofía de las técnicas (Latour), se espera observar cómo YouTube acoge producciones innovadoras que retratan la ciudad y que se presentan como formatos y géneros "en formación", pero que poco a poco se instauran y afianzan en el panorama audiovisual. Tales registros y formatos se asocian a procesos discursivos y revelan la ciudad como objeto de ficción, de patrimonialización, entre otros.

## *Perspectiva versus Punto de vista en la generación de sentido visual. Una propuesta*

**Niño, Douglas**

[edison.nino@utadeo.edu.co](mailto:edison.nino@utadeo.edu.co)

Universidad Jorge Tadeo Lozano

La multiplicidad de las interpretaciones de las imágenes visuales es tanto una fortuna como un hecho fundamental de la cultura. Esto no solo muestra su riqueza semántica, o si se prefiere, los intereses y esfuerzos que grupos sociales atribuyen a ciertos fenómenos visuales; sino también que la presencia de tales intereses evidencia que tales interpretaciones no son indiferentes a los propósitos de la interpretación. Ahora, con los propósitos sucede que pueden obtenerse o no, de manera parcial o completa, óptima o insuficiente. En este sentido, en cierto marco de referencia (que también, puede ser plural), también puede decirse que no todas las interpretaciones son iguales y que, ciertamente, hay casos de malinterpretaciones.

Con respecto a lo anterior, en esta ponencia se propone que es importante diferenciar dos clases de casos: aquellos que se establecen como problemas en la interpretación de aquellos que se establecen como problemas de la interpretación, de forma paralela como se establece la diferencia entre problemas de y en el razonamiento (Woods, 2013). Para esto será necesario distinguir, por una parte, la perspectiva, entendida como el modo en que un agente captura información; y en este sentido, la manera en que una persona daltónica captura información visual es diferente a la que lo hace una persona neurotípica. Así, la perspectiva tiene un impacto en la generación de sentido de abajo-arriba, y procesos del procesamiento visual cognitivo básico influirán en ello. Por otra parte, encontramos el punto de vista, entendido como el modo en que la información adquirida es procesada (y en este sentido, los compromisos doxásticos y axiológicos serán importantes, en tanto que pueden ser completamente divergentes); y puede entenderse como un procesamiento cognitivo de arriba-abajo. Para el primer caso, recuérdese la historia de los seis ciegos y el elefante: en el acoplamiento cuerpo/entorno seis personas tienen en relación con ese entorno diferentes perspectivas: el uno toca una pata, el otro el tronco, uno más una oreja, y así sucesivamente. Si la información de entrada difiere, ponerse de acuerdo será más difícil. Pero si el acoplamiento cuerpo/entorno fuese el mismo, la mismidad del modo en la captura de información facilitará la convergencia, si hay suficiente parecido del sistema de procesamiento de información entre los cuerpos. Ahora, el caso de la diferencia de punto de vista no se resuelve con la mismidad de perspectiva: piénsese en la historia de Watson y Holmes saliendo de Londres, donde Watson percibe visualmente, desde el carruaje, una casa alejada del bullicio y apacible, mientras que Holmes ve un lugar donde se puede cometer un crimen impunemente. Allí no habría en principio diferencia de perspectiva, pero sí de punto de vista.

Se propondrá que los problemas de perspectiva son mucho más abundantes que los de punto de vista, pero también mucho más expeditos de resolver; en la medida en que los primeros se pueden ver como problemas de unidades en un sistema (de puntuales a masivos), mientras que los segundos son problemas que pueden poner en evidencia problemas de un sistema (desde leves hasta severos). Además, que en muchas ocasiones confundir uno con otro lleva a ocultar conflictos verdaderos; y que en

general, estas dos categorías, en un marco en el que las condiciones de la agencia son relevantes (puede haber sistemas que operan de manera diferente), pueden dar cuenta del (in)cumplimiento de intereses en el caso de la interpretación visual.

*Paradox of perfection: a neurosemiotic analysis of the advertising film for the Brazilian meat brand Nobratta*

**Pereira Mendes, Felipe; Da Silva Oliveira, Rayssa; De Almeida Dos Santos, Iorrana; Yoza Shimabukuro, Alex; Dias Welter, Giovanna; Muller Da Silva, Thiago & Tsala Effa, Didier**

[fpmendes21@gmail.com](mailto:fpmendes21@gmail.com); [ra181975@ucdb.br](mailto:ra181975@ucdb.br); [ra181881@ucdb.br](mailto:ra181881@ucdb.br);  
[alexyschimabukuro@gmail.com](mailto:alexyschimabukuro@gmail.com); [ra181760@ucdb.br](mailto:ra181760@ucdb.br); [drthiagomuller@gmail.com](mailto:drthiagomuller@gmail.com);  
[didier.tsala-effa@unilim.fr](mailto:didier.tsala-effa@unilim.fr)

Universidade Católica Dom Bosco - Université de Limoges

This panel is organized for the analysis of the advertising film "ENCONTROS", part of the campaign to launch the Nobratta meat line, exclusive to the supermarket chain Comper, through a joint look between neuroscience and semiotics. As a methodology, Charles Peirce's semiotics were used as a basis, associated with elements of neuroscience, such as Richard Dawkins' memetic theory, Maclean's triune brain theory and Porges' polyvagal theory to understand how not only the sign interpretation process occurs, but the process of perception that precedes it. During the analysis, a paradox was perceived, that is, an almost contradiction of the purpose of the advertising film, hidden from the superficial perception of the conscious. It is a paradox of perfection, caused by a great effort to show a perfect reality without the product being represented as responsible. At the end of the project, it was possible to better understand how the culture of a community, as well as the perception process, can influence the interpretation of signs.



*The paradox of perfection: the case of neuromarketing in visual communications for high-end products*

**Pereira Mendes, Felipe; Da Silva Oliveira, Rayssa; De Almeida Dos Santos, Iorrana; Yoza Shimabukuro, Alex; Dias Welter, Giovanna; Muller Da Silva, Thiago & Tsala Effa, Didier**

[fpmendes21@gmail.com](mailto:fpmendes21@gmail.com); [ra181975@ucdb.br](mailto:ra181975@ucdb.br); [ra181881@ucdb.br](mailto:ra181881@ucdb.br);  
[alexyschimabukuro@gmail.com](mailto:alexyschimabukuro@gmail.com); [ra181760@ucdb.br](mailto:ra181760@ucdb.br); [drthiagomuller@gmail.com](mailto:drthiagomuller@gmail.com);  
[didier.tsala-effa@unilim.fr](mailto:didier.tsala-effa@unilim.fr)

Universidade Católica Dom Bosco - Université de Limoges

The paradox of perfection in semiotics is a question which arises when we consider that a perfect sign is one that is totally transparent. Yet, at the same time, for such a sign to be perceived, it must necessarily present some form of resistance. This is the paradox.

The subject we'd like to submit to our panel's appreciation is the question of this paradox: in the context of the communication of so-called high-end communication products. These may be products from any sector, as long as they go beyond the scope of ordinary consumption. In general, there's a vertigo-inducing effect, even when the communication surrounding the product is characterized by a concern to magnify its most dazzling details: it comes across as an effect of retreat, sometimes of inaccessibility. What kind of effect is it?

The perspective we've been considering is fundamentally Peircean, at the boundary between sign and referent, that is, as mediator between mind and world.

Charles Sanders Peirce addresses the theory of the sign in several of his works, but one of his best-known and most important texts on the subject is "Semiotics", published in 1903 as part of the series of lectures entitled "Lowell Lectures". On this text, Peirce presents his theory of signs and their classification into icons, indices and symbols. And he discusses the nature of language, communication and human knowledge. Peirce also stresses the importance of the triadic relationship between sign, object and interpreter, which is fundamental to understanding how the sign functions as a mediator between mind and world.

A sign is something that represents something else for someone, in one capacity or another. (...) A sign is something that mediates between an object and an interpreter, i.e. the person or thing that interprets or understands the sign.

In this paradox, understanding a sign involves an interaction between sender and receiver, in which the receiver must decode the sign according to his or her own experience and prior knowledge. It's all about complexity. How, then, should we approach perfection - in other words, how should we view the sign, and particularly the visual sign, in this context?

Clearly, the perspective around which we wish to animate our panel lies beyond semiosis alone, i.e., as endowed with a place where the human species is called upon to process signs. This is the perspective of neuromarketing.

Neuromarketing, underpinned by neuroscience, studies the stimuli we experience through correlated behaviors. So, for example, whenever we are led to react immediately to a resource, for example in a consumption situation. In general, we have two different energy loads, within a sympathetic and a parasympathetic

autonomic system. While the parasympathetic system is active during the human body's moments of rest, the sympathetic system appears in cases of high stress, with the aim of fight or flight, which differentiates stress situations (AMORIM, A. F. et al. Autonomic nervous system. Sanar Med, Fortaleza, 2018).

In this process, the use of neuromarketing seeks to understand the mechanisms that directly influence the potential consumer and the sensory stimulus to purchase.

Neuroscience theories do not overtly insist on semiosis phenomena, but seek to understand the mechanisms that enable them – how they study the foundations of the processes that give rise to thought, consciousness and intelligence.

Our idea of the semiotics of perfection is of this order, which is why we believe it is possible to consider it as a paradox. It is possible to explore communications from fields such as food, fashion and jewelry, real estate, technology, automobiles etc.

*Intersemiotic translation as a cognitive artifact – from Webern’s serialism to concrete visual poetry*

**Queiroz, Joao; Castello Branco, Marta & Fernandes, Ana**

[queirozj@gmail.com](mailto:queirozj@gmail.com); [martacastellobranco@yahoo.com.br](mailto:martacastellobranco@yahoo.com.br);  
[analuzadagama@gmail.com](mailto:analuzadagama@gmail.com)

Federal University of Juiz de Fora; Federal University of Juiz de Fora; Catholic University of Rio de Janeiro

As a projective augmented intelligence technique, intersemiotic translation works as a predictive tool, anticipating surprising patterns of semiotic events and processes, keeping under control the emergence of new patterns. At the same time, it works as a generative model, providing new, unexpected, data in the target system, and affording competing results which allow the system to generate candidate instances. As a metasemiotic tool, intersemiotic translation creates a metalevel semiotic process, a sign-action which stands for the action of a sign. We explore these ideas taking advantage of one example of intersemiotic translations to verbal poetry – from Webern musical serialism to Poetamenos by Augusto de Campos. Poetamenos is an intersemiotic translation of Webern's music. Some properties translated from Webernian serialism were the abstraction of the musical line, the fragmentation of the melody between low, medium and high registers, attention to proportional durations and the exchange of elements, in addition to temporal symmetries. According to our approach, Poetamenos reveals: (i) a dialectical understanding of the sound-silence tension through the fragmentation, dispersion and accumulation of letters, syllables and lexical structures; (ii) the formal and methodological rigor developed by Webern; (iii) the effects of Webernian serialism in the 1950s, through Hans-Joachim Koellreutter.

**Reyes, Everardo**

[ereyes.net@gmail.com](mailto:ereyes.net@gmail.com)

Université Paris 8

We understand the notion of “generative media” in relation to the content that is generated dynamically by the media itself upon the action of a user. In particular, we put special attention to media using computing operations. Common cases of modern generative media can be exemplified by web search engines -where results of a query are given in form of the canonical list of hyperlinks sorted by relevance but also by user profile-, but also by popular AI tools that produce texts and images from the input of a user-generated prompt - of course we are thinking about ChatGPT, Dall-E, Midjourney, and alike.

In this communication, we relate research in agency (Eichner 2014, Niño 2015) and information systems with the intention to propose an agency-oriented approach to generative media. We situate ourselves within the process of human-computer interaction, for example when triggering an event to generate content. At this moment, two main cognitive expectations occur simultaneously: first, the user wonders if the prompt has been correctly formulated, and second, the user elaborates several mental images and expectations of what will be the output. In hypermedia and web studies, scholar George Landow elucidated the “rhetorics of arrival” (1987) to describe mechanisms that allow the user to make sense of what and where the action will lead. In the case of hyperlinks, web browsers show the URL in the lower part of a window, but in the case of AI services, no information is provided besides the expected time needed to complete a generation.

After a description of the main traits of generative media, we discuss the way in which software tools make their functionalities available to users, from text to visual prompting to development environment. Following the perspective of translation as a double act of communication (Sonesson 2012), we associate interaction design to a cultural dialog between practicing communities. However, instead of distinguishing between general public and specialized user profiles, we elaborate an analytical terrain that helps to locate actors and components according to their role and relation with other entities of the information system.

*Sensitive bodies in (in)visible scenes: consensus and dissent in media images of female drug users*

**Rigoni Filho, Júlio César**

[julinhorigoni@hotmail.com](mailto:julinhorigoni@hotmail.com)

Universidade Tuiuti do Paraná

This study discusses the forms of female representation in drug prevention advertising campaigns, focusing on the modes of enunciation and figuration of the body. Based on the assumption that such verbal and visual configurations constitute consensual scenes of a traditional vision of what it is to be a woman, the hypothesis is that they participate in scenes of consensuality governed by an immune logic of screening subjects in society, male or female. The general objective was identifying the meanings of the female body, in face of its visibility or invisibility, in advertising campaigns for drug prevention through its modes of enunciation and figuration. The specific objectives involve: explore the historical dimension of female corporeality in these campaigns; elucidate the consensual meanings of the female body in the campaigns and locate some dissensual scenes assumed by corporeality in drug prevention, with a view to emancipation, beyond the epicenter of advertising. The process of searching and exploring prevention campaigns generated an initial amount of 1320 ads, which favored the historical understanding of the models of representation of the female body in relation to drug use, but needed to be cut into broader classes grouped by similarities. Were defined as empirical objects a set of 20 advertising posters, published between 2000 and 2022, in which the female body is figurativized and was allowed to draw a typology of women associated with drug use, either by breaking the expectations of the female subject, who in the occurrence appear as victims of a deviation, or by homologating prejudiced views against certain types of women previously considered as deviant in the social scene. These campaigns were analyzed from the perspective of politics and aesthetics, of egalitarian and montage scenes, of the role of the body in the constitution of senses, according mainly to studies and postulates of Jacques Rancière (1988, 2009, 2010, 2012, 2014, 2018a, 2018b, 2019, 2021a, 2021b), Laura Quintana (2020, 2021, 2022) and Georges Didi-Huberman (2003, 2008, 2010, 2011, 2013, 2015, 2016, 2017, 2018a, 2018b, 2018c, 2020) and the figurative and thematic aspects of the body, inserting it at the center of the semiosis, based on Fontanille (2016a, 2016b, 2019). Through montages that confront times, spaces, and enunciations, the following thematic categories were formed, which involve physical appearance, violence, and immorality: the seductive woman, who opportunizes drug use, whose body is metaphorized in the drug itself; the caregiving woman, who regulates and maintains the sobriety of spouses, children, and parents; and the woman who causes suffering to others, such as mothers who use drugs during pregnancy and victimize their children. The difficulty in the search for campaigns that attend to dissensual processes is highlighted, something located in creative strategies through other media and artistic languages, which were pinpointed as a counterpoint to consensualities. The importance of conferring the enunciation proper to women drug users, to stimulate the search for help in a dignified way, distancing from the mere visibility of the body in suffering. Finally, as a strategy for future discussions and

dissemination of the research in the community, a compilation was developed with the main results obtained by the investigation.

**Rosales Cueva, José Horacio & Guerrero Marciales, Cristian Iván**

[horocue@gmail.com](mailto:horocue@gmail.com); [guerrerocristian28@gmail.com](mailto:guerrerocristian28@gmail.com)

Universidad Industrial de Santander

La semiótica aborda las coordenadas de organización del significado de los objetos significantes y, desde finales del siglo pasado, con el surgimiento de la semiótica del discurso, entre otros enfoques, encara la acción en la que los agentes se relacionan con tales objetos y cómo esta dimensión relacional determina horizontes de sentido en una especie de resolución al amparo de parámetros sociales y culturales de la acción. Según Mendoza (2015), el enfoque agentivo permite determinar las particularidades que subyacen en la experiencia, cuyo fundamento es la forma en que los seres humanos actúan, se relacionan intersubjetivamente y con el mundo material que los circunda. Para Fontanille (2016), el sentido de las prácticas estriba en la correlación del plano de la expresión y del contenido, pero también en la organización de la acción donde se constituye la significación situada y las respectivas transformaciones. Desde este panorama es más evidente cómo el cuerpo vivo es enclave de convergencia y despliegue de las actividades semióticas. En esta propuesta de comunicación científica se propone presentar los resultados del análisis de cómo la drag queen es una práctica escénica (cuya artísticidad estaría por determinar a la luz de coordenadas socioculturales) en la que un agente o intérprete transforma ostentosamente el cuerpo propio con una serie de recursos que convencionalmente corresponden a la representación de la feminidad. El estudio de una muestra de fotografías de Cailleach-Ice, drag queen del ámbito urbano de Bucaramanga, Colombia, permitiría evidenciar cómo la construcción visual (que opera como entretenimiento y como componente de beligerancias sociopolíticas e identitarias, además de motivaciones más íntimas) correspondería con un sincretismo o multidimensional de funciones de quien realiza la praxis. El sujeto participa no solo en la trans-formación del propio cuerpo en un personaje, sino que también desarrolla acciones para una puesta en escena teatral y el registro fotográfico; el retrato resultante es sometido a decisiones enunciativas del mismo agente que divulga cada imagen visual de sí en las redes sociales mediadas por internet. La semiótica podría modelizar o describir las convergencias de estas acciones en un agente que se transforma, se reproduce y asiste al propio espectáculo de la imagen fotográfica fija, en la que los retratos, con un agenciamiento inteligente y sensible de la metamorfosis, configura un personaje diferenciable del actor que facilita el cuerpo propio. Para el análisis de los aspectos figurativos y estrategias enunciativas, se recurre a la semiótica visual (Groupe  $\mu$ , 1993; Beyaert-Geslin, 2017; Dondero, 2020), pero esto se soporta, además, en la semiótica agentiva (Niño, 2015), la se-miótica de las prácticas (Fontanille, 2016, 2018). Según Restrepo (2018), con este proceso se pretende conocer cómo el agente interpreta todo un equipo de trabajo. De este modo, tal agente modeliza acciones diversas y convergentes que corresponderían a estrategias de supervivencia sociocultural ante un ethos que manifiesta sistemas de valores comunitarios persuasivos, afirmados o cuestionados, en este caso, por quien agencia la figura de la drag queen bumanguesa.

*La fotografía del cuerpo femenino, elaborada por Anelí Pupo, y el agenciamiento de la escena interpretativa*

**Rosales Cueva, José Horacio & Núñez Arce, Beatriz**

[horocue@gmail.com](mailto:horocue@gmail.com); [beatricenunezarce@gmail.com](mailto:beatricenunezarce@gmail.com)

Universidad Industrial de Santander; Universidad de Investigación y Desarrollo

La representación visual del cuerpo de la mujer ha sido uno de los temas de creación tanto en la fotografía como en la historia del arte; desde esa presencia humana y vital se han configurado miradas convencionales y rupturas particulares sobre los modos de construcción de la identidad femenina y humana. En la tradición, esta representación ha estado dominada por agentes ajenos a esa corporeidad que han configurado, desde un no estar en ese cuerpo pro-pio y en la imagen visual, deseos, valores y convenciones, incluso cosificadoras. Las artistas, especialmente desde los movimientos feministas de los años 60 y 70, han empleado la cámara como un recurso de exploración de la cotidianidad y de la intimidad y a la fotografía como una mediación visual del sentido que ellas dan a la propia corporalidad que habitan y desde la que son. Las obras cuestionan sensorialidades, afectividades, sociabilidades y modos de cognición con un modo de hacer visible la condición de la mujer (Antivilo, 2015; Giunta, 2018) y proponen un agenciamiento que persuade o innova el significado de la feminidad en la es-cena interpretativa.

En la comunicación que aquí se propone se abordan los modos de construcción de las imágenes visuales del cuerpo de mujer en fotografías que agencian, con la estrategia enuncia-tiva del discurso visual, elementos de las escenas interpretativas (Fontanille, 2008, 2015), dado que el objeto signifi-cante establece coordenadas de representación del mundo, real o posible, con valores que el lector acogería o no en la actividad de dación de sentido sometida a las fuerzas del entorno en que se cursa la acción de producción del significado.

La muestra del análisis comprende un conjunto de fotografías de la serie Tiranía de la tradición (2019), de la artista cubana Anelí Pupo; en ellas se retrata el cuerpo femenino y los roles culturales que lo configuran. El estudio enfatiza en la focalización de un cuerpo o partes de este para condensar y desplegar axiologías socioculturales, aceptadas o cuestionadas. A partir de la semiótica de las prácticas y de las formas de vida (Fontanille, 2008, 2016, 2018) y las investigaciones recientes sobre los modos de la acción en curso en la escena interpretativa, los géneros de la fotografía y las estrategias de enunciación semiótica del retrato (Beyaert-Geslin, 2015, Dondero, 2020), se busca esquematizar cómo los retratos de Pupo establecen coordenadas de significación. El mirante no puede prescindir totalmente de estos ejes de lec-tura en la escena de interacción con cada imagen en la que están presentes, como elementos figurativos y composicionales, los constituyentes aportados por un agente que controla la enunciación visual.



**Sarapik, Virbe**

[virve.sarapik@artun.ee](mailto:virve.sarapik@artun.ee)

Estonian Academy of Arts, Institute of Art History and Visual Culture

More than fifty years have passed since Nelson Goodman's *Languages of Art* was first published. It has been one of the most systematic attempts to distinguish between different systems of signification ("systems of symbolization"), using a different terminological framework but with clear commonalities with semiotics. Nevertheless, Goodman's interpretations and applications in semiotics have remained rather modest. Most attention has been paid to his approach to resemblance in the case of pictorial representation (e.g. the works of Umberto Eco, Groupe  $\mu$ , Göran Sonesson). This is understandable, since Goodman's skepticism about resemblance poses an important challenge to Charles S. Peirce's conception of iconicity, but also, for example, to Charles W. Morris's treatment of the aesthetic sign, not to mention several subsequent key contributors to visual semiotics. At the same time, a number of Goodman's other concepts have received less attention, including the theory of notation, one of the cornerstones of his *Languages of Art*. This paper therefore aims to explore whether Goodman's theory of notation might have any relevance for contemporary visual semiotics. It will also focus on the question of whether, and to what extent, this theory would be influenced by changes in visual image technologies since the publication of the book, as well as by ontological changes in the visual arts. The latter have been briefly addressed by Goodman himself in his later writings.

## **Sosa, Diego**

[diego.sosa@utadeo.edu.co](mailto:diego.sosa@utadeo.edu.co)

Universidad Jorge Tadeo Lozano

En el campo de los estudios de juego, la relación entre el videojugador y su avatar (representación del usuario durante la experiencia video-lúdica) es una de las líneas de indagación más importantes. La presente ponencia busca, desde el modelo general de sentido ofrecido por la semiótica agentiva de Douglas Niño (2015), y aplicada a las experiencias de videojuegos, reflexionar de sobre las múltiples preguntas que se están suscitando sobre esa relación.

Así, en tanto agente, el videojugador cumple una serie de condiciones de la agencia que le permiten dar cumplimiento a estas agendas: es un ser encarnado (un cuerpo animado, comprometido quineto-perceptualmente con el mundo); es un ser afectivo que valora y reacciona a la experiencia a partir de una estructura emocional; como ser corporal, está situado espacio-temporalmente, comprometido (engaged) con el contexto de su experiencia y habituado a una serie de pautas de comportamiento; y es un ser con una estructura atencional que le permite concentrar sus esfuerzos de acción y sentido en zonas específicas de la experiencia.

Estas condiciones de la agencia le permiten, a su vez, poner en relación el contexto específico de su experiencia corporal y cognitiva como videojugador/agente (lo que en la perspectiva se denomina su escena de base) con el dispositivo tecnológico y audiovisual en el que centra su atención y en el que experimenta el videojuego, lo que se conoce en esta perspectiva como su escena semiótica. En esta articulación se manifiestan diferentes niveles de sentido, uno de los cuales es la relación entre agendas, la del usuario y la del avatar en una experiencia dada, donde la distinción entre Self y Subject (Pinzón, 2020) juega un papel central.

Para ello, se toma "Reconstrucción", videojuego desarrollado por el Medialab de la Universidad Nacional en 2017 en el marco de posconflicto propiciado por la firma del acuerdo de paz colombiano. Dicho juego, de carácter narrativo, presenta un recorrido de elección ficcional donde el avatar (Victoria) debe tomar decisiones al volver (años después) a su pueblo, del que fue desplazada tras una masacre. El videojugador, entonces, posee una serie de agendas que deben sincronizarse con las del avatar (sobrevivir y recordar), con la idea general de ofrecer un ejercicio de memoria histórica en el usuario, esto debido al origen (en la conceptualización del producto) "real" y testimonial de las tramas, recorridos y dilemas que presenta la experiencia.

Dado que este es un videojuego "conversacional", pero que también supone un desplazamiento del Avatar por escenarios tridimensionales, en esta ponencia se abordará la cuestión acerca de cómo el jugador se compromete (Engagement) con el mundo narrativo en su experiencia corporal y sensorial, pero sobre todo a través de la intersubjetividad, teniendo en cuenta que los personajes con los que interactúa tienen un correlato en el mundo real, y lo interpelan desde una realidad social relacionada con su trasfondo. Así, se propone una reflexión sobre la agencia operativa del videojugador y la agencia derivada de los personajes.

**Szoniecky, Samuel; Reyes García, Everardo; Saleh, Imad & Zreik, Khaldoun**

[samuel.szoniecky@univ-paris8.fr](mailto:samuel.szoniecky@univ-paris8.fr); [everardo.reyes-garcia@univ-paris8.fr](mailto:everardo.reyes-garcia@univ-paris8.fr);

[imad.saleh@univ-paris8.fr](mailto:imad.saleh@univ-paris8.fr); [zreik@univ-paris8.fr](mailto:zreik@univ-paris8.fr)

Université Paris 8

Automatiser la production d'une affiche de film est aujourd'hui envisageable en exploitant les réseaux antagonistes génératifs ou GANs (Generative Adversarial Network). Les GANs sont des algorithmes d'apprentissage à base de réseaux de neurones artificiels, qui modélisent et imitent une distribution de données : images, texte, sons... (Goodfellow & al. 2014). Ces GANs possèdent des modes d'existences (Latour 2012) et une agentivité (Erich 2013) qui leur est propre comme en témoigne leurs capacités de discerner, raisonner et s'exprimer (Perera 2023) qui en font des créateurs de significations.

Analyser en détail ces capacités est impossible car les spécifications de leurs conceptions ne sont pas disponibles et les milliards de paramètres qu'ils utilisent échappent à la compréhension humaine. En revanche, les GANs sont utiles pour comprendre les cycles de sémoses (Groupe  $\mu$  & al. 2015) en jeu dans la production d'une signification, dans notre cas une affiche de film. Les GANs agissent comme des miroirs dont on analyse les rapports entre les reflets déformants qu'ils produisent et l'intention signifiante à l'origine de l'échange entre l'humain et la machine. C'est dans ce "dialogue halluciné" (Mineur 2022) avec les GANs que la plupart des utilisateurs trouvent un intérêt.

L'efficacité des GANs est tributaire d'une discussion avec des humains qui valident la pertinence des réponses et corrigent les erreurs afin de renforcer l'apprentissage machine. Cette étape de supervision utilise des formulaires qui enregistrent par exemple la présence ou nom d'une catégorie dans une image quand nous validons notre humanité avec un captcha ou qui sont menées à grande échelle (Perrigo 2023) suivant une éthique à questionner (Habermas 2013). Avec les GANs, le dialogue consiste en un échange entre un utilisateur qui écrit un texte court pour décrire ce qu'il veut (prompt) et l'algorithme qui produit la réponse. Ce dialogue prend la forme d'une discussion quant au fur et à mesure des demandes de l'utilisateur la réponse est modifiée par l'algorithme (Wu & al. 2023)(DeSignor 2023).

Pour analyser les cycles de sémoses et pour piloter au plus juste les algorithmes, nous utilisons un générateur de prompt qui fonctionne avec une cartographie sémantique modélisée sous la forme d'un graphe de connaissances. Un prompt généré correspond à un parcours spécifique de ce graphe de connaissances ce qui permet de suivre très précisément sa construction sémantique en prenant en compte la totalité du parcours ou en sélectionnant uniquement quelques étapes. Ainsi, il devient possible d'évaluer la pertinence sémantique des réponses générées en comparaison de la sémantique du prompt.

Les enjeux de cette recherche sont à la fois une modélisation sémantique des affiches de film, une compréhension de l'agentivité des GANs et la réconciliation de deux branches opposées de l'intelligence artificielle. D'un côté, une intelligence artificielle connexionniste qui utilise l'apprentissage machine pour créer automatiquement des modèles à partir de très grandes quantités de données. De l'autre, une approche

symbolique qui modélise des espaces sémantiques pensés par des humains. Là où le connexionnisme produit des modèles impensables par les humains car trop complexes, l'approche symbolique organise cet "abîme réflexif" (Ertzscheid 2023) de manière à le rendre plus compréhensible et pilotable par des humains.

Bibliographie en ligne: <https://www.zotero.org/luckysemiosis/collections/PUPSDXCE>

*Análisis semiótico con enfoque agentivo de la relación entre la enunciación y el lector del cortometraje colombiano La langosta azul (1954)*

**Vargas, Juan**

[juan.sebas\\_30@hotmail.com](mailto:juan.sebas_30@hotmail.com)

Universidad Industrial de Santander

La langosta azul (1954) es un cortometraje colombiano codirigido por Cepeda Samudio, García Márquez, Grau Araújo y Luis Vicens y el rodaje contó con la participación de otros miembros del Grupo de Barranquilla. Olvidado durante años, se inició la recuperación del único registro del cortometraje en el último decenio del siglo XX, debido al interés del Museum of Modern Art de Nueva York en el cine nacional. Las iniciativas se concretaron en el año 2019, con la restauración en alta definición y la divulgación del video en plataformas digitales por la Fundación Patrimonio Fílmico Colombiano.

Para reconocer los elementos figurativos, narrativos y transformacionales del filme, se aborda la organización icónica y plástica propia del discurso visual de La langosta azul, comprendiéndolo como un conjunto signifiante que agencia, por el modo de enunciación, la lectura cooperativa. El Tratado del signo visual del Groupe  $\mu$  (1993) examina las propiedades de los hechos ópticos y proporciona recursos teóricos y descriptivos imprescindibles para el análisis. Pero este objeto, al ser visualizado, entra en una escena práctica donde actores sociales se implican en una acción que resulta de la relación entre enunciado y lectores. Así, el objetivo de esta ponencia es examinar imágenes del texto fílmico mencionado, considerando esta fragmentación a partir de la proposición de Casetti y di Chio (1991), pero también las implicaciones de la lectura como un hacer en los momentos de fruición e inter-cambio del bien cultural. Esto se soporta en hallazgos sobre la imagen visual de Beyaert-Geslin (2017), Basso Fossali y Dondero (2011), Fontanille (2019) y del Groupe  $\mu$  (Principia Semiotica, 2015).

La evaluación orgánica, gramatical y retórica del cortometraje posibilitaría, desde esta perspectiva, una ampliación de la significación de la obra cinematográfica como una semiosis en acto, abierta a la participación de quien actúa como observador o lector que no puede quedar atrapado en los límites del universo representado y narrado. Con el enfoque agentivo se enfatiza en que el lector es un productor de sentido (Mendoza, 2015) cuya acción no escapa totalmente de las cualidades del objeto con manifestaciones corpóreas que entran en contacto con el mirante. La agencia sería, entonces, un acontecimiento que sucede entre dos agentes o a) el control de la enunciación inscrito en el discurso visual y b) los modos de cooperación lectora del observador que reconoce algo de sí y del entorno sociocultural en eso que le interpela desde la captación visual. De esta relación entre sintaxis visual y el modo de hacer del observador surge el sentido imperfecto que involucra rasgos identitarios de una comunidad y valores socioculturales que se condensan y despliegan en y desde un producto del acervo cultural caribeño colombiano.

**Vasilski, Dragana & Kosić, Tatjana**

[dvasilski@unionnikolatesla.edu.rs](mailto:dvasilski@unionnikolatesla.edu.rs); [tkosic@unionnikolatesla.edu.rs](mailto:tkosic@unionnikolatesla.edu.rs)

University Union Nikola Tesla

Transparency, floating and a sense of weightlessness are prevalent concepts in modern art and architecture. The use of reflection, gradations of transparency, overlay, and juxtaposition to produce a feeling of spatial thickness as well as delicate and shifting sensations of movement and light has resulted in the emergence of new architectural images. In the essay entitled *Transparency: Literal and Phenomenal*, Colin Rowe and Robert Slutzky are confronted with the issue of spatial layering, describing it as an effect of transparency in architecture. The relative immateriality and weightlessness of current technology construction can be transformed into a satisfying sense of space, place, and purpose thanks to this new sensibility, which also promises sane architecture. In order to translate meanings of this architecture, certain elements and structures must be chosen, and clear guidelines for their interpretation must be established. The primary means of acceptance for the message carriers in spatial semiosis is visual perception. Therefore, the methods for semiotizing space depend on both the potential for this structure to be specified and the potential for this vision. Semiotics of architecture is rightfully considered as a special part of the general semiotics of space (Krampen 1996). Spatial objects fixed at various levels of vision can be perceived at various levels of mind via a variety of psychical mechanisms, and the messages they convey can have a variety of sensations in other modalities, emotions, movement reactions, and behavioral patterns. Roland Barthes was the first semiologist to consider signs and signification as dynamic components of a social and cultural fabric in the 1960s. Building on Saussure's contributions, he established the framework for visual semiotics as we know it now with his thesis on the layering of visual meaning. Barthes asserted that visual meaning can be divided into the two distinct levels of denotation and connotation in *Rhetoric of the Image* (1977). The literal meaning of an image, or the immediate meaning related to what is portrayed in the image, relates to the level of denotation. The degree of connotation relates to an image's symbolic, ideological, or variety of potential interpretations as expressed by cultural codes. Codes are the implicit rules that control how persons who create and utilize images read their meanings. In this essay, transparency is researched by using illustrations from visual architecture. The interior and nature, as well as the public and private realms, were interacted with using transparency in the materials, spatial infiltrations, and a constant flow of light, air, and motion. The majority of us are able to use the same codes to analyze and comprehend images since we are all members of a common cultural system. So, visuality becomes an agency.

*El cuerpo como agente potenciador de experiencias visuales en las formas expandidas de la danza*

**Vite, Edgar**

[edgar.vite@correounivalle.edu.co](mailto:edgar.vite@correounivalle.edu.co)

Universidad del Valle

En esta ponencia examino cómo una aproximación semiótica a las formas expandidas de la danza permite comprender los procesos creativos en nuestro tiempo y el papel del cuerpo como potenciador de experiencias visuales en contextos ficcionales, virtuales y digitales. Mi propósito central consiste en generar una reflexión teórica sobre cómo la hibridación entre la danza, la tecnología y los nuevos medios ha dado lugar a una gama completamente nueva de experiencias, desafiando las condiciones naturales y los límites físicos del cuerpo; lo que se debe en gran parte a las posibilidades que brinda la producción, experimentación, manipulación y edición de la imagen. Este fenómeno ha originado nuevas poéticas artísticas y alternativas creativas sobre el cuerpo transfigurado, deconstruido y resignificado en el ámbito de la imagen; lo que no solamente altera los procesos creativos, sino que tiene una incidencia notable en las formas de exhibición, interacción y participación del público.

Con este propósito analizo una serie de categorías ligadas con los cuerpos ficcionales, los espacios virtuales, las experiencias artificiales, los espacios deslocalizados, la simultaneidad del tiempo, la carga simbólica de los cuerpos; abriendo las posibilidades creativas y las reflexiones sobre el cuerpo como agente potenciador de experiencias visuales. La hibridación de la danza, la tecnología y los nuevos medios produce a una serie de cuestionamientos epistemológicos, sensoriales y emocionales, ligados a preguntas sobre cómo se relaciona el contexto ficcional con la experiencia del mundo real, qué significa la transfiguración del cuerpo en imagen y en qué radica su proyección en cualquier tipo de pantalla, cómo percibimos y experimentamos el cuerpo, el tiempo y el espacio en estas formas expandidas.

Las posibilidades creativas de la danza en la actualidad dan origen a construcciones e interpretaciones ficcionales, a nuevos imaginarios y a complejas poéticas que no son posibles en los contextos escénicos de la danza, ni tampoco en las formas tradicionales de los procesos creativos. De manera que estas categorías estéticas dan lugar a una profunda reflexión sobre los paradigmas epistemológicos, así como la dimensión transdisciplinar en propuestas dancísticas que involucran una notable interacción entre los dispositivos tecnológicos, las interfaces y el movimiento orgánico del espectador.

A partir de este marco, reviso la obra de artistas como Philippe Decouflé, Thierry de Mey y Klaus Obermaier, quienes experimentan con las conexiones entre Danza, Cine, Video, Videomapping, Artes Digital y los Nuevos Medios, dando origen a nuevas percepciones y experiencias sobre el cuerpo, el espacio, el tiempo y el movimiento, tanto en el caso de la interacción del bailarín, como en la participación del espectador; cuestionando perspectivas tradicionales sobre la exhibición, distribución e interacción en el mundo del arte. Esto se relaciona directamente con la transformación e interpretación de la Danza como campo expandido, a partir de la mediación e

intervención de las nuevas tecnologías, dando lugar a experiencias alejadas y no circunscritas únicamente al contexto escénico y teatral, lo que abre la puerta a la construcción de nuevos imaginarios, prácticas artísticas y poéticas del cuerpo transfigurado en imagen.



*Agencia política conservadora a través del discurso visual populista en TikTok.  
Un análisis sobre el "líder" congresal*

**Yalán Dongo, Eduardo Enrique; Cuevas-Calderón, Elder & Kanashiro  
Nakahodo, Lilian**

[eyalan@ulima.edu.pe](mailto:eyalan@ulima.edu.pe); [ECuevas@ulima.edu.pe](mailto:ECuevas@ulima.edu.pe); [ikanashi@ulima.edu.pe](mailto:ikanashi@ulima.edu.pe)  
Universidad de Lima

Los estudios semióticos sobre el populismo coinciden en presentarlo como un producto discursivo cambiante y camaleónico que invoca las agencias de la soberanía popular frente a las de las élites corruptas. Para poder estudiarlo, la semiótica se ocupa de la naturaleza lingüística del discurso populista como del uso de otros recursos semióticos como la música, contenidos audiovisuales, comida, vestimenta, objetos y la creación de situaciones específicas entre el líder y el electorado. Así, el aporte de la teoría semiótica a los estudios del populismo es mostrar el modo por el cual se construyen las articulaciones y agencias (intencionalidades) que producen sentido. Dicho de otra manera, la semiótica es útil a otras disciplinas porque da cuenta de cómo es que suceden los discursos populistas más que explicar sociológicamente qué son. En este contexto nuestra presentación pretende analizar las agencias de la producción visual del populismo a través de las cuentas de congresistas peruanos como líderes políticos populistas en la red social TikTok durante el 2022. Nuestro interés en el Congreso Peruano (un ente que hace) se debe al interés de observar su desplazamiento de una capacidad de actuar lingüística (el debate congresal) a una visual (la producción de contenidos digitales), de aquí la pertinencia de TikTok. Esta plataforma ha conseguido ser el espacio digital que incuba los discursos conservadores a través de un entorno visual populista capaz de determinar la capacidad de actuar de votantes más jóvenes los cuales son atraídos por el formato de videos cortos y pasajeros. Nuestro análisis se desarrolla sobre la identificación de n=50 videos de cuentas de congresistas peruanos los cuales fueron analizados a través de categorías socio-semióticas experienciales como el contagio (Landowski) en tanto productor de agencias entendidas como modos de textualidad (herméticas, cerradas, abiertas, demasiado abiertas) que dan cuenta de los distintos espesores de la agencia política: agencias de clase, comunitaria y social. Los hallazgos nos permiten identificar la producción de una agenda construida por contenidos visuales hedónicos de los videos en TikTok capaces de construir acciones discursivas de post verdad en torno a imágenes de heroicidad, sarcasmo, parodia o memes que buscan naturalizar a través de la risa y broma fácil posturas conservadoras de segregación y exclusión. Nuestra reflexión concluye que las formas de hablar digitales construyen estrategias en las que las materialidades del "conservadurismo radical" se forja una identidad a través de imágenes que fortalecen el discurso del incumplimiento deliberado por las normas, la guerra cultural y la post verdad.

**Ziemlewska, Katarzyna**

[katarzyna\\_ziemlewska@yahoo.com](mailto:katarzyna_ziemlewska@yahoo.com)

Katolicki Uniwersytet Lubelski im. Jana Pawła II

This paper proposal concerns an analysis of selected pages in the journals of the Polish painter and writer Józef Czapski. Czapski, a witness of the 20th century (living 96 years, he participated in two world wars, was interned in a Soviet camp, maintained closely associated with the most important personalities of cultural Paris for several decades), left over 230 volumes of diaries. Their distinctive feature is that, in addition to the textual layer, they also have a rich visual structure, creating an intimate diary-sketchbook.

The main assumption of my paper is to present Czapski's diaries as a kind of enhanced agency (in the Mendoza-Collazos and Sonesson's sense of the term) - as "the prosthetic incorporation of artefacts into the agentive capabilities of human agent". The issue of the optimal disposition of the creative subject (the artist) to be "capable of creating a work of art" preoccupied Czapski from the beginning of his creative path. The diary served him as a reservoir of memory - all the more peculiar as it was created using letters and images at the same time. Analysing selected pages from his journals I would follow the path delineated by (mainly) Göran Sonesson and his remarks on the specifics of pictorial semiotics, as well as concepts of the visual studies by Whitney Davis.

Czapski did not treat the visual side of his work as secondary in relation to the verbal one. On the contrary: they present a kind of painterly thinking as an intellectual activity, treated on an equal footing with the use of words. The skill and sensitivity to words demonstrated by the artist which can be described as visual literacy, allowed him to freely use a visual quote (pasting reproductions of paintings by other artists, as Roger Bissière or James Rosenquist), and to compose the page according to his own visual key, depending on his own needs (e.g. by inserting a drawing into the text, pasting fragments of newspapers, and creating picture-word reflective narratives about the subject of his thoughts at a given moment). The material structure of the work and the multitude of tools and techniques used are also noteworthy.

The particular goals of this paper are e.g. defining and discussing the visual equivalents of the grammatical components of sentences in the text (for example: the notion of "I" in the context of numerous self-portraits on the pages of his journals), but also e.g. the collision of pictorial semiotics and syntax with the problem of perception and memory (particularly connected to Bergson's philosophy and Proust's *mémoire involontaire*, both of the utmost importance for Czapski). The more general purpose of my paper is a better understanding of the phenomenon of the (everyday) practice of visual expression and the question of the coexistence of word and image.