

## **Tactilité du visuel et mondes numériques**

### Coordination du dossier

Ludovic Châtenet, université Bordeaux Montaigne ;  
Audrey Moutat, université de Limoges

Dans ce dossier, nous invitons la sémiotique visuelle à dresser un bilan des connaissances sur la tactilité de l'image et à montrer comment elle sollicite/signifie le toucher pour relever les défis posés par les images numériques et les mondes virtuels.

Depuis la fin des années 1980, les technologies numériques ont permis de construire des mondes virtuels (jeux-vidéo, métavers, réalité augmentée, réalité virtuelle) que l'on peut définir comme des environnements composés d'images (fixes ou en mouvement) dans lesquels les usagers peuvent avoir l'illusion d'évoluer et d'agir par le biais d'un avatar ou non (Boellstorff 2008). Dans ces espaces illusoire de simulation, les images ne visent pas seulement (ou nécessairement) la ressemblance avec le réel mais l'agir sur le corps et le réagir (inter-action) en construisant des espaces non plus à contempler mais à parcourir. De la même manière, les dispositifs de réalité augmentée ou virtuelle procèdent d'un enrichissement du plan de l'expression du monde naturel par superposition ou entrelacs avec la plasticité de leur interface. En somme, la mise en relation d'images configure des expériences sensibles, affectives et cognitives produisant une dimension dite "immersive" qui repose sur des effets de présence et de sens (Cairn, Cox & Nordin 2014, Geniusas 2022).

### ***Comment le visuel sollicite-t-il le toucher et, par extension, affecte-t-il le corps pour créer des effets d'immersion?***

Cette question nous semble inviter la sémiotique à (ré)ouvrir une réflexion sur la tactilité du visuel, autrement dit sur la capacité des images à suggérer le toucher, voire même à dédoubler la modalisation sensible par la production d'effets affectant le corps de l'observateur-acteur.

La sémiotique s'est intéressée à la tactilité du visuel lorsqu'elle a cherché à décrire la production des effets de sens dans les images. Dans son étude de la photographie, Barthes (1979) a d'abord suggéré que le regard est soumis à la qualité sensible de l'objet ou du sujet photographié, c'est-à-dire à sa présence plastique (être là) opérant un lien entre l'optique et le tactile. En ce sens, l'image photographique, mais pas seulement, construit des corps susceptibles de prendre de l'épaisseur, et donc de suggérer le tact, par le biais de leurs propriétés plastiques rendues par celles de l'image (Beyaert-Geslin 2017). La tactilité de l'image semble alors s'appuyer principalement sur la texture, entre distance à la matière et granularité.

Intégrée à la sémiotique visuelle par Floch (1985) puis le Groupe  $\mu$  (1992), la texture apparaît comme une propriété à la fois visuelle et tactile assumant le rôle d'opérateur synesthésique entre ces deux dimensions sensorielles. Elle a conduit la sémiotique à réévaluer l'ancrage phénoménologique du sens (Merleau-Ponty 1945, 1960) et à questionner la performativité des images (Gell 1998, Mitchell 2004, Alloa 2010, 2015, 2017) lorsque la sémiologie repose sur

l'actualisation de la mémoire sensorielle, de l'expérience et de l'imaginaire affectant le corps sensible.

Comme l'ont montré les réflexions récentes de Massimo Leone (2021, 2022), la composante sensorielle joue un rôle fondamental dans la sémiologie des images numériques, contrefaites, qui cherchent à produire des effets de réalité par une modalisation de notre expérience selon un *faire-croire* et un *faire-faire*. D'une part, les images "réalistes" produites par les IA ont recours à des textures qui émulent la perception naturelle d'un corps ou d'un environnement. D'autre part, les environnements virtuels remettent en question la modalité même de production du sens par l'image dans la mesure où ces derniers ne sont plus seulement des plans, comme la peinture ou la photographie, mais des "sculptures imagées". Ils nous poussent à élargir la réflexion vers une tactilité transversale aux différents objets visuels qui fait défaut dans la théorie sémiotique.

Dans ce contexte, le présent dossier a pour objectif d'actualiser les outils de la sémiotique pour décrire et expliquer les nouveaux modes de production du sens par les objets numériques et virtuels. Nous chercherons plus particulièrement à questionner les implications d'une "tactilité de l'image" dans l'efficace des mondes virtuels qui parviennent à mobiliser et affecter le corps du sujet-opérateur. Au-delà de la seule texture, il s'agira d'interroger la manière dont ces images produisent et signifient le tactile et/ou l'haptique (Parret 2018). Comment ces images construisent-elles des mondes à toucher? Enfin, comment la dimension tactile de ces images ajoute-t-elle du sens et produit-elle l'effet d' « immersion » souvent discuté dans les approches vidéoludiques ?

## Bibliographie

- ALLOA, Emmanuel (dir.) (2010 - 2017) *Penser l'image Vol.I, II et III*, Dijon: Les Presses du Réel.
- BARTHES, Roland (1979) *La chambre claire*, Paris: Gallimard.
- BEYAERT-GESLIN, Anne (2012) *Sémiotique du design*, Paris, Puf.
- BEYAERT-GESLIN, Anne (2017) *Sémiotique du portrait. De Dibutade au selfie*. Louvain: De Boeck Supérieur.
- BOELLSTORFF, Thom (2008) *Coming of age in Second Life. An anthropologist explores the virtual human*. Princeton: Princeton University Press.
- CAIRN Paul, COX Anna & A. Imran NORDIN (2014) "Immersion in Digital Games: Review of Gaming Experience Research", in ANGELIDES, Mario C. & Harry AGIUS (eds.) *Handbook of Digital Games*, Hoboken (New Jersey): Wiley & Sons Inc. - IEEE Press. pp. 339-361.
- FLOCH, Jean-Marie (1985) *Petites mythologies de l'œil et de l'esprit*, Paris: Hadès.
- GELL, Alfred (1998) *Art and Agency*. Oxford: Oxford University Press.
- GENIUSAS, Saulius (2022). "What Is Immersion? Towards a Phenomenology of Virtual Reality". in *Journal of Phenomenological Psychology*, 53(1), 1-24.
- GROUPE  $\mu$  (1992) *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*. Paris: Seuil.
- LEONE, Massimo (ed.) (2021) *Volti artificiali / Artificial Faces*. Special issue of Lexia, 37-38.
- LEONE, Massimo (ed.) (2022) *Il metavolto*. Turin: FACETS Digital Press.
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1945) *La phénoménologie de la perception*, Paris: Gallimard.
- MERLEAU-PONTY, Maurice (1960) *L'œil et l'esprit*, Paris: Gallimard.
- MITCHELL, William J. T. (2004) *What Do Pictures Want?* Chicago: University of Chicago Press.
- PARRET, Herman (2018) *La main et la matière. Jalons d'une haptologie de l'œuvre d'art*, Paris, Hermann.

### **Direction scientifique et organisation**

Ludovic Châtenet, MICA, Université Bordeaux Montaigne  
Audrey Moutat, CeReS, Université de Limoges

### **Modalités de soumission des propositions :**

Les propositions d'article sous la forme d'un **résumé détaillé** comprenant le titre, l'argumentaire, la bibliographie sont à envoyer à Ludovic Châtenet <[ludovic.chatenet@u-bordeaux-montaigne.fr](mailto:ludovic.chatenet@u-bordeaux-montaigne.fr)> et Audrey Moutat <[audrey.moutat@unilim.fr](mailto:audrey.moutat@unilim.fr)> au plus tard le **vendredi 25 février 2024**.

### **Calendrier prévisionnel de publication**

**13 décembre 2023** : publication de l'appel à articles

**25 février 2024** : date limite d'envoi des propositions

**15 avril 2024**: réponse du comité aux auteurs

**15 septembre 2024**: date limite de remise des articles

**15 octobre 2024**: retour des évaluateurs

**15 novembre 2024**: date limite de réception de la version finale des articles

**15 décembre 2024**: publication en ligne du numéro

## **Tactility of the visual and digital worlds**

In this issue, we invite visual semiotics to assess our current knowledge of “tactility in images” and to demonstrate how they evoke the sense of touch in order to deal with the challenges raised by digital images and virtual worlds.

Since the late 1980s, digital technologies have allowed the creation of virtual worlds (video games, metaverses, augmented reality, virtual reality) that can be defined as environments composed of still or moving images in which users can have the illusion of being in motion and acting through an avatar, or not (Boellstorff 2008). In such illusory spaces of simulation, the images are not only (or necessarily) intended to resemble the real thing but to affect the body and enable a response (inter-action). Indeed, these digital spaces are no longer designed to be contemplated but to be explored. Similarly, both augmented and virtual reality devices enhance the expression of the natural world by superimposing or intertwining it with their interface's plasticity. As a result, linking images together creates sensory, affective and cognitive experiences thus producing a so-called “immersive” dimension based on *effects of presence* and *meaning* (Cairn, Cox & Nordin 2014, Geniusas 2022).

### **How does the visual evokes the sense of touch and, by extension, affects the body to create immersive effects?**

This question encourages semiotics to (re)consider the tactility of the visual, in other words, the capacity of images to suggest the sense of touch, or even to double the sensorial modalisation through the production of effects affecting the body of the observer-actor.

Semiotics has been interested in the tactility of the visual when it sought to describe the production of effects of meaning in images. When studying photography, Barthes (1979) first suggested that the gaze is subject to the sensory quality of the photographed object or subject,

i.e. its plastic presence (being there), thus creating a link between optical and tactual. In this respect, photographic images (but not only...) construct bodies capable of displaying some *thickness*, and therefore evoking touch, through their plastic properties expressed by image's features (Beyaert-Geslin 2017). The tactual dimension of images seems to be mainly based on texture, either defined as matter perception (including distance) or granularity.

Introduced as a component of visual semiotics by Floch (1985) and later the Groupe  $\mu$  (1992), texture appears as both a visual and tactile property, acting as a synesthetic operator between these two sensory dimensions. It has led semiotics to reassess the phenomenological anchoring of meaning (Merleau-Ponty 1945, 1960) and to question the performativity of images (Gell 1998, Mitchell 2004, Alloa 2010, 2015, 2017) when semiosis is based on the actualisation of sensory memory, experience and imaginary affecting the sensible body.

As Massimo Leone's (2021, 2022) recent research demonstrated, sensorial components are key to understand the semiosis of fake digital images, which seek to produce reality effects by modalising our experience in terms of *make-believing* (*faire-croire*) and *make-doing* (*faire-faire*). On the one hand, "realistic" images now produced by AIs use textures that emulate the natural perception of a body or an environment. On the other hand, virtual environments call into question the very modality of meaning production through images, insofar as they are no longer simply planes (2D), like painting or photography, but "imaged sculptures" (3D). They challenge us to broaden our scope towards a transversal tactility across different visual objects, a perspective that seems to be lacking in semiotic theory.

In this context, the aim of this issue is to update semiotics' tools to describe and explain the new modes in which digital and virtual objects produce meaning. More particularly, we will seek to explore the implications of a "tactility in images" in the efficacy of virtual worlds that manage to engage and affect the body of the subject-operator. Beyond texture alone, we want to examine the ways in which these images produce a sense of touch and/or haptics (Parret 2018). How do these images construct worlds to be touched? Finally, how does the tactile dimension of these images add meaning and generate an 'immersion' effect often discussed in videogame approaches?

### **Submission procedure:**

Submissions in the form of a **detailed abstract** including title, arguments and bibliography should be sent to Ludovic Châtenet <[ludovic.chatenet@u-bordeaux-montaigne.fr](mailto:ludovic.chatenet@u-bordeaux-montaigne.fr)> and Audrey Moutat <[audrey.moutat@unilim.fr](mailto:audrey.moutat@unilim.fr)> before **Friday 25 February 2024**.

### **Provisional publication schedule**

**13 december 2023:** opening date for abstract submission

**25 february 2024:** closing date for abstract submission

**15 april 2024:** committee's response to authors

**15 september 2024:** Full articles submission deadline

**15 october 2024:** Peer review feedback

**15 november 2024:** deadline for receiving the final version of articles

**15 december 2024:** online publication of the issue