

Culte et culture de l'imagerie numérique : logistique et esthétique de l'image entre filiation et rupture

Coordination du dossier **Maxime Fabre** (Université Catholique de l'Ouest) ;

et **Clara Giraud** (ENSAM)

Parution en **décembre 2027**

Date limite de soumission des résumés : 25 février 2027

Techno-images, images de synthèses, images artificielles, images algorithmiques, images virtuelles, les mots n'ont pas manqué pour tenter de comprendre ce que le numérique avait pu *faire* aux images et aux médias depuis les années 1960 (Danguy & Schuh, 2023). Poursuivant ces réflexions, l'objectif de ce dossier est d'envisager l'image numérique dans la complexité de ses formes, de ses formats et de ses formations (Jeanneret, 2014).

L'imagerie numérique répond à des impératifs de reproduction liés à des types, une définition, des résolutions, une structuration, travaillés par des protocoles informatiques. Ce faisant, la dimension technique inhérente à ces images appelle des formes qui lui sont propres : entre perception virtuelle et pratiques signifiantes (Fontanille, 2008). Enfin, se développent des formations visuelles (Chasseray-Peraldi, 2025), esthétiques (les *aesthetics* d'Internet), mais aussi des ambiances et des langages de l'image en contexte numérique (Dondero, 2020).

Le triptyque forme/format/formation proposé n'est ni impératif ni exclusif, il invite surtout à la constitution d'un dossier volontairement interdisciplinaire : des théories propres à la sémiotique visuelle, comme celles des sciences de l'information et de la communication, de la sociologie, de l'anthropologie, de l'histoire, de l'art, de l'informatique, du droit ou encore des sciences du jeu. Le dialogue entre les disciplines a l'avantage d'aborder des problématiques complexes au carrefour des enjeux impliqués par le numérique.

Ainsi l'image numérique se déploie entre logistique et opérativité communicationnelle lorsque l'on aborde le cas de la circulation et du formatage des images sur les réseaux sociaux numériques (Baroni & Gunti, 2020). Mais elle participe également d'une culture qui est fondamentalement extra et intra référentielle. Il en va ainsi des notions comme celles de *creepypasta*, *fairycore*, *traumacore* (Tanni, 2023), développant des univers (*core*) et des ambiances (*vibes*) au sein de cet univers de référence.

La notion de « communauté numérique » pourra faire l'objet d'un sujet à part entière, notamment parce que ces communautés sont à l'origine d'iconographies singulières, conditionnées en partie par les formats propriétaires des documents informatiques. Si l'« effet communautaire » tend à légitimer *des* cultures du numériques, c'est aussi parce qu'il peut nourrir un véritable « culte » de l'image et de la référence (Nicolosi, 2025), indissociable du

régime de circulation des images sur les réseaux, telles que les mèmes (Bertin & Granier, 2020) et le GIF (Gomez-Mejia, 2019).

Pour autant, la question du rapport entre réalité/fiction (Baudrillard, 1995), mais aussi vrai/faux (Leone, 2022) est une problématique qui remet à jour le débat sur la reproduction et la représentation des images. Parfois examiné sous l'angle de la transformation des régimes de croyance (Fabre, 2020), des discours sur le faux, ou de l'idéologie des plateformes (Boullier, 2025), ce rapport *a priori* dual conditionne une forme de réception des images générées numériquement et installe un doute auprès des usagers des réseaux. C'est le cas pour les notions de *deepfakes*, d'« influenceurs IA » ou encore de *VTubers* (youtubeurs virtuels).

Enfin, l'image numérique est le résultat d'un travail disciplinaire, d'une ingénierie et d'industries : penser des mondes numériques, imaginer des espaces en réalité virtuelle, créer des jeux vidéo (Barnabé & Martinez, 2026), préfigurer et produire des images au sein d'un régime économique de l'image (Citton, 2014), sont des directives qui tendent à vouloir anticiper les usages. C'est pourquoi les dimensions éthiques comme déontologiques sont des problématiques qui viennent s'étendre à la création des visuels (Did, 2024) dans un registre de production et d'échanges d'images générées par intelligence artificielle (Pignier, 2022).

Le dossier entend donc questionner ce qui caractérise l'image numérique sous toutes ses dimensions et dans sa complexité.

Bibliographie

BARNABÉ Fanny & MARTINEZ Sara Dethise (2026), « Introduction : approches contemporaines des jeux vidéo », *Belphégor* [En ligne], 24-1.

BARONI, Raphaël & GUNTI, Claus (2020) *Introduction à l'étude des cultures numériques*, Paris : Armand Colin.

BAUDRILLARD, Jean (1995) *Le crime parfait*, Paris : Éditions Galilée.

BERTIN, Éric & GRANIER Jean-Maxence (2020), « Les mèmes : sémiotique d'un objet de la culture numérique », dans BERTIN, Éric & ABLALI, DRISS (Eds.), *Sociabilités numériques*, Louvain : Academia/Collection Extensions sémiotiques.

BOULLIER, Dominique (2025) *Déshumanités numériques*, Paris : Armand Colin.

CHASSERAY-PERALDI Pauline (2025) *L'image indomptée*, Paris : Le Pommier (PUF).

CITTON, Yves (2014) *L'économie de l'attention : Nouvel horizon du capitalisme ?*, Paris : La Découverte.

DANGUY, Laurence & SCHUH Julien (2023) « L'œil numérique : vers une culture visuelle hybride », *Sociétés & Représentations* 2023/1 N° 55, pages 55 à 69.

DID, Marijam (2024) *Everything to Play For: How Videogames Are Changing the World*, New York : Verso Books.

DONDERO, Maria Giulia (2020) *Les langages de l'image. De la peinture aux Big Visual Data*, Paris : Hermann.

FABRE, Maxime (2020) *Photographie de presse. Régimes de croyance*, Louvain : Academia/Collection Extensions sémiotiques.

FONTANILLE, Jacques (2008) *Pratiques sémiotiques*, Paris : PUF.

GOMEZ-MEJIA, Gustavo (2019) « GIF », dans ESCANDE-GAUQUIÉ, Pauline & NAIVIN, Bertrand (Eds.), *Comprendre la culture numérique*, Paris : Dunod.

JEANNERET, Yves (2014) *Critique de la trivialité*, Le Havre : Éditions Non Standard.

LEONE, Massimo (2022) « L'idéologie sémiotique des *deepfakes* », *Interfaces numériques*, 11 (2).

NICOLOSI, Guido (2025) *Le culte numérique. Une archéologie des médias*, Paris : Manucius.

PIGNIER, Nicole (2022) « L'énonciation à l'épreuve de l'"I.A.". Qu'est-ce- qu'énoncer veut dire ? », *Interfaces numériques*, 11(2).

TANNI, Valentina (2025[2023]) *VIBES LORE CORE. Esthétique de l'évasion numérique*, Toulouse : Audimat Édition.

Direction scientifique et organisation

- Maxime Fabre, CHUS, Université Catholique de l'Ouest & GRIPIC, Sorbonne Université
- Clara Giraud, LAMPA, ENSAM

Modalités de soumission des propositions

Les propositions d'article sous la forme d'un **résumé détaillé** comprenant le titre, l'argumentaire avec les références bibliographiques principales sont à envoyer à Maxime Fabre <mfabre@uco.fr> et Clara Giraud <clara.giraud@ensam.eu> au plus tard le **vendredi 25 février 2027**.

Calendrier prévisionnel de publication

- **13 décembre 2026** : publication de l'appel à articles
- **25 février 2027** : date limite d'envoi des résumés
- **15 avril 2027** : réponse du comité aux auteurs
- **15 septembre 2027** : date limite de remise des articles
- **15 octobre 2027** : retour des évaluateurs
- **15 novembre 2027** : date limite de réception de la version finale des articles
- **Décembre 2027** : publication en ligne du numéro