

JOURNÉE D'ÉTUDES INTERFACES ET IMAGES ENVIRONNEMENTALES : ÉCOLOGIES DES DONNÉES ET MONDES NUMÉRISÉS

Université de Tours, 11 juin 2026

Maison des Sciences Sociales
et des Humanités
Val de Loire
33 All. Ferdinand de Lesseps
37200, Tours
Salle Polyvalente

PROGRAMME

9h15. Accueil

9h30. Ouverture : Gustavo Gomez-Mejia (PRIM, Univ. Tours / GER Recherche et création)

9h45. Introduction de la journée : Federico Biggio (Université de Tours, PRIM)

10h - 12h. *Capter, collecter et communiquer le vivant ?*

Tracer le vivant : enquête sur les milieux des images numériques

Pauline Chasseray-Peraldi (Collectif Digicologies / PALOC, MNHN)

De la collection à l'attention : décentrer le regard sur le vivant par l'imaginaire et les nouveaux récits

Tassanee Alleau-Dietrich (CeTHiS, Univ. Tours, CESR)

Produire des images pour les sciences participatives : conception, participation, données

Jérémy Lucas-Boursier (MOSAIC / MNHN)

12h - 14h15. Pause déjeuner

14h30 - 16h30. *Cours d'eau numériques et interfaces*

Vers un outil web immersif de visualisation des données temporelles sur l'eau en région Centre-Val de Loire

Cyril de Runz (LIFAT, Univ. de Tours)

Qu'est-ce qu'une approche hydrologique des médias ?

Everardo Reyes (Paragraphe, Univ. Paris 8)

Fragment 91

Dieudonné Cartier (Artiste indépendant)

16h30. Conclusions

Inscriptions : federico.biggio@univ-tours.fr

Conception scientifique :

Federico Biggio (PRIM, Univ. Tours)

Comité d'organisation :

Rosa Cinelli (Paragraphe, Univ. Paris 8) ; Gustavo Gomez-Mejia (PRIM, Univ. Tours / GER

Recherche et création) ; Kévin Martinez-

Sanna (PRIM, Univ. Tours / GER ComEnSS) ;

Everardo Reyes (Paragraphe, Univ. Paris 8), avec

l'aide de Valérie Lagrange (PRIM)

JOURNÉE D'ÉTUDES INTERFACES ET IMAGES ENVIRONNEMENTALES : ÉCOLOGIES DES DONNÉES ET MONDES NUMÉRISÉS

Inscrite en sciences de l'information et de la communication, cette journée d'études vise à interroger la relation entre images numériques, interfaces et environnement, telle qu'elle se déploie dans des contextes médiatiques hétérogènes, orientés vers la représentation des écosystèmes, le prototypage d'expériences artistiques questionnant l'Anthropocène et la production des données qui circulent et façonnent un rapport au monde.

D'un point de vue théorique, la tradition interdisciplinaire des études médiatiques et visuelles a souvent appréhendé les médias à travers des métaphores environnementales. On pense à l'idée d'« écologie des médias » (Fuller, 2005 ; Citton, 2014), à celle d'Internet comme espace « virtuel » (Vitali-Rosati, 2012), ou encore à la notion plus contemporaine d'« espace latent » (Somaini, 2022).

Aujourd'hui, à l'heure où les processus de numérisation et de datafication (van Dijck, 2014) se généralisent, cette relation se manifeste non seulement sur le plan théorique et métaphorique, mais aussi dans les pratiques des disciplines telles que la géographie, la biologie ou la géologie, lorsqu'elles mobilisent des approches computationnelles de l'environnement et du territoire, ainsi que dans de nombreux champs des sciences humaines et sociales. Dans ces contextes, les interfaces et images environnementales — visualisations statistiques, modèles 3D, applications interactives, et tableaux de bord — contribuent à traduire les flux d'information produits par des capteurs, tout en documentant les phénomènes environnementaux, en cartographiant et en représentant les territoires, et en analysant les dynamiques propres aux milieux sociotechniques (Kohlmann, 2023).

Ces médiations transforment en profondeur nos manières de percevoir, de représenter et d'appréhender empiriquement le monde, en s'appuyant sur la capacité de la « machine de vision » (Virilio, 1988 ; Hansen, 2015 ; Zylinska, 2023) à dépasser la perception humaine et à produire de nouvelles formes d'intelligibilité, et en même temps elles s'expriment concrètement dans des images, des logiciels et des applications qui traduisent en permanence l'environnement naturel en entités numériques. Les images et les interfaces environnementales ne se contentent pas de traduire l'hétérogénéité des substances du monde et les complexités du vivant en code binaire ; dans les pratiques du design de l'interaction et du jeu vidéo, elles configurent des environnements numériques à parcourir à travers des opérations de sélection, de filtrage, de navigation et d'exploration, au moyen de processus sémiotiques de traduction et d'interprétation des milieux (Nardi, 2019). Certaines médiations du design d'interfaces, comme les visualisations de données interactives, peuvent également favoriser la compréhension, l'analyse critique et l'action sur des problématiques situées. D'autres interfaces se présentent parfois comme « immersives » (Chatonsky, 2012), cherchant à représenter des informations au moyen de registres artistiques et esthétiques multisensoriels, comme dans le cas du design vidéoludique, où des logiques de simulation et de mise en scène spatiale sont mobilisées pour transformer les données en environnements navigables de manière incarnée. Dans tous ces cas, les images environnementales ne se présentent plus seulement comme des dispositifs informationnels ; elles apparaissent aussi comme des artefacts symboliques et artistiques, dont les formes et les usages s'articulent souvent dans une perspective critique (Allard, Brouard et al., 2025).

À la croisée de ces perspectives interdisciplinaires, cette journée d'études portera sur des projets de recherche relevant des médiations numériques qui saisissent le vivant, sur des prototypes de recherche-crédation en art numérique mobilisant la visualisation environnementale et interrogeant ses enjeux, ainsi que sur des réflexions consacrées à la visualité post-humaine et aux régimes communicationnels entre humains, environnements et autres vivants.

Références bibliographiques

- Allard, L., Brouard P. et al. (2025). "Re-thinking the Metaverse Toward Ecological Futures: A-cosmic Immersive Virtual Worlds?", *ISEA 2025*.
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*, Polity Press.
- Chatonsky, G. (2012). "La triple immersion. Réalité virtuelle, monde ambiant et cerveau", *Actes du colloque de l'Obs/in (observatoire des pratiques de création de l'image numérique): Image & immersion*, 2.
- Citton, Y. (2014). *Pour une écologie de l'attention*, Éditions du Seuil.
- Fuller, M. (2005). *Media ecologies: Materialist energies in art and technoculture*. MIT press.
- Hansen, M.B.N. (2015). *Feed-Forward: On the Future of Twenty-First-Century Media*, University of Chicago Press.
- Haraway, D. (1985). "A manifesto for cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 1980s", *Socialist Review*, 80.
- Kohlmann, É. (2023). *Le lien à la nature à l'ère du numérique*. ISTE Éditions.
- Nardi, B. (2019). "Design in the Age of Climate Change". *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 5(1).
- Parikka, J. (2023). *Operational Images: From the Visual to the Invisual*. University of Minnesota Press.
- Somaini, A. (2023). "Algorithmic Images: Artificial Intelligence and Visual Culture". *Grey Room*, 93.
- van Dijck, J. (2014). "Datafication, dataism and dataveillance: Big Data between scientific paradigm and ideology". *Surveillance & Society*, 12(2).
- Virilio, P. (1988). *La machine de vision*, Éditions Galilée.
- Vitali-Rosati, M. (2012). *S'orienter dans le virtuel*. Hermann.
- Zylinska, J. (2023). *The Perception Machine: Our Photographic Future between the Eye and AI*, MIT Press.