

Numéro spécial de la revue IJDST

Médialité et environnement : interfaces, conception, et pratiques

Coordonné par Federico Biggio, Rosa Cinelli et Everardo Reyes

Appel à contributions

Les notions de « média » et d’« environnement » ont toujours été au cœur de la description des capacités perceptives et opératoires humaines. Dans le prolongement des traditions antiques de la médiation (*metaxu*), la médialité environnementale désigne aujourd’hui un régime où le numérique augmente les milieux en y inscrivant des couches d’information et de signification. Cette perspective, ancrée en sciences de l’information et de la communication, engage des prototypes, interfaces et expériences. Elle interroge aussi la production de données, leurs visualisations, leur ouverture et leurs récits.

La tradition interdisciplinaire des études médiatiques et visuelles a souvent appréhendé les médias par des métaphores environnementales. On pense, d’une part, aux paradigmes de la « sphère ». Par exemple, de la sémiosphère chez Lotman (1990) aux médiasphères chez Debray (1992), jusqu’à la trilogie Sphères de Sloterdijk (2011). D’autre part, on évoque les métaphores aquatiques présentes dans le vocabulaire de l’immersion (Chatonsky, 2012 ; Triclot, 2012 ; Pinotti, 2020) et de la navigation (Balpe et al. 1996). Plus largement, l’« environnement » est envisagé comme producteur d’écologies (Fuller, 2005 ; Citton, 2014) et de configurations symboliques qui aident à penser les conditions sociales du vivre-ensemble (D’Almeida, 2005 ; Lévy, 2013), ainsi que les rapports entre humains, non-humains et plus-qu’humains (Coulbaut-Lazzarini et Couston, 2021 ; Grusin, 2015 ; Bridle, 2022 ; Hachette, Reyes, Bertrand et Biggio, 2022).

Malgré les promesses de transparences médiatiques souvent associées à l’hypermédia (Bolter et Grusin 2000), la superposition entre médias et environnement est bien loin de reproduire des *Umwelten* (von Uexküll 1934) ou des milieux habitables de manière partagée. À la pensée de McLuhan, qui considère les médias comme extension ou amplification du corps (McLuhan, 1964 ; Engelbart, 1968), s’ajoute le tournant posthumain (Haraway, 1985 ; Hayles, 1999 ; Braidotti, 2013), qui recompose les frontières du sujet et de la sensibilité. Or la « machine de vision » (Virilio, 1988 ; Zylinska, 2023) excède radicalement la perception humaine. En transformant le milieu en entité quantifiable, davantage vue par la machine que par les humains, les technologies de captation produisent des images « opératoires » (Farocki, 2004 ; Parikka, 2021) via des interfaces enveloppantes qui ne sont pas de simples instruments d’acquisition, mais agissent directement sur le monde.

Les médias informationnels connectés (réseaux de capteurs, remote sensing, imagerie computationnelle, VR/AR/MR/XR) intensifient le couplage corps–milieu. Pensons, par exemple, à la quantification de soi, au suivi des mouvements et du regard, ou à l'extraction continue de données. La VR ne « plonge » pas seulement l'utilisateur dans un monde « virtuel », elle prend possession du monde (Eugenio, 2021), produisant un flux d'informations qui boucle la rétroaction cybernétique (Wiener, 1948 ; Tricot, 2014). Dès lors, interfaces, tableaux de bord et visualisations deviennent de véritables opérateurs. Ce sont des instruments de contrôle et des supports de connaissance pour comprendre le monde, et soi-même, en temps réel.

Ce nœud, conceptuel et procédural, a nourri une critique soutenue au sein des *critical media studies*. Hansen (2015) et MacKenzie & Munster (2019) montrent comment des environnements numériques peuvent exclure la perception humaine des boucles décisionnelles. En installant un « milieu dissocié » (Stiegler, 2007), invisible mais prescriptif, les technologies environnementales réactualisent le parallèle captation-destruction discuté par Sontag (1977). Un autre enjeu critique concerne également l'impact environnemental des technologies numériques, et en particulier de l'intelligence artificielle et des LLM, qui déplace la question de la visibilité vers la politique de la représentation : non plus seulement de l'information, mais aussi des interfaces, de leur matérialité et des infrastructures qui les soutiennent (Gabrys 2016; Gomez-Mejia 2014). Ces médias, ainsi, ne sont pas neutres : ils engagent des coûts politiques, sociaux et écologiques liés aux médias génératifs (Crawford, 2021). D'où la nécessité de rendre explicite ce que ces dispositifs invisibilisent, notamment les biais, espaces latents, matérialité et impacts environnementaux, au moyen de protocoles d'explicitation comme la recherche création et des pratiques OSINT.

Les médias environnementaux reconfigurent nos pratiques et nous conduisent à reconstruire méthodes, protocoles et outillages de l'information, de la communication et de la production de sens. Ce numéro spécial de la revue *International Journal of Design Sciences & Technology (IJDST)* interroge les modalités par lesquelles ces médias conçoivent et mettent en œuvre la convergence du médium et du milieu.

Nous invitons des contributions portant sur la liste non-exhaustive de domaines suivants :

- Théories de la médialité environnementale : approches conceptuelles et objets théoriques de la convergence entre milieu et média .
- Écologie médiatique : rôle des dispositifs médiatiques dans la construction d'écologies symboliques, politiques et sensibles du vivre-ensemble.
- Vision machinique, images opératoires et IA environnementale: technologies de calcul algorithmique de l'environnement et de leurs effets épistémologiques, esthétiques et politiques.
- Posthumanisme, plus-qu'humain et non-humain: reconfigurations des relations à travers des dispositifs de captation, d'automatisation et de vision machinique.
- Réseaux de capteurs, données environnementales et quantification du milieu utilisés à des finalités de arts-sciences : *quantified self*, remote sensing, datification de l'environnement et extraction de données.

- Interfaces XR/VR/AR/MR et réalité étendue : des environnements virtuels comme technologies d'occupation, de capture et de transformation du monde.
- Vérité visuelle et preuve par l'image dans des régimes de médias environnementaux: Architecture Forensique, OSINT, journalisme des données.
- Démarches de recherche-création : expérimentation artistique, design de l'information et rhétoriques représentationnelles de l'expérience des données et des environnements.

Lien à la bibliographie :

<https://paragraphe.univ-paris8.fr/+AAC-Numero-special-de-la-revue-IJDST-Medialite-et-environnement-interfaces+>

Dates clés

30 avril 2026 - date limite d'envoi de **résumés**

11 mai 2026 - retour aux auteurs sur leurs résumés (500 à 600 mots)

7 septembre 2026 - date limite d'envoi d'**articles complets** (8k à 10k mots)

11 septembre 2026 - 25 novembre 2026 - période de révisions

11 décembre 2026 - publication du numéro

Extensions

Résumé : 500 à 600 mots.

Le résumé doit inclure quelques indications bibliographiques (références minimales).

Article complet : 8 000 à 10 000 mots.

Illustrations : jusqu'à 5 images (en couleur ou en noir et blanc).

Comité scientifique

Kristian Bankov, NBU, Bulgarie

Samuel Bianchini, EnsAD, France

Federico Biggio, PRIM, Univ. de Tours, France

David Bihanic, Univ. Paris I, France

Andrés Burbano, UOC, Espagne

Ghislaine Chabert, Univ. de Lyon 3, France

Yves Citton, FabLitt, Univ. Paris 8, France

Rosa Cinelli, Paragraphe, Univ. Paris 8, France

Maria Engberg, Malmö University, Suède

Ruggero Eugeni, Università Cattolica del Sacro Cuore, Italie

Matthew Fuller, Goldsmiths, University of London, Royaume-Uni

Abelardo Gil-Fournier, Artiste et chercheur, Espagne

Gustavo Gomez-Mejia, PRIM, Univ. de Tours, France

Jean-François Jego, INREV, Univ. Paris 8, France

Pierre Lévy, Université d'Ottawa, Canada
Alexiev Momchil, Artiste et chercheur, Bulgarie
Oriana Persico, Artist and researcher, HER (She Loves Data), Italie
Andrea Pinotti, Università degli Studi di Milano, Italie
Everardo Reyes, Paragraphe, Univ. Paris 8, France
Bérénice Serra, Basel Academy of Art and Design FHNW, Suisse
Christa Sommerer, Media artist, Autriche
Mattia Thibault, Tampere University, Finlande
Matteo Treleani, Université Côte d'Azur, France
Giovanni Tusa, Nova University of Lisbon, Portugal
Khaldoun Zreik, Paragraphe, Univ. Paris 8, France
Joanna Zylinska, King's College, Royaume-Uni

Contacts

Federico Biggio federico.biggio@univ-tours.fr,
Rosa Cinelli rosa.cinelli@univ-paris8.fr
Everardo Reyes ereyes-garcia@univ-paris8.fr

À propos de la revue IJDST

L'**International Journal of Design Sciences and Technology** (IJDST) est une revue scientifique à comité de lecture, pluridisciplinaire, dédiée à l'avancement des connaissances en design. Elle s'intéresse en particulier au rôle des technologies de l'information et de la communication et des technologies avancées dans l'évolution des théories, des méthodes et des pratiques de conception, dans des domaines variés comme l'architecture, l'urbanisme, le design industriel et les disciplines connexes.

IJDST accorde une attention particulière aux questions de durabilité et de « green design », entendues à partir du triple enjeu environnemental, social et économique. La revue accueille des contributions théoriques, méthodologiques et empiriques qui formulent clairement leurs questions de recherche, leurs méthodes et leurs analyses, et qui interrogent les implications sociales, techniques et pédagogiques du design.

Crée en 1991 et publiée par Europia (ISSN 1630-7267), IJDST offre un forum international sur les sciences et technologies du design. Depuis 2016, elle est reconnue par l'AERES et par le CNU 71 (section Sciences de l'information et de la communication).