

# Aix-Marseille Université

UFR Arts, Lettres, Langues, Sciences  
Humaines Département Arts,  
Section Arts plastiques

# L'art numérique

# face à l'écologie

Capitalocène, changement climatique,  
perception sociale

Mémoire de Master 2<sup>e</sup> année  
Par  
**NGOMA NZEPHO Clotilde Rita**  
Master 2 Arts création numérique

Sous la direction de  
**Jean-Paul FOURMENTRAUX**

Date de soutenance: octobre 2025

**Aix-Marseille Université**

UFR Arts, Lettres, Langues,  
Sciences Humaines Département  
Arts, Section Arts plastiques

# L'art numérique face à l'écologie

Capitalocène, changement climatique,  
perception sociale

Mémoire de Master 2<sup>e</sup> année

Par  
**NGOMA NZEPHO Clotilde Rita**  
Master 2 Arts création numérique

Sous la direction de  
**Jean-Paul FOURMENTRAUX**

Date de soutenance: octobre 2025

Titre du mémoire

# L'art numérique face à l'écologie

Capitalocène, changement climatique,  
perception sociale

# Résumé

Ce mémoire explore une contradiction centrale : comment utiliser l'art numérique pour sensibiliser à l'écologie en incitant à l'action alors que ces technologies polluent ?

Le mémoire analyse simultanément une contradiction et aussi la capacité de l'art numérique à pouvoir sensibiliser à l'écologie. La contradiction : le numérique participe au réchauffement climatique.

La motivation est partie d'une préoccupation personnelle face aux inondations observées dans les médias qui m'ont conduite à créer un webdocumentaire Medi'eau sur les impacts des inondations dans certains pays européens.

Mon cadre théorique s'appuie sur les réflexions de Latour (la Terre qui réagit à nos actions), d'Ardenne (faire participer le spectateur), de Ramade (stratégie de l'Anthropocène) pour analyser le passage de l'Anthropocène au Capitalocène.

Mon analyse examine les œuvres comme *La Nature* de Pelechian et *The Weather Project* d'Eliasson, illustrant ainsi comment l'art numérique peut créer des expériences immersives et interactives.

Mes résultats soulignent les capacités de l'art numérique comme l'interactivité, l'immersion sensorielle et la manipulation temporelle.

Conclusion : malgré que le sujet soit assez contradictoire, l'art numérique peut toujours constituer un moyen efficace pour sensibiliser à l'environnement en créant une écologie critique qui assume ses paradoxes technologiques.

Mon projet personnel, le webdocumentaire Medi'eau montre un aspect des potentialités de l'art numérique, bien que l'évaluation empirique de son impact reste à développer.

# Avant propos

Suite aux nombreuses catastrophes naturelles liées au changement climatique, j'ai ressenti une préoccupation pour les catastrophes que les inondations infligent à l'environnement, affectant aussi bien la nature que les humains. Ces événements dévastateurs révèlent l'urgence de repenser notre relation avec notre environnement et m'ont conduit à penser à la manière dont l'art numérique peut être utilisé pour sensibiliser la prise de conscience. J'ai choisi de me tourner vers le

multimédia, notamment les images qui, à mon sens, sont un langage universel qui peut véhiculer certaines choses qu'aucune langue au monde n'est capable de traduire. Elles capturent l'essence des problèmes écologiques et permettent d'exprimer l'urgence d'agir face à ces événements. Mon objectif est de créer un site web (webdocumentaire) que je considère comme un outil auquel j'exposerai les images, vidéos, infographies, graphismes des inondations de certains pays d'Europe.

En utilisant le site internet au format d'un webdocumentaire que j'ai appelé *Médi'eau*, je considère celui-ci comme un médium interactif capable d'impliquer le spectateur de manière visuelle.

L'état de ma santé a été un obstacle à la rédaction de ce mémoire et ce projet, je pense avoir atteint l'objectif.

# Remerciements

Je tiens à remercier Aix-Marseille Université pour l'opportunité qui m'a été donné de faire mon master.

Je remercie mon directeur de mémoire, Monsieur Jean-Paul Fourmentaux, de m'avoir accompagné dans cette recherche et d'avoir dirigé ce mémoire avec une telle écoute et disponibilité. Ses conseils m'ont permis de parvenir au but auquel j'aspirai.

Je tiens à remercier les enseignants du master arts parcours création numérique ainsi que les échanges qui m'ont permis de découvrir, apprendre et comprendre la recherche et la création.

# SOMMAIRE

**9**

**INTRODUCTION**

**15**

**UNE ÈRE DE CRISE  
ENVIRONNEMENTALE : DE  
L'ANTHROPOCÈNE AU  
CAPITALOCÈNE**

**42**

**L'ART NUMÉRIQUE FACE À  
L'URGENCE ÉCOLOGIQUE**

**77**

**LA PERCEPTION SOCIALE À  
TRAVERS L'ART NUMÉRIQUE**

**115**

**CONCLUSION**



# Introduction

Imaginez-vous en octobre 2019 à la Fondation Cartier pour l'art contemporain dans la salle de projection, les spectateurs découvrent un spectacle à la fois fascinant et troublant. Des images grandioses défilent : montagnes, mers, dunes. La musique de Beethoven accompagne ces paysages en noir et blanc, dans une ambiance méditative, pratiquement sacrée. Un rugissement brutal brise le silence. Les images sont celles de catastrophes violentes : boue, fermes inondées, maisons démolies par des tornades.

*La Nature, 63 minutes 5 secondes*, d'Artavazd Pelechian<sup>1</sup>, est une sorte d'expérience. Au-delà de l'aspect esthétique, cette œuvre interroge une question centrale qui s'incruste dans notre temps : comment l'art peut-il éveiller à l'écologie avec des technologies qui alimentent la crise ?

Le film *La Nature* d'Artavaz est un

exemple de ce paradoxe actuel. Pelechian décortique la « supériorité de la nature<sup>2</sup> » sur l'homme. Son film rappelle l'impuissance humaine face à la géologie. De l'autre, cette approche paradoxale est faite par un montage numérique avec des images glanées sur Internet.

Cette contradiction est un aspect important qu'il est nécessaire de prendre en considération avant d'utiliser constamment le numérique. Le constat sur cette contradiction souligne un problème actuel : le « Capitalocène », une époque où les problèmes environnementaux sont causés par le capitalisme et ses technologies. En 2024, le numérique représente 4,4 % de l'empreinte carbone de la France, et plus de 45 % d'ici 2030<sup>3</sup>.

Pourquoi cette question est-elle importante ? L'art numérique peut-il éveiller à l'écologie ou reproduit-il les logiques

<sup>1</sup> PELECHIAN Artavazd, *La Nature*, film, 64 minutes 5 secondes, présenté à la Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, octobre 2019.

<sup>2</sup> PELECHIAN Artavazd, HYUN Soyoung, « *La Nature* », *Marges*, n° 34, 2022, p. 148-165

<sup>3</sup> ADEME (Agence de l'environnement et de la maîtrise de l'énergie), *L'empreinte carbone du numérique en France*, rapport 2024, p. 15.

destructrices dénoncées ?

Cette question n'est pas académique.

Elle a des effets réels :

Pour les artistes : comment créer écoresponsable, comment faire coïncider programmation d'œuvres numériques et engagements environnementaux des institutions ?

Comment parcourir des œuvres d'art écologiques réalisées avec des matériaux polluants ?

Plusieurs auteurs contemporains abordent des pistes de réflexion face à cette contradiction. Bruno Latour, *Face à Gaïa*, nous rappelle que la Terre répond à nos sollicitations : « *la Terre s'émeut*<sup>4</sup> ». Cela change notre rapport à l'écologie : ce n'est plus seulement « *sauver la nature* », mais réaliser notre appartenance à un système terrestre vivant.

Paul Ardenne explique que l'art contemporain doit être plus qu'observateur ou admiratif. Il doit s'engager dans le milieu : art contextuel. Mais, comment traduire cet engagement ?

Jean-Marc Chomaz, chercheur au CNRS et artiste, suggère une piste. Il appelle à admettre le caractère performatif de la science et à élaborer une pensée syncrétique au-delà des clivages art/science<sup>5</sup>. Peut-elle s'étendre à l'art numérique écologique ?

Avec la présence de ces enjeux théoriques et pratiques, la question capitale qui guide ce mémoire de recherche est : ***comment l'art numérique écologique au travers d'un webdocumentaire peut faire changer la passivité à l'action chez le spectateur ?***

Ce mémoire, au travers de l'art numérique avec pour objectif la création d'un webdocumentaire, cherche à éveiller les consciences et à analyser les méthodes narratives, artistiques et technologiques qui suscitent la prise de conscience et le passage à l'action pour protéger l'environnement.

<sup>4</sup> LATOUR Bruno, *Face à Gaïa*. Huit conférences sur le nouveau régime climatique, Paris, Éditions La Découverte, 2015, p. 38.

<sup>5</sup> CHOMAZ Jean-Marc, "Les nouveaux récits du climat", MCD - Musiques & Cultures Digitales, n° 95, 2020, p. 23.

Cette recherche rejoint les propos de Bruno Latour : « *Décrire* », répète l'anthropologue, « *c'est alarmer, émouvoir, mettre en mouvement, appeler à l'action* »<sup>6</sup>.

L'art numérique fait une écologie critique en faisant de ses contradictions des matériaux créatifs. Au lieu de le nier ou de le minimiser, ces œuvres l'admettent et l'interrogent. Cette réflexion les conduit à interroger les modes de vie technologiques contemporains et à proposer de nouvelles formes d'engagement écologique.

La Nature de Pelechian, comment ses images numériques dévoilent les infrastructures technologiques de notre rapport contemporain à la nature.

L'objectif pratique de ce mémoire est la réalisation d'un webdocumentaire *Medi'eau* en utilisant les théories du

mémoire. Ce webdocumentaire alternera images d'inondations en Europe et infographies sur le changement climatique, une expérience immersive montrant comment l'art numérique sensibilise à l'écologie tout en embrassant sa nature technologique.

Ce mémoire aura recours à trois méthodes complémentaires : la première section, une approche théorique : Cette étude explorera les notions d'anthropocène et de capitalocène, ainsi que les théories de l'art écologique de Bruno Latour, Paul Ardenne, Bénédicte Ramade et d'autres philosophes et historiens contemporains.

la deuxième section, une analyse d'œuvres avec l'étude portera sur La Nature de Pelechian, *The Weather Project* d'Olafur Eliasson, *Drowning World* de Gideon Mendel, les procédés vidéos de Joe Hamilton, *48 War Movies* de Christian Marclay ainsi que quelques œuvres

<sup>6</sup> LATOUR Bruno, op. cit., p. 38.

énumérées dans l'ouvrage *Paysages sensibles* sous la direction de Camille Prunet et la troisième section, une réflexion sur la réception des œuvres et leur influence sur la conscience écologique du spectateur.

Cette recherche arrive à un moment où, comme le dit Bruno Latour, «*décrire, c'est alerter, émouvoir, mettre en mouvement*». Il s'agit de voir comment l'art peut alerter et mobiliser sur l'urgence climatique, y compris par des médias technologiques lourds.

Dans le Capitalocène, l'empreinte du capitalisme sur l'environnement est restée assez forte, contrairement à l'Anthropocène qui reproche à l'humanité les dérèglements environnementaux. Le Capitalocène met plutôt en évidence la responsabilité du capitalisme fossile dans la crise écologique actuelle. Cette idée, mise en avant par Bruno

Latour dans *Face à Gaïa*, nous invite à repenser notre rapport à la Terre et à accepter qu'elle nous réponde.

L'exemple de *La Nature* est emblématique de cette tension. Pelechian considère que le cinéma peut exprimer des concepts que les langues ne peuvent pas et souligne la supériorité de la nature avec les technologies numériques. Cette prise de conscience traverse le numérique, dont l'empreinte carbone participe aux changements environnementaux dénoncés. L'année 2024 est marquée par une représentation de 4,4 % de l'empreinte carbone annuelle de la France et devrait augmenter de 45 % d'ici 2030 si rien n'est fait.

Paul Ardenne, dans son ouvrage «*Un art écologique*», aborde la nécessité pour l'art contemporain de prendre son engagement environnemental face à la crise écologique. Cette nécessité peut sembler difficile dans

le secteur du numérique, avec l'évolution rapide de la technologie qui est en quelque sorte une menace pour l'environnement, mais aussi une opportunité pour sensibiliser à l'écologie.

*La Nature* illustre cette dualité de façon saisissante. L'œuvre aborde une esthétique catastrophique de la force brutale de la nature face à l'Anthropocène. L'homme est pratiquement absent du film, excepté un court plan sur un visage hurlant, qui souligne l'impuissance de l'homme face aux forces environnementales. La critique du rapport destructeur à la nature prend la forme d'un montage d'images numériques dévoilant les infrastructures technologiques du Capitalocène.

Cette contradiction n'est pas un défaut mais une facette de l'art numérique écologique actuel. Pour

Jean-Marc Chomaz dans *MCD*, la science est un art performatif. Cette démarche pourrait chercher à créer une pensée globale qui traverse les limites entre art et science, écologie et technologie.

Cette recherche permet d'explorer comment aborder l'art numérique pour sensibiliser à l'environnement et les stratégies qui encouragent le passage à l'action.

L'approche méthodologique croise analyse artistique, enquête sociologique sur la réception des œuvres et étude des conditions de production artistique numérique. Elle s'appuie sur les notions d'écocritique de Paul Ardenne, d'écologie politique de Bruno Latour et sur les approches sensibles de Bénédicte Ramade dans *Vers un art anthropocène*.

Cette démarche s'appuie également sur *Paysages sensibles : art et écologie*

*sous la direction de Camille Prunet*, qui interroge les relations entre art et nature par le biais de l'expérience sensible. Les études de Lauranne Germond, Loïc Fel et Joan Pronnier mettent en avant un art engagé dans Art et Écologie.

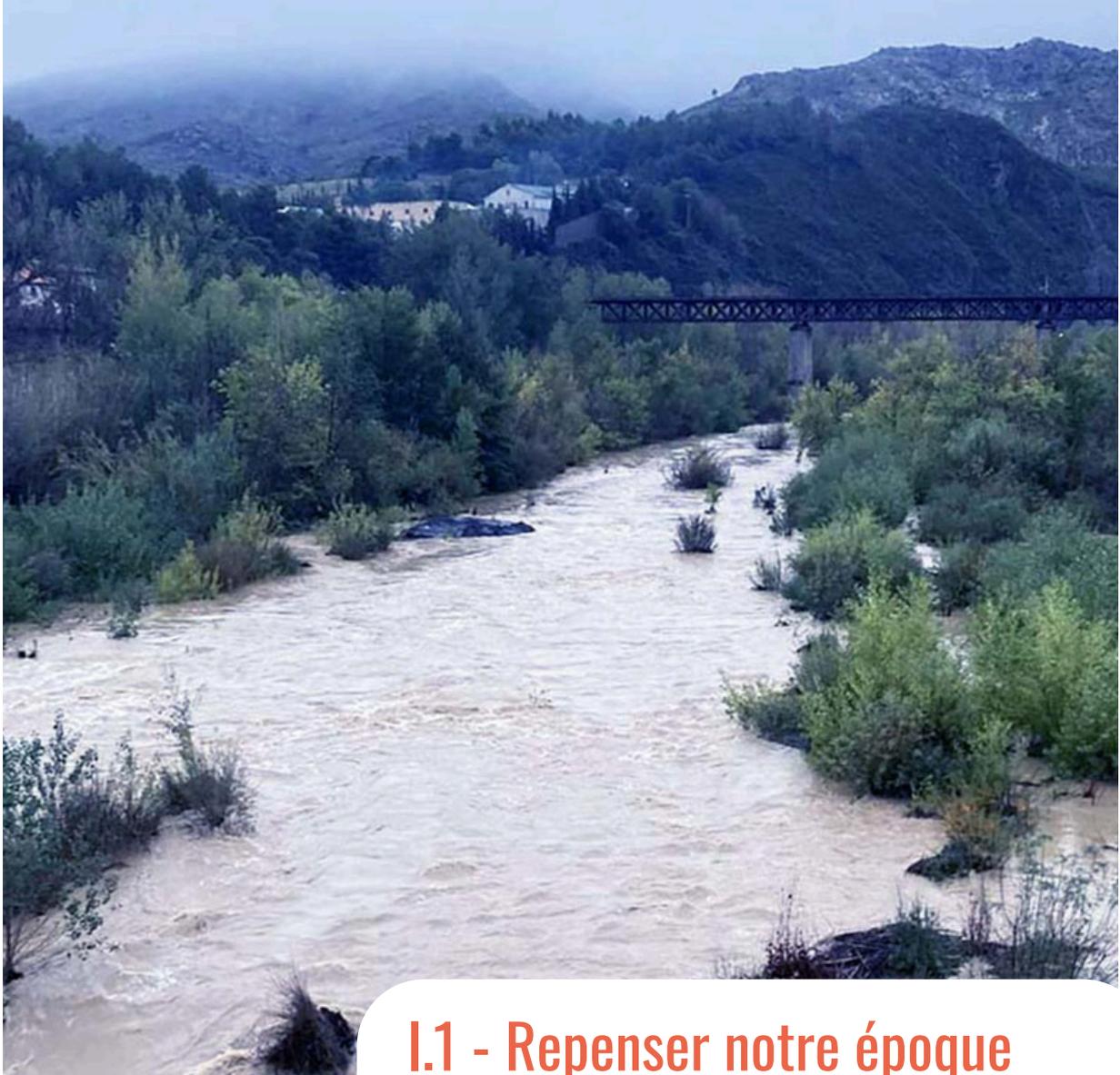
Ce mémoire aborde principalement trois parties : La première partie, « De l'anthropocène au capitalocène » s'appuiera un peu plus sur les propos de Bruno Latour et Paul Ardenne pour saisir les enjeux théoriques de ce basculement épistémologique à travers La Nature de Pelechian.

La deuxième partie analysera comment les artistes qui utilisent le numérique répondent aux enjeux environnementaux à travers les œuvres d'Olafur Eliasson, Gideon Mendel, Joe Hamilton et Christian Marclay en relation avec les « *nouveaux récits du climat* » de Jean-Marc Chomaz.

La troisième partie, « Art numérique et perception sociale ». Cette partie va explorer la réception sociale des œuvres numériques engagées.

En conclusion, une synthèse critique des contributions théoriques et artistiques de la recherche, perspectives sur l'avenir de l'art numérique écologique et son potentiel transformateur dans le Capitalocène.

# **Chapitre I : Une ère de crise environnementale : de l'anthropocène au capitalocène**



## **I.1 - Repenser notre époque géologique : du concept à l'action artistique**

## I.1.1 - Bruno Latour et le nouveau régime climatique : la Terre comme actrice



Dans son ouvrage *Face à Gaïa*, Bruno Latour nous propose de sortir de notre représentation classique de la Terre. Au lieu de la concevoir comme un décor de nos actions, il nous invite à la percevoir comme une force agissante, répondant à nos actions par ses propres transformations. Cette vision change tout dans notre rapport à l'environnement.

Latour nous dit que nous sommes entrés dans un « *nouveau régime climatique* », une ère d'instabilité où nos anciens repères géologiques tremblent sous nos pieds à cause de nos actions massives sur les systèmes de la Terre. Ce qui rend cette époque si déroutante, c'est que « *le temps des modernes est étrangement intemporel* »<sup>7</sup>, ce qui nous laisse avec un sentiment de décalage entre notre expérience du temps et la réalité des changements.

<sup>7</sup> Bruno Latour, *Face à Gaïa*, op. cit., p. 313.

Pour le philosophe français, nous vivons un temps où « *la Terre s'émeut, elle réagit à nos actions* » - elle répond physiquement à nos actions, inventant des réponses inattendues qui défient notre vision d'une nature soumise. Cette idée d'une terre qui « réagit » nous force à repenser notre place dans le monde et à trouver de nouvelles manières de représenter cette réalité complexe. Latour ajoute d'ailleurs que « *le grand paradoxe de la 'vision scientifique du monde' est d'avoir déshistoricisé le monde pour la science comme pour la politique et la religion* »<sup>8</sup>.

Pour Latour, il ne suffit pas de saisir intellectuellement ces changements. Il nous rappelle que « *l'écologie n'est pas la considération de la Nature par la politique, mais la fin de la Nature comme origine de la moitié de la politique* »<sup>9</sup>. Cette perspective nous invite à dépasser notre inaction face au climat et à comprendre que raconter cette nouvelle réalité géologique est déjà un acte politique.



<sup>8</sup> Bruno Latour, *Face à Gaïa*, op. cit., p. 97.

<sup>9</sup> Ibid., p. 64.

## I.1.2 - Paul Ardenne et l'art écologique

Dans son ouvrage intitulé : *Un art écologique : création plasticienne et anthropocène*, Paul Ardenne explore comment les artistes ont progressivement transformé leur façon de créer leurs oeuvres pour répondre aux défis écologiques actuels : « *La nature est tout à la fois un être, une coprésence, une force. Travailler en elle, oui. Mais il est mieux encore de travailler avec elle, d'en faire un partenaire actif de la création artistique.* »<sup>10</sup>. Plutôt que de se contenter d'admirer la nature à distance, ces artistes choisissent de s'impliquer concrètement dans la cause environnementale, coupant ainsi avec la simple contemplation pour passer à l'action.

« *C'est bien clair : un art écologique doit se tenir le plus près possible de l'élément naturel. Mais pas seulement pour l'exploiter, et pas plus uniquement pour la célébrer. Être « écologique » commande encore de devoir se fondre*

*en lui et, si catastrophe environnementale il y a – et il y a à présent, en cours , d'engager un processus de riposte.* »<sup>11</sup>. Ardenne nous raconte ce cheminement passionnant : il explique comment les artistes, qui travaillaient au départ à l'intérieur du cadre de la toile, ont fini par aller chercher l'inspiration – et même le terrain de création – dans la nature elle-même.

Ce changement n'a rien d'anodin ; il vient d'une prise de conscience forte devant la crise écologique. Comme le dit Ardenne, *la nature* devient alors « *tout à la fois un être, une coprésence, une force. Travailler en elle, oui. Mais il est mieux encore de travailler avec elle, d'en faire un partenaire actif de la création artistique* »<sup>12</sup>.

Ce mouvement s'inscrit selon Ardenne dans l'art de l'anthropocène, cette ère géologique marquant les effets des activités humaines sur la Terre .

<sup>10</sup> Paul ARDENNE, *Un art écologique. Création plasticienne et anthropocène*, La Muette, Le bord de l'eau, Lormont, 2019, p.85.

<sup>11</sup> Paul ARDENNE, op. cit., p. 67.

<sup>12</sup> Ibid., p.85.



Ágnes Dénes, Champ de blé - Une Confrontation (Wheatfield - A Confrontation), été 1982

Il ne s'agit plus seulement d'observer ou de célébrer la nature, mais bien d'« engager un processus de riposte » face à la catastrophe environnementale. L'artiste écologique, pour lui, doit « *se tenir le plus près possible de l'élément naturel* » tout en imaginant des formes de résistance créative<sup>13</sup>.

Ardenne décrit ce tournant comme un passage de l'instrumentalisation de la nature – comme on l'a vu chez les pionniers du Land Art, tels Smithson ou Heizer – à une véritable « éco-crédation », où l'artiste se place « *au même niveau que la nature* » au lieu de chercher à la dominer. Ce changement est une réponse à l'urgence de notre temps :

« *...comment vivre dans un monde malade sans y simplement survivre et, de ce monde malade, que faire pour qu'il recouvre la santé ?* »<sup>14</sup>.

<sup>13</sup> Paul ARDENNE, *Un art écologique. Création plasticienne et anthropocène*, op. cit., p. 67

<sup>14</sup> Ibid., p. 12.

Pour Ardenne, l'art écologique ne se limite pas à sensibiliser le public. Il s'agit de « *promouvoir un art responsable* », qui accepte de « *s'investir, agir, lutter contre la dégradation du monde* » pour espérer « *la survie de l'espèce humaine* »<sup>15</sup>. Cette perspective rejoint celle de Bruno Latour : alors que Latour propose de faire du « *nouveau régime climatique* » une question politique, Ardenne montre comment l'art peut traduire cette réalité géologique en expériences sensibles, capables de mobiliser les consciences.

une « éco-œuvre » est « réussie quand l'œuvre, qui ne peut s'incarner dans des formes plasticiennes traditionnelles, déclenche chez les spectateurs le désir d'agir, de participer, de nettoyer, de dépolluer, d'aider » (p. 247).



Robert Smithson, Spiral Jetty, avril 1970

<sup>15</sup> Paul ARDENNE, *Un art écologique. Création plasticienne et anthropocène* op. cit., p. 205

## I.1.3 - Bénédicte Ramade : stratégies artistiques de l'anthropocène

Dans son ouvrage *Vers un art anthropocène*, Bénédicte Ramade souligne la nécessité de dépasser la vision idéalisée de la nature dans la pratique artistique contemporaine, en particulier à l'ère du capitalocène, où la crise environnementale est indissociable des logiques économiques et de la mondialisation.

Elle affirme que ces œuvres ne relèvent pas d'une vision idéalisée de la nature, mais s'inscrivent dans une civilisation urbanisée, tenant compte des mécanismes d'interdépendance biologiques, économiques et sociaux caractéristiques des écosystèmes <sup>16</sup>. Cette démarche rejoint les préoccupations de l'art numérique face à la crise écologique, où l'artiste devient un acteur conscient de l'intrication complexe entre le vivant, la technologie et les systèmes économiques.

À l'heure où l'anthropocène cède le pas au concept de capitalocène, cette réflexion invite aussi à interroger les interrogations et les paradoxes de l'art numérique lorsqu'il se confronte aux enjeux climatiques. Si l'artiste cherche à dépasser la simple représentation de la nature, il se heurte néanmoins au risque de spectacularisation des catastrophes environnementales et à la récupération de ses discours par des dynamiques marchandes et médiatiques propres au capitalisme globalisé. Ramade note que « *les artistes ont élaboré des pratiques de terrain visant à fournir des solutions concrètes à des dysfonctionnements spécifiques et à générer des résultats pour la communauté* »<sup>17</sup> – une démarche qu'on retrouve dans de nombreux projets numériques actuels, reposant sur la collecte de données environnementales et la participation citoyenne.

<sup>16</sup> Pascale BORREL, « *Bénédicte Ramade, Vers un art anthropocène. L'Art écologique américain comme prototype* », *Focales*, n° 8, 2024. [en ligne]. Disponible sur : <https://journals.openedition.org/focales/4073>, consulté le 2 septembre 2025.

<sup>17</sup> Bénédicte RAMADE, *Vers un art anthropocène*, Paris, Éditions du Regard, 2018.

Cette recherche ayant une utilité sociale et importante, ne saurait occulter la nécessité d'une analyse critique des implications technologiques, environnementales et politiques de ces pratiques artistiques.

Ramade met également l'accent sur l'impératif pour les artistes de contrecarrer les attentes façonnées par l'engouement médiatique, une exigence d'autant plus cruciale à l'ère du Capitalocène, où prolifèrent les images et discours liés à la crise écologique. L'art numérique se doit ainsi de créer des formes sensibles et critiques nouvelles, capables d'éviter l'aspect d'une simple représentation des désastres, tout en incitant le spectateur à une réflexion active et profonde. Ce reculest essentiel pour éviter que le message ne soit dilué dans une esthétique de la crise susceptible de bloquer le regard au lieu de susciter une action de la part des spectateurs.

Ramade rappelle que les « éco-artistes », d'hier comme d'aujourd'hui, conçoivent leur pratique comme une « opération prosaïque de soin », plaçant le geste artistique sous le signe de la réparation, de l'attention et de la collaboration à l'interface du local et du global, du matériel et du virtuel. L'art numérique, en tant qu'espace d'expérimentation de nouveaux modes de connexion et de responsabilité envers le vivant, occupe une place de choix pour repenser notre rapport à la Terre à l'ère du capitalocène.



Capture d'écran de l'oeuvre d'Helen Mayer Harris et Newton Harris, Portable Orchard, Survival Piece #5, 1973-2016, Walker Art Centre, Minneapolis <sup>12</sup>

<sup>19</sup> Bénédicte RAMADE, *Vers un art anthropocène. L'art écologique américain pour prototype* [en ligne], Les Presses du réel, 2022. Disponible sur : <https://www.lespressesdureel.com/ouvrage.php?id=9230&menu=>, consulté le 11 juillet 2025.



## I.2 - Créations artistiques de la conscience climatique

## I.2.1 - Olafur Eliasson : The Weather Project



Olafur Eliasson, The Weather Project, 2003, installation, Turbine Hall, Tate Modern, Londres. Photo : Tate Photography.



Olafur Eliasson, The Weather Project, 2003, installation, Turbine Hall, Tate Modern, Londres. Photo : Tate Photography.

*The Weather Project, 2003 , est une installation artistique d'Eliasson. «Créée pour le Turbine Hall de la Tate Modern de Londres, cette installation in situ utilisait un écran semi-circulaire, un plafond de miroirs et une brume artificielle pour créer l'illusion d'un soleil. Des cadres en aluminium recouverts d'une feuille miroir étaient*

*suspendus au plafond pour créer un miroir géant qui doublait visuellement le volume de la salle, tout comme l'écran semi-circulaire fixé au mur du fond, dont le bord long touchait le plafond miroir. Rétroéclairé par environ 200 lumières monofréquence, le demi-cercle et son reflet créaient l'image d'un immense coucher de soleil intérieur, observé à travers la brume artificielle diffusée dans la salle. En se dirigeant vers l'extrémité de la salle, les visiteurs pouvaient observer la structure du Soleil, et l'envers de la structure du miroir était visible depuis le dernier étage du musée. Français En préparation de l'exposition, Eliasson a conçu un questionnaire pour les employés de la Tate Modern qui comprenait des questions telles que :*

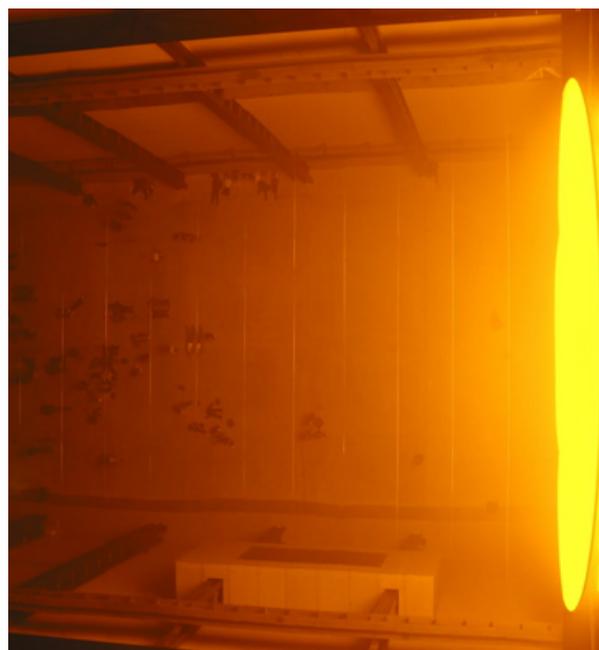
*« Un phénomène météorologique a-t-il déjà changé le cours de votre vie de manière spectaculaire ? » « Pensez-vous que la tolérance envers les autres individus est proportionnelle à la météo ? » « Dans quelle mesure êtes-vous conscient de la météo en dehors de votre lieu de travail ? » Les résultats ont été publiés dans le catalogue accompagnant l'exposition, qui comprenait également une table ronde sur la communication de l'art, des rapports météorologiques sur des événements météorologiques exceptionnels, des statistiques météorologiques et une série d'essais sur la météo, le temps et l'espace. »<sup>20</sup>*

<sup>20</sup> Olafur ELIASSON, The Weather Project [en ligne], Olafur Eliasson Studio, 2003. Disponible sur : <https://olafureliasson.net/artwork/the-weather-project-2003/>, consulté le 12 septembre 2025.

Cette installation rejoint les réflexions évoquées par Latour, Ardenne et Ramade. Cette œuvre transforme la salle d'exposition en un univers qui captive le spectateur. Les spectateurs sont conviés à ressentir de manière tangible les changements de la météo, grâce à une sorte de mise en scène technologique.

En donnant naissance à un « soleil » créé de toutes pièces, Eliasson explore le concept latourien d'une Terre pleine de réactivité. Cet éclairage ne se contente pas de transformer la structure intérieure du musée, il bouleverse également la manière dont le public perçoit les choses. À travers un ballet de brume, de jeux de lumière et de changements de température, cette installation crée un microcosme mettant en lumière notre reliance fondamentale aux caprices de l'atmosphère.

On peut comprendre comment l'artiste donne corps au concept de «*nouveau régime climatique*» évoqué par Bruno Latour. L'œuvre incarne des éléments environnementaux souvent négligés, et en les offrant à une expérience sensorielle palpable.



Cette œuvre, rejoignant les réflexions d'Ardène dans le fait d'inviter le public à vivre une expérience immersive où chaque spectateur participe activement à la création d'une ambiance climatique. Plutôt que de simplement observer de loin, il s'agit en réalité d'immerger nos sens dans une expérience qui interroge notre connexion avec la nature environnante.

L'accent ici est aussi mis sur la dimension sensorielle de manière saisissante, comme l'évoque Ramade : on expérimente le ressenti corporel et émotionnel pour éveiller une conscience écologique. Cette création artistique ne se limite pas à transmettre des informations ; elle invite à une forme de savoir incarné, où la perception des phénomènes météorologiques s'expérimente à travers l'engagement physique et émotionnel, dépassant ainsi le cadre strict de la science.



## I.2.2 - Gideon Mendel : Drowning World et la documentation de l'invisible



« *Drowning World* » est un projet photographique qui examine le changement climatique à travers les histoires des victimes d'inondations.

Depuis 2007, l'auteur photographie des individus dans leurs maisons inondées à travers le monde (Royaume-Uni, Inde, Haïti, Pakistan, Australie, Thaïlande, Nigeria, Allemagne, Philippines). Le projet souligne la souffrance, la fragilité et les similitudes des victimes, et met en évidence les tensions sociales que les inondations amplifient.

La série photo *Drowning World* de Gideon Mendel témoigne des inondations à travers le monde en exposant les effets visuels du changement climatique à l'échelle mondiale. Cette méthode basée sur la documentation s'aligne directement sur l'approche latourienne de dépeindre le « nouveau régime climatique », en offrant une expression artistique aux « alertes » climatiques actuelles.

Mendel élabore une approche documentaire qui expose l'échelle géographique et temporelle des changements environnementaux<sup>21</sup>.



<sup>21</sup> Gideon MENDEL, *Drowning World - Curator's Words* [en ligne], Gideon Mendel Photography, 2007-2024. Disponible sur : <https://gideonmendel.com/drowning-world-curators-words/>, consulté le 29 septembre 2025.

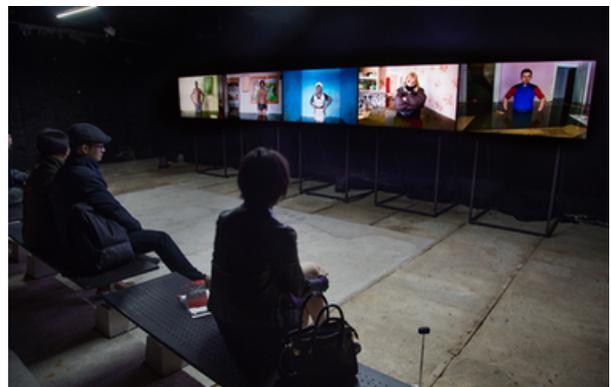


*climatique* dans divers environnements géographiques et sociaux.

L'approche de Mendel converge avec la vision de Paul Ardenne de l'art écologique en transcendant la simple esthétisation de la catastrophe pour élaborer une fonction critique et informative. Ses photos ne se limitent pas à capturer la tragédie des crues, elles exposent également les disparités sociales et géographiques face aux conséquences du changement climatique.

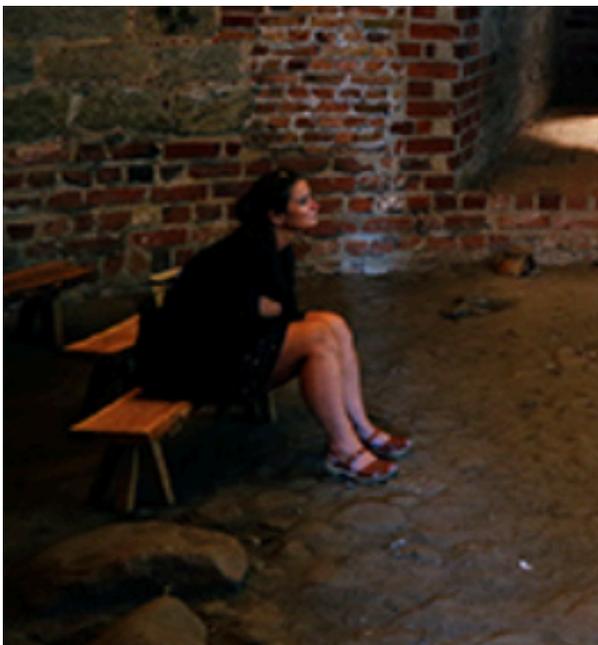
Au-delà des portraits, deux autres séries témoignent de l'empreinte des eaux sur les paysages et les effets personnels, et des vidéos viennent compléter la démarche, offrant un contraste entre la fixité des clichés et le mouvement des images filmées. Ses photographies montrent comment les phénomènes climatiques extrêmes modifient les paysages humains et naturels<sup>22</sup>, mettant en évidence ce que Latour décrit comme les réponses inattendues de la Terre aux contraintes anthropiques. L'artiste consigne donc les manifestations tangibles du *nouveau régime*

Cette dimension essentielle répond à la demande ardente d'un art engagé qui rejette l'attitude contemplative pour jouer un rôle de dévoilement et de prise de conscience.



<sup>22</sup> Gideon MENDEL, « *Submerged Portraits* » [en ligne], Gideon Mendel Photography, s. d. Disponible sur : [Submerged Portraits - Gideon Mendel. \(s. d.\).](https://gideonmendel.com/submerged-portraits/) <https://gideonmendel.com/submerged-portraits/>, consulté le 2 septembre 2025.

La série *Drowning World* met aussi en lumière les tactiques artistiques de l'Anthropocène relevées par Ramade. Mendel emploie les outils numériques afin de constituer une archive visuelle exhaustive des changements climatiques, élaborant de la sorte de nouvelles façons de représenter les phénomènes environnementaux. Dans cette démarche, la photographie numérique est utilisée comme outil technologique capable de transformer l'art et de susciter ainsi une réflexion.



## I.2.3 - Christian Marclay : 48 War Movies et la critique du capitalocène



*48 War Movies* montre quarante-huit rectangles concentriques composés d'images en mouvement. Les films sources décrivent des conflits allant de la guerre de Sécession aux combats en cours en Irak. Ce sont donc exclusivement les bordures de ces 48 films incrustés les uns dans les autres que l'on découvre. Le bruit de leurs bandes sonores en surimpression met l'accent sur la violence.

*« J'ai toujours utilisé des objets, des images et des sons trouvés, que j'ai assemblés, essayant de créer quelque chose de*

*nouveau et de différent avec ce qui était disponible. Être totalement original et partir de zéro m'a toujours semblé vain. Je préférais prendre quelque chose d'existant et de présent dans mon environnement, le découper, le détourner, le transformer en quelque chose de différent ; me l'approprier et me l'approprier par des manipulations et des juxtapositions. »*<sup>23</sup>  
*Christian Marclay*

*48 War Movies*, exposé par Christian Marclay à la Biennale de Venise en 2019, déploie une critique qui va au-delà de l'anthropocène pour questionner les

relations entre militarisme, technologie et destruction environnementale. Cette vidéo dévoile les infrastructures du Capitalocène en décortiquant la manière dont l'industrie militaro-technologique participe à la destruction écologique.

Le film de Marclay pourrait s'inscrire dans une perspective critique inspirée de Latour, visant à remettre en question l'attribution de la crise environnementale à l'ensemble de l'humanité. En mettant l'accent sur l'industrie militaire et ses représentations cinématographiques, l'artiste met en lumière la responsabilité

<sup>23</sup> Christian MARCLAY, « *48 War Movies* » [en ligne], La Biennale Di Venezia, 25 octobre 2019. Disponible sur : <https://www.labiennale.org/en/art/2019/partecipants/christian-marclay>, consulté le 10 juillet 2025.

particulière du complexe militaro-industriel dans la dégradation des écosystèmes terrestres.

L'œuvre interroge aussi la contradiction du médium numérique, en examinant comment l'art numérique peut critiquer les outils technologiques dont il dépend. Cette démarche rejoint la réflexion de Paul Ardenne sur l'art écologique, capable d'examiner de manière critique ses propres modalités matérielles de création. Cette capacité d'auto-analyse rejoint les réflexions de Paul Ardenne, qui plaide pour une forme d'art



écologique capable de s'interroger sur ses propres conditions matérielles d'existence. Marclay met ainsi en lumière les contradictions de la création numérique actuelle, à la fois critique du système technologique et dépendante de ses infrastructures.

L'installation met en scène les tactiques artistiques de l'anthropocène théorisées par Ramade en déployant une esthétique du montage et de la compilation qui dévoile les logiques destructrices du capitalisme contemporain.

Marclay se sert des outils numériques pour faire une critique visuelle des images militaires, démontrant comment l'art peut exposer les mécanismes idéologiques derrière la destruction environnementale rejoignant ainsi la réflexion d'Ardenne : « Les formes de création impliquée et militante sont propices à susciter la prise de conscience et le passage à l'acte concret »<sup>23</sup>.

<sup>23</sup> ARDENNE, Paul, *Un art écologique : création plasticienne et anthropocène*, Paris, Éditions du Regard, 2018, p. 249.



### **I.3 - Synthèse : vers une écologie critique de l'art numérique**

## I.3.1 - Convergences théoriques et artistiques : l'émergence d'un paradigme critique

En croisant les théories de Latour, d'Ardenne et de Ramade, on découvre des similitudes intéressantes qui prennent vie à travers les créations d'Eliasson, de Mendel et de Marclay. Ces trois approches théoriques remettent en question la passivité observatrice habituelle et prônent de nouvelles formes d'implication artistique pour faire face à la crise environnementale actuelle.

L'idée selon Latour d'une Terre réactive se traduit de manière artistique à travers les installations immersives d'Eliasson, qui incarnent concrètement les liens entre l'être humain et son atmosphère environnante. La réactivité de Mendel se révèle également à travers son analyse critique, où les paysages inondés expriment les sentiments géologiques provoqués par les actions humaines.

L'étude systémique de Marclay met en lumière les rouages par lesquels les actions humaines spécialisées, en particulier celles à caractère militaire, engendrent des réactions de l'environnement à la fois inattendues et dévastatrices.

L'art classique selon la théorie de Paul Ardenne se dévoile de manière tangible à travers trois formes distinctes mais harmonieuses. *The Weather Project* crée une interaction et une immersion. Le public n'est plus seulement spectateur, mais devient un participant de cette expérience météorologique. Cela va au-delà de l'appréciation esthétique pour susciter une réflexion physique sur notre lien avec l'environnement. *Drowning World* métamorphose l'engagement documentaire en un levier d'éveil, rejetant toute forme d'embellissement indulgent de la tragédie au profit d'une approche informative et analytique. *48 War Movies* emmène sa réflexion jusqu'à remettre en question les institutions elles-mêmes, interrogeant les fondations qui engendrent la dégradation de l'environnement.

La pensée empathique développée par Ramade se cristallise à travers ces trois expressions artistiques qui placent l'exploration émotionnelle et physique au cœur de la découverte de l'écologie. Cette rencontre met en lumière l'avènement d'une nouvelle ère artistique qui défie la frontière classique entre savoir rationnel et ressenti intuitif, créant ainsi des expressions originales pour sensibiliser à l'environnement.

## I.3.2 - Du concept d'anthropocène à la critique du capitalocène : une mutation conceptuelle nécessaire

Transiter de l'ère de l'anthropocène à celle du capitalocène se dessine de manière frappante à travers l'étude du corpus artistique, dévoilant ainsi une avancée révélatrice qui reflète l'éveil croissant de la conscience écologique actuelle.

Eliasson et Mendel continuent de naviguer dans les eaux troubles de l'anthropocène, interrogeant l'influence de l'homme sur son environnement sans pointer du doigt les coupables avec précision parmi les acteurs sociaux et économiques.

*The Weather Project* met en lumière notre reliance commune aux humeurs du ciel, ignorant les nuances de responsabilité dans l'évolution du climat. De la même manière, *Drowning World* illustre de façon poignante les répercussions globales du changement climatique en mettant en lumière la manière dont chaque individu est touché par les inondations, peu importe sa responsabilité effective dans ce phénomène.

Marclay adopte une perspective novatrice en pointant du doigt les *48 War Movies* ne se contente pas de mettre l'accent sur les conséquences environnementales de l'activité humaine en général, mais explore de manière ciblée les rouages économiques et géopolitiques qui sous-tendent cette dévastation. L'installation expose la complicité entre l'industrie de l'armement et les symboles culturels dans la banalisation de la violence envers la nature et les humains.

L'évolution de cette idée met en lumière les frontières de plus en plus étroites de l'anthropocène pour décortiquer les origines concrètes et particulières de la crise écologique actuelle.

La répartition universelle de la culpabilité écologique sur l'ensemble de l'humanité dissimule les disparités fondamentales dans la participation à la détérioration de l'environnement et dans l'impact subi de ses conséquences. Le Capitalocène révèle les moyens scientifiques, technologiques, politiques qui entraînent la dégradation des écosystèmes.



En explorant les limites technologiques de sa propre création, l'art numérique participe activement à remettre en question le règne du capitalocène en mettant en lumière les paradoxes fondamentaux de la création artistique actuelle. Les œuvres étudiées révèlent comment les artistes prennent conscience de manière réfléchie de leur intégration dans les mécanismes du capitalisme numérique, tout en explorant des voies alternatives de manière critique.

## I.3.3 - Contradictions productives : l'art numérique face à ses propres infrastructures

L'analyse de ce corpus initial met en lumière une contradiction qui définit l'art numérique écologique contemporain : comment articuler une critique du capitalocène grâce à des supports qui sont liés au numérique ? Cette problématique est présente dans les trois œuvres examinées et représente un élément central pour la conceptualisation d'une écologie critique de l'art numérique.

Le projet météorologique d'Eliasson fait appel à des technologies industrielles sophistiquées telles que des systèmes de brumisation, un éclairage artificiel et la climatisation afin de susciter une réflexion critique sur notre interaction avec l'environnement. Cette apparente contradiction entre les moyens technologiques et le message écologique met en lumière la complexité des stratégies artistiques contemporaines, qui nécessitent de jongler avec les outils du capitalocène afin de cultiver une conscience critique de leurs impacts.

La réalisation de *Drowning World* par Mendel repose intégralement sur l'utilisation des technologies numériques pour la capture, le traitement et la diffusion d'images afin de documenter les catastrophes climatiques. La série met en lumière la capacité de l'art numérique à convertir les instruments de la société technologique en outils de critique révélatrice, en détournant les technologies de surveillance et de documentation à des fins de sensibilisation écologique.

Le film « *48 War Movies* » de Marclay incite cette logique contradictoire à son paroxysme en recourant aux technologies de montage numérique afin de critiquer l'industrie technologique elle-même. L'installation met en lumière la capacité de l'art à développer une fonction autoréflexive qui questionne les conditions matérielles de sa propre production tout en préservant sa capacité critique.

Ces contradictions ne représentent pas de obstacles à franchir, mais plutôt des tensions productives qui déterminent la nature de l'art numérique dans l'ère de l'Anthropocène. Ces constats exposent d'une manière ou d'une autre l'urgence de concevoir des stratégies artistiques qui intègrent pleinement les infrastructures technologiques actuelles tout en préservant leur vocation critique et contestataire.

## I.3.4 - Fondements pour une pratique artistique numérique écologique

L'étude approfondie de ces œuvres tant conceptuelles qu'esthétiques met en lumière quatre piliers fondamentaux pour cultiver une démarche artistique numérique respectueuse de l'environnement.

L'art numérique écologique devrait se regarder dans le miroir de ses processus de fabrication, interrogeant les conséquences environnementales de ses outils technologiques tout en imaginant des approches inventives pour mettre en lumière et dénoncer les mécanismes du capitalocène.

D'après les études de Ramade, l'art numérique écoresponsable met en avant les sensations émotionnelles et physiques pour sensibiliser à l'environnement, en créant des expériences immersives et interactives qui vont au-delà de la simple transmission de connaissances rationnelles<sup>24</sup>.

La critique systémique, telle une loupe impitoyable, scrute les rouages invisibles de nos sociétés. Sous l'évolution de l'Anthropocène, l'art numérique écologique s'engage dans une exploration des responsabilités liées à la crise environnementale, exposant ainsi la croissance technologique qui participe à la destruction de notre écosystème.

L'art numérique écologique explore les formes d'expression visuelle et conceptuelle pour faire expérimenter aux spectateurs les catastrophes naturelles en les faisant plonger dans l'œuvre exposée. En adoptant cette démarche créative, l'art numérique parvient à rendre tangibles les évolutions géologiques auxquelles la Terre fait face actuellement.

<sup>24</sup> Pascale BORREL, « Bénédicte Ramade, Vers un art anthropocène. L'Art écologique américain comme prototype » [en ligne], Focales, n° 8, 2024. Disponible sur : [ARDENNE, Paul, Un art écologique : création plasticienne et anthropocène, Paris, Éditions du Regard, 2018, p. 249., consulté le 10 septembre 2025.](#)

Ces éléments forment le socle conceptuel indispensable à l'étude des tactiques particulières de l'art numérique dans un contexte de mutation. Ils mettent en lumière la capacité de l'art à métamorphoser ses paradoxes en atouts analytiques, créant ainsi des approches engagées envers l'environnement qui embrassent pleinement la complexité de notre ère technologique.

Cette vision novatrice nous plonge au cœur de l'étude des manières concrètes d'aborder l'expression artistique numérique, qui sera explorée en détail dans le prochain chapitre dédié aux réactions originales en réponse à l'urgence écologique.

# **Chapitre II : L'art numérique face à l'urgence écologique**

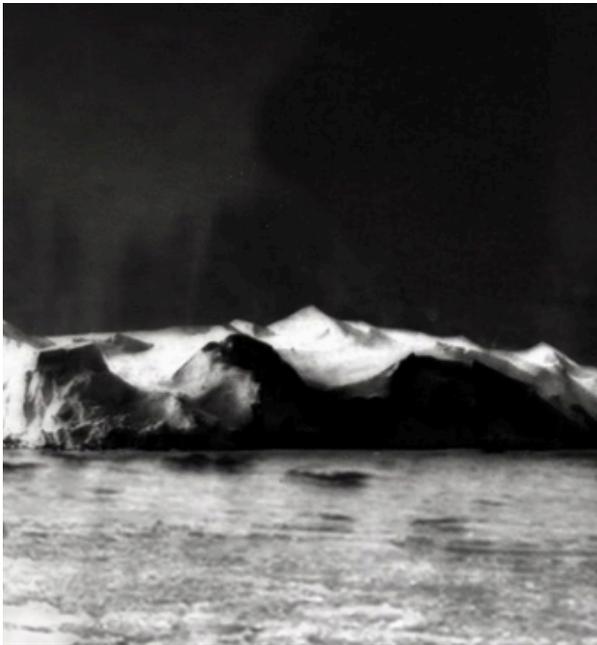


## **II.1 - Nouveaux récits du climat : stratégies artistiques et technologiques**

## II.1.1 - Jean-Marc Chomaz et les « nouveaux récits du climat »

Le numéro #79 *MCD (magazine des cultures digitales)* portant sur les « Nouveaux récits du climat », Jean-Marc Chomaz met en lumière une évolution majeure dans la production numérique actuelle en réponse aux défis environnementaux <sup>25</sup>. Cette métamorphose va au-delà d'une simple modification de thème, elle engendre une révolution à la fois formelle et conceptuelle qui intègre la temporalité géologique et l'urgence climatique comme dimensions essentielles de l'acte créatif.

L'art numérique engendre des langages créatifs qui vont au-delà des formes de représentation classiques, comme avec l'exposition *Lost in Fathoms* : L'œuvre revisite la disparition mystérieuse de *l'île volcanique fictive de Nuuk* <sup>26</sup>, située là où se rencontrent les plaques tectoniques nord-américaine et eurasienne. Sa disparition coïncide avec la reconnaissance scientifique de l'Anthropocène, cette nouvelle ère géologique marquée par l'empreinte humaine sur la planète.



<sup>25</sup> Jean-Marc CHOMAZ, « *De la science cinétique à la science sensible. Un manifeste* », *MCD*, n° 79, septembre-novembre 2015, p. 42-45.

<sup>26</sup> Anaïs TONDEUR et Jean-Marc CHOMAZ, *Lost in Fathoms : an art and science exploration of the Anthropocene* [en ligne], catalogue d'exposition, GV Art Gallery, Londres, 2014. Disponible sur : [https://www.lmd.ens.fr/muller/Pubs/2014\\_GV-Art-Lost-in-Fathoms-Catalogue.pdf](https://www.lmd.ens.fr/muller/Pubs/2014_GV-Art-Lost-in-Fathoms-Catalogue.pdf), consulté le 15 septembre 2025.



Anaïs Tondeur et Jean-Marc Chomaz, *Lost in Fathoms*, 2014, installation, GV Art Gallery, Londres. Source : catalogue d'exposition *Lost in Fathoms : an art and science exploration of the Anthropocene*, 2014.

Cette démarche permet d'explorer les temporalités prolongées du changement climatique et de rendre perceptibles des catastrophes généralement imperceptibles à l'échelle humaine.

Chomaz met en avant le fait que l'art numérique possède des capacités qui permettent aux spectateurs d'expérimenter de façon tangible les catastrophes naturelles parce qu'elle possède des capacités de simulation, de modélisation et d'interactivité.

Ces technologies offrent aux artistes la possibilité de repousser les frontières de la représentation traditionnelle afin de concevoir des expériences immersives mettant en lumière les dynamiques invisibles du changement climatique. Le domaine de l'art numérique dépasse le niveau d'une représentation élémentaire des conséquences visibles de la crise climatique pour se tourner vers la modélisation des mécanismes qui en sont à l'origine, établissant ainsi des liens entre la recherche scientifique et la sensibilisation artistique.

La capacité de modélisation devient essentielle face aux catastrophes climatiques, caractérisées par des interactions entre l'atmosphère, les océans, la biosphère et les activités humaines. L'art numérique a la capacité de représenter ces interactions de manière instantanée, offrant ainsi aux spectateurs la possibilité d'observer les résultats de divers scénarios d'intervention ou de non-intervention face au changement climatique. Cette facette prospective de l'art numérique est en adéquation avec ce que Chomaz désigne sous le terme de « nouveaux récits du climat », lesquels vont au-delà de la simple documentation du présent pour envisager les scénarios futurs.



Il rejoint ainsi les réflexions de Bruno Latour sur la nécessité d'élaborer de nouvelles formes de description du « nouveau régime climatique ». L'art numérique est considéré comme un moyen privilégié de transposer les données scientifiques complexes en expériences sensorielles et intelligibles, établissant ainsi des liens entre la connaissance scientifique et la sensibilisation du public. L'importance de cette fonction de traduction s'accroît considérablement en raison des défis climatiques qui englobent des dimensions spatiales et temporelles bien au-delà de la perception commune de l'homme.

Les changements tous azimuts entraînés par l'Anthropocène (Latour, 2015) : Les « *nouveaux récits du climat* » se distinguent par leur aspect participatif et interactif, offrant ainsi aux spectateurs la possibilité de s'impliquer activement dans l'expérience climatique. Cette forme d'interactivité va au-delà d'une consultation d'informations en permettant la création de situations d'expérimentation dans lesquelles les

décisions du spectateur ont un impact sur le développement des œuvres artistiques représentées. Cette dimension participative rejoint les analyses de Paul Ardenne sur la nécessité de transcender l'art contemplatif afin de promouvoir des formes d'engagement direct avec les enjeux environnementaux : « *les formes de création impliquée et militante sont propices à susciter la prise de conscience et le passage à l'acte concret* »<sup>27</sup> .

<sup>27</sup> ARDENNE Paul, *Un art écologique : création plasticienne et anthropocène*, Paris, Éditions Le Bord de l'eau, 2018, p. 249.

## II.1.2 - Joe Hamilton - technique de création

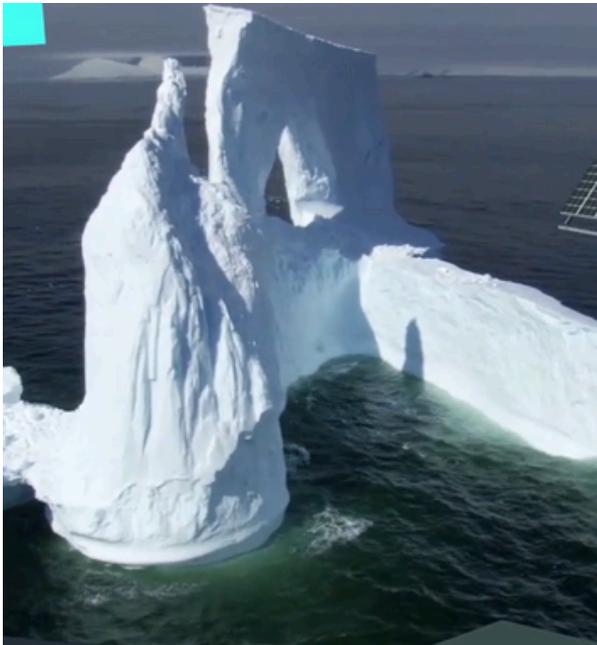
Joe Hamilton, artiste, est reconnu pour utiliser l'art numérique. Les œuvres de l'artiste interrogent comment le milieu numérique peut transformer notre vision de la nature et stimuler la sensibilité du public aux enjeux du réchauffement climatique.

Hamilton crée des œuvres visuelles complexes, où les représentations de la nature se juxtaposent à des motifs numériques, des images satellite et des composants d'architecture citadine. Par

exemple, à travers sa collection « Hypergéographie », l'artiste juxtapose des aspects naturels et synthétiques dans le but de questionner la frontière entre le monde physique et le monde numérique. Les réalisations artistiques d'Hamilton, telles qu'Hypergéographie et d'autres, soulignent comment nous percevons la nature.

Conçu pour l'écran et très remarqué sur Internet, *Hyper Geography*<sup>28</sup> est un agencement d'images qui nous plonge dans un paysage numérique et mental inédit, designé pour se répéter à l'infini.

Dans ces œuvres, nous voyons comment le numérique peut transformer notre attitude face à un contexte bien précis avec l'interactivité et l'immersion.



<sup>28</sup> Joe HAMILTON, « Hyper Geography » [en ligne], Joe Hamilton - Videos, s. d. Disponible sur : <https://www.joehamilton.info/videos.php#hyper-geography>, consulté le 4 septembre 2025.

## II.1.3 - Technologies immersives et simulation environnementale

L'art numérique de nos jours représente d'une manière ou d'une autre un moyen inévitable qui contribue à l'émergence des technologies immersives offrant aux spectateurs la possibilité d'expérimenter de manière palpable les évolutions des catastrophes environnementales. Ces technologies sont composées de la réalité virtuelle, la réalité augmentée et les environnements interactifs, permettant ainsi une immersion dans des espaces virtuels ou des scénarios de projections climatiques à venir.

Ces dispositifs immersifs ont la capacité de produire des éléments assez typiques pour inciter à la sensibilisation écologique, en permettant de créer des expériences émotionnelles qui laissent une empreinte mémorable dans l'esprit des spectateurs. L'expérience de réalité virtuelle dans un environnement tel qu'un océan acidifié, une forêt en voie de déforestation ou une zone affectée par la montée des eaux peut permettre d'acquérir une perception matérialisée qui va au-delà de l'impact des créations artistiques classiques. Dans ce cas on peut considérer que la combinaison de l'art classique et l'art numérique est aussi une approche qui n'est pas négligeable.

Cette méthode immersive est rejoint les propos de Bénédicte Ramade qui soulignent le rôle capital de l'expérience sensorielle dans la sensibilisation écologique. Le numérique avec ces technologies peuvent offrir la possibilité de simuler des phénomènes qui ne sont généralement pas accessibles à l'expérience humaine directe comme par exemple les vidéos ou dispositifs avec des sons différents de la nature, mettant en avant les capacités pédagogiques de l'art numérique.

Néanmoins, l'utilisation du numérique pour créer l'immersion soulève des interrogations en ce qui concerne leur empreinte environnementale et leur accessibilité sociale. Les équipements pour les dispositifs de réalité virtuelle sont coûteux et consomment beaucoup d'énergie, ce qui peut limiter leur adoption et aller à l'encontre de leurs objectifs de sensibilisation à l'écologie. Cette contradiction expose la possibilité de mettre en place des approches critiques visant à interroger l'incidence intégrale des technologies que nous utilisons.



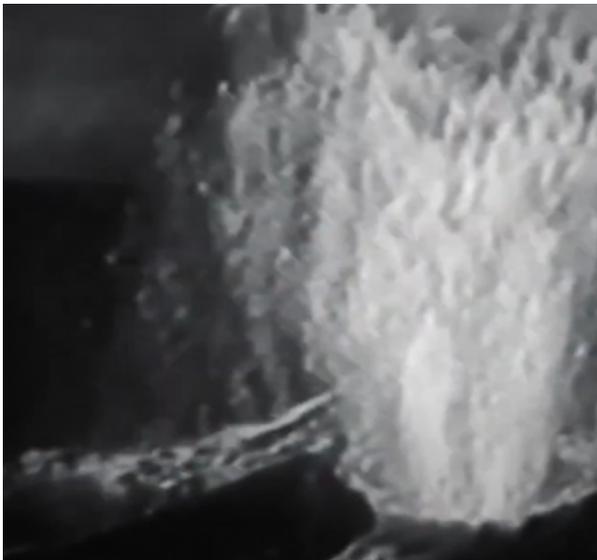
## II.2 – Cinéma et conscience écologique : Artavazd Pelechian

## II.2.1 - Biographie artistique et évolution technique

Né en 1938 en Arménie, Artavazd Pelechian est un réalisateur de films d'essai, documentariste en histoire de l'art cinématographique, scénariste et théoricien du cinéma. Pour lui, le cinéma constitue un langage universel capable de véhiculer des significations qu'aucune langue au monde n'est capable de traduire.

*« Je suis persuadé que le cinéma peut véhiculer certaines choses qu'aucune langue au monde ne peut traduire. Pour moi, il date de la tour de Babel, d'avant la division en différents langages. »*<sup>29</sup>

Artavazd Pelechian



La Nature d'Artavazd Pelechian (2019) est une œuvre qui renouvelle la manière de filmer les problématiques environnementales. Ce film de 64 minutes, le plus long du cinéaste arménien, est aussi sa première expérience avec l'image numérique, délaissant son travail habituel de montage d'archives argentiques pour explorer les potentialités esthétiques et critiques du numérique.

Pelechian y élabore ce qu'il appelle le « montage à distance », une technique qui intensifie l'impact émotionnel de ses films en établissant des juxtapositions visuelles et sonores surprenantes. Dans la nature, cette méthode s'avère

<sup>29</sup> Fondation Cartier pour l'art contemporain, « Artavazd Pelechian » [en ligne], Fondation Cartier, 2019. Disponible sur : <https://www.fondationcartier.com/programme/exposition/artavazd-pelechian>, consulté le 5 septembre 2025.

particulièrement pertinente pour mettre en lumière les paradoxes de notre relation actuelle à l'environnement. Le film commence par des plans aériens de montagnes, d'océans et de dunes à perte de vue, sur le « *Kyrie* »<sup>30</sup> de la Missa Solemnis de Beethoven, une ambiance quasi divine qui rappelle les représentations sacrées de la nature dans les cultures anciennes.

Cette séquence méditative est interrompue par « un hurlement » qui fait basculer le spectateur dans « des décors de catastrophes » : torrents de boue, fermes englouties par des tsunamis, bâtiments dévastés par des tornades, tremblements de terre, inondations, ouragans. Le contenu du film documentaire *La Nature* illustre deux dimensions de notre rapport à la nature, entre contemplation artistique et effroi devant les forces naturelles déchaînées.

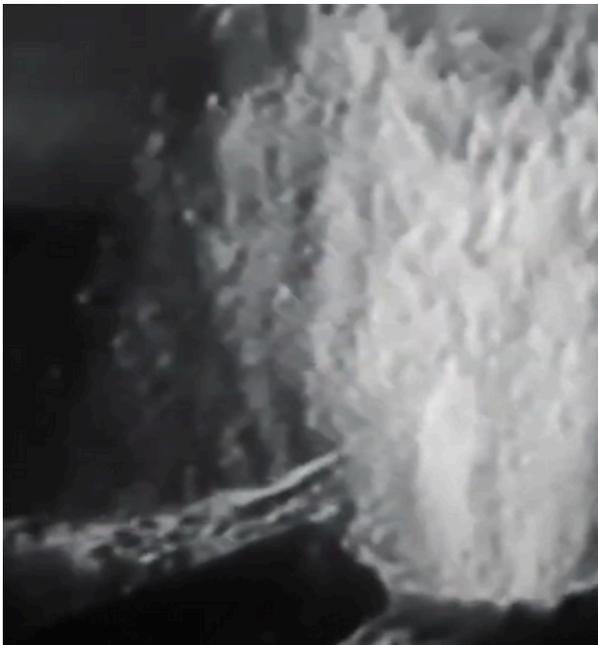


<sup>30</sup> Fondation Cartier pour l'art contemporain, « Artavazd Pelechian » [en ligne], Fondation Cartier, 2019. Disponible sur : <https://www.fondationcartier.com/programme/exposition/artavazd-pelechian>, consulté le 5 septembre 2025.

## II.2.2 - La Nature : montage vidéo / images et catastrophes environnementales

Artavazd Pelechian, cinéaste avec un style unique, à mi-chemin entre poésie visuelle et réflexion philosophique. Connu pour ses essais cinématographiques sans conversations ni acteurs. *La Nature*, film présenté à la Fondation Cartier pour l'art contemporain, est une œuvre qui explore la relation entre l'homme et la nature.

Dans ce film documentaire, Pelechian montre une succession d'images, débutant par des paysages en noir et blanc, des montagnes majestueuses, des



océans, des dunes sans fin, accompagnés du chant religieux, le *Kyrie de la Missa Solemnis de Beethoven*. Cette entrée, marque de douceur et de sacré, est brusquement interrompue par des scènes de catastrophes naturelles : tsunamis, tremblements de terre, ouragans, inondations. La nature, d'abord idéalisée, se révèle ensuite fragile, rappelant sa force invincible.

Le contraste entre ces deux faces – la nature d'une part divine et d'autre part sauvage – invite à méditer sur la relation ambivalente de l'humain à l'environnement : une relation tergiversant entre exaltation et crainte, exploitation et considération.

Pelechian insère son film dans une ère marquée par l'Anthropocène, cette ère où l'activité humaine change les écosystèmes. Les images de catastrophes naturelles, glanées sur Internet et mélangeant textures haute définition et pixelisées, rappellent les conséquences des actions humaines sur la planète. Toutefois, *La Nature* ne se limite pas à une dénonciation écologique. Le film documentaire transpose les discours politiques pour interroger la place de l'humain dans un



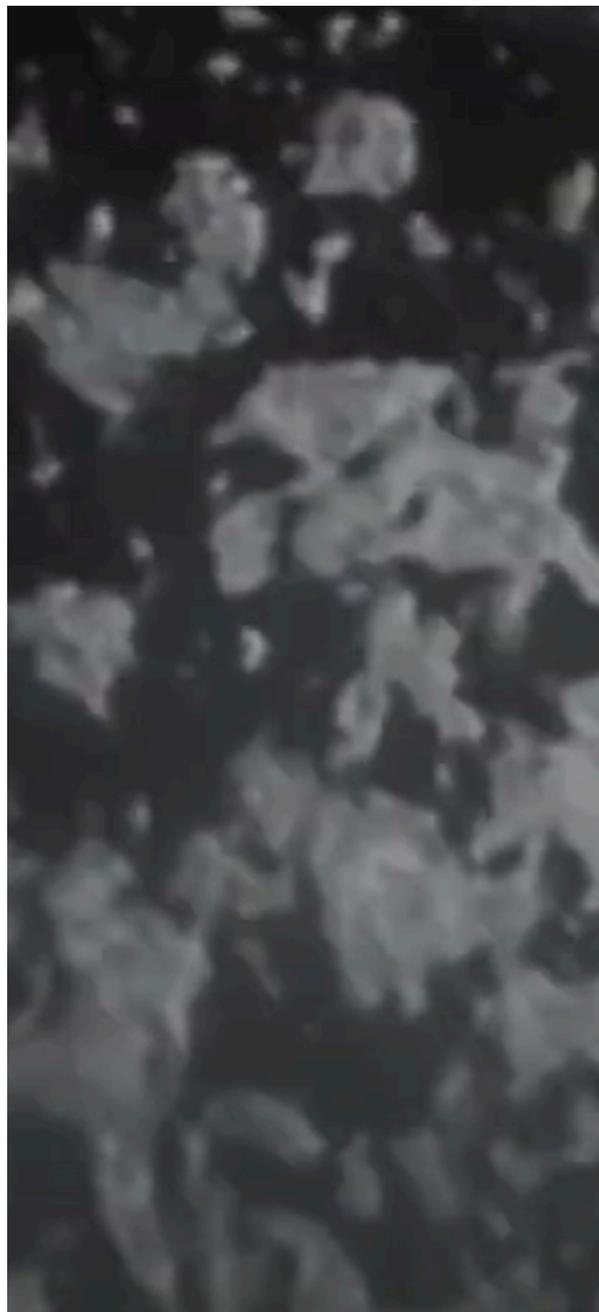
Artavazd Pelechian, *La Nature*, 2019, film documentaire, 64 min., capture d'écran. Source : YouTube.

environnement où la nature conserve une domination marquante.

Réglementaire à son invention du « *montage à distance* », Pelechian utilise ce montage pour créer une réflexion ou une méditation. La musique et l'image se nouent, donnant à son œuvre une force presque légendaire <sup>31</sup>. En préférant de mettre en avant la diversité des textures numériques, il propose une expérience tactile et visuelle neuve, conduisant le spectateur dans une attention très réflexive.

L'idée de ce film n'est pas à donner des réponses sur les problèmes environnementaux auxquels nous faisons face, mais plutôt à susciter la réflexion et des questionnements ciblées. Le spectateur est confronté à la fragilité de l'humanité face aux catastrophes naturelles, tout en étant invité à réexaminer sa relation avec la nature. Le mélange de la splendeur et du chaos nous rappelle la souveraineté et la suprématie de la nature.

Ce film est une œuvre inévitable pour tous ceux qui s'interrogent sur les actions de l'homme dans la nature et l'urgence de réinventer notre rapport au vivant.



<sup>31</sup> Artavazd PELECHIAN, *La Nature, film documentaire*, 64 minutes 5 secondes, présenté à la Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, octobre 2019 [en ligne]. Disponible sur : <https://youtu.be/9xtmKY95P0>, consulté le 11 août 2025.

## II.2.3 - Texture numérique et expérience tangible de l'environnement

L'apport technique la plus remarquable de *La Nature* réside dans l'utilisation créative de la diversité des textures d'images numériques. Contrairement à ses films précédents, où Pelechian utilisait la machine Truca pour obtenir « *une texture unifiée dans son film, avec des mêmes grains de pellicule* »<sup>32</sup>, *La Nature* met délibérément en évidence la diversité des sources numériques utilisées. « Des images haute définition aux images pixelisées, la texture de chaque image numérique trouvée est ici mise en évidence ».

Cette stratégie esthétique transforme fondamentalement l'expérience spectatorielle : « Devant *La Nature*, le public voit le film d'une manière beaucoup plus tactile qu'auparavant, comme s'il survolait des textures d'images différentes avec sa cornée ». L'aspect concret de l'image numérique s'aligne parfaitement avec les études de Camille Prunet sur le rôle crucial de l'expérience sensorielle dans la prise de conscience écologique. Pelechian démontre ainsi comment le support numérique peut engendrer une sorte de savoir corporel

de l'environnement qui va au-delà de la simple illustration visuelle.

Cette démarche fait écho aux travaux de Bénédicte Ramade concernant les stratégies sensibles de l'art à l'époque de l'anthropocène, qui mettent l'accent sur la mobilisation corporelle et émotionnelle en tant qu'outil de prise de conscience écologique. *La Nature* crée une esthétique immersive qui implique physiquement le public dans l'expérience des mutations environnementales.



<sup>32</sup> Artavazd PELECHIAN, *La Nature*, op. cit.

## II.2.4 - Présence humaine brève et critique de l'anthropocentrisme

Un des éléments les plus marquants de *La Nature* est l'absence d'intervention humaine : « *L'homme est peu présent dans le film, hormis une brève prise de vue d'un visage humain qui crie, vers la fin du film* »<sup>33</sup>. Cette approche narrative révèle une attitude critique envers le caractère anthropocentrique des discours écologiques.

Dans ce film documentaire, « les hommes semblent être des êtres sans pouvoir qui ne peuvent que capturer la calamité ». On y voit cette représentation de l'homme comme un simple observateur surpassé par la nature qui constitue une critique subtile de la vanité de la technologie numérique contemporaine. Pelechian représente donc l'impuissance humaine, l'humain est incapable de maîtriser ou contrôler les catastrophes de la nature.

Cette démarche rejoint les réflexions et analyses de Paul Ardenne qui insiste sur l'impératif pour l'art écologique de transcender les représentations traditionnellement anthropocentriques.

*La Nature* développe un aspect artistique décentré qui restitue à l'environnement sa force indépendante et capricieuse, démantelant les illusions de maîtrise technologique du Capitalocène.



<sup>33</sup> Artavazd PELECHIAN, *La Nature*, op. cit.

## II.2.5 - La dimension musicale

La présence de la musique classique, qui a aussi une dimension spirituelle, dans ce documentaire joue un rôle crucial dans la construction de l'expérience artistique et de l'approche écologique du film. L'utilisation de la Missa Solemnis de Beethoven pour accompagner les séquences contemplatives crée des correspondances expressives entre spiritualité musicale et sacralité naturelle, révélant la dimension transcendante de l'expérience environnementale.

L'utilisation de la musique classique associe splendeur musicale et naturelle, révélant en quelque sorte les capacités de l'art à créer des expériences qui engagent simultanément différents registres sensoriels. La musique de Beethoven crée tension émotionnel qui augmente l'impact des images et crée une expérience immersive qui dépasse la simple contemplation visuelle.

La rupture musicale qui accompagne le passage des séquences contemplatives à celles catastrophiques révèle également une stratégie dramatique sophistiquée

qui utilise le contraste sonore pour renforcer l'impact visuel des catastrophes. Cette utilisation contrastée de la musique correspond à la technique du « *montage à distance* » développée par Pelechian, qui crée des associations inattendues pour révéler des significations cachées.

La présence de la musique du film documentaire révèle un aspect assez remarquable des potentialités particulières de l'art numérique pour créer des expériences sensorielles palpables qui engagent simultanément vue et ouïe dans l'appréhension des catastrophes environnementales. Grâce à cette approche, on remarque une correspondance avec les réflexions de Jean-Marc Besse concernant le but de mobiliser « tous nos sens » dans l'expérience paysagère.



### **II.3 - Paysages sensibles et écologie de l'expérience**

## II.3.1 - Un paysage sensible : Joëlle Zask et la pluralité paysagère

La description du paysage développée par Joëlle Zask constitue une base conceptuelle essentielle pour comprendre les défis de l'art écologique. Comme le souligne Zask, « *le paysage est un pluriel* », ce qui signifie qu'« *un paysage n'est jamais une seule chose fixe* » mais « *dépend de celui ou celle qui le regarde, du point de vue adopté, mais également du contexte culturel et environnemental* »<sup>34</sup>.

Cette façon de concevoir le paysage sous plusieurs angles nous révèle à quel point notre relation à l'environnement est profondément personnelle et façonnée par notre culture. En parallèle, elle reconnaît que les processus écologiques qui modèlent nos territoires obéissent à des lois objectives bien réelles. Un paysage représente à la fois « *une expérience subjective, mais aussi un espace objectif : un écosystème vivant, un territoire habité, et une représentation esthétique* »<sup>35</sup>.

Ce désaccord entre notre vécu personnel et la réalité scientifique met en lumière les défis de la sensibilisation sur l'écologie. Quelle stratégie mettre en place pour que le public s'approprié vraiment les causes des catastrophes naturelles ? L'objectif est de réussir à rassembler les données scientifiques objectives avec nos expériences sensibles personnelles pour développer une véritable conscience écologique. L'art devient alors un outil précieux : il crée des dispositifs qui transforment ces informations parfois abstraites en expériences concrètes qui nous touchent vraiment.

Zask nous rappelle aussi que notre façon de voir le paysage a une histoire. Cette notion « *n'a pas toujours existé* » mais « *émerge en Chine au IV<sup>e</sup> siècle, et bien plus tard en Europe, au XIV<sup>e</sup> siècle* ». Cette apparition dans l'histoire nous prouve que le paysage est une construction

<sup>34</sup> Camille PRUNET (dir.), *Paysages sensibles : art & écologie*, Paris, Eterotopia France, « Parcours », 2023, p. 27-30.

<sup>35</sup> Ibid.

culturelle, une manière pour les sociétés de donner du sens à leur environnement ». Ce récit nous permet de comprendre les enjeux d'aujourd'hui : face au changement climatique, il faut changer notre regard et notre représentation des paysages. Les « *nouveaux récits du climat* » que Chomaz a repérés participent de cette invention culturelle continue. Ils inventent de nouvelles façons de voir et de figurer notre monde, adaptées aux changements que nous connaissons aujourd'hui.

Augustin Berque, philosophe cité dans le livre de Camille Prunet, explique « que cette pensée du paysage est liée à la naissance des villes et à la distinction entre ceux qui cultivent la terre et ceux qui la regardent »<sup>36</sup>. Cette analyse met en évidence la dimension sociale et politique de la construction du regard paysager, qui se traduit par des rapports de force entre groupes sociaux et modes d'appropriation territoriale.

<sup>36</sup> Augustin BERQUE, cité par PRUNET (dir.), *Paysages sensibles : art & écologie*, op. cit., p. 9-10.

## II.3.2 - Jean-Marc Besse et l'expérience sensorielle

Jean-Marc Besse explique qu'habiter un paysage, va au-delà de la contemplation. Pour lui, le paysage « *n'est pas seulement une image ou un tableau* » mais « *engage tous nos sens : la vue, bien sûr, mais aussi l'odorat, le toucher, l'ouïe et même parfois le goût* »<sup>37</sup>. Cette conception de l'expérience du paysage nous montre à quel point nos représentations sont pauvres, nous ne pensons presque toujours qu'à ce que nous voyons. Mais l'art numérique actuel nous permet heureusement de concevoir des expériences multisensorielles qui se rapprochent de nos véritables rencontres avec les paysages.

Besse nous dit également que cette sensation est « une expérience corporelle totale, susceptible d'engendrer des émotions intenses, positives ou négatives »<sup>38</sup>. Cette dimension émotionnelle est essentielle : elle explique pourquoi les stratégies

artistiques qui font appel à nos émotions sont si efficaces pour nous faire prendre conscience des enjeux environnementaux.

Grâce à cette approche, on y trouve aujourd'hui des applications intéressantes dans les installations artistiques numériques qui sont interactives. Ces créations artistiques numériques avec un apport interactif peuvent mélanger stimulations visuelles, sons, sensations tangibles et même odeurs pour nous plonger complètement dans une expérience.

L'art numérique avec ces techniques nous permet de recréer artificiellement toute la richesse sensorielle d'un vrai paysage, tout en la modifiant pour nous faire découvrir des aspects que nous ne percevrions pas normalement. Besse nous fait aussi comprendre l'importance du temps dans notre expérience des

<sup>37</sup> Jean-Marc Besse, cité par PRUNET (dir.), *Paysages sensibles : art & écologie*, op. cit., p. 11.

<sup>38</sup> Jean-Marc BESSE, « *Paysage pour faire société avec la terre* » [en ligne], Conférence, Sciences Po Rennes, s. d. Disponible sur : <https://www.sciencespo-rennes.fr/caen/actualites/paysage-pour-faire-societe-avec-terre-par-jean-marc-besse>, consulté le 7 septembre 2025.

paysages. Chaque paysage a ses propres rythmes, ses durées multiples qui correspondent aux différents processus écologiques qui s'y déroulent. C'est là un vrai défi pour l'art numérique : comment raconter et rendre sensibles ces temporalités très longues du changement climatique ? Inventons de nouvelles façons de narrer qui nous permettent de saisir ces transformations lentes mais cruciales.

## II.3.3 - Le projet des Portes de Gascogne : art in situ et sensibilisation environnementale

Le projet artistique « Art et environnement » développé dans les Portes de Gascogne à partir de 2011 illustre concrètement les possibilités de l'art contemporain pour développer une conscience écologique territoriale. Comme le souligne Joëlle Zask, « *le paysage est un pluriel* », ce qui signifie qu'il « dépend de celui ou celle qui le regarde, du point de vue adopté, mais aussi du contexte culturel et environnemental »<sup>39</sup>.



Cette approche plurielle du paysage trouve une application remarquable dans les œuvres créées par Teruhisa Suzuki, Olivier Nattes et Thierry Boutonnier. Ces trois artistes créent des œuvres artistiques in situ très complémentaires qui montrent différentes dimensions de l'expérience du paysage et de la sensibilisation écologique.

Teruhisa Suzuki a créé deux sculptures monumentales, Yané et Kazé, qui « jouent avec notre perception du

*paysage en invitant à s'abriter ou à grimper pour observer l'environnement* ». Ces œuvres révèlent « *comment les forces naturelles, comme le vent ou le soleil, façonnent le paysage* »<sup>40</sup>, développant ainsi une pédagogie sensible des processus environnementaux. L'approche de Suzuki correspond à ce que Jean-Marc Besse identifie comme une expérience paysagère qui « *mobilise tous nos sens : la vue, bien sûr, mais également l'odorat, le toucher, l'ouïe et même parfois le goût* ».

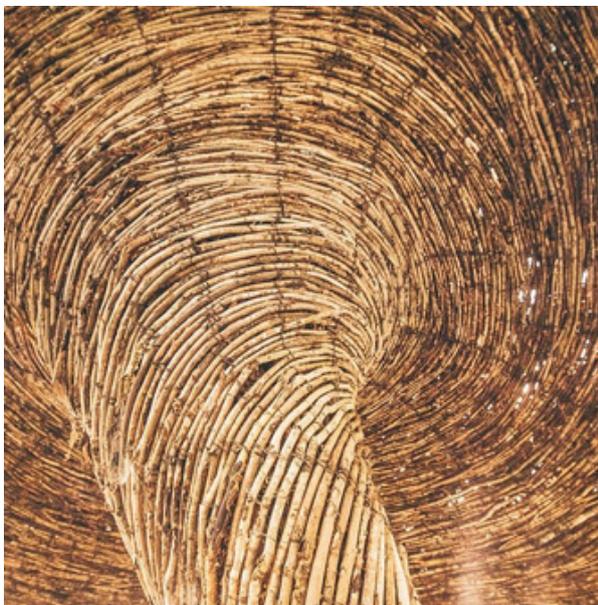
<sup>39</sup> Camille PRUNET (dir.), *Paysages sensibles : art & écologie*, op. cit., p. 27-30.

<sup>40</sup> Ibid., p. 33 -39.

## II.3.4 - Teruhisa Suzuki : sculptures monumentales et révélation des forces naturelles

Teruhisa Suzuki a créé deux sculptures monumentales, Yané et Kazé, qui développent une approche particulièrement originale de la sensibilisation aux dynamiques environnementales. Yané, qui « ressemble à un éventail ou à un œil ouvert », « joue avec notre perception du paysage en invitant à s'abriter ou à grimper pour observer l'environnement ».

Les spectateurs ne se contentent pas d'observer les œuvres, mais doivent les utiliser pour découvrir de nouveaux points de vue sur le paysage environnant. Cette transformation du



spectateur en explorateur correspond aux analyses d'Ardenne concernant l'art classique.

Les sculptures de Suzuki<sup>42</sup> « montrent comment les forces naturelles, comme le vent ou le soleil, façonnent le paysage », exposant ainsi les dynamiques invisibles qui structurent les écosystèmes dans certains endroits locaux.

Kazé, dont le nom évoque le vent en japonais, développe une esthétique du mouvement qui révèle les dynamiques atmosphériques locales. Cette sculpture fonctionne comme un instrument de mesure poétique qui rend sensibles les variations du vent et révèle l'inscription des œuvres d'art dans les flux énergétiques naturels.

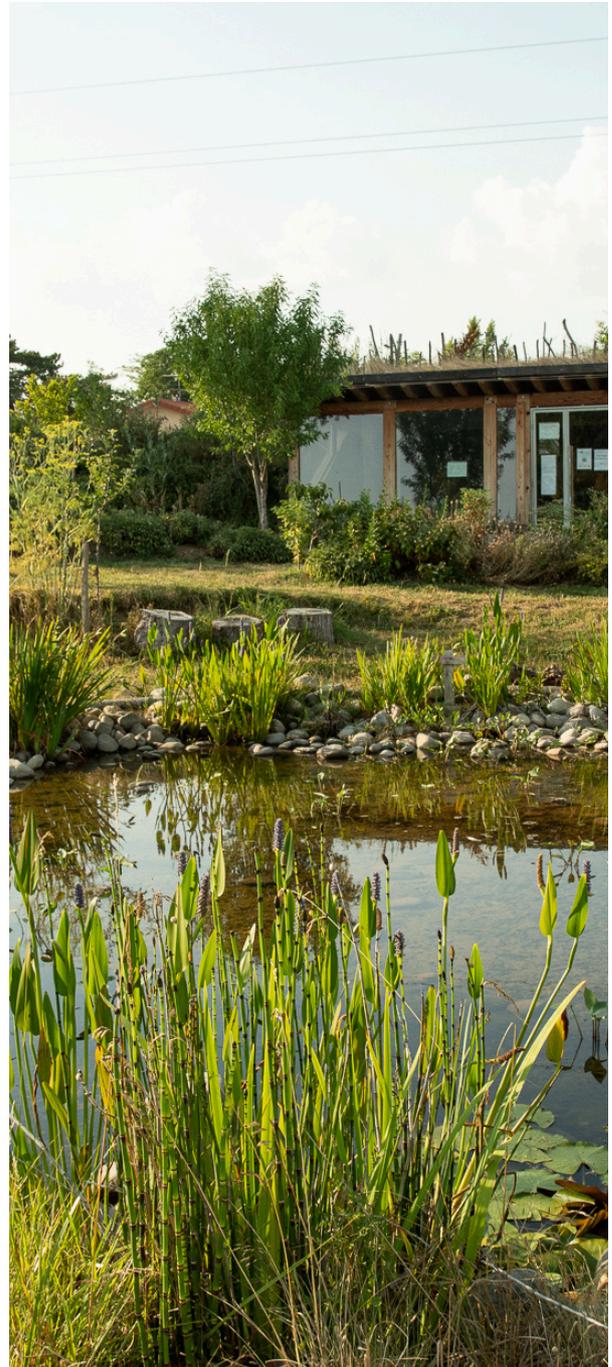
La démarche artistique de Suzuki montre également les potentialités de l'art architectural pour réaliser des espaces territoriaux durables qui transforment la perception d'un plus grand nombre du public des paysages. Ces sculptures constituent de nouveaux points de vue qui modifient l'expérience paysagère des habitants et des visiteurs, créant une forme de pédagogie environnementale permanente.

<sup>41</sup> Camille PRUNET (dir.), *Paysages sensibles : art & écologie*, op. cit., p. 33-37.

<sup>42</sup> Ibid., p. 38.

## II.3.5 - Olivier Nattes : paysages et permaculture

Olivier Nattes développe une approche particulièrement singulière et plastique avec son « *jardin-forêt comestible refuge à Aubiet, inspiré des principes de la permaculture* ». Ce projet crée « *un espace où les habitants peuvent jardiner, cueillir, et échanger avec le vivant*», transformant ainsi « *le jardin en 'micro-paysage', un lieu de cohabitation entre humains et non-humains* »<sup>43</sup>.



<sup>43</sup> Camille PRUNET (dir.), *Paysages sensibles : art & écologie*, op. cit., p. 65.

## La nourrice , un jardin comestible

Cette transformation du jardin intitulé aussi jardin comestible en espace de cohabitation inter-espèces montre les capacités de l'art à créer des possibilités différentes de relation à l'environnement qui dépassent les logiques d'exploitation et de domination. La permaculture forme un modèle alternatif de production agricole qui privilégie les équilibres écologiques et la diversité biologique.

*La Nourrice, œuvre artistique de Nattes, fonctionne comme un laboratoire d'expérimentation de pratiques écologiques alternatives qui peuvent être reproduites et adaptées dans d'autres contextes afin de réinventer notre rapport à l'environnement*<sup>44</sup>.

Cette mesure expérimentale correspond aux analyses et réflexions de Lauranne Germond, Loïc Fel et Joan Pronnier (Art et Écologie, 2021) concernant la nécessité de développer un « *art écologique, inclusif et engagé* »<sup>45</sup> qui transforme concrètement les pratiques sociales et environnementales.

La démarche de création de Nattes rejoint les trois dimensions écologiques développées par Félix Guattari : « je nomme écosophie entre — les trois registres écologiques, celui de l'environnement, celui des rapports sociaux et celui de la subjectivité humaine »<sup>46</sup>.

*La Nourrice* développée par Nattes révèle également l'importance des étapes intermédiaires dans la sensibilisation environnementale. Entre l'échelle globale du changement climatique et l'échelle individuelle de l'action personnelle, les jardins-forêts constituent des espaces pour se promener, rencontrer d'autres habitants. La serre refuge permet de s'installer confortablement, ceci rend encore l'espace plus tangible et sensibilisant aux défis environnementaux.

<sup>44</sup> Camille PRUNET (dir.), *Paysages sensibles : art & écologie*, op. cit., p. 63-67.

<sup>45</sup> Lauranne Germond, Loïc Fel et Joan Pronnier, *Art et Écologie*, Paris, Alternatives, 2021, p. 40.

<sup>46</sup> Félix Guattari, *Les Trois Écologies*, Paris, Galilée, 1989, p. 12-13.

## II.3.6 - Thierry Boutonnier : immersion inter-espèces et décentrement anthropologique

Thierry Boutonnier avec son œuvre *Suite de pan* pousse la logique de décentrement encore plus loin avec sa « plateforme d'observation dans les arbres, permettant une immersion directe dans les modes de vie des autres espèces ».

*Suite de Pan* est un observatoire de la biodiversité en danger, niché dans un chêne remarquable situé sur le Chemin de la Biodiversité de Fleurance <sup>47</sup>.



<sup>47</sup> Camille PRUNET (dir.), *Paysages sensibles : art & écologie*, op. cit., p. 131-132

Cette installation développe ce que l'on pourrait nommer une esthétique inter-espèces qui invite à « explorer avec sensibilité la responsabilité de l'humanité dans la crise d'extinction de la biodiversité ».

Cette approche correspond directement aux préoccupations de Bruno Latour concernant la nécessité de *développer de nouveaux modes de cohabitation avec les acteurs nonhumains*. L'installation de Boutonnier crée les conditions d'une expérience décentrée qui révèle la richesse et la complexité des écosystèmes forestiers habituellement invisibles à l'expérience humaine ordinaire.

Comme le souligne l'analyse collective du projet, ces œuvres, « en apparence très différentes, partagent un point commun : elles interrogent notre

manière d'habiter les paysages et cherchent à éveiller une conscience écologique à travers une expérience sensible ». Cette apparition montre la croissance d'un modèle artistique qui privilégie l'expérience participative et la transformation des pratiques comme moyens de sensibilisation environnementale.



## II.4 - Gideon Mendel : archives visuelles du changement climatique

## II.4.1 - Drowning World : documentation globale et esthétique de l'urgence

La série *Drowning World* de Gideon Mendel explore une forme documentaire qui donne à voir l'échelle mondiale du changement climatique par une esthétique de l'immersion et de la submersion. « Depuis, je me suis efforcé de visiter des zones inondées à travers le monde, voyageant en Haïti, au Pakistan, en Australie, en Thaïlande, au Nigeria, en Allemagne et aux Philippines, à la recherche de ces points communs et différences. Dans un paysage inondé, la vie est soudain bouleversée et la normalité suspendue. Avec un effet presque de papier calque sur les sociétés où elles surviennent, les eaux de crue révèlent souvent des tensions et difficultés sous-jacentes en se retirant. »<sup>48</sup>. Cette pratique photographique s'inscrit pleinement dans les « nouveaux récits du climat »<sup>49</sup> repérés par Chomaz, en élaborant des stratégies visuelles inédites pour sensibiliser aux catastrophes environnementales actuelles.

Mendel utilise des outils numériques pour construire une « archive visuelle mondiale du changement climatique », montrant ainsi comment la photographie numérique peut être « un instrument de recherche et de sensibilisation écologique ». Ses photographies témoignent des inondations dans des lieux et des milieux différents, montrant les inégalités d'exposition aux risques climatiques, tout en construisant une esthétique de la catastrophe qui n'est pas une esthétisation complaisante.

<sup>48</sup> Gideon Mendel, *Drowning World - Introduction* [en ligne], 2007-2024. Disponible sur : <https://gideonmendel.com/drowning-world-introduction/>, consulté le 14 juin 2025.

<sup>49</sup> Jean-Marc Chomaz, « Nouveaux récits du climat », art. cit., p. 42-45.

L'approche de Mendel rejoint les réflexions de Paul Ardenne sur la nécessité pour l'art écologique d'aller au-delà de « *la modeste esthétisation de la catastrophe pour acquérir une fonction critique et informative* ». *Drowning World* utilise l'art numérique comme outil de documentation et moyen de dénonciation pour susciter certainement une prise de conscience.



## II.4.2 - Technologies numériques et art écologie

L'utilisation du numérique par Mendel peuvent montrer les capacités et les contradictions de l'art numérique écologique. Ses photographies « dépendent entièrement des technologies numériques de capture, de traitement et de diffusion d'images pour documenter les catastrophes climatiques ». Cette dépendance technologique révèle comment l'art numérique doit composer avec les infrastructures du capitalocène pour développer une critique environnementale.

Cependant, Mendel parvient à utiliser ces outils numériques comme « instruments alimentant la critique, également détournant les technologies de surveillance et de documentation vers des fins de sensibilisation écologique ». Cette démarche de création crée les « *contradictions de production artistique* » qui caractérisent l'art numérique écologique et sa capacité à développer une fonction autoréflexive sur ses propres conditions



matérielles.

L'œuvre de Mendel révèle ainsi comment l'art numérique peut développer une écologie critique qui assume ses contradictions tout en maintenant sa capacité de résistance et de transformation sociale. Cette approche correspond aux fondements théoriques établis au chapitre précédent concernant la nécessité de développer une réflexivité critique sur les conditions technologiques de la création contemporaine.



## **II.5 - Stratégies artistiques face à l'urgence écologique**

## II.5.1 - Convergences et complémentarités des approches analysées

L'analyse des œuvres artistiques réalisées en amont prouve plusieurs méthodes de l'art numérique à adopter de plus en plus face à l'urgence écologique : Ces aspects ne s'excluent pas mais constituent plutôt un écosystème créatif qui reflète la variété des réponses artistiques aux défis environnementaux.

La stratégie immersive et interactive, à l'instar de *La Nature* de Pelechian qui mise beaucoup plus sur l'expérience sensorielle et émotionnelle pour faire surgir de plus en plus une lucidité sur les enjeux environnementaux. Cette démarche fait écho aux propos de Ramade sur l'engagement dans la sensibilisation écologique.

La démarche participative, utilisée dans *le projet des Portes de Gascogne*, fait du spectateur un acteur de l'expérience écologique. Cette approche fait ressortir la nécessité de dépasser l'art qui consiste à être passif pour générer le passage à l'action.



La stratégie documentaire, à l'instar de *Drowning World* de Mendel, utilise les moyens numériques pour révéler l'ampleur et la complexité des transformations environnementales. Cette démarche s'inscrit dans les « *nouveaux récits du climat* » de Chomaz.

La stratégie critique, présente dans toutes les œuvres, met en œuvre une réflexion sur les contradictions et les potentialités de l'art numérique lui-même face aux enjeux environnementaux.

## II.5.2 - L'art numérique comme moyen de sensibilisation écologique

L'ensemble des oeuvres étudiées laissent plus ou moins entrevoir que l'art numérique peut être un outil d'expérimentation de nouvelles formes de sensibilisation et d'engagement écologiques. Ces expérimentations peuvent déborder le milieu artistique pour investir des modes de relation à l'environnement alternatifs susceptibles de modifier les pratiques sociales et politiques

L'art numérique peut dévoiler les difficultés du changement climatique, immerger dans la sensibilisation environnementale et défier nos relations technologiques avec la nature. Ces aptitudes en font un vecteur privilégié pour aborder l'urgence écologique et développer une réflexion critique sur ses propres conditions d'existence

Cette approche mène tout droit à l'étude de l'effet social et perceptif de ces œuvres, qui sera le sujet du prochain

chapitre sur l'altération de la perception sociale des enjeux environnementaux.

# **Chapitre III. La perception sociale à travers l'art numérique**



### III.1 – Sensibiliser et Eduquer à l'environnement

## III.1.1 - Edith Planche et la révolution pédagogique de l'approche sensible

Edith Planche, dans son livre *Éduquer l'environnement par l'approche sensible* : art, ethnologie, écologie, change notre façon de voir l'éducation à l'environnement. Elle nous montre

*« L'heure urgente devrait être aux éducations qui permettent de recréer le lien sensible avec l'environnement ? pour que l'écoresponsabilité deviennent un état d'esprit plus qu'un devoir ou une morale, pour que le respect de la nature et de l'Autre vivant, dans sa diversité, se pose comme une évidence. L'éco responsabilité devrait se manifester parce qu'on ne peut pas faire autrement ! »<sup>50</sup>.*

Pour qu'une prise de conscience environnementale soit réelle et durable, il est nécessaire de toucher le public, de les cibler : dans leurs sens, dans leur corps, dans ce qu'ils ressentent au plus profond d'eux-mêmes.

Planche met l'accent sur ce qui se cachent dans nos méthodes habituelles de sensibilisation à l'environnement :

*« ... d'une part, la rationalité nous conduit à la maîtrise du vivant, sa chosification, la distanciation de l'Homme [sic] et de la nature. [...] C'est le modèle dominant issu du socle européen, le modèle de la pensée rationnelle, adulte, objective, "masculine", offensive, qui nous conduit à nous séparer du naturel et donc à nous situer hors-sol... [...] D'autre part, le rationalisme exclut le sensible, l'émotion... le débordement, l'art, la digression, la divagation pour écarter l'illusion de rester scientifique, objectif, technique et efficace. C'est le modèle de la séparation entre la science et le sensible, clivage qui nous conduit à nous séparer de notre subjectif et donc à nous situer hors de soi... »<sup>51</sup>.*

<sup>50</sup> Edith Planche, *Éduquer à l'environnement par l'approche sensible* : arts, ethnologie et écologie, Lyon, Chronique Sociale, 2018, p. 165.

<sup>51</sup> Ibid., p.18-19.

Planche explique pourquoi tant de campagnes écologiques nous laissent sans impact : elles ne parlent qu'à notre cerveau et oublient complètement notre cœur. Finalement, on approuve respectueusement en écoutant les discours sur le réchauffement climatique, mais au quotidien, rien ne change vraiment. Planche propose une approche radicalement différente : créer des expériences qui nous marquent, qui nous touchent spontanément et qui s'impriment dans notre mémoire. Quand on a vécu quelque chose d'intense, qu'on l'a ressenti dans sa chair, à ce moment il est impossible de l'oublier et on a vraiment envie d'agir.

Ce qui est également marquant dans son approche, ce sont ces trois éléments qui fonctionnent bien ensemble pour nous ouvrir les yeux sur l'environnement. D'abord l'art, parce que rien ne nous émeut autant qu'une œuvre qui nous bouleverse. Ensuite l'ethnologie, qui nous aide à comprendre comment le

public vit avec son environnement au quotidien, et enfin l'écologie, qui nous explique comment tout est connecté dans la nature. En combinant ces éléments, on arrive à toucher les spectateurs de manière beaucoup plus efficace.

L'art numérique, est aujourd'hui l'outil complémentaire pour mettre en pratique les idées de Planche. Avec les nouvelles technologies, on peut créer des expériences impactantes qui nous plongent littéralement dans l'action. On peut voir, entendre, toucher, ressentir... tous nos sens sont sollicités en même temps. C'est exactement ce que Planche préconise : mobiliser tout notre être pour que le message écologique nous impacte dans notre intérieur et transforme vraiment nos agissements.

Il y a aussi un point important que Planche soulève : plus de temps pour développer des stratégies impactantes . On ne peut pas espérer changer les mentalités en cinq minutes avec une vidéo de sensibilisation. La vraie prise de conscience, demande du temps, de la répétition, de l'imprégnation. Il est nécessaire de laisser aux spectateurs le temps de digérer, de ressentir, de laisser mûrir en eux la prise de conscience écologique.

## III.1.2 - Artavazd Pelechian : La Nature et la perception sociale

*La Nature* d'Artavazd Pelechian constitue une œuvre artistique utile pour comprendre les techniques par lesquelles l'art peut utiliser l'audiovisuel pour changer la perception sociale des enjeux environnementaux du public. Cette œuvre crée une expérience sensible totale qui engage simultanément vue, ouïe et proprioception pour produire une prise de conscience écologique .

*La Nature* rejoint les réflexions de Planche concernant l'importance du côté émotionnel dans la transformation des perceptions<sup>52</sup>. Le défilement d'images aériennes montrant des sommets montagneux, des océans immenses et des dunes infinies , accompagnées du « *Kyrie* » de la *Missa Solemnis* de Beethoven, crée une expérience de contemplation sublime qui évoque la dimension sacrée de la nature.

La technique de Pelechian dans l'utilisation des « textures d'images numériques » révèle également une stratégie esthétique qui correspond aux

préoccupations de Planche concernant l'importance de l'expérience tactile dans l'éducation sensible permettant de ne pas éloigner l'homme de la nature<sup>53</sup>. Des images haute définition aux images pixelisées, la texture de chaque image numérique trouvée est ici mise en évidence , créant une expérience où « le public voit le film d'une manière beaucoup plus tangible qu'auparavant, comme s'il survolait des textures d'images différentes ».

Cette dimension tangible de l'image correspond directement aux analyses de Planche concernant la nécessité de mobiliser la mémoire humaine dans l'éducation environnementale. Le film documentaire de 64 minutes crée des « *marqueurs somatiques* » qui associent émotions et informations environnementales, produisant une forme de connaissance matérialisée qui éveille l'engagement écologique.

<sup>52</sup> Edith Planche, *Éduquer à l'environnement par l'approche sensible : arts, ethnologie et écologie*, op. cit., p. 165.

<sup>53</sup> *Ibid.*, p.19.

## III.1.3 – La relation entre approche sensible et esthétique cinématographique

L'analyse croisée des approches de Planche et de Pelechian révèle des alliances remarquables qui illustrent comment l'art audiovisuel peut concrètement incarner les principes de l'éducation environnementale par l'approche sensible. Ces rencontres entre différentes approches révèlent à quel point l'art numérique peut créer des expériences vraiment marquantes, qui allient la précision d'un travail pédagogique réfléchi à la puissance d'un choc esthétique.

Le « *montage à distance* » que développe Pelechian rejoint parfaitement ce que dit Planche sur l'importance de créer des associations surprenantes pour transformer notre façon de voir les choses. Cette technique suscite un véritable déclic dans notre façon de penser, elle bouscule nos idées reçues et nous ouvre des perspectives sur notre rapport à l'environnement.

L'usage de la musique classique dans *La Nature* fait appel à tous nos sens. La musique de Beethoven agit comme un véritable amplificateur d'émotions qui vient décupler l'impact des images, créant une expérience qui nous marque profondément mais aussi durablement.

La durée du film : 64 minutes, « le plus long qu'il ait jamais réalisé » va aussi dans le sens de ce que préconise Planche : il faut du temps pour que l'expérience fasse son chemin et transforme réellement notre perception des choses. Cette temporalité généreuse permet à l'expérience sensible de s'approfondir progressivement, laissant à la prise de conscience écologique le temps de mûrir et de s'enraciner en nous.

L'approche documentaire développée par Pelechian, qui utilise « *des images numériques, pour la plupart glanées sur*

*Internet* », révèle également une stratégie de réappropriation critique des flux informationnels contemporains qui correspond aux préoccupations de Planche concernant la nécessité de développer un regard critique sur les représentations médiatiques de l'environnement.



### III.2 - Paysages sensibles et transformation de la perception sociale

## III.2.1 - Camille Prunet et la redéfinition du rapport paysager

Dans *Paysages sensibles*, Camille Prunet analyse la manière dont l'art contemporain modifie notre perception et notre vécu des paysages. Cette transformation dépasse le simple plaisir visuel : elle altère notre rapport à l'espace et pourrait nous pousser à adopter des actions écoresponsables<sup>54</sup>.

L'aspect captivant, c'est que les initiatives artistiques au sein d'une région créent des « repères perceptifs » qui transforment notre perception des lieux. Ces œuvres sont comme des « lunettes spéciales » qui dévoilent des facettes dissimulées des écosystèmes locaux, métamorphosant notre vie quotidienne en une expérience d'éducation environnementale.

Prunet met en avant l'importance du partage dans cette évolution de la perception. Les initiatives artistiques réunissent résidents, responsables politiques, scientifiques et créateurs afin

de partager et d'enrichir leurs perspectives sur l'environnement local.

Dans la dimension collective, l'art numérique se distingue en créant des plateformes d'échange qui transcendent les frontières géographiques. Les webdocumentaires créent des communautés en ligne autour de problématiques écologiques.

Prunet met l'accent sur l'importance de la dimension territoriale : les paysages sensibles sont des espaces vécus portant l'histoire des interactions entre les hommes et la nature. *Medi'eau*, qui associe la considération de l'eau aux inondations en France, illustre parfaitement cette approche en combinant une perspective locale avec une prise de conscience globale du changement climatique.

<sup>54</sup> Camille PRUNET (dir.), *Paysages sensibles : art & écologie*, op. cit.

## III.2.2 - Expérience esthétique et engagement environnemental

Prunet développe les processus par lesquels l'expérience esthétique peut motiver l'action environnementale, en explorant les relations entre émotion, savoir et action. L'art ne représente pas l'espace, il produit des situations d'expérience qui modifient le rapport affectif des personnes à leur environnement.

Cette métamorphose émotionnelle est une condition nécessaire à un engagement environnemental durable, qui nécessite une motivation intérieure au-delà des impératifs moraux ou des faits bruts. L'expérience esthétique établit des connexions émotionnelles qui peuvent inciter à la prise de conscience. L'art numérique peut développer plusieurs autres compétences pour enrichir et varier les expériences esthétiques environnementales comme par des dispositifs interactifs qui modifient l'expérience en fonction des

réactions et des choix des spectateurs. Cette adaptation de l'expérience esthétique peut permettre de créer des moyens de sensibilisation pour toucher différents publics.

Les œuvres artistiques figurant dans l'ouvrage dirigé par Prunet mettent aussi en évidence le rôle de la narration dans la création des représentations de l'environnement. Les paysages sensibles aux travers des œuvres monumentales sont des supports narratifs pour construire un récit territorial intégrant les enjeux écologiques actuels.

Cette dimension narrative se retrouve dans *Medi'eau*, qui raconte une histoire de l'eau comme « *mémoire* » et « *puissance* », une narration qui dépasse les faits pour établir une connexion émotionnelle avec l'eau.

## III.2.3 - Temporalités paysagères et conscience écologique

L'étude des paysages sensibles montre que la dimension temporelle est essentielle dans la formation de la conscience écologique. Prunet développe comment l'art peut rendre visible plusieurs temporalités qui traversent les paysages : les temporalités géologiques, biologiques, historiques, sociales. Elle développe également comment l'art peut faire naître une conscience de l'inscription humaine dans ces temporalités longues.

Cet éclaircissement de plusieurs temporalités fait partie de l'enjeu majeur de l'éducation à l'environnement, qui peut développer des capacités de perception et d'anticipation qui dépassent les temporalités courtes de l'expérience quotidienne. L'art numérique peut permettre la conception des « *machines à remonter le temps* » par exemple, pour visualiser l'évolution des

paysages dans le passé et même dans l'avenir, pouvant montrer les effets à long terme de nos actions actuelles, ayant ainsi un rôle assez particulier dans la création artistique.

Avec cette approche, L'art numérique peut aider à cultiver une prévoyance sur les catastrophes naturelles en simulant des interactions qui exposent les relations entre actions collectives actuelles et changements climatiques futurs.

L'approche temporelle de Prunet met aussi en lumière le rôle de la mémoire paysagère dans la construction identitaire territoriale. Les paysages sensibles sont des mémoires vivantes des transformations historiques et des supports pour bâtir des projets territoriaux qui considèrent les enjeux écologiques actuels.



### **III.3 - Le webdocumentaire Medi'eau : dispositif interactif et prise de conscience**

### III.3.1 - Conception et enjeux du projet *Medi'eau* réalisation personnelle

Le webdocumentaire *Medi'eau* constitue une application des théories de l'approche sensible développées par Planche et Prunet, en créant un dispositif numérique interactif qui vise à transformer la perception sociale des enjeux hydriques contemporains. Cette création s'inscrit directement dans la problématique centrale de ce mémoire en expérimentant les capacités de l'art numérique interactif pour sensibiliser le spectateur à l'écologie et l'engager à agir.

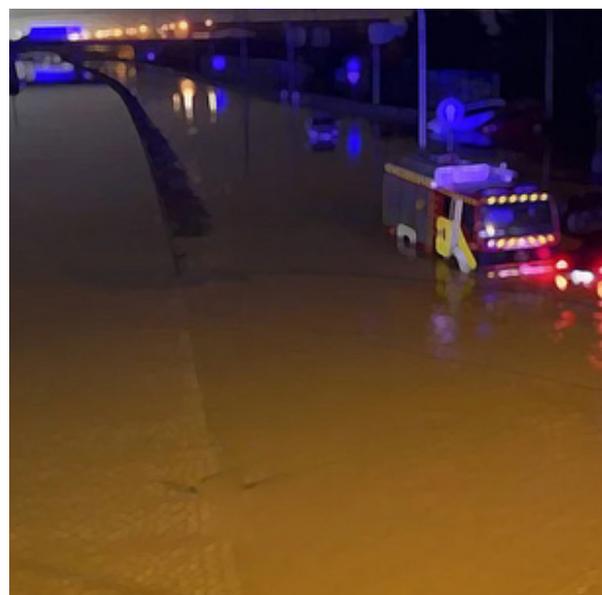
*Medi'eau* développe une stratégie narrative et artistique qui privilégie l'interactivité pour créer une expérience de prise de conscience écologique. Le webdocumentaire utilise « *les images, saisies des médias* » qui guident à travers les crues et les débordements en France, en Espagne, en Italie, soit une partie de l'Europe. Tous ces endroits sont des témoins silencieux des effets de nos actions sur l'environnement .

Cette approche documentaire s'inscrit dans la lignée d'une partie des photographies de Gideon Mendel analysées au chapitre précédent, tout en développant une dimension interactive spécifique au format webdocumentaire. Bien que la démarche de création, de documentation ne soit pas semblable, le même message reste véhiculé.



"*Medi'eau* ne cherche pas seulement à informer mais à éveiller une prise de conscience, à susciter une réflexion devant la force implacable de l'eau, ce symbole vivant et changeant.". Cette formulation révèle une conception de l'art numérique comme vecteur de transformation de la conscience qui correspond aux analyses d'Ardenne concernant l'art observateur.

La figure de l'eau comme "*puissance*" et "*force*" révèle également une conception poétique de l'environnement qui s'inscrit



dans le contexte de l'approche de conception de l'art écologique développée par les artistes analysés dans les chapitres précédents. L'eau prend le statut de personnage narratif à part entière.

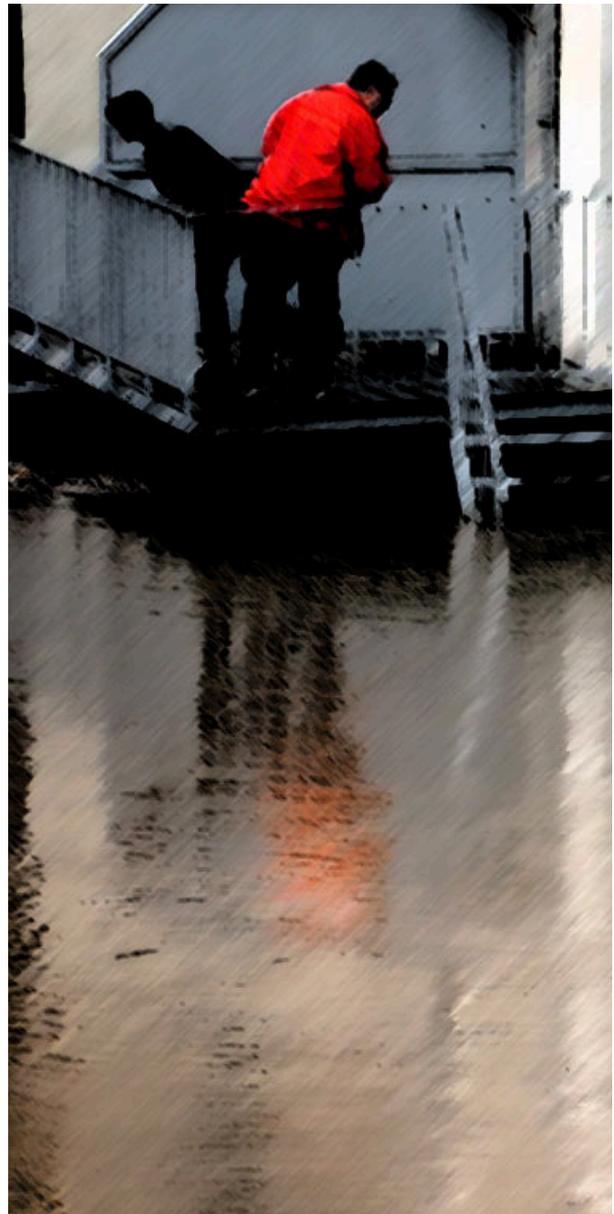
Cette approche correspond également aux stratégies développées par Pelechian dans *La Nature*, qui restitue aux forces naturelles leur dimension d'acteur autonome, créant les conditions d'une relation respectueuse et consciente avec l'environnement.

## III.3.2 - Stratégies narratives et esthétiques de l'immersion

*Medi'eau* offre une expérience interactive au spectateur avec l'impact de l'eau sur l'environnement. Le webdocumentaire est particulièrement caractérisé par la "présence accentuée de l'eau" et les infographies des impacts climatiques contenues dans le dispositif. Eveillent de plus en plus un univers de prise de conscience. Le webdocumentaire propose une navigation non linéaire, l'interactivité, le multimédia pour créer une expérience qui transforme progressivement la perception du spectateur.

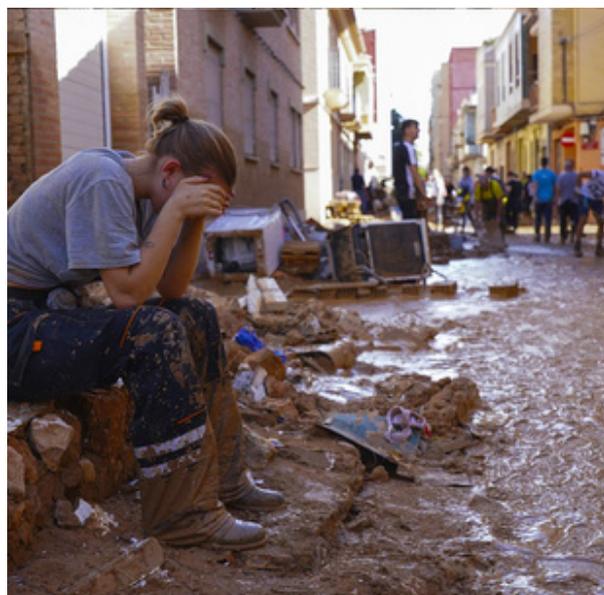
Le dispositif narratif privilégie la découverte progressive à travers la navigation, créant un parcours de sensibilisation qui correspond aux théories de Planche concernant l'importance de la temporalité dans l'éducation sensible. En se déplaçant sur le site, le spectateur s'immerge dans une expérience qui révèle progressivement l'ampleur et la complexité des enjeux hydriques contemporains.

Cette stratégie d'immersion progressive



correspond aux analyses de Chomaz concernant les nouveaux récits du climat , qui développent des formes narratives non linéaires adaptées à la complexité des enjeux environnementaux.

Le webdocumentaire permet de créer une sorte des parcours personnalisés qui s'adaptent aux réactions et aux choix du spectateur, créant une expérience unique pour chaque utilisateur.



L'utilisation d'images de catastrophes naturelles - "villes noyées", "terres rongées par les eaux" - s'inscrit dans un contexte écologique qui vise à créer la réflexion et l'action chez le spectateur. La présence des données scientifiques sous forme infographique fait monter la réflexion. Dans *Médi'eau*, les images prises sur internet sont recadrées et une section présente des images modifiées, notamment en termes de luminosité, de filtre et de colorimétrie, afin d'éveiller l'aspect artistique et de dénoncer l'usage de ces images par les

médias, qui suscitent un sentiment différent de la réflexion, incitant ainsi à passer à l'action.



L'approche développée dans *Medi'eau* révèle comment l'art numérique peut articuler émotion esthétique et information factuelle pour créer des expériences de sensibilisation qui marquent durablement la mémoire. « *Chaque image est un reflet de l'empreinte humaine sur le climat* », révèle une stratégie de mise en relation qui connecte expérience et responsabilité individuelle et collective.

### III.3.3 - L'eau comme symbole et acteur narratif

Dans *Medi'eau*, l'eau surpasse sa dimension de ressource naturelle pour être un acteur narratif qui suscite une réflexion de la part du spectateur. Dans ce webdocumentaire, L'eau est utilisée bien plus qu'une ressource : elle est une force, et un rappel de notre fragilité face aux catastrophes naturelles.

L'eau révèle aussi une narration qui vise à créer une relation affective avec l'élément naturel, surpassant l'aspect utilitaire afin de développer une conscience de la valeur intrinsèque des écosystèmes aquatiques. Grâce à cette approche, je rejoins les réflexions de Planche qui se centrent sur l'importance de la dimension affective dans l'éducation environnementale.

Cette stratégie narrative rejoint l'approche artistique de Pelechian dans *La Nature*, qui développe une esthétique décentrée où les catastrophes naturelles deviennent les véritables protagonistes du récit, remettant en question l'anthropocentrisme habituel des représentations environnementales.





## III.3.4 - Dispositif interactif et transformation de la perception

Le webdocumentaire *Medi'eau* tend à faire passer l'état du spectateur de passif à actif grâce à la stratégie interactive lui permettant de naviguer à travers les images également avoir un contact direct tout en les manipulant. Cette méthode rejoint les réflexions abordées par Ardenne sur la nécessité de faire développer les créations artistiques à des formes d'engagement direct.

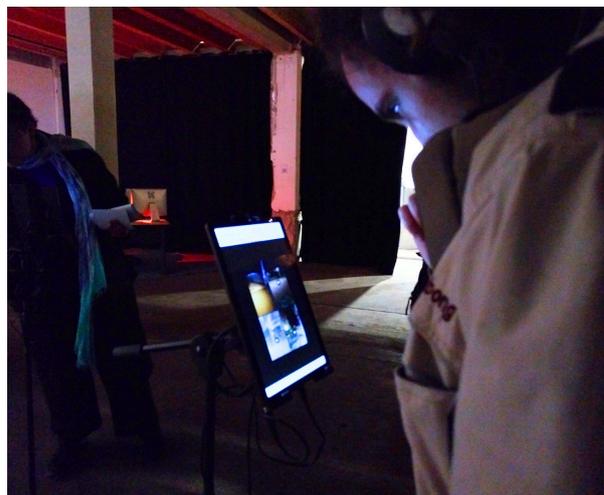
L'interactivité dans *Medi'eau* favorise l'exploration libre des images et vidéos par la navigation, laissant le spectateur créer son propre parcours intime en fonction de ses intérêts et réactions. Cette personnalisation de l'expérience rejoint les analyses de Planche sur l'adaptation pédagogique à tous les publics<sup>55</sup>.

L'interaction crée une expérience sensible et intime au service de l'écologie avec le spectateur.  
et donne des effets de mise en lumière des actions humaines sur l'environnement.

<sup>55</sup> Edith PLANCHE , *Éduquer à l'environnement par l'approche sensible : art, ethnologie, écologie*, op. cit., p. 149.

Cette démarche rejoint l'approche de Pelechian, l'idée de créer des expériences vivantes et sensorielles. Cette expérience est vue comme la " *déstabilisation cognitive* " et éduque à de nouveaux rapports à l'environnement. Le webdocumentaire de *Medi'eau* tend à faire passer l'état du spectateur de passif à actif grâce à la stratégie interactive lui permettant de naviguer à travers les images ainsi que d'avoir un contact direct tout en les manipulant. Cette méthode rejoint les réflexions abordées par Ardenne sur la nécessité de faire développer les créations artistiques à des formes d'engagement direct :

une « éco-œuvre » est « réussie quand l'œuvre, qui ne peut s'incarner dans des formes plasticiennes traditionnelles, déclenche chez les spectateurs le désir d'agir, de participer, de nettoyer, de dépolluer, d'aider »<sup>56</sup> .



<sup>56</sup> Paul ARDENNE, *Un art écologique. Création plasticienne et anthropocène*, op. cit., p. 247



### III.4 - Mécanismes de transformation perceptuelle dans l'art numérique

## III.4.1 – Du simple regard à l'interaction : changement des modes de réception

L'art numérique écologique développe des modalités de réception qui améliorent radicalement le rapport traditionnel entre œuvre et spectateur, créant des situations d'interaction qui engagent tout de suite le public dans l'expérience esthétique et dans la découverte écologique.. Cette transformation correspond aux analyses d'Ardenne concernant l'émergence de l'art classique, qui refuse la distance esthétique traditionnelle pour créer des formes d'engagement direct.

Dans Médi'eau, le numérique transforme la passivité en prise de conscience. Le spectateur devient "acteur" d'un paysage narratif dont il peut influencer le déroulement par ses choix et ses actions. Le spectateur porte ainsi, grâce à cette transformation, le statut qui correspond aux enjeux de l'éducation environnementale, qui vise à transformer les individus passifs en acteurs conscients et responsables.

L'interactivité développée dans l'art numérique écologique privilégie des formes d'engagement qui correspondent

aux processus d'apprentissage identifiés par Planche dans son ouvrage L'approche sensible. L'exploration active, la manipulation d'interfaces, et la découverte progressive créent des situations d'apprentissage qui sollicitent en même temps cognition et émotion, corps et esprit.

Ce changement des modes de réception révèle également l'importance de la dimension temporelle dans l'art numérique écologique. L'art numérique interactif permet au spectateur de contrôler la durée et le rythme de son expérience, créant des conditions d'appropriation personnalisée qui correspondent aux différents styles d'apprentissage.

## III.4.2 - Immersion sensorielle et expérience corporelle

Le numérique est actuellement un outil qui développe des capacités spécifiques pour créer des expériences sensorielles qui non seulement sollicitent l'ensemble des sens mais marquent la mémoire des spectateurs.

Sa capacité de simulation sensorielle révèle les potentialités de l'art numérique pour l'éducation environnementale.

L'expérience sensorielle créée par l'art numérique peut également révéler certaines dimensions imperceptibles du changement climatique comme avec les inondations, le spectateur le vit aux travers des images. Cette découverte de l'invisible correspond aux analyses de Chomaz concernant les capacités spécifiques de l'art numérique pour représenter la complexité environnementale.

Les interfaces numériques - écran tactiles, capteurs de mouvement, dispositifs haptiques - permettent également de créer des formes d'interaction physique avec les contenus environnementaux qui renforcent l'engagement corporel et la mémorisation.

## III.4.3 – La narration interactive et construction du sens

L'art numérique écologique crée des narrativités interactives où le spectateur contribue à la signification de l'œuvre par ses décisions et ses actions. Cette co-construction narrative répond plus ou moins aux objectifs de l'éducation à l'environnement, qui sont de former des capacités d'analyse et de pensée critique plutôt que des connaissances.

Le webdocumentaire peut mettre en place par exemple des narrations arborescentes qui rendent compte de la difficulté des enjeux environnementaux en offrant la possibilité d'explorer différentes perspectives et plusieurs niveaux d'analyse. Cette approche pluridimensionnelle rejoint les analyses de Planche sur l'intérêt de l'approche transdisciplinaire dans l'éducation à l'environnement.

L'art numérique peut aussi créer des récits qui combinent les apports de plusieurs utilisateurs pour produire des œuvres évolutives qui montrent la dimension collective des enjeux environnementaux. Cette dimension participative répond aux enjeux de la démocratie environnementale et de la co-construction des solutions écologiques.

## III.4.4 – Personnalisation et adaptation pédagogique

L'art numérique peut assurer des capacités remarquables pour spécifier l'expérience artistique selon chaque spectateur ou utilisateur et ainsi construire une forme de sensibilisation adaptés aux différents modes d'apprentissage et de sensibilisation à l'écologie.

Les intelligences artificielles par exemple peuvent aujourd'hui faciliter la création de systèmes adaptatifs capables d'ajuster l'expérience des spectateurs en direct selon leurs réactions, facilitant ainsi la production des formes d'assistance sur mesure qui fait croître l'impact de la prise de conscience. Cette approche technologique peut créer des interrogations sur l'indépendance du spectateur et les risques de manipulation.

L'art numérique peut aussi créer des moyens de mémorisation et de suivi pour évaluer l'évolution de la sensibilisation dans le temps et ajuster les stratégies de sensibilisation. Cette démarche évaluative met en évidence les possibilités de l'art numérique pour la recherche en éducation à l'environnement.



### III.5 - Impact social et transformation des représentations collectives

## III.5.1 - De la sensibilisation individuelle à la mobilisation collective

Le numérique peut permettre de créer des communautés virtuelles qui peuvent se constituer autour d'enjeux environnementaux partagés, cet aspect change ainsi l'expérience esthétique individuelle en support de mobilisation collective. Cette démarche rejoint les analyses de Prunet concernant l'importance de la dimension collective dans la transformation des perceptions environnementales.

Les réseaux sociaux permettent aussi de d'élargir le champ de l'impact des œuvres d'art écologique en créant des phénomènes de viralité qui touchent des spectateurs variés élargis. Ce potentiel de diffusion révèle les capacités de l'art numérique pour créer des campagnes de sensibilisation à grande échelle qui surpassent les publics classiques de l'art contemporain.

*Medi'eau* conçu au départ pour une expérience intime peut être élargi grâce au numérique. Sur les réseaux sociaux ou en ligne l'expérience individuelle sensorielle peut être partagée et discutée, transformant la contemplation solitaire en support d'échange social autour des enjeux hydriques. Cette approche permettant le partage des expériences correspond aux analyses de Prunet concernant l'importance des espaces de partage d'expérience dans la transformation des perceptions territoriales.

## III.5.2 – Expansions des informations médiatiques

*L'art numérique peut contribuer également à transformer les médias dominants de l'environnement en proposant des alternatives esthétiques et narratives aux discours catastrophistes ou techno-optimistes qui dominent les médias. Le public peut avoir une expérience plus large plutôt différente de celle présentée par les médias. Cette fonction de renouvellement des imaginaires rejoint les analyses d'Ardenne concernant le rôle de l'art dans la construction de nouveaux récits écologiques.*

En créant des webdocumentaires comme *Medi'eau*, l'artiste développe notamment des approches qui évitent les écueils de l'esthétisation de la catastrophe tout en créant des expériences émotionnelles qui motivent l'engagement. L'artiste devient ainsi avec le numérique «un éco-artiste : un artiste documentant un état de crise écosystémique»<sup>57</sup>.

Cette recherche d'équilibre entre art numérique, impact émotionnel et rigueur critique révèle la croissance de l'art numérique écologique.

L'art numérique peut également révéler les biais et les limites des représentations médiatiques traditionnelles en créant des dispositifs de comparaison et d'analyse critique qui révèlent les enjeux idéologiques sous-jacents aux discours environnementaux. Cette fonction critique correspond aux analyses de l'écologie politique concernant les enjeux de pouvoir dans la construction des discours environnementaux.

La circulation numérique des œuvres d'art écologique peut également créer des contre-narratifs qui contestent les discours dominants et proposent des alternatives créatives aux représentations hégémoniques de l'environnement. Cette fonction de

<sup>57</sup> Paul ARDENNE, Un art écologique. Création plasticienne et anthropocène, op. cit., p.11.

résistance culturelle révèle les potentialités politiques de l'art numérique écologique.

Cette transformation des représentations trouve un écho particulier dans l'approche de Pelechian, qui propose une vision décentrée de la relation humain-nature, remettant en question les récits anthropocentriques dominants pour restituer aux forces naturelles leur dimension d'acteur autonome et imprévisible.





### III.6 - Synthèse : vers une écologie de la perception numérique

## III.6.1 - Convergences théoriques et pratiques

La comparaison des approches de Planche et Prunet, combinée à l'expérience de *Medi'eau* et à l'œuvre de Pelechian, met en lumière une nouvelle "écologie de la perception numérique" qui révolutionne la sensibilisation à l'environnement. Cette écologie perceptuelle révèle les spécificités de l'art numérique comme moyen de perception sociale.

En fusionnant les analyses de l'approche sensible de Planche et de l'analyse des paysages sensibles de Prunet, on constate que la mise en évidence de l'importance de l'expérience corporelle et émotionnelle dans la conscience écologique. L'art numérique a la capacité d'augmenter l'expérience sensible à travers des dispositifs interactifs et immersifs qui sollicitent tous les sens et éduque le spectateur.

*Medi'eau* au travers de son contenu montre comment une approche

artistique à travers le numérique peut devenir assez efficace en intégrant la combinaison : information, esthétique et interaction. Ce webdocumentaire montre l'une des possibilités efficaces pour sensibiliser à l'environnement, allant au-delà des médias classiques.

*La Nature* de Pelechian montre comment l'art grâce à l'audiovisuel peut matérialiser les principes de l'éducation sensible en créant des expériences de "déstabilisation cognitive" pour remettre en question les perceptions sociales et éduquer le spectateur à de nouveaux rapports à l'environnement. Cette dimension transforme les objectifs clés de l'éducation environnementale.

Prunet applique la dimension territoriale à l'art pour créer des expériences de "territoire" liant les écosystèmes locaux aux enjeux mondiaux du changement climatique. Cette dimension peut être appliquée avec le numérique.

## III.6.2 - Mécanismes psychosociaux de la transformation perceptuelle

L'analyse des mécanismes par lesquels l'art numérique transforme les perceptions environnementales peut révéler l'importance de processus psychosociaux complexes qui articulent cognition, émotion et action. Cette compréhension des mécanismes transformateurs constitue un enjeu central pour optimiser l'efficacité de l'art numérique écologique.

Le processus de transformation perceptuelle semble s'articuler autour de quatre phases complémentaires : la déstabilisation des perceptions habituelles à travers l'expérience de défamiliarisation esthétique (illustrée par le contraste radical dans *La Nature*), l'exploration active qui engage le spectateur dans la découverte de nouvelles dimensions de l'environnement (développée dans *Medi'eau*), l'appropriation personnelle qui permet l'intégration des nouvelles perceptions dans le système de

représentations individuel, et la mobilisation collective qui transforme la transformation individuelle en dynamique sociale.

Cette séquence transformatrice correspond aux analyses de Planche concernant les étapes de l'éducation sensible, tout en révélant les spécificités de l'art numérique qui peut compresser, intensifier et personnaliser ces processus à travers ses capacités technologiques. L'interactivité permet notamment d'adapter le rythme et l'intensité de la transformation aux réactions du spectateur.

La dimension collective de la transformation révèle également l'importance des phénomènes de contagion émotionnelle et de validation sociale dans la consolidation des nouvelles perceptions environnementales. L'art numérique peut créer des dispositifs de partage

d'expérience qui renforcent l'impact transformateur par la création de communautés de sensibilité écologique.



## III.6.3 - Enjeux éthiques et limites de la manipulation perceptuelle

La comparaison des approches de Planche et Prunet, combinée à l'expérience de *Medi'eau* et à *La Nature* de Pelechian, met en lumière une nouvelle "écologie de la perception numérique" qui révolutionne la sensibilisation à l'environnement. Cette écologie perceptuelle révèle les spécificités de l'art numérique comme moyen de perception sociale.

En fusionnant les analyses de l'approche sensible de Planche avec celles des paysages sensibles de Prunet, on constate la mise en évidence de l'importance de l'expérience corporelle et émotionnelle dans la conscience écologique. L'art numérique intensifie et diversifie l'expérience sensible à travers des dispositifs immersifs qui sollicitent tous les sens et créent des situations d'apprentissage incarné.

*Medi'eau* montre comment une approche artistique grâce au numérique

devient assez efficace en intégrant la combinaison : information, esthétique et interaction. Ce format de webdocumentaire montre l'une des possibilités efficaces pour sensibiliser à l'environnement, allant au-delà des médias classiques.

*La Nature* de Pelechian montre comment l'art grâce à l'audiovisuel peut matérialiser les principes de l'éducation sensible en créant des expériences de "déstabilisation cognitive" pour remettre en question les perceptions sociales et éduquer le spectateur à de nouveaux rapports à l'environnement. Cette dimension transforme les objectifs clés de l'éducation environnementale.

Prunet applique la dimension territoriale à l'art pour créer des expériences de "territoire" liant les écosystèmes locaux aux enjeux mondiaux du changement climatique.

## III.6.4 - Perspectives d'évolution et défis futurs

L'analyse de l'écologie numérique actuelle suggère des améliorations pour son avenir. Les progrès du numérique n'ouvrent pas seulement plusieurs nouvelles perspectives mais aussi des défis pour la recherche et la création.

Aujourd'hui l'intelligence artificielle ouvrent des perspectives attirantes pour personnaliser les stratégies de sensibilisation au changement climatique. Ces technologies pourraient créer des technologies optimisant l'effet transformateur en tenant compte des profils et réactions de chaque utilisateur.

Les technologies immersives et interactives offrent des expériences tangibles et physiques, le spectateur vit une expérience réelle. Ces progrès pourraient transformer l'art numérique pour sensibiliser à l'environnement. Avec toutes ces évolutions, on peut toujours continuer à s'interroger sur leur impact

environnemental.

Les réseaux sociaux, beaucoup utilisés favorisent aujourd'hui l'art numérique écologique participatif, impliquant le public dans la création et la diffusion d'œuvres artistiques.

Il faut aussi noter que l'art numérique et la recherche scientifique s'unissent pour créer de plus en plus de nouvelles formes de créations artistiques alliant précision scientifique et impact esthétique. Cette convergence peut transformer l'art pour enrichir les connaissances environnementales.

## III.6.5 - Recommandations pour l'optimisation de l'impact transformateur

Le but de ce chapitre était de montrer comment on peut utiliser l'art numérique écologique pour pouvoir influencer la perception des spectateurs à la protection de l'environnement. Les enjeux et les suggestions avec les pistes de solutions destinées aux artistes particulièrement, aux institutions culturelles, aux médias et aux politiciens.

Pour les artistes, ils sont encouragés à de plus en plus intégrer le numérique dans leur pratique, c'est-à-dire dans la création de leurs œuvres destinées à L'écologie ou à l'environnement afin de pouvoir ouvrir de nouvelles pistes interdisciplinaires, activer la créativité et mettre en avant l'esthétique de leurs œuvres.

Les artistes peuvent combiner à leurs démarches la création artistique, la recherche scientifique, la technologie et le changement social pour renforcer

l'impact de l'art numérique sur les défis environnementaux actuels.

Ce chapitre a exploré comment l'art numérique peut sensibiliser et mobiliser sur les enjeux environnementaux en combinant esthétique, science, technologie et écologie. Son allure en fait un parfait compagnon pour plonger au cœur de ce mémoire sur l'art numérique et l'écologie.

# Conclusion - L'art numérique face à l'urgence écologique : bilan et perspectives



Cette recherche a permis d'une manière ou d'une autre de démontrer que l'art numérique peut constituer un moyen pouvant être assez efficace pour la sensibilisation écologique dans le contexte du Capitalocène. L'analyse croisée des approches théoriques de Bruno Latour, Paul Ardenne, Bénédicte Ramade, Edith Planche et Camille Prunet révèle que l'art numérique développe des capacités spécifiques qui correspondent aux défis de l'éducation environnementale contemporaine.

L'évolution de l'anthropocène vers le Capitalocène, analysée dans la première partie, montre l'importance de développer dans les recherches des analyses critiques qui questionnent les logiques du capitalisme dans le changement climatique. L'art numérique, avec l'innovation de ces technologies actuelles, peut contribuer à cette critique tout en développant d'autres techniques créatives aux représentations de l'environnement.

Passer de l'art simplement admiratif à l'art participatif, comme expliqué par Ardenne, trouve une application pertinente dans l'art numérique, qui change la passivité du spectateur en activité d'exploration et d'engagement. Cette transformation des modes de réception correspond aux enjeux de l'éducation environnementale, qui vise à développer un public actif et responsable plutôt que des consommateurs d'informations.

L'approche sensible théorisée par Planche révèle l'importance cruciale de l'engagement corporel et émotionnel dans la transformation durable des perceptions environnementales. L'art numérique développe des potentialités remarquables pour créer des expériences immersives qui sollicitent l'ensemble des sens et marquent durablement la mémoire corporelle, créant les conditions d'un apprentissage incarné qui motive l'action écologique à long terme.

Selon Prunet, explorer les paysages sensibles met en lumière combien il est crucial de se connecter profondément à son territoire pour sensibiliser à l'environnement, en mariant habilement la proximité vécue et la vision élargie des défis climatiques. L'art numérique excelle dans la création d'interconnexions à différentes échelles, en mettant en lumière les interactions entre les actions locales et les changements à l'échelle mondiale.

L'art de jongler avec les différentes échelles représente l'une des contributions théoriques les plus significatives de cette étude. L'art numérique a le pouvoir de tisser des liens entre le global et le local, offrant aux spectateurs une vision de leur place dans le vaste monde tout en les incitant à agir localement. Cette articulation jongle avec les défis de la pensée écologique contemporaine, jonglant entre les approches globales et locales sans s'y limiter.

L'art numérique avec son évolution peut se distinguer par sa capacité à créer une relation entre la prise de conscience et le passage à l'action. Les outils interactifs ouvrent la voie à des expériences uniques, façonnées pour chaque individu, tout en modifiant des espaces d'échange qui changent la prise de conscience en une action.

L'art, au travers du numérique, peut permettre de créer des œuvres pour sensibiliser aux problèmes climatiques auxquels la nature fait face de nos jours. Ainsi, le numérique peut aider à représenter différemment les conséquences futures du réchauffement climatique au travers des instruments de modélisation qui montrent les résultats des comportements humains présents. L'art numérique peut permettre la sauvegarde des images du passé et du présent.

L'analyse des œuvres artistiques d'Olafur Eliasson, Gideon Mendel, Christian Marclay, Artavazd Pelechian, Joe Hamilton, et le projet des Portes de Gascogne de l'ouvrage paysage sensible montre une croissance des stratégies esthétiques qui correspondent au problème de la représentation artistique de l'environnement impliquant d'une manière ou d'une autre le spectateur.

Dans les œuvres comme *The Weather Project* d'Eliasson, on retrouve les expériences immersives, l'art est utilisé comme un outil pouvant transformer un espace en quelque sorte institutionnel en un milieu de prise de conscience collective.

On trouve aussi de l'interaction, comme dans *Drowning World* de Mendel, le spectateur peut voir plusieurs images spontanément en exposition comme sur internet. On voit la documentation qui révèle la capacité

qu'a la photographie de révéler les catastrophes environnementales.

*48 War Movies* de Marclay développe une critique systémique du capitalocène qui révèle les liens entre industrie militaire, technologies numériques et destruction environnementale. Cette installation illustre comment l'art numérique peut développer une fonction autoréflexive qui questionne ses propres conditions matérielles tout en maintenant sa capacité critique.

*La Nature* de Pelechian constitue un modèle remarquable d'art audiovisuel écologique qui articule innovation technique, impact émotionnel et conscience environnementale. L'utilisation créative des textures numériques révèle comment l'art peut transformer les contraintes technologiques en ressources esthétiques pour créer des expériences transformatrices.

Cette recherche révèle également l'émergence de formats artistiques spécifiquement adaptés aux enjeux de sensibilisation environnementale. Le webdocumentaire, illustré par *Medi'eau*, constitue un format particulièrement prometteur qui articule information factuelle, expérience esthétique et engagement interactif.

Les installations numériques territoriales, comme celles développées dans les Portes de Gascogne, révèlent les potentialités de l'art in situ numérique pour créer des expériences de sensibilisation ancrées dans les territoires. Ces projets illustrent comment l'art peut devenir un vecteur de transformation territoriale qui dépasse le cadre strictement esthétique.

L'art numérique participatif émerge également comme un format prometteur qui implique activement les citoyens dans la création et l'évolution des œuvres.

Cette dimension participative correspond aux enjeux du choix de la création environnementale et révèle les potentialités de l'art pour créer des espaces de délibération collective sur les enjeux écologiques.

L'analyse artistique révèle également l'importance des "contradictions des productions artistiques" qui caractérisent l'art numérique écologique. Ces contradictions qui sont entre critique du capitalocène et utilisation de ses technologies, entre sensibilisation environnementale et impact carbone des dispositifs numériques ne constituent pas des obstacles à surmonter mais des tensions créatives qui révèlent la complexité de la condition contemporaine.

*Medi'eau*, démontre l'efficacité de la combinaison photos/vidéos/infographies partiellement interactives pour créer une expérience de navigation engageante.

La dimension évolutive du projet permettrait une mise à jour permanente des contenus, créant une archive vivante de la transition écologique mondiale. Les utilisateurs pourraient également contribuer en documentant les initiatives locales, créant une intelligence collective sur les solutions climatiques.

Cette proposition s'inspire des analyses développées dans ce mémoire concernant les potentialités du webdocumentaire pour articuler information, émotion et engagement, tout en répondant au besoin identifié de créer des contre-narratifs aux discours catastrophistes des médias dominants.

Cette recherche a en quelque sorte démontré que l'art numérique constitue un moyen qui peut être adapté aux défis de la sensibilisation écologique contemporaine. Il peut être capable d'articuler évolution technologique et sensibilisation écologique. L'analyse des

œuvres révèle que l'art numérique peut développer des capacités qui pourront correspondre aux enjeux de la sensibilisation environnementale dans le contexte du capitalocène : capacité d'immersion sensorielle, interactivité transformatrice, adaptabilité pédagogique, réflexivité critique.

L'expérimentation du webdocumentaire *Medi'eau* montre ces potentialités en créant une expérience de sensibilisation qui articule information tangible, engagement sensible et réflexion critique. Cette création, composée de photos, vidéos et infographies interactives sur les inondations dans plusieurs pays d'Europe, révèle comment l'art numérique peut dépasser les limites des médias traditionnels pour créer des formes de sensibilisation environnementale afin de changer la perspective sociale. La navigation interactive permet aux utilisateurs

d'explorer librement les contenus et de construire leur propre parcours de découverte, modifiant la consultation passive en expérience active. Cette recherche ouvre également de nombreuses pistes pour des œuvres futures : recherche sur les modèles économiques durables pour l'art numérique écologique, création d'une technologie moins énergivores pour permettre des productions écologiques.

Face au changement climatique, l'art numérique a des capacités de réduire son impact de l'émission de carbone afin de contribuer à l'émergence d'une conscience écologique capable d'inciter les changements nécessaires à la création d'un futur écologique.

Cette contribution à la transition écologique peut constituer un aspect important pour le futur écologique, révélant l'importance de soutenir et de développer la recherche et la création dans ce domaine bien que déjà abordé par plusieurs chercheurs.

# Bibliographie

## Livres

ARDENNE, Paul (2019). *Un art écologique* : création plasticienne et anthropocène. Lormont : Éditions Le Bord de l'Eau, collection « La Muette », 277 p.

BELMOKHTAR, Valérie (2022). *L'artiste et le vivant : pour un art écologique, inclusif et engagé*. Paris : Pyramid, 252 p.

BESSE, Jean-Marc (2018). *La nécessité du paysage*. Marseille : Parenthèses, 120 p.  
GERMOND, Lauranne, FEL, Loïc et PRONNIER, Joan (2022). *Art et Écologie*. Paris : Éditions Alternatives, 80 p.

GUATTARI, Félix (1989). *Les Trois Écologies*. Paris : Galilée, 72 p.

LATOUR, Bruno (2015). *Face à Gaïa. Huit conférences sur le Nouveau Régime Climatique*. Paris : La Découverte, collection « Les Empêcheurs de penser en rond », 398 p.

PLANCHE, Edith (2018). *Éduquer à l'environnement par l'approche sensible : arts, ethnologie et écologie*. Lyon : Éditions Chronique Sociale, 491 p.

PRUNET, Camille (dir.) (2023). *Paysages sensibles : art & écologie*. Paris : Eterotopia France, coll. « Parcours », 168 p.

RAMADE, Bénédicte (2022). *Vers un art anthropocène : L'art écologique américain pour prototype*. Dijon : Les presses du réel, 292 p.

## Catalogues

MULLER, Caroline et al. (2014). *Lost in Fathoms - Catalogue*. Paris : ENS Éditions. (En ligne). Disponible sur : [https://www.lmd.ens.fr/muller/Pubs/2014\\_GV-Art-Lost-in-Fathoms-Catalogue.pdf](https://www.lmd.ens.fr/muller/Pubs/2014_GV-Art-Lost-in-Fathoms-Catalogue.pdf), consulté le 11 juin 2025.

## Revues

BORREL, Pascale (2024). « Bénédicte Ramade, *Vers un art anthropocène. L'Art écologique américain comme prototype* ». *Focales* (En ligne), 8, p. 1-3. Disponible sur : <http://journals.openedition.org/focales/4073>, consulté le 5 août 2025.

CHOMAZ, Jean-Marc (2015). « *Nouveaux récits du climat* ». *MCD - Magazine des Cultures Digitales*, n° 79, septembre-novembre, p. 42-45.

LATOUR, Bruno (2017). « La terre s'émeut ». *Philosophie Magazine*, n° 112, septembre, p. 16-19.

MOREL, Maia (2021). « Pour en lire plus : *Un art écologique. Création plasticienne et anthropocène* ». *Éducation Relative à l'Environnement*, vol. 16-1, p. 1-4. (En ligne). Disponible sur : <https://journals.openedition.org/ere/6376>, consulté le 24 juillet 2025.

## Vidéos

Christian Marclay, *48 War Movies*, 2019, installation vidéo, capture d'écran à 0:14. Documentation vidéo disponible sur : <https://youtu.be/o2wMbWVr8I>, consulté le 12 juillet 2025.

HAMILTON, Joe, *Hyper Geography*, 2019, œuvre numérique générative. Disponible sur : <https://www.joehamilton.info/videos.php#hyper-geography>, consulté le 12 juillet 2025.

PELECHIAN, Artavazd (2019). *La Nature*. Film documentaire expérimental, 64 min. Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris. (En ligne). Disponible sur : <https://youtu.be/9xtmKY95P0?si=KKGKudcUF5woK0QFd>, consulté le 11 août 2025.

## Œuvres artistiques

BOUTONNIER, Thierry (2011-2020). *Suite de Pan*. Installation in situ, Portes de Gascogne.

ELIASSON, Olafur (2003). *The Weather Project*. Installation, Turbine Hall, Tate Modern, Londres.

HAMILTON, Joe (2018-2020). *Hyper Geography*. Œuvre numérique générative.

MARCLAY, Christian (2019). *48 War Movies*. Installation vidéo, 6 min 57 s, Biennale de Venise.

MENDEL, Gideon (2007-2024). *Drowning World*. Série photographique documentaire sur les inondations mondiales.

NATTES, Olivier (2011-2020). *La Nourrice, jardin-forêt comestible et habitable*. Installation paysagère, Aubiet, Portes de Gascogne.

PELECHIAN, Artavazd (2019). *La Nature*. Film documentaire expérimental, 64 min. Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris.

SUZUKI, Teruhisa (2011-2020). *Yané et Kazé*. Sculptures monumentales, Portes de Gascogne.

TONDEUR, Anaïs (2014). *Lost in Fathoms*. Installation multimédia sur l'anthropocène.

## Webographie

Agence NC. « Artavazd Pelechian - *La Nature* ». (En ligne). Disponible sur : <https://www.agencenc.fr/realisations/artavazd-pelechian-la-nature>, consulté le 21 août 2025.

Artists and Climate Change. « *Imagination as Muse* ». (En ligne). Disponible sur : <https://artistsandclimatechange.com/2014/11/25/imagination-as-muse>, consulté le 18 août 2025.

CRITICAL ECOLOGY LAB. « Research ». *Critical Ecology Lab* (En ligne). Disponible sur : <https://www.criticalecologylab.org/research-general> [consulté le 4 août 2025]

Domestication.eu. « *Suite de Pan - Dossier pédagogique* ». (En ligne). Disponible sur : [http://www.domestication.eu/wp-content/uploads/2019/06/DP\\_Suite\\_de\\_Pan.pdf](http://www.domestication.eu/wp-content/uploads/2019/06/DP_Suite_de_Pan.pdf), consulté le 11 juillet 2025.

Éditions Palette. « *Art et écologie* ». (En ligne). Disponible sur : <https://www.editionspalette.com/catalogue/ouvrage/art-et-ecologie-9782358323260>, consulté le 30 août 2025.

Fondation Cartier pour l'art contemporain. « *Artavazd Pelechian - La Nature* ». (En ligne). Disponible sur : <https://www.fondationcartier.com/expositions/artavazd-pelechian>, consulté le 26 juin 2025.

Gideon Mendel Photography. « *Drowning World - Introduction* ». (En ligne). Disponible sur : <https://gideonmendel.com/drowning-world-introduction/>, consulté le 14 juin 2025.

Histoire de l'Art A12. « *Olafur Eliasson - The Weather Project* ». Blog académique. (En ligne). Disponible sur : <https://histoiredelartai2.wordpress.com/2016/12/02/olafur-eliassonthe-weather-project/>, consulté le 15 août 2025.

Itinéraires Artistiques Gers. « Présentation des œuvres ». (En ligne). Disponible sur : <https://www.itinerairesartistiques-gers.com/>, consulté le 11 juin 2025.

Joe Hamilton. « *Hyper Geography* ». Galerie Yvon Lambert. (En ligne). Disponible sur : <https://www.yvon-lambert.com/products/joe-hamilton-hyper-geography>, consulté le 3 août 2025.

La Biennale di Venezia. « *Christian Marclay - 48 War Movies* ». (En ligne). Disponible sur : <https://www.labiennale.org/en/art/2019/partecipants/christian-marclay>, consulté le 22 juillet 2025.

M2P2 Laboratoire. « *Lost in Fathoms : une conversation sur les collaborations art et science à l'aube de l'Anthropocène* ». (En ligne). Disponible sur : <https://m2p2.fr/actualites-298/lost-in-fathoms-1880.htm>, consulté le 18 août 2025.

Olafur Eliasson Studio. « *The Weather Project 2003* ». (En ligne). Disponible sur : <https://olafureliasson.net/artwork/the-weather-project-2003/>, consulté le 28 juin 2025.

---

Pays Portes de Gascogne. « *Les itinéraires artistiques* ». (En ligne). Disponible sur : <https://www.paysportesdegascogne.com/culture-2/les-itineraires-artistiques/>, consulté le 20 juillet 2025.

---

Sciences Po Rennes. « *Paysage pour faire société avec la terre - Conférence de Jean-Marc Besse* ». (En ligne). Disponible sur : <https://www.sciencespo-rennes.fr/caen/actualites/paysage-pour-faire-societe-avec-terre-par-jean-marc-besse>, consulté le 17 août 2025.

Tourisme Gers. « *Kazé Land Art - Saint-Élix-d'Astarac* ». (En ligne). Disponible sur : <https://www.tourisme-gers.com/kaze-land-art-saint-elix-d-astarac-80968>, consulté le 6 juin 2025.

Vivant 2020. « *Suite de Pan - Documentation* ». (En ligne). Disponible sur : <https://www.vivant2020.com/event/suite-de-pan/>, consulté le 13 juin 2025.

## Archives

HAL Archives ouvertes. « *Art numérique et anthropocène* ». (En ligne). Disponible sur : <https://hal.science/hal-04220256/document> , consulté le 13 juin 2025.

OpenEdition Journals. *Éducation relative à l'environnement*, volumes 14-16. (En ligne). Disponible sur : <https://journals.openedition.org/ere/> , consulté le 16 juin 2025.

Université de Poitiers. Tierce - Revue universitaire, dossier « *Art et écologie* ». (En ligne). Disponible sur : <https://tierce.edel.univ-poitiers.fr/index.php?id=618> , consulté le 12 août 2025.

## Blogs et analyses critiques

BOITTIAUX, I. (2024, 1 février). « Les 10 œuvres de land art les plus spectaculaires du monde ». Beaux Arts. (En ligne). Disponible sur : <https://www.beauxarts.com/vu/cultes-10-oeuvres-de-land-art-absolument-spectaculaires/>, consulté le 6 juillet 2025.

Culturieuse Blog (2021). « Christian Marclay (1955) - 48 War Movies Screams ». (En ligne). Disponible sur : <https://culturieuse.blog/2021/06/04/christian-marclay-1955-%C2%A7-48-war-movies-screams/> , consulté le 17 juillet 2025.

Un Monde Moderne. « Art écologique et Anthropocène - Analyse critique ». (En ligne). Disponible sur : <https://unmondemoderne.wordpress.com/2021/12/20/art-ecologique-et-anthropocene-un-art-ecologique-de-paul-ardenne/> , consulté le 3 juillet 2025.

## Références Wikipédia

Wikipédia. (2023, 12 août). « *Marqueur somatique* ». Dans Wikipédia, l'encyclopédie libre. Disponible sur : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Marqueur\\_somatique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Marqueur_somatique) , consulté le 5 juillet 2025.

Wikipédia. (2024, 3 octobre). « *In situ (art)* ». Dans Wikipédia, l'encyclopédie libre. Disponible sur : [https://fr.wikipedia.org/wiki/In\\_situ\\_\(art\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/In_situ_(art)) , consulté le 20 juin 2025.

---

Wikipédia. (2025, 5 septembre). « *Anthropocène* ». Dans Wikipédia, l'encyclopédie libre. Disponible sur : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Anthropocène>, consulté le 31 août 2025.

Wikipédia. (2025, 5 septembre). « *Capitalocène* ». Dans Wikipédia, l'encyclopédie libre. Disponible sur : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Capitalocène> , consulté le 7 juin 2025.

---

Wikipédia. (2025, 10 septembre). *Art écologique*. Dans Wikipédia, l'encyclopédie libre. disponible sur : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Art\\_%C3%A9cologique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Art_%C3%A9cologique), consulté le 28 juin 2025.

Wikipédia. (2025, 26 août). « *Interactivité* ». Dans Wikipédia, l'encyclopédie libre. Disponible sur : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Interactivité> , consulté le 16 août 2025.

Wikipédia. (2025, 28 août). « *Art numérique* ». Dans Wikipédia, l'encyclopédie libre. Disponible sur : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Art\\_numérique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Art_numérique) , consulté le 7 juillet 2025.

**Note:** correction grammatical (ponctuation, transition...) du document avec quilbot (grammarly IA).

*Le lien vers le webdocumentaire Med'ieau est fourni pour les références des images*

# Index

## A

**Anthropocène** , 4,12, 32, 39, 40, 44, 47, 53

est un néologisme désignant une nouvelle époque géologique qui débute au moment où l'influence de l'être humain sur la géologie et les écosystèmes est devenue significative à l'échelle de l'histoire de la Terre.

**Art écologique** 10, 11, 12, 19, 21, 30, 57, 60, 67, 72, 91, 105, 106

est un genre artistique et une pratique artistique visant à préserver, réhabiliter et/ou dynamiser les formes de vie, les ressources et l'écologie de la Terre.

**Art numérique**, 4 , 6, 9, 10, 11,13, 14,22, 23, 33, 37, 38, 39, 40, 44, 46, 47, 48, 49, 58, 62, 63, 72, 73, 75, 76, 80, 83, 86, 87, 88, 90, 91, 94, 100, 101, 102, 103, 105, 106, 107, 109, 110, 112, 113, 114, 116, 117, 118, 119, 120, 121

ou art médiatique, est un ensemble varié de catégories de création utilisant des langages de programmation et des dispositifs numériques, ordinateur, interface ou réseau;

## C

**Capitalocène**, 12, 14, 32, 36, 37, 38, 73, 118, 119, 120

est un concept inventé par Andréas Malm qui, désignant sensiblement la même réalité phénoménologique que le concept d'Anthropocène, sous-entend cependant que c'est le capitalisme en tant que système économique et organisation sociale du monde qui est principalement responsable des dérèglements environnementaux actuels, et non l'humanité dans son ensemble.

## I

**Immersion sensorielle** 4, 101, 120

est une expérience artistique qui sollicite l'ensemble des sens pour créer un engagement corporel avec l'œuvre. Elle implique tout les sens du spectateur en expérience artistique.

**Interactivité** 4, 46, 47, 48, 90, 92, 97, 100, 110, 120

est une caractéristique de l'art numérique qui permet au spectateur de s'impliquer dans le déroulement ou la forme de l'œuvre par ses actions.

## M

### **Marqueurs somatiques** 82

est un ensemble des informations créées par l'expérience corporelle du spectateur, pouvant favoriser la mémorisation et l'engagement.

### **Montage à distance** 51, 55, 58, 83

est une technique cinématographique utilisée par Artavazd Pelechian créant une construction non linéaire mais circulaire entre images et sons pour révéler des significations cachées.

## N

### **Nouveaux récits du climat** 10, 14, 44, 46, 47, 61, 71, 75

est un concept de Jean-Marc Chomaz désignant les formes narratives émergentes adaptées à la complexité des enjeux climatiques.

### **Nouveau régime climatique** 10, 17, 21, 27, 29, 47

est une expression utilisée par Bruno Latour désignant l'ère d'instabilité où la Terre répond activement aux actions humaines.

# Tableau des illustrations

16

Images des inondations  
Medi'eau



17

Images des inondations  
Medi'eau



17

Images des inondations  
Medi'eau



18

Images (voir references)  
Medi'eau



20

Ágnes Dénes, Champ de blé –  
Une Confrontation (Wheatfield –  
A Confrontation), été 1982



21

Robert Smithson, Spiral  
Jetty, avril 1970



23

Capture d'écran de l'oeuvre  
d'Helen Mayer Harisson et  
Newton Harisson, Portable  
Orchard, Survival Piece #5, 1973-  
2016, Walker Art Centre,  
Minneapolis



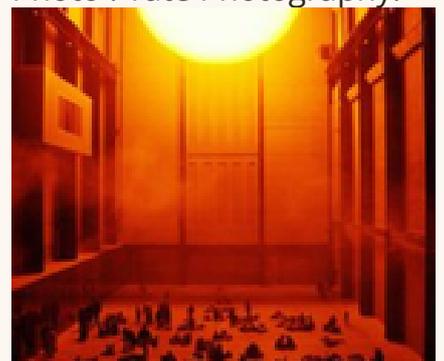
25

Olafur Eliasson, The  
Weather Project, 2003,  
installation, Turbine Hall,  
Tate Modern, Londres.  
Photo : Tate Photography.



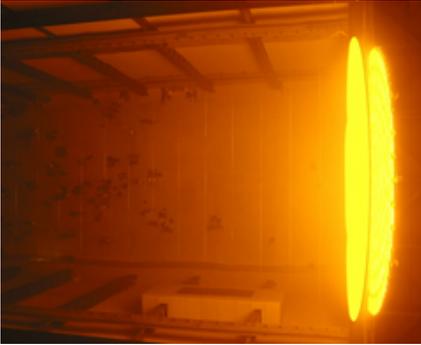
25

Olafur Eliasson, The  
Weather Project, 2003,  
installation, Turbine Hall,  
Tate Modern, Londres.  
Photo : Tate Photography.



27

Olafur Eliasson, The Weather Project, 2003, installation, Turbine Hall, Tate Modern, Londres. Photo : Tate Photography.



28

Olafur Eliasson, The Weather Project, 2003, installation, Turbine Hall, Tate Modern, Londres. Photo : Tate Photography.



29

Douglas Pratt  
McNeil Chapel Road  
Longs  
South Carolina  
USA  
Septembre 2018, © Gideon Mendel



29

Landskrona Festival  
Sweden  
Septembre 2018, © Gideon Mendel



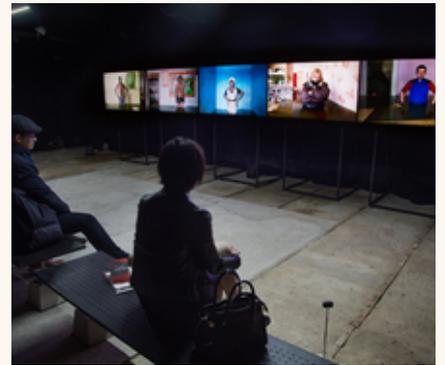
30

Landskrona Festival  
Sweden  
Septembre 2018, © Gideon Mendel



30

Deluge video installation  
Kyotographie  
Kyoto  
April 2018, © Gideon Mendel



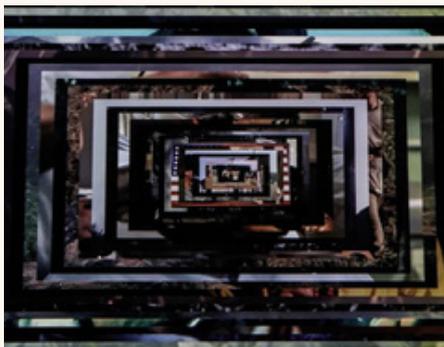
31

The Water Chapters video installation  
Landskrona Festival  
Sweden  
September 2018



32

Christian Marclay, 48 War Movies, 2019, installation vidéo multicanal, capture d'écran à 0:14. Source : YouTube.



33

Scream (Eye Popping), 2017, by Christian Marclay. © The artist and White Cube. Photography: George Darrell



**37**

Cortona On The Move  
Italy  
July 2019



**43**

Images des inondations  
Medi'eau



**44**

Anaïs Tondeur, Lost in Fathoms, 2014, série photographique issue d'expériences de laboratoire. Impression pigmentaire sur papier bambou Hahnemühle, 30 x 11 cm.



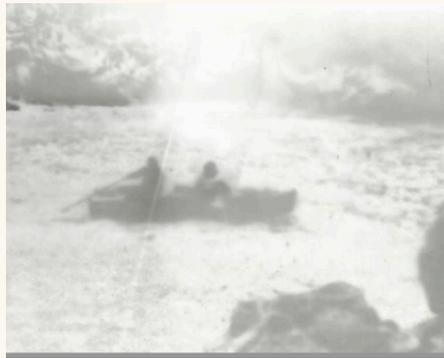
**44**

Anaïs Tondeur, Lost in Fathoms, 2014, série photographique issue d'expériences de laboratoire. Impression pigmentaire sur papier bambou Hahnemühle, 30 x 11 cm.



**45**

Anaïs Tondeur, Lost in Fathoms, 2014, série photographique issue d'expériences de laboratoire. Impression pigmentaire sur papier bambou Hahnemühle, 30 x 11 cm.



**45**

Anaïs Tondeur, Lost in Fathoms, 2014, série photographique issue d'expériences de laboratoire. Impression pigmentaire sur papier bambou Hahnemühle, 30 x 11 cm.



**46**

Anaïs Tondeur, Lost in Fathoms, 2014, série photographique issue d'expériences de laboratoire. Impression pigmentaire sur papier bambou Hahnemühle, 30 x 11 cm.



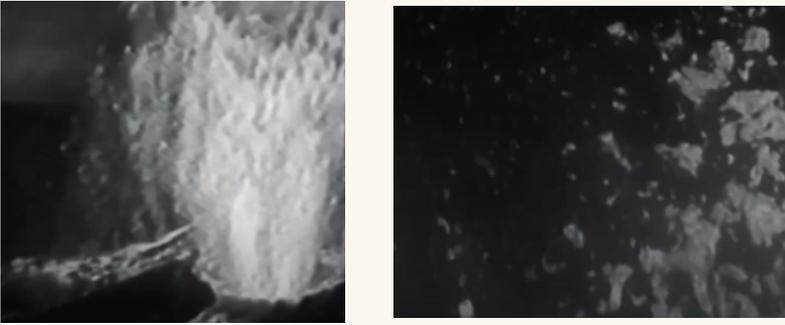
**48**

Joe Hamilton, Hyper Geography, 2019, œuvre numérique générative, capture d'écran. Source : joehamilton.info.



## 51

Artavazd Pelechian, *La Nature*, 2019, film documentaire, 64 min., capture d'écran. Source : YouTube.



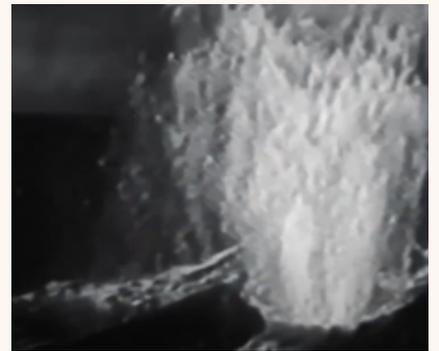
## 52

Artavazd Pelechian, *La Nature*, 2019, installation vidéo présentée à la Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris. © Fondation Cartier.



## 53

Artavazd Pelechian, *La Nature*, 2019, film documentaire, 64 min., capture d'écran. Source : YouTube.



## 54

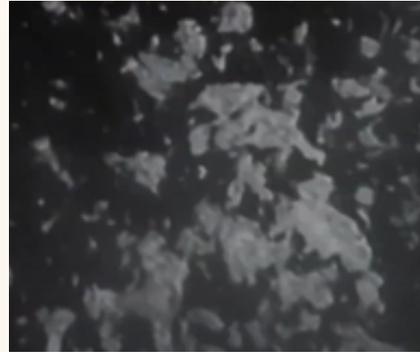
Artavazd Pelechian, *La Nature*, 2019, film documentaire, 64 min., capture d'écran. Source : YouTube.

55

Artavazd Pelechian, *La Nature*, 2019, film documentaire, 64 min., capture d'écran. Source : YouTube.



56



57



64

Teruhisa Suzuki, *Yané et Kazé* (2018). installations in situ /Source: Pays Portes de Gascogne



65

Teruhisa Suzuki, *Yané et Kazé* (2018). installations in situ dans le Pays Portes de Gascogne, /I. Souriment



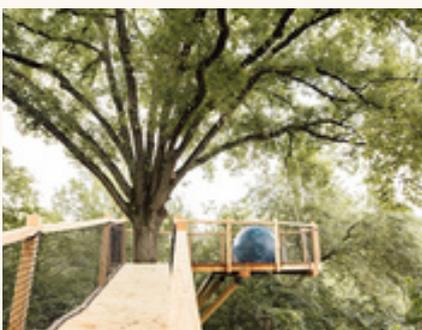
66

Olivier Nattes, *La Nourrice*, 2014, jardin-forêt comestible et habitable, jardin public d'Aubiet, Pays Portes de Gascogne. Source <https://www.itinerairesartistiques-gers.com/fr/presentation/la-nourrice-olivier-nattes>



68

Thierry Boutonnier, *Suite Pan*, 2018, Observatoire en bois et en hauteur dans un chêne (16m2, rampe de 30m, 6m de haut) Globe céleste en résine peint à la main, en rotation sur un axe (150cm de diamètre). Cycle de vie : Pérenne, Source: Domestication.eu.



72 © Gideon Mendel

Jeff and Tracey Waters  
Staines-Upon-Thames  
Surrey  
UK  
February 2014



Haji Sharif Kando Khan  
Bozdar Village  
Sindh  
Pakistan  
September 2010



Anchalee Koyama  
Taweewattana  
District  
Bangkok  
Thailand  
November 2011



**73**

Graham Leith and his son  
Kieran  
Toll Bar  
South Yorkshire  
UK  
June 2007, © Gideon  
Mendel



**74**

Images des inondations  
Medi'eau



**75**

Suparat Taddee  
Chumchon Ruamjai  
Community  
Bangkok  
Thailand, © Gideon Mendel



**78**

Images des inondations  
Medi'eau



**90**

Images des inondations  
Medi'eau



**91**

Images des inondations  
Medi'eau



**91**

Images des inondations  
Medi'eau



**92**

Images des inondations  
Medi'eau



**93**

Images des inondations  
Medi'eau



94

Images des inondations Medi'eau



95

Images des inondations Medi'eau



95

Images des inondations Medi'eau



96

Images des inondations Medi'eau



96

Images des inondations Medi'eau



96

Images des inondations Medi'eau



98

Exposition, Master arts création numérique  
Janvier 2025



107

Images des inondations  
Medi'eau



107

Images des inondations  
Medi'eau



111

Images des inondations  
Medi'eau



111

Images des inondations  
Medi'eau



# Table des matières

<u>Résumé</u>	04
<u>Avant propos</u>	05
<u>Remerciement</u>	06
<u>Introduction</u>	09
<u>Chapitre I : Une ère de crise environnementale : de l'anthropocène au capitalocène</u>	15
<u>I.1 - Repenser notre époque géologique : du concept à l'action artistique</u>	16
<u>I.1.1 - Bruno Latour et le nouveau régime climatique : la Terre comme actrice</u>	17
<u>I.1.2 - Paul Ardenne et l'art écologique</u>	19
<u>I.1.3 - Bénédicte Ramade : stratégies artistiques de l'anthropocène</u>	22
<u>I.2 - Créations artistiques de la conscience climatique</u>	24
<u>I.2.1 - Olafur Eliasson : The Weather Project</u>	25
<u>I.2.2 - Gideon Mendel : Drowning World et la documentation de l'invisible</u>	29
<u>I.2.3 - Christian Marclay : 48 War Movies et la critique du capitalocène</u>	32
<u>I.3 - Synthèse : vers une écologie critique de l'art numérique</u>	34
<u>I.3.1 - Convergences théoriques et artistiques : l'émergence d'un paradigme critique</u>	35
<u>I.3.2 - Du concept d'anthropocène à la critique du capitalocène : une mutation conceptuelle nécessaire</u>	36
<u>I.3.3 - Contradictions productives : l'art numérique face à ses propres infrastructures</u>	38
<u>I.3.4 - Fondements pour une pratique artistique numérique écologique</u>	40
<u>Chapitre II : L'art numérique face à l'urgence écologique</u>	42
<u>II.1 - Nouveaux récits du climat : stratégies artistiques et technologiques</u>	43
<u>II.1.1 - Jean-Marc Chomaz et les « nouveaux récits du climat »</u>	44
<u>II.1.2 - Joe Hamilton - technique de création</u>	48
<u>II.1.3 - Technologies immersives et simulation environnementale</u>	49
<u>II.2 - Cinéma et conscience écologique : Artavazd Pelechian</u>	50
<u>II.2.1 - Biographie artistique et évolution technique</u>	51
<u>II.2.2 - La Nature : montage vidéo / images et catastrophes environnementales</u>	53
<u>II.2.3 - Texture numérique et expérience tangible de l'environnement</u>	56

# Table des matières

<u>II.2.4 - Présence humaine brève et critique de l'anthropocentrisme</u>	57
<u>II.2.5 - La dimension musicale</u>	58
<u>II.3 - Paysages sensibles et écologie de l'expérience</u>	59
<u>II.3.1 - Un paysage sensible : Joëlle Zask et la pluralité paysagère</u>	60
<u>II.3.2 - Jean-Marc Besse et l'expérience sensorielle</u>	62
<u>II.3.3 - Le projet des Portes de Gascogne : art in situ et sensibilisation environnementale</u>	64
<u>II.3.4 - Teruhisa Suzuki : sculptures monumentales et révélation des forces naturelles</u>	65
<u>II.3.5 - Olivier Nattes : paysages et permaculture</u>	66
<u>II.3.6 - Thierry Boutonnier : immersion inter-espèces et décentrement anthropologique</u>	68
<u>II.4 - Gideon Mendel : archives visuelles du changement climatique</u>	70
<u>II.4.1 - Drowning World : documentation globale et esthétique de l'urgence</u>	71
<u>II.4.2 - Technologies numériques et art écologie</u>	73
<u>II.5 - Stratégies artistiques face à l'urgence écologique</u>	74
<u>II.5.1 - Convergences et complémentarités des approches analysées</u>	75
<u>II.5.2 - L'art numérique comme moyen de sensibilisation écologique</u>	76
<u>Chapitre III : La perception sociale à travers l'art numérique</u>	77
<u>III. 1 - La perception sociale à travers l'art numérique</u>	78
<u>III.1.1 - Edith Planche et la révolution pédagogique de l'approche sensible</u>	79
<u>III.1.2 - Artavazd Pelechian : La Nature et la perception sociale</u>	82
<u>III.1.3 - La relation entre approche sensible et esthétique cinématographique</u>	83
<u>III.2 - Paysages sensibles et transformation de la perception sociale</u>	85
<u>III.2.1 - Camille Prunet et la redéfinition du rapport paysager</u>	86
<u>III.2.2 - Expérience esthétique et engagement environnemental</u>	87
<u>III.2.3 - Temporalités paysagères et conscience écologique</u>	88
<u>III.3 - Le webdocumentaire Medi'eau : dispositif interactif et prise de conscience</u>	89

# Table des matières

<u>III.3.1 - Conception et enjeux du projet Medi'eau réalisation personnelle</u>	90
<u>III.3.2 - Stratégies narratives et esthétiques de l'immersion</u>	92
<u>III.3.3 - L'eau comme symbole et acteur narratif</u>	95
<u>III.3.4 - Dispositif interactif et transformation de la perception</u>	97
<u>III.4 - Mécanismes de transformation perceptuelle dans l'art numérique</u>	99
<u>III.4.1 - Du simple regard à l'interaction : changement des modes de réception</u>	100
<u>III.4.2 - Immersion sensorielle et expérience corporelle</u>	101
<u>III.4.3 - La narration interactive et construction du sens</u>	102
<u>III.4.4 - Personnalisation et adaptation pédagogique</u>	103
<u>III.5 - Impact social et transformation des représentations collectives</u>	104
<u>III.5.1 - De la sensibilisation individuelle à la mobilisation collective</u>	105
<u>III.5.2 - Expansions des informations médiatiques</u>	106
<u>III.6 - Synthèse : vers une écologie de la perception numérique</u>	108
<u>III.6.1 - Convergences théoriques et pratiques</u>	109
<u>III.6.2 - Mécanismes psychosociaux de la transformation perceptuelle</u>	110
<u>Conclusion</u>	115
<u>Bibliographie</u>	122
<u>Index</u>	126
<u>Tableau illustration</u>	128



# Summary

This paper explores a central paradox: how can digital art be used to raise environmental awareness and encourage action, given that these technologies themselves contribute to pollution?

The paper simultaneously analyzes the contradiction and the potential of digital art to raise environmental awareness. The contradiction is the fact that digital technologies contribute to climate change.

My motivation came from personal concerns regarding the floods reported in the media, which led me to create the web documentary *Medi'eau* about the impacts of flooding in several European countries.

My theoretical framework draws on the ideas of Latour (the Earth as a living entity that reacts to our actions), Ardenne (engaging the viewer), and Ramade (the Anthropocene strategy) to analyze the transition from the Anthropocene to the Capitalocene.

My analysis examines works such as Pelechian's "*La Nature*" and Eliasson's "*The Weather Project*," illustrating how digital art can create immersive and transformative experiences.

My findings highlight the capabilities of digital art, such as interactivity, sensory immersion, and temporal manipulation.

In conclusion, despite the inherent contradictions, digital art can still be an effective tool for raising environmental awareness by fostering a critical environmental perspective that acknowledges its technological contradictions. My personal project, the web documentary *Medi'eau*, demonstrates one aspect of the potential of digital art, although further empirical evaluation of its impact is needed.

