

## **présentation lille**

Madame la présidente du comité,

mesdames et messieurs les membres du comité,

je vous remercie de me permettre de vous présenter plus en détails ma candidature au poste de sciences de l'information et de la communication au sein du département SID de l'Université de Lille.

Je vais commencer par vous exposer mon parcours académique et professionnel, pour ensuite détailler mes expériences d'enseignement, et comment celles-ci pourraient s'intégrer aux cours de votre département, avant de conclure autour de mes thèmes et projets de recherche, et comment ceux-ci pourraient contribuer aux axes du laboratoire Geriico.

## **présentation**

J'ai donc commencé mes études à Sciences Po Lille, où j'ai conjugué mon intérêt pour les sciences sociales et politiques, avec la dimension culturelle de la communication et de l'histoire des médias. Ce qui m'a aussi intéressé dans les études politiques, ce sont les manières dont des systèmes de règles peuvent représenter des idées et des valeurs et les communiquer à un public. Rédiger une constitution ne me semblait pas si différent qu'établir des règles du jeu.

J'ai développé cette réflexion sur les possibilités de communication et de compréhension des systèmes au cours de mon diplôme en Game Design à l'université de New York. Ce programme était une formation

rigoureuse à la conception d'objets interactifs numériques et à la dimension culturelle du jeu, et m'a donc initié à la manière dont ces objets peuvent permettre une certaine représentation et communication de l'information, en permettant au public de manipuler ces systèmes à travers des actions épistémiques.

C'est également au sein de ce Master que j'ai eu ma première expérience avec la médiation artistique et scientifique, au cours de mon mémoire *Social Contact*, une simulation digitale de philosophie politique, qui permettait aux utilisateurs et utilisatrices d'expérimenter avec les idées de Locke et de Rousseau.

Ce programme multidisciplinaire a donc complété ma formation en sciences politiques avec des domaines tels que le design, la création multimédia et la programmation informatique. Des compétences que j'ai mises en oeuvre professionnellement avec des collaborations variées, notamment en travaillant autour de l'objet numérique comme vecteur de médiation de l'information.

Par exemple, dans un contexte journalistique, j'ai participé à la conception et au développement d'une série d'expériences de réalité augmentée et de réalité virtuelle nouveau médium d'enquête; *Ferguson Firsthand* était une restitution des témoignages de la scène de la mort de Michael Brown à Ferguson, dans le Missouri, où on préférait alors la spatialité plutôt que la linéarité dans l'organisation de l'information.

D'autres expériences s'attachaient à restituer le processus de paix des FARC en Colombie, ou encore les estimations de la fortune immobilière de Donald Trump en 2016, cette fois-ci en collaboration avec le Washington Post.

En termes de plateforme web, j'ai conçu et développé une plateforme pour le *Museum Computer Network* pour archiver les retours d'expériences de projets digitaux menés par des institutions culturelles. J'ai notamment co-conçu les ontologies de ces retours d'expériences,

l'architecture et la navigation du site, ainsi que la structure du formulaire de rajout d'études de cas. J'ai également conçu et développé le site IA Fictions, point central du colloque éponyme qui s'est déroulé en pleine pandémie, qui avait donc pour but de servir d'espace public virtuel pour des rencontres universitaires soumises aux contraintes du confinement.

Enfin, passant de designer à gestionnaire de projet, j'ai obtenu en 2022 des financements du ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche allemand, via le programme *Prototype Fund*, afin de créer une plateforme open-source de partage de cours. L'idée était de concevoir une infrastructure centralisée permettant l'archivage, le partage et l'exploration de plan de cours dans l'éducation supérieure (une sorte de Google Scholar, ou d'Academia pour les enseignements). Ce projet, financé sur six mois et mené pendant un an, a consisté en une étude de l'environnement technique de l'archivage digital de cours, en une conception et implémentation d'une ontologie de plan de cours, et enfin d'une série d'entretiens avec enseignants et enseignantes afin d'envisager l'utilisation *in-situ* de cet outil.

## **cours passés**

Mais surtout, mon passage aux États-Unis m'a révélé une passion pour l'enseignement. J'ai commencé par assurer des charges de cours à NYU New-York, avant de passer deux ans en tant qu'enseignant permanent à NYU Abu Dhabi. Au cours de ces quelques années, j'ai pris un grand plaisir à développer une approche pédagogique articulée autour des capacités et motivations de chacun et chacune, et largement influencé par ma lecture du Maître Ignorant, de Jacques Rancière.

Les cours que j'ai conçus et enseignés depuis 2015, sur trois continents et avec des publics très divers, gravitent autour de la représentation de l'information à l'ère du numérique, avec des

dimensions techniques et historiques, mais aussi socio-culturelles et économiques, avec une attention particulière à la manière dont on apprend aussi en *faisant*, soit par projets, soit en travaillant avec des professionnels. Je vais maintenant vous en donner quelques exemples.

Au cours de mon passage à Abu Dhabi, j'ai assuré le cours *Communications Lab*, qui se concentrait sur la familiarisation d'outils de création numérique multimédia (essentiellement une introduction à la suite Adobe), avec des modalités d'évaluations principalement par projets, et une contextualisation avec des commentaires de texte traitant de culture visuelle, de déterminisme linguistique et de théorie narrative. En complément, j'ai également assuré le cours *Communications & Technology*, cours d'introduction théorique et historique aux médias et à la communication, impliquant notamment les travaux de Walter Ong et de Marshall McLuhan, mais aussi ceux de Roland Barthes et Roman Jakobson.

Depuis 2019, j'ai conçu et assuré *Augmenting The Gallery*, à NYU Berlin. C'est un cours de licence, au cours duquel on réfléchit sur la place du numérique dans la médiation culturelle, et notamment le design d'interface pour les collections d'archives muséales. Pour cela, j'ai mis en place des partenariats, notamment avec le Humboldt Forum et le Museum für Kommunikation, afin de proposer une situation d'apprentissage professionnel. Au cours d'une moitié de semestre, les étudiantes et étudiants devaient répondre à une mission de médiation numérique qui leur était donnée, d'abord à travers un travail de recherche et de présentation sur l'ontologie des connaissances du musée, puis par la conception, l'organisation et la réalisation d'un prototype digital (entre réalité augmentée et plateforme web), mettant alors en pratique leurs approches théoriques. L'été dernier, j'ai également mis en place une version condensée de ce cours en une série d'ateliers, en se focalisant sur le catalogue de musée comme

objet hybride entre web et print, afin de réfléchir à l'origine et aux transformations de l'objet livresque dans la médiation culturelle.

J'ai également assuré un cours de Culture Digitale pour les L2 de Sciences Po Menton, axé sur une introduction à l'écriture numérique et à l'ethnographie en ligne, et donc à la création et diffusion de la recherche à l'ère du Web. Il s'agit là de familiariser les étudiantes et les étudiants aux affordances des nouvelles technologies, dans un contexte de mutation de l'information et de la diffusion de recherche, mais aussi de recontextualiser cette pratique dans l'histoire et la théorie des technologies numériques.

Au sein de ces institutions, j'ai aussi contribué à développer la maquette pédagogique, à organiser les jurys des projets de fin de licence, suivre les parcours académiques et professionnels des étudiants et étudiantes, et à siéger au sein de comités de gestion inter-départementaux. Ce sont des responsabilités administratives que j'ai retrouvéé, cette fois au niveau master, lors de mon passage à la Filmuniversität de Potsdam, et que j'assumerais avec plaisir au sein de votre département.

## **cours futurs**

J'ai donc une forte expérience d'enseignement (environ 1500 heures d'équivalents TD), et j'imagine pouvoir mettre à contribution cette expérience au sein de votre département en pouvant prendre en charge directement des cours de Licence autour des différents cadres des processus d'information et de communication, mais aussi de la médiation culturelle, et de la création audio-visuelle, ainsi que des cours de Master autour de la gestion numérique de l'information et des métiers du Web. De plus, mon parcours inter-disciplinaire, entre sciences politiques, design et littérature, m'a aussi permis de développer une capacité d'adaptation d'enseignement, tant en termes

de public qu'en termes de contenus ou de modalités d'apprentissage. Je serais donc ravi de pouvoir m'adapter aux besoins de d'enseignement du département. Je pourrais également proposer des nouveaux cours, notamment autour des archives des objets nativement numériques, des dimensions spatiales de l'information, des possibilités d'interaction avec des modèles d'information, ou encore des thématiques de la science ouverte.

Par exemple, un séminaire d'introduction sur ce thème pourrait s'organiser autour des origines, des formes et des enjeux de la science ouverte, afin de servir de base à des enseignements plus spécialisés.

En termes d'origine, ce séminaire pourrait sensibiliser les étudiantes et les étudiants à la généalogie du partage des connaissances, remontant au 18ème siècle avec la formalisation de la communication du savoir scientifique, mais aussi avec les imaginaires de l'hypertextualisation du 19e siècle, et les dynamiques de globalisation du 20e siècle.

À partir de la fin du 20e siècle, et avec la consolidation d'une acceptation générale de la science ouverte, nous nous pencherions alors sur les formes techniques et sociétales que prennent ces nouveaux dispositifs de communication, tant au niveau sous-jacent des infrastructures qu'au niveau englobant des politiques publiques.

Enfin, en se projetant dans le futur, il s'agira de sensibiliser les étudiantes aux enjeux et défis qui accompagnent cette nouvelle manière de faire de la science. Nous pourrions alors aborder les questions d'éthique, notamment sous les angles du respect de la vie privée et de la valorisation de la recherche scientifique, de légalité à travers la notion de propriété intellectuelle, et enfin aborder la gestion de la science ouverte à travers le prisme de gestion des communs.

## **recherche passée**

En termes de recherche, mon travail de thèse, sur le rapport entre

esthétique et compréhension au sein des codes sources de programmation, s'est trouvé être à la croisée de trois grandes questions.

Premièrement, il s'agit de la question du numérique comme médium dynamique de communication. C'est une première interrogation que j'ai eu lors du design de jeux vidéos, notamment en termes de modélisation, d'exploration de systèmes, et de représentation multimodale des *serious games*. Ce qui m'a marqué, c'est que, selon l'expression d'Alexandre Galloway, le code est le seul langage qui va véritablement faire ce qu'il dit. S'est alors posée pour moi la question de la simulation du monde, de ce que l'ordinateur représente, mais aussi ce que l'ordinateur permet de comprendre, en tant que prothèse cognitive d'un type nouveau. Ce sont des réflexions que j'ai menées dans des contributions au catalogue de l'exposition Games and Politics du Goethe Institute, dans un article à paraître dans *tic&société*, mais aussi de manière très concrète dans mes divers travaux de designer et de développeur.

Deuxièmement, je me suis intéressé au rapport entre l'outil, la pensée et la communication, particulièrement à travers le prisme des écritures numériques. Il s'agit pour moi de considérer comment les langages machines vont donc co-construire le monde, en forçant des ontologies particulières lors du processus de traduction d'analogue à digital, dans la lignée des *software studies*, mais aussi en explorant de manière concrète la malléabilité du code informatique, et des contenus qu'ils représentent. Cela, je m'y suis penché de manière plus concrète à travers des outils logiciels que j'ai développés, par exemple pour exporter mes notes et travaux en tant que sites webs versionnés, ou encore en travaillant sur un logiciel de présentation de cours.

Cette question du rapport entre l'outil et l'humain s'est aussi articulée autour de recherches sur l'IA, dans son histoire culturelle, sa diffusion

dans la société, de sa présentation et de sa perception, des recherches que je mène notamment au sein du projet ANR CulturIA, dont j'ai co-organisé le colloque sur les rapports entre IA et Fictions, et pour lequel je co-écrit actuellement un chapitre sur l'archéologie des systèmes experts, des années 1960 à 1980. En parallèle, je m'intéresse aussi aux manières dont les grands modèles de langages vont représenter l'information, que ce soit en tant qu'interface à une mémoire collective (dans un article à paraître de *Memory Studies Review*) ou en tant que nouvelle forme d'encodage de l'information, dont la charge sémantique peut être manipulée et reformulée à souhait.

Enfin, la dernière grande question était celle du style de communication, du rapport entre fond et forme, entre fonction et apparence, entre profondeur et surface. Ces questionnements, je les ai développé à travers la pensée des langages de l'art de Nelson Goodman, mais aussi autour des conceptions d'une esthétique fonctionnelle chez John Dewey et Gilbert Simondon. Cela a nourri mon travail de thèse, mais aussi des travaux autour de la notion du style comme posture épistémologique que ce soit dans la recherche scientifique que dans les usages du numériques, négociant les tensions entre individualité et collectivité, entre expression et communication, et donc comme forme de médiation influençant la circulation de l'information au sein de publics divers.

Ce travail sur les nouvelles écritures est basé sur deux approches méthodologiques. D'une part, il est fortement imprégné d'une approche linguistique à travers l'analyse de discours, qu'ils soient de langages naturels ou de langages visuels. D'autre part, je tire aussi de mon parcours en sciences sociales des approches historiques et anthropologiques, regroupées sous l'ombrelle des études des sciences et techniques, qui va alors chercher à dégager les dynamiques qui ont mené à la formation de techniques particulières, mais aussi des pratiques, aux imaginaires, et aux épistémologies qui leur sont



associées. À la croisée de ces deux approches se trouve l'analyse de logiciel, des codes sources à leur documentations et à leurs discours, afin de mieux saisir les spécificités de cet objet hybride. Ce sont ces genres de perspectives que j'imaginerais pouvoir contribuer à l'axe "circulation de l'information et organisation des connaissances" du laboratoire Geriico.

## **recherche future**

Ces axes de recherche vont alors informer les projets que j'imagine mener dans le futur, autour des questions des gestions de la science ouverte, de la stylistique de la recherche au prisme des plateformes numériques, et du rôle de l'image digitale entre preuve et fiction.

Premièrement, je compte me pencher sur les modes de gouvernance de la science ouverte, particulièrement au prisme du rapport à la technologie. Partant de l'hypothèse que la science ouverte sous son acceptation contemporaine dépend des infrastructures numériques, alors il serait intéressant de se pencher sur les rapports à la technologie qu'entretiennent les nouveaux acteurs de la publication scientifique. En passant de l'imprimante à l'ordinateur, quelles mutations peut-on observer dans la communication privée et publique des organisations, comparées aux acteurs traditionnels (tels que Wiley, JSTOR, etc.)? Comment la relation de transparence et de partage va-t-elle affecter les rôles et procédés de la publication et communication scientifique? Quelles pratiques alternatives vont émerger de cette nouvelle manière de publier? De manière plus générale, ce projet pourrait aussi s'intégrer à une recherche sur les appropriations et les usages des dispositifs numériques de publication de science ouverte, avec une attention particulière dont les infrastructures et les contenus peuvent être abordés par le prisme d'une gestion de communs.

Deuxièmement, je compte aussi m'intéresser aux différents styles de

communication, notamment lorsqu'il s'agit du même objet, que ce soit des objets patrimoniaux ou des savoirs scientifiques. Comment différents acteurs vont-ils parler du même patrimoine? Ces styles de communication sont-ils convergents, divergents, ou entremêlés dans le temps? Comment varient-ils selon les plateformes numériques où ils prennent place? Je compterais alors impliquer une analyse linguistique multimodale et entretiens, faisant sens de la combinaison des mots et des images, afin d'identifier comment la représentation formelle de ces objets va influencer leur interprétation par des publics variés, avec une focale particulière sur le rôle des plateformes numériques dans cette diffusion, des blogs jusqu'aux vidéos de TikTok. Il s'agirait ainsi d'établir des possibles corrélations entre objets du discours formes d'expression, canaux de diffusion et valeur interprétative. Ce projet de recherche pourrait aussi prendre en compte la place des algorithmes de recommandation au sein de ces plateformes.

Enfin, je compte m'intéresser au rôle de l'image assistée par ordinateur. En partant de la double dynamique des images captées au quotidien, et des images de synthèse d'autre part, je compte interroger leur statut dans les dispositifs de communication. Entre argumentation, justification et illustration, je voudrais alors me pencher sur les nouvelles cultures visuelles qui en découlent d'un point de vue épistémologique. Cela impliquerait donc de déterminer non seulement les contextes de sémiotique sociale de ces images, qu'ils soient culturels, journalistiques, scientifiques ou amateurs, mais aussi d'identifier les formes de multimodalités qui leurs sont associées, notamment en termes de textes qui accompagnent ces images ou en termes des vidéos au sein desquelles ces images apparaissent. Dans le cas des images générées par ordinateurs, il s'agirait aussi de s'attarder sur le cycle de vie des données qui ont permis la création de cette nouvelle classe de supports intellectuels: comment ces images sont-elles acquises, organisées, labellées, distribuées, tant pour un

usage grand public, qu'en tant que données de la recherche? À quel point permettent-elles de repenser le statut juridique et informationnel d'une production visuelle? Quel rôle, complémentaire ou exclusif, vont-elles jouer avec les autres classes d'images?

Pour conclure, je considère que mon approche et expérience de l'enseignement sur les modalités numériques de l'information et de la communication, fortement porté sur les pratiques pédagogiques innovantes, ainsi que mon expérience de l'administration en termes de supervision de mémoires et de stages pourrait correspondre aux attentes du département Infodoc. De plus, mon parcours académique entre études politiques, design numérique et littérature pourrait renforcer, par son attention transversale à l'histoire, à la culture, et à la politique des technologies numériques comme forces médiatrices de la cognition, les axes de recherche 3 et 4 du laboratoire Geriico, et j'espère avoir la chance de pouvoir développer ces pistes avec votre équipe.

Je vous remercie pour votre attention, et j'espère vous avoir convaincus de mon adéquation avec le profil recherché, et de mon enthousiasme pour ce poste, et me réjouis de répondre à vos questions.