

17–22 minutes

présentation paris-8

Monsieur le président 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 recherche-crédation et archéologie des médias au département d'Arts Plastiques de Paris-8.

Je vais commencer par vous exposer mon parcours académique, professionnel et artistique, pour ensuite détailler mes expériences d'enseignement, avant de conclure autour de mes thèmes de recherches, et comment ceux-ci pourraient contribuer aux travaux de l'équipe de recherche TEAMeD.

présentation

J'ai commencé mes études à Sciences Po Lille, où j'ai conjugué mon intérêt pour les sciences sociales et politiques, avec l'art et la culture, avec des cours en philosophie de l'art, histoire de l'art et histoire des médias, aboutissant en un mémoire de recherche sur la réception critique de l'oeuvre d'Akira Kurosawa.

Ce qui m'a aussi intéressé dans les études politiques, ce sont les manières dont la conception de systèmes de règles peuvent influencer les comportements des individus évoluant au sein d'un tel système. Rédiger une constitution ne me semblait pas si différent qu'établir des règles du jeu.

J'ai développé cette réflexion sur les possibilités d'agentivité au sein d'un système au cours de mon diplôme d'arts en Game Design à l'université de New York. Une des spécificités de ce programme était non seulement d'être une formation rigoureuse à la conception d'objets ludiques, elle se faisait surtout dans un cadre d'une école d'art, avec une attention particulière au développement de projets et pratiques personnels, de critique et de présentation. C'est également au sein de ce Master que j'ai eu ma première expérience avec la recherche-crédation, au cours de mon mémoire *Social Contact*, une simulation digitale de philosophie politique.

Ce programme multidisciplinaire m'a donc formé dans des domaines tels que le design d'interface, de design visuel et de design sonore, et surtout dans le domaine de la programmation. Des compétences que j'ai mises en oeuvre professionnellement avec des collaborations variées. Par exemple, en concevant des solutions vidéotechniques pour des installations au Whitney

Museum ou au MoMa PS1, en designant et développant des environnements virtuels pour des enquêtes journalistiques, en gérant des équipes de designers et développeurs lors de la création de la plateforme de mise en communs de ressources éducatives du projet Cosyll.

J'ai aussi développé une pratique artistique autour des multiples formes du digital, m'interrogeant sur les différentes manières dont le monde, comprenant nos espaces mentaux, sociaux et naturels, peut-être traduit en termes numériques, posant la question de ce qu'on y gagne, et ce qu'on y perd. À travers créations, résidences et expositions, j'ai ainsi pu participer à divers réseaux d'arts contemporains. J'ai par exemple, présenté mes premiers travaux à New York, à la galerie The Chimney, mais aussi effectué une résidence au 104 dans le cadre du Grand Paris Express, travaillant sur l'image-machine de la ville de Sevrans, ou encore une résidence de création entre Berlin et Utrecht, avec des membres du collectif Automaton dont je fais partie, à propos du déploiement des technologies de surveillance aux frontières de l'Union Européenne, travail qui a ensuite été exposée à Ars Electronica en 2022, et plus récemment avec le collectif Georges Lakhdar, dont j'ai co-écrit la pièce de spectacle vivant et numérique Vertiges, que nous avons présenté à la Scène Nationale d'Annecy en automne 2022.

Mais surtout, mon passage aux États-Unis m'a révélé une passion pour l'enseignement. Après avoir assuré des cours d'introduction au design interactif de mon ancien département je suis ensuite parti deux ans à NYU Abu Dhabi pour rejoindre le département d'Arts et Médias Interactifs, au sein duquel j'ai conçu plusieurs cours, en plus d'assurer de nombreux cours pré-existants, mais aussi contribué à développer la maquette pédagogique conjuguant pratique artistique et pratique de design, à organiser les jurys des projets de fin de licence, suivre les parcours académiques des étudiants et étudiantes, et à siéger au sein de comités de gestion inter-départementaux. Ce sont ces responsabilités administratives que j'ai retrouvées, cette fois au niveau master, lors de mon passage à la Filmuniversität de Potsdam, et que j'assumerai avec plaisir au sein de Paris-8.

cours passés

Enseignant depuis 2015, sur trois continents et avec des publics très divers, j'ai tout de suite trouvé une joie dans le partage du savoir et l'accompagnement dans la formation. Mon approche pédagogique est très influencée par ma lecture du Maître Ignorant de Jacques Rancière, et par la nécessité de postuler de l'égalité des intelligences de

chacune et chacun comme point de départ de l'éducation.

Dans mon procédé de conception de cours, je suis attaché à conjuguer les dimension historique, transdisciplinaire et expérimentale, avec une attention particulière aux interactions entre art, design, société et technologie tout en faisant attention à la cohérence de la maquette pédagogique dans laquelle ces cours s'inscrivent.

Par exemple, à Abu Dhabi, j'ai développé le cours *Politics of Code*, où il s'agissait d'examiner de manière critique comment les logiciels reconfigurent nos perceptions de l'individu et de la société, et de restituer cette critique par des projets artistiques. J'ai également conçu le cours *Software Art*, un cours en deux parties, la première axée sur l'image, et la deuxième sur le texte, au fil duquel il s'agissait de resituer de manière historique les pratiques d'art digital contemporain, en partant des premiers dessins par ordinateurs, et des premiers poèmes combinatoires.

À la Filmuniversität, j'ai développé des cours de Master, comme celui de *Computational Representations*, où il s'agissait d'initier des étudiants venant d'un parcours plus techniques à la critique d'art digital, et de mettre à jour les grands courants de l'art numérique tels qu'ils s'inscrivent dans une histoire de l'art plus générale. Sur un plan plus

pratique, j'ai développé un cours de *Creative Coding* sur deux semestres, qui proposait aux étudiants et des étudiantes un espace pour expérimenter des installations audio-visuelles et kinétiques autour de l'esthétique de l'interaction, mêlant programmation graphique, visualisation de données et utilisation de senseurs et de moteurs.

En dehors de ces programmes d'art et de design, j'assure également 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.

Enfin, depuis 2019, j'assure deux cours, à NYU Berlin. Le premier, *Augmenting The Gallery* est un cours de licence, au cours duquel on s'interroge sur la place du numérique dans la médiation culturelle, et notamment le design d'interface pour les collections d'archives d'institutions de la ville. Pour cela, j'ai mis en places des partenariats avec le Humboldt Forum et le Museum für Kommunikation, afin de mettre les étudiants et étudiantes en situation d'apprentissage professionnel, tout en gardant une position critique sur le rôle d'une institution muséale au XXIe siècle. Au niveau master, j'ai développé un cours sur les mondes virtuels, s'articulant autour de la littératie des espaces numériques, des nouveaux types de narration

non-linéaire et environnementale, et de la rhétorique procédurale, tout en permettant aux étudiantes et aux étudiants de se familiariser avec les logiciels moteurs de jeux vidéos, tels que Unity et Unreal Engine.

Néanmoins, malgré ce grand plaisir que j'ai à eu à enseigner et à collaborer avec des collègues à NYU qui m'ont énormément appris, j'ai toutefois eu du mal à adhérer au projet néo-libéral d'une université privée américaine. C'est en partie pour cela que j'ai décidé de faire ma thèse à Paris-3, dans l'optique de me réorienter vers le service public, dont Paris-8 me semble être un très bel exemple.

cours futurs

J'ai donc une forte expérience d'enseignement (environ 1500 heures d'équivalents TD) qui s'attache à relier pratique artistique, procédés de design, compétences techniques et dimension théorique et historique. J'imagine alors pouvoir mettre à contribution cette expérience de transmission critique *sur* l'art et la technologie, *par* l'art et la technologie au sein de votre département. Par exemple, au sein des cours de licence, je pourrais ainsi prendre en charge des cours d'histoire de l'art ou des cours de théorie de l'art, et possiblement contribuer à des UE plus spécialisées rôle de la technologie et du numérique dans

l'acte créatif, en plus des cours de méthodologie, de tutorat de projets, et de pratique artistique multimédia.

Au niveau Master, je pourrais contribuer à des séminaires, tant arts que design, sur des thématiques telles que l'art, la simulation et les modèles, ou bien sur la notion de protocole et de règles dans la pratique artistique et la communication humain-machine, mais aussi la création de mondes possibles à travers une pratique de design spéculatif, informée par une approche matérielle de l'anthropologie, ou un cours de conceptions de design en système, assistés par programmation.

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 axes de recherche.

Premièrement, il s'agit de la question du code informatique comme structure de l'action et de l'expression. C'est une première interrogation que j'ai eu lors du design de jeux vidéos, et d'oeuvres d'arts interactives: quelles sont les règles, les contraintes, qui sont posées par des systèmes computationnels, et quels sont les affordances de ce médium qui va ensuite influencer sur la manière de performer des individus. Ce qui m'a beaucoup marqué, c'est que,

selon l'expression d'Alexandre Galloway, le code est le seul langage qui va véritablement faire ce qu'il dit. Se pose alors la question de la simulation du monde, ce que le code crée, mais aussi ce que le code permet de créer en interaction avec des humains, des réflexions que j'ai menées dans des contributions au catalogue de l'exposition *Games and Politics* du Goethe Institute, ou au journal *Adjacent Possible* de la Tisch School of the Arts, mais aussi en publiant un recueil de poèmes en code chez une maison d'édition indépendante à Brooklyn, ou en présentant une simulation artistique de l'immigration à l'Université Libre de Bruxelles.

Deuxièmement, je m'intéresse au rapport entre l'outil, la pensée et la création. Tout d'abord, il s'agit des langages de programmations comme médiums d'expression d'une poésie du code, mais aussi de l'artisanat numérique, c'est-à-dire autour de cette notion de bonne fabrication, de savoir-faire, et du rapport matériel à ce qui semble être immatériel, que j'ai développé dans un article co-écrit autour de la notion de récursivité et relation des interfaces digitales dans la revue *Sciences du Design*. Plus récemment, cela se manifeste aussi par des recherches autour de l'IA. comme actant non-humain, dans la lignée des cyborgs de Haraway et des réseaux de Latour, comme forme d'écologie technique qui va influencer le

processus créatif, mais aussi autour de 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-écris actuellement un chapitre sur l'archéologie des systèmes experts, des années 1960 à 1980.

Enfin, la dernière grande question était celle du rapport entre fond et forme, entre fonction et apparence, entre profondeur et surface. Ces questionnements, je les ai développés 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 beaucoup mon travail de thèse, mais s'est aussi cristallisé autour de la notion du style comme posture épistémologique que ce soit dans la pratique artistique, mais aussi dans la recherche scientifique ou dans les interactions sociales, négociant les tensions entre individualité et collectivité, entre expression et communication.

Ce travail sur les nouvelles écritures, et sur les nouvelles manières d'écrire, que ce soit à travers des langages machines, ou des logiciels conçus par de tels langages, est basé sur trois approches méthodologiques. D'une part,

il est fortement imprégné d'une approche linguistique, tant par des pratiques d'analyses de discours, que par des analyses de textes littéraires. D'autre part, je tire aussi de mon parcours en sciences sociales des approches historique et anthropologique, 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 et des imaginaires qui leur sont associées, et ce sont des approches que je serais ravi de pouvoir contribuer à l'axe "archéologie du contemporain" du laboratoire TEAMeD. Enfin, je considère que faire est une manière de penser, et j'associe donc une dimension de création à la recherche, tout comme une dimension de recherche à la création, tant dans ma pratique de designer que dans ma pratique d'artiste.

recherche future

Ces interrogations et explorations vont alors informer les projets que je compte mener dans le futur, autour des questions de la représentation des cultures algorithmiques, des pratiques alternatives du numérique, et de l'épistémologie de la création.

La première dynamique concerne donc la manière dont on peut faire sens des algorithmes, tant comme objets

textuels que comme supports de cultures visuelles. D'une part, il s'agit donc de réfléchir à la manière dont on représente le code et le numérique au grand public, en ne se limitant pas à une certaine approche fétichiste du code, mais en proposant des restitutions artistiques des structures algorithmiques. Par exemple, j'ai collaboré à des ateliers de vidéoprojection menés avec le collectif biélorusse eefff autour du code source de Yandex, équivalent russe de Google, afin de mettre à jour les biais exploitatifs et impérialistes de telles structures. Je co-organise aussi une journée d'études sur la question de l'équité et du biais dans les systèmes informatiques, dans le cadre du réseau de recherche sur l'histoire et la philosophie de la programmation, avec une attention particulière à la place de la pensée féministe dans le design de systèmes d'exploitations et de langages de programmation. D'autre part, le code sous-tend aussi une certaine transformation de nos cultures visuelles et acoustiques, proposant une modularité, une malléabilité, une relationalité et une transmutabilité qui va affecter les manières dont on voit et on écoute. Ici, je pense donc aux cultures visuelles et sonores en ligne, que ce soit les performances de genre sur les réseaux sociaux, les circulations et évolutions des memes à travers différentes plateformes numériques ou les développements de

pratiques musicales post-internet. Représenter la multiplicité des esthétiques politiques sur des plateformes comme YouTube, TikTok, SoundCloud ou Spotify, m'intéresse particulièrement.

La deuxième dynamique s'attache aux pratiques à la marge. En m'intéressant à comment est-ce qu'on fait du code, j'ai été particulièrement intrigué par la diversité des pratiques des programmeurs et programmeuses. Parmi celles-ci, il y a une réappropriation, à travers l'art et le design, des infrastructures et des outils numérique de création. Je pense notamment aux pratiques autour de la décentralisation et des logiciels libres, de reconceptions des chaînes d'éditions et des actes de publications du collectif Varia aux Pays-Bas, ou encore des approches collaboratives du maintien et de la réparation des infrastructures à travers le prisme des communs et de l'écologie des collectifs Systemserver et In-Grid au Royaume-Uni, avec lesquels j'ai collaboré autour de la publication d'un journal lors du dernier festival Transmediale. De telles pratiques permettent de repenser de façon critique les affordances et les réalités matérielles d'outils conçus au sein de structures capitalistes et qui sous-tendent néanmoins des actes de création quotidiens. Enfin, je compte explorer d'avantage les implications épistémologiques de la recherche-crédation. Si,

effectivement, faire est une manière de connaître, demeure encore la question de sa mise en place de manière généralisée dans un contexte universitaire. J'y ai été exposé en supervisant des mémoires de recherche-création à la Filmuniversität, en accompagnant les étudiants et étudiantes lors de leur travail de recherche préliminaire, d'établissement de questions et d'hypothèses de recherche, de conception et d'itération de propositions concrètes répondant à ces questions, et d'évaluation et de diffusion du résultat final, par exemple dans des journals comme Leonardo, ou des symposiums comme XCoAX. Une des opportunités que j'imagine dans ce domaine serait de développer une synergie internationale: alors que plusieurs universités se posent la question de la recherche-création au niveau Master et Doctorat, comme par exemple la Filmuniversität, mais aussi l'IRCAM, l'université des arts appliqués de Vienne ou l'université de Linz, il serait intéressant d'échanger de manière collaborative autour de ces questionnements afin d'avancer ensemble sur le sujet.

Pour conclure, je considère que mon approche de l'enseignement, entre art et design, et mon approche de la recherche sur l'histoire et la philosophie des technologies numériques, résonne avec l'étude des relations entre les technologies, les environnements et les sociétés que

propose votre département, et en particulier le parcours Écologie des Arts et Médias, 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.