

présentation versailles

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 médiation culturelle et scientifique de l'UFR des Sciences de l'Université Versailles Saint-Quentin.

Je vais commencer par vous exposer mon parcours académique et professionnel, pour ensuite détailler mes expériences d'enseignement, avant de conclure autour de mes thèmes et projets de recherche, et comment ceux-ci pourraient contribuer aux travaux du Centre d'Histoire Culturelle des Sociétés Contemporaines.

présentation

J'ai commencé mes études à Sciences Po Lille, où j'ai conjugué mon intérêt pour les sciences sociales et politiques, ainsi que la communication et la médiation culturelle, avec des cours en programmation et gestion de projets culturels, ainsi qu'en philosophie et 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 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'expression et de compréhension des systèmes au cours de mon diplôme en Game Design à l'université de New York.

Une des spécificités de ce programme était d'être une formation

rigoureuse à la conception d'objets interactifs, et m'a donc initié à la manière dont des systèmes numériques interactifs peuvent être expressifs et communicationnels, mais aussi à l'importance de prendre en compte le public dans le processus de conception—par exemple en termes de tutoriels.

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 humaines et sociales avec des domaines tels que la création multimédia et la programmation informatique. Des compétences que j'ai mises en oeuvre professionnellement avec des collaborations variées. Non seulement en collaborant comme technicien et producteur avec des institutions culturelles comme l'American Natural History Museum, le Whitney Museum ou le MoMA PS1, mais aussi en travaillant autour de l'objet virtuel comme vecteur de médiation de l'information.

Par exemple, en créant des objets artistiques, tels que SimBorder, une simulation de politique immigratoire, qui a été présentée au sein du colloque AntiAtlas des Frontières à l'Université Libre de Bruxelles. L'idée était de permettre au public de manipuler des variables afin de gérer au mieux un flux migratoire continu, tout en laissant libre l'interprétation de ce qu'est une *bonne* gestion.

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

médiation de l'information.

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).

Enfin, j'ai aussi développé une pratique de médiation culturelle associative en développant des expositions et des ateliers avec le collectif Automaton pendant ces trois dernières années. Nous avons organisé notamment des collaborations entre départements d'universités d'arts et de design de différents pays, des expositions entre artistes professionnels et artistes étudiants, ainsi que des ateliers autour de l'urbanisme ou du design sonore.

cours passés

Mais surtout, mon passage aux États-Unis m'a révélé une passion pour l'enseignement. Au sein de plusieurs institutions, j'ai conçu plusieurs cours, en plus d'assurer des cours pré-existants, mais aussi contribué à développer la maquette pédagogique conjuguant pratique de design et théorie des médias, 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 des responsabilités administratives que j'ai retrouvé, 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 à Versailles.

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. Dans mon procédé de

conception de cours, je suis attaché à conjuguer les dimension historique, culturelles, artistiques et techniques, avec une attention particulière à la manière dont on apprend aussi en *faisant*, soit par projets de groupes, soit en travaillant avec des professionnels.

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 d'institutions de la ville. Pour cela, j'ai mis en place des partenariats avec certaines de ces institutions, telles que 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, puis par la conception, l'organisation et la réalisation d'un prototype digital (entre réalité augmentée et plateforme web).

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. Il s'agit là de familiariser les étudiantes et les étudiants aux modalités d'écriture 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 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 par l'études des médias.

Au sein de ce département, j'ai également supervisé plusieurs projets

de médiation culturelles: d'une part, un groupe d'étudiants ont proposé des outils de visite virtuelle et de modifications de galeries d'art pour l'équipe de commissariat d'exposition du Guggenheim Abu Dhabi, tandis qu'un autre groupe a participé à la mise en place d'un spectacle vivant *Cartography* restituant les expériences de vies migratoires de la diaspora du sous-continent indien et de l'Asie du Sud-Est, se chargeant autant de la projection vidéo que des ateliers avec les membres du public.

cours futurs

J'ai donc une forte expérience d'enseignement (environ 1500 heures d'équivalents TD) qui s'attache à relier compétences techniques et dimension théorique et historique, avec souvent des modalités d'évaluations par projets de groupe et j'imagine pouvoir mettre à contribution cette expérience au sein de votre département.

Par exemple, au sein du master EMAS, je pourrais prendre en charge des cours en Master 1 comme ceux qui concernent les politiques culturelle, les publics et pratiques de la culture, les questions du patrimoine et de sa valorisation, ou encore les méthodes d'enquête en M2. Mais aussi les cours de suivi de projets personnels, ainsi que les cours d'outils numériques en M1 et M2, dont certains pourraient être assurés en anglais.

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 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 l'ordinateur crée, 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, ou au journal RESET de sciences sociales en ligne, sur la manière dont les plateformes numériques offrent une interface comme cadre d'argumentation et de discussions aux programmeurs pour négocier leurs décisions de styles d'écritures.

Deuxièmement, je me suis intéressé au rapport entre l'outil, la pensée et la création, particulièrement à travers le prisme des écritures numériques. D'un point de vue théorique, il s'agit de considérer comment les langages machines vont donc co-construire le monde, avec récemment des travaux sur la manière dont certains langages de programmation vont influencer notre notion d'échelle géographique, présentés lors de la conférence Undone Computer Science en Janvier dernier. De manière plus pratique, je conçois et développe actuellement un logiciel proposant une alternative à PowerPoint, et réfléchissant donc à la manière dont les logiciels influencent les situations de présentation, de recherche et de pédagogie en public.

Plus récemment, cette question du rapport entre l'outil et l'humain s'est articulée autour de recherches sur de l'IA. comme actant non-humain, dans la lignée des cyborgs de Haraway et des réseaux de Latour, comme une nouvelle forme dans notre écologie technique qui va influencer nos processus cognitifs. Mais aussi l'IA et 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, qui proposait une rigueur scientifique à la pratique artistique, 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 pratique artistique, mais aussi dans la recherche scientifique ou dans les interactions sociales, négociant les tensions entre individualité et collectivité, entre expression et communication, et donc comme forme de médiation.

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 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 et des imaginaires qui leur sont associées, et ce sont des perspectives que je serais ravi de pouvoir contribuer à l'axe "création, médiation et réception des savoirs" de votre laboratoire.

recherche future

Ces axes de recherche vont alors informer les projets que j'imagine

mener dans le futur, autour des questions de la stylistique de la recherche au prisme des plateformes numériques, du rôle de l'image digitale entre preuve et fiction, et enfin de la question de la co-création et de la science participative.

Suite à mes travaux durant la thèse, je compte donc m'intéresser aux différents styles de communication, notamment lorsqu'il s'agit du même objet, en particulier des objets patrimoniaux et de la mémoire collective. Comment des individus, associations, institutions culturelles et institutions de recherches vont-elles parler du même patrimoine? Ces styles de communication sont-ils convergents, divergents, ou entremêlés dans le temps? Cela, avec une attention particulière à l'évolution de la nature et de la place des technologies de communications à partir de la deuxième moitié du XXe siècle. Je compterais alors impliquer une analyse linguistique multimodale et entretiens sociologiques, faisant sens des mots et des images, afin d'identifier comment la représentation formelle de ces objets va ensuite 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.

Deuxièmement, je m'intéresse 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 présentation et d'interprétations de ces images, qu'ils soient culturels, journalistiques, scientifiques ou amateurs, dans une optique d'une sémiotique sociale, mais aussi d'identifier les formes de multimodalités qui leur sont associées, notamment en termes de textes qui accompagnent ces images et en termes des vidéos au sein

desquelles ces images apparaissent.

Enfin, plutôt que postuler une stricte linéarité de la médiation scientifique depuis la recherche jusqu'à la culture et aux médias, aboutissant au grand public, je serais intéressé de mettre à jour les manières dont les différentes formes de savoir (e.g formel, expressif, narratif, visuel) peuvent se renforcer mutuellement afin de favoriser au mieux une implication de chacun des acteurs dans le processus de médiation. Notamment, je suis intéressé par la place de l'atelier comme dispositif et donc de l'échange en groupe de différentes perspectives autour d'un objet de controverses (une technologie, une oeuvre d'art, une déclaration scientifique ou une politique publique) afin de mettre à jour comment des stratégies discursives peuvent affecter la compréhension d'un objet commun du savoir.

Un projet de recherche interdisciplinaire qui pourrait alors mobiliser ces trois approches porterait sur la médiation des conséquences des différents scénarios du changement climatique.

Actuellement basé sur des modalités de visualisation propres aux pratiques scientifiques (graphes, modèles, statistiques), il serait alors intéressant de mobiliser divers acteurs afin de mieux concrétiser ces scénarios, à travers une perspective de conception spéculative, non pour établir et réitérer des faits mais pour initier des discussions en passant du formel au sensuel, du distant au quotidien.

Il s'agirait d'impliquer des historiens, agronomes, urbanistes, ingénieurs et juristes pour représenter à différents horizons 2050, ou 2100, les ingrédients d'un repas moyen de différentes régions d'Europe, les possibles modes de transport, les nouvelles destinations de vacances, les adaptations des formes d'architecture ou même des propositions de contrats d'assurance en fonction de l'intensité de crises climatiques encore floues dans l'imaginaire collectif. Un des buts de cette recherche serait alors la question de comment rendre un ensemble de

résultats scientifiques plus tangible à un public le plus large, via des pratiques de mise en scène et de narration.

La nature systémique de l'objet de cette recherche est donc un point de départ évident pour proposer une collaboration transdisciplinaire, pouvant impliquer toutes les disciplines du CNU, mais aussi pouvant prendre forme dans divers lieux en plus des institutions culturelles, tels que des restaurants, théâtres, jardins, ou écoles, lieux publics ou de travail.

Pour conclure, je considère que mon approche et expérience de l'enseignement, pluridisciplinaire, par projet et fortement porté sur la pédagogie, ainsi que mon expérience de l'administration serait très adapté au master EMAS. De plus, mon approche de la recherche sur l'histoire culturelle des technologies numériques comme forces médiatrices de la cognition, s'accorderait avec les études que votre laboratoire mène sur les sociétés du savoir et en particulier sur les canaux de transmissions qui les parcourent, 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.