

# publi | Audition Bordeaux 3

*Read time: 14 minutes*

---

## Pierre Depaz

Audition Bordeaux-3 - ISIC / MICA

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 de l'ISIC de l'Université de Bordeaux-3.

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 MICA.

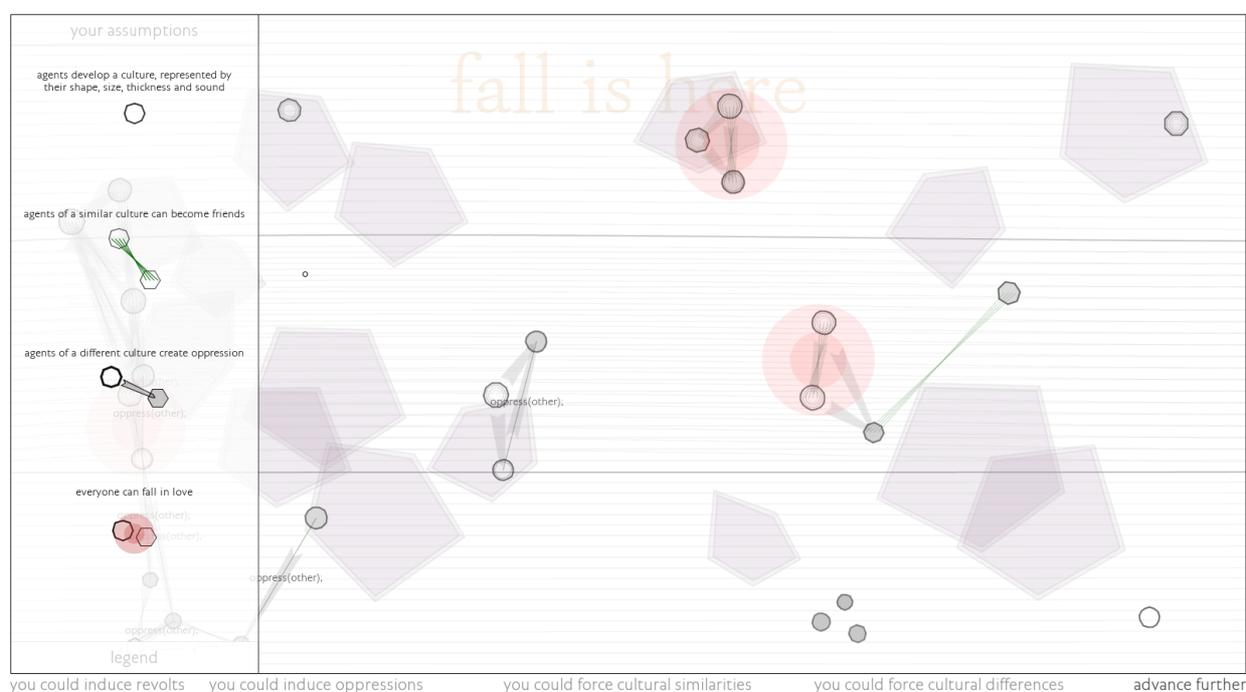
## Parcours académique

---

De l'Institut d'Études Politiques de Lille au *Game Center* de l'Université de New York.

J'ai 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 aux designs 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 une manipulation à travers des interactions.



*Social Contact, une simulation numérique de philosophie politique*

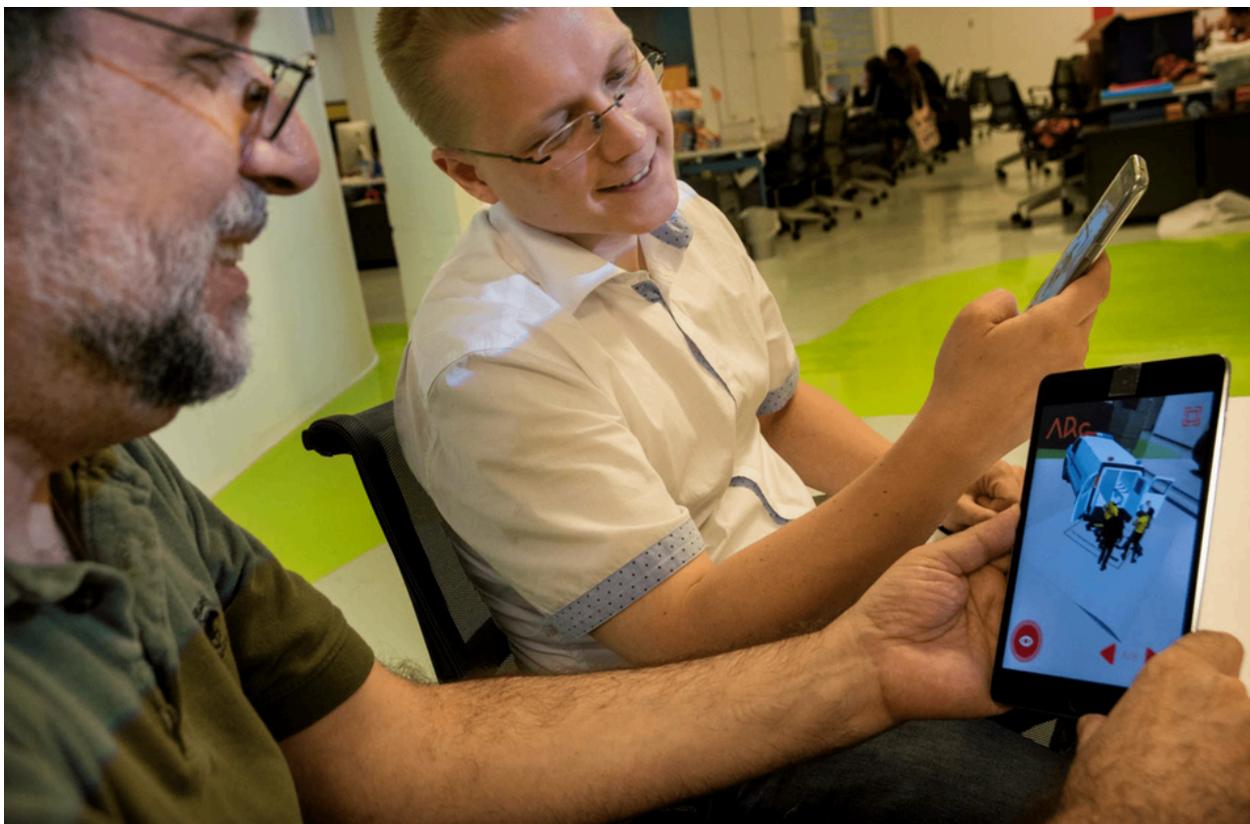
C'est également au sein de ce Master que j'ai eu ma première rencontre avec la relation du design à l'épistémologie, au cours de mon mémoire

appliqué *Social Contact*, une simulation numérique de philosophie politique, qui permettait aux utilisateurs et utilisatrices d'expérimenter avec les idées de Locke et de Rousseau.

---



*Ferguson Firsthand, une expérience VR de narration journalistique*



*ARc Stories, une application AR de narration journalistique*

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, mais travaillant toujours autour de l'objet numérique comme mode d'expression et de communication.

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 comme nouveau médium d'enquête, où on préférerait 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 et l'Associated Press.

---

expanded view

hide filters



RESET ALL FILTERS

TECHNOLOGIES:

- App (4)
- Website (4)
- R&D (3)
- Audio (2)
- Database (2)

show more

CONTENT FOCUS:

- Audience engagement (7)
- User-generated content (5)
- Experiment (5)
Prototype (5)
- Archive (5)
Education (4)
- Public programs (4)
Visual art (4)
- Social impact (3)
- DEIA (Diversity, Equity, Inclusion, Accessibility) (3)
- Database (3)
Performing arts (3)
- Collections Management System (3)
- Open-Source (2)
- Historical artifacts/objects (2)
- Capacity building (2)
Library (2)
- Ephemera (2)
Data Visualization (2)

show more

## Playground Physics: Scaling and Sustaining a Technology-Enhanced Middle-School Physics Program

CONTRIBUTED BY  
**Laycca Umer**  
Manager, Research, Exhibits, & Programs,  
New York Hall of Science

SUMMARY

The Playground Physics program consists of an app, supplementary curriculum, and teacher professional development. Using the app, students record a video of themselves doing an embodied play ...

READ CASE STUDY

## Virtual Curatorial Tour for Grief and Grievance: Art and Mourning in America

CONTRIBUTED BY  
**Karen Wong**  
Deputy Director,  
New Museum

SUMMARY

With a major legacy exhibition opening in the middle of the pandemic, we needed to create digital assets for a public that might not be able to see the show in person.

READ CASE STUDY

## Museum Computer Network (2020)

IA Fictions | Sessions x +

https://ia-fictions.net/fr/sessions

### IA Fictions

Accueil Appel à Contributions Organisation Sessions Conférences Exposition Bibliothèque FAQ EN FR

Jeudi 3 Juin	Vendredi 4 Juin	Samedi 5 Juin
<p><b>10:45 Remarques éphémères</b> Alexandre Gefin</p> <p><b>11:15 IA, le cadavre</b> Alexandre Gefin, Sofya Dembrak, Isabelle Pélissier, Morgan Guillot-Néel, Coréna Jen and Arno Ouhama, Ariane Meyer</p> <p><b>14:00 Augmenter la machine, réduire l'humain, 2 Perspectives croisées de la vie</b> Carole Pello</p> <p><b>14:15 IA et Cinéma (I)</b> Marisa Di Crosta, Simon Briton, Marine Millet, Octavien Luciani</p> <p><b>15:00 Pause</b> Nous nous retrouvons sur Wonder.</p> <p><b>16:15 IA et Cinéma (II)</b> Marisa Di Crosta, Corall Sim, Jado Marandini et Aouf Labab, Marie Lescailler, Nikoleta Kerkira</p> <p><b>17:00 Early Writings: Renaissance Prohibitions and Social Dangers</b> Kevin LaGrangeur</p>	<p><b>11:00 Creative works generated by AI: Copyright and Copyleft</b> Milane Duing de Rosony et Andros Goussard</p> <p><b>11:15 Art, Jeu et Mécaniques</b> Benoit de Joux, Franck Philippe Billoret et Claire Chabrier, Ismaïla Boudjars, Hermes Scilla et Philippe Biot, Bob Gallagher</p> <p><b>12:00 Interlude: Bot or Not?</b> Un jeu sur des œuvres faites par des humains ou des machines, modéré par Kévin Emmebach, Téléchargez les œuvres ici.</p> <p><b>14:00 The Function of Fiction in the Development of Information Technology</b> Éric Kochiro</p> <p><b>14:15 IA et Génération de Texte</b> Alexandre Gefin, Valérie Beaudouin, Anais Guille, Bernard Sauvage, Jean Monvoisin et Ismaïla Giglio, Pascal Moigne</p> <p><b>15:00 Pause</b> Nous nous retrouvons sur Wonder.</p> <p><b>16:15 Machines Empathiques</b> Claire Larssonner, Getha Gannothy-Dore, Claire Larssonner, Robin Hammerman, Anthony Pennin, Jana Monvoisin, Louis Rollot</p>	<p><b>11:00 Le récit à l'épreuve du drone</b> Adis Ackerman</p> <p><b>11:15 AI, Fiction et Vidéo</b> Karine Depas, Bruno Dupont et Carole Guille, Corinne Grand-Champet, François Louis, Pierre-Carl Langlais</p> <p><b>14:00 Écrire une dystopie</b> David Gussan</p> <p><b>14:15 IA, Utopie, IA Dystopie</b> Karine Ermoshina, Andrus Belonics, Ines Baré, Louise Rickman and Alison Powell, Nicole Brandstetter, Mona El Khoury, Stephen Cove et Karim Djalil</p> <p><b>15:00 A Literature of Patterns: Writing with GPT-3</b> Pierre Degat</p> <p><b>15:30 Imagining AI: How the World Sees Intelligent Machines</b> Stephen Cove et Karim Djalil</p>

Words taken from GPT-3 training data.

## IA Fictions (2021)

# Hype Studies

[Home](#) · [About us](#) · [Conference](#) · [Resources](#) · [Governance](#) · [News](#)

## Home

Hype Studies is an emergent, transdisciplinary research arena aimed to investigate hype as a powerful and pervasive phenomenon that influences economic trends, political agendas, media narratives, and technological developments.

We are a group of [researchers and designers](#) exploring how hype is a thing that does things. As a force composing and affecting attention, markets, politics, feelings, imagination, matter and knowledge, time and space. The Hype Studies group will be sharing resources and organising events to collectively understand and intervene into hype and its politics.

Join us to the inaugural conference at the [Universitat Oberta de Catalunya](#) this September. Look at the [Call for papers](#).

### News

2025-04-29 [Blog post in 4S Backchannels](#)

2025-04-15 [\(Don't\) Believe the Hype - Collage Reveal](#)

2025-04-04 [Hype studies mentioned by Tech Policy Press!](#)

[All News](#)



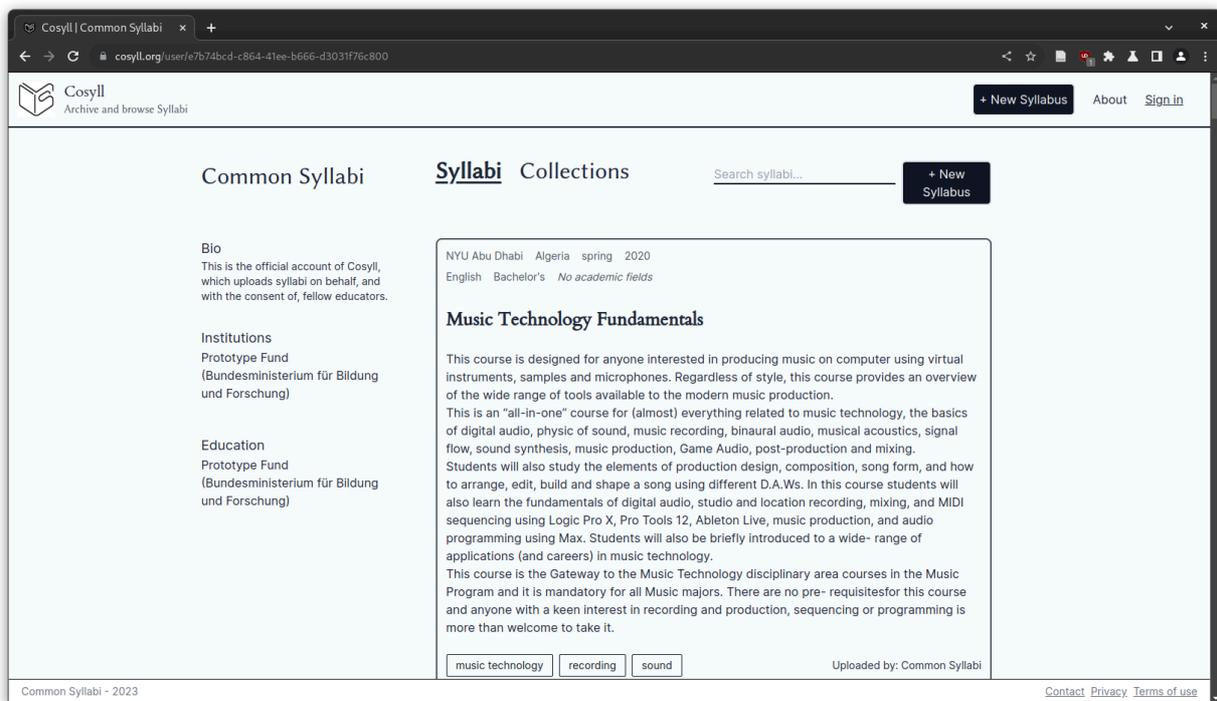
## *Hype Studies (2025)*

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

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, j'ai réalisé le site du groupe d'études sur la hype, plateforme ayant vocation à permettre une veille informationnelle, une archive en ligne de références universitaires sur le sujet, ainsi que de support pour la conférence inaugurale que je co-organise à Barcelone en Septembre prochain, et à laquelle vous êtes chaleureusement conviées.

---



## Cosyll (2021)

J'ai également 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.

---

Des pratiques artistiques autour du **design d'interaction** et de la **rhétorique procédurale**.

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. Mes oeuvres, souvent créées en collaboration, ont été présentées à New-York, Paris, Berlin, Bruxelles, Sharjah, et m'ont permis d'approfondir ma pratique de la recherche-crédation.

---

## Pédagogie

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 préférant les travaux en groupe, et 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 au sein de diverses institutions, 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.

---

## Enseignements passés

---

*Communications Lab, Communications & Technology, Politics of Code.*

Les fondamentaux pratiques et théoriques de l'information et communication numérique.

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.

---

*Augmenting the Gallery, Designing Games, Virtual Worlds.*

Design, médiation culturelle et expression numérique.

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 et d'applications 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.

Au niveau master, j'ai conçu des cours de design de jeux vidéos comme moyen de réfléchir à l'objet numérique comme mode d'expression, et plus largement sur le design des 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 recherches en jeux vidéos et des logiciels moteurs tels que Unity et Unreal Engine.

---

*Digital Culture, Critical Data Overloads, Computed Discourses.*

Approches historiques et critiques des systèmes numériques.

J'assure également un cours de Culture Numérique 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 du numérique, mais aussi de recontextualiser cette pratique à travers des approches plus historiques et théoriques.

Au cours de mon post-doc à l'Université de Design de Karlsruhe, j'ai conçu et enseigné deux cours. *Critical Data Overloads* était un cours de recherche-crédation au cours duquel nous explorions les structures programmatiques de diverses plateformes web à travers des techniques de scraping, et le changement qualitatif qui peut être opéré par un passage à l'échelle quantitatif des données du numérique.

*Computed Discourses* est, quant à lui, un cours plus classique de théorie des médias, réfléchissant aux relations entre discours et computation, et à ce que l'ordinateur fait au langage.

---

Développement de maquettes pédagogiques, participations aux jurys et comités de gestion inter-départementaux.

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 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.

---

## Enseignements futurs

---

1700 HETD et diversité de cours:

- médiation culturelle
- histoire et philosophie des techniques
- théorie des médias
- outils de PAO
- données et Web

J'ai donc une forte expérience d'enseignement (environ 1700 heures d'équivalents TD), et j'imagine pouvoir mettre à contribution cette expérience en pouvant prendre en charge des cours au sein de la Licence Info-com de l'ISIC, autour des différents cadres des processus d'information et de communication (en proposant par exemple d'introduire une perspective de la théorie des médias allemande), mais aussi de la médiation culturelle, et de la création audio-visuelle, de la gestion numérique de l'information et des métiers du Web.

Cela étant dit, mon parcours inter-disciplinaire, entre sciences politiques, design et littérature, m'a aussi permis de développer une diversité d'approches et de contenus pédagogiques. Je serais donc ravi de pouvoir m'adapter aux besoins spécifiques d'enseignement du département.

---

Design entre technique(s) et société(s), épistémologie de l'interactivité, histoire des technologies, gamification.

Je pourrais également proposer des nouveaux cours, notamment autour du design à travers le prisme des dispositifs socio-techniques et de ses évolutions historiques, autour des implications épistémologiques de l'interactivité, sur l'histoire des technologies, ou encore sur les rapports entre pratiques artistiques et pratiques médiatiques.

---

## **Recherche**

---

L'influence mutuelle entre artefacts numériques et contextes sociaux.

En termes de recherche, je m'intéresse aux manières dont les artefacts numériques (logiciels, interfaces, protocoles, langages) vont, par leur design, implémentation et usage, influencer les modes d'information et de communication dans différents contextes, et inversement.

---

## **Travaux antérieurs**

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.

---

## Le numérique comme **médium dynamique de communication**.

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 qui est paru dans *tic&société*, mais aussi de manière très concrète dans mes divers travaux de designer et de développeur.

---

## Le rapport entre **l'outil, la pensée et la communication**.

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 co-construire un monde, en forçant des ontologies particulières lors du processus de traduction d'analogique à digital, et formant une sorte de cadre du discours automatisé. Cela, je m'y suis penché de manière plus concrète à travers des outils logiciels que j'ai développé, ainsi que dans des articles sur les rapports entre artisanat, architecture et programmation, ou dans diverses

communications lors de différents congrès sur l'histoire et la philosophie de la computation sur les tendances dominantes et subalternes de la programmation.

---

Les intelligences artificielles, entre **innovation technique** et **performance culturelle**.

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 les 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 pour la 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, des analyses qui ont été publiées dans le journal APRJA (journal dont je fais maintenant partie du comité de lecture).

---

Les relations entre **fond** et **forme**, entre **éthique** et **esthétique**.

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, question intrinsèque à toute pratique de design. 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 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, mais aussi comme lien entre l'esthétique et l'éthique.

---

Entre analyse critique de discours, STS et *software studies*.

Ce travail sur le design numérique est basé sur plusieurs 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, et de ce nouveau langage qui participe à façonner notre ère.

## Recherche future

---

La circulation des images numériques, les influences culturelles des langages de programmation et les limites technologiques.

Ces axes de recherche vont alors informer les projets que j'imagine mener dans le futur, autour des questions de la circulation des images numériques, des influences culturelles des langages de programmation et des limites technologiques.

---

Les trajectoires de visionnage personnalisées.

Au cours de mon projet de post-doctorat à l'école de design de Karlsruhe, j'ai initié un projet de collecte et d'analyse des vidéos de court-format (telles que TikTok, Youtube Shorts, Instagram Reels). Plutôt qu'une analyse thématique classique par réseaux, nous approchons le problème de découvrabilité de ces vidéos à travers la perspective individuelle.

Nous designons actuellement un logiciel qui permettrait d'accéder, avec son consentement, le compte d'un usager ou d'une usagère, et de faire défiler des vidéos en continu pendant plusieurs heures, afin de capturer une perspective située des réseaux sociaux. Une fois cette partie technique terminée, il serait possible de se focaliser sur des thématiques particulières, telles que les performances de genre ou les contenus politiques, travail qui pourrait s'intégrer dans l'axe Médias, Sociétés et Cultures de votre laboratoire.

---

Les biais de design des langages dits "universels".

Dans la continuation de mon travail de thèse, je m'intéresse également aux types d'interfaces que sont les langages de programmation (incluant les

langages de balisage), et plus spécialement leurs potentiels biais. En effet, ces langages formels sont supposés être au-delà de toute influence socio-culturelle, mais n'en restent pas moins désignés par un segment démographique extrêmement restreints.

Cette piste de recherche implique d'abord de mettre à jour comment le design de ces langages peut révéler des biais de syntaxe et de sémantique, et donc des limitations dans la structuration et la modélisation de l'information. En s'inscrivant dans l'axe E3D du laboratoire, il s'agirait de réfléchir à l'élargissement de ce qu'est un "bon" langage de programmation et une "bonne" littératie numérique, au-delà d'une performance technique, à travers un design participatif d'alternatives, notamment comme le proposent certaines pratiques artistiques, pédagogiques, ou artisanales.

---

Ce que la technologie ne peut, ou ne doit, pas faire.

Enfin, cette question des alternatives m'amène à la dernière piste de recherche. Dans un contexte de transition numérique, mais aussi de réchauffement climatique et d'inondation informationnelle qui ne fait que s'accélérer, se pose pour moi l'importante question de la limite de la technologie. Au-delà d'un solutionnisme technologique préconisé par les politiques publiques, l'enjeu serait ici d'identifier ce que la technique ne peut pas faire, ou ne doit pas faire, que ce soit d'un point de vue pratique, d'un point de vue légal, ou d'un point de vue éthique.

Cela pourrait prendre place au sein de l'axe ATIIA, et se manifesterait par exemple dans des mises en places d'atelier de réflexion participative et citoyenne autour de la décroissance technologique, du *low-tech*, et de l'identification des bonnes conditions d'utilisations d'une technologie (pour reprendre l'expression de Lewis Mumford), mais aussi de potentiels

dispositifs de dé-numérisation, de désautomatisation, ou de déformalisation.

---

## En conclusion

Un profil interdisciplinaire, porté sur la pédagogie, et gravitant autour des pratiques du design et du numérique.

Pour conclure, je considère que mon approche et expérience de l'enseignement, mes capacités à articuler pratique du design et réflexions théoriques, ainsi que mon expérience de l'administration en termes de supervision de mémoires et de stages pourrait correspondre aux attentes de l'ISIC. 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 et du social, les différents axes de recherche laboratoire MICA, 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.

---