

Pierre Depaz

né le 20/05/1991
Français / États-Unis

+49 175 115 2518
pierre@enframed.net
pierreddepaz.net
cv.hal.science/pierre-depaz

FORMATION

Qualifications

Section CNU 18

Arts appliqués, épistémologie des enseignements artistiques, esthétique

Section CNU 71

Sciences de l'Information et de la Communication

Section CNU 72

Épistémologie, Histoire des Sciences et Techniques

Diplômes

2019 – 2023 Doctorat - Littérature Comparée

Université Paris-3 Sorbonne Nouvelle

Thèse "*The Role of Aesthetics in Understanding Source Code*", sous la direction d'Alexandre Gefen et Nick Montfort.

2013 – 2015 Masters of Fine Arts - Game Design

New York University, Tisch School of the Arts, New York, États-Unis

Masters of Fine Arts en Game Design.

Mémoire appliqué "*Social Contact: A Digital Simulation of Political Philosophy*", sous la direction de Bennett Foddy.

2013 Master 2 - Management des Institutions Culturelles

Institut d'Études Politiques de Lille.

Mémoire de recherche "*LONG AND BORING AND BEAUTIFUL : La réception critique des films d'Akira Kurosawa en France et aux États-Unis*", sous la direction de Philippe Darriulat.

2009 – 2012 **Master 1 - Stratégie et Communication des Organisations**
Institut d'Études Politiques de Lille.

2008 – 2009 **Classe Préparatoire aux Grandes Écoles ECG**
Lycée Sainte Marie Grand-Lebrun, Bordeaux.

2008 **Baccalauréat Scientifique**
Lycée Saint-Joseph de Tivoli, Bordeaux.
Spécialité scientifique, option mathématiques.

Séjours d'études à l'étranger

- 2014 **Concordia University, Montréal, Canada**
Résidence de recherche-création au laboratoire TAG (Techno-culture, Art and Games). 3 mois.
- 2010 – 2011 **Fudan University, Shanghai, Chine**
Séjour d'apprentissage linguistique, International Cultural Exchange School (ICES).
Certificat HSK niveau 3. 10 mois.

PARCOURS

Fonctions Académiques

- 2019 – 2024 **Enseignant vacataire (*Lecturer*)**
New York University Berlin
- 2019 – 2024 **Enseignant vacataire**
Sciences Po Paris
- 2018 – 2019 **Enseignant titulaire (*Wissenschaftlicher Mitarbeiter*)**
Filmuniversität Babelsberg-Konrad Wolf
- 2016 – 2018 **Enseignant titulaire (*Lecturer*)**
New York University Abu Dhabi
- 2015 – 2016 **Enseignant vacataire (*Adjunct Faculty*)**
New York University

Autres expériences professionnelles

2017 – 2023 Développeur freelance

Gestion de projet, conception et développement d'applications numériques en collaboration avec des organisations non-gouvernementales ou institutions publiques. Taille de l'équipe moyenne: 2-8 personnes. Projets choisis:

Cultural Futures

Conception et développement d'une plateforme de transferts de savoirs pour les acteurs muséaux ayant mis en place des projets d'innovation digitale. Clients: New Museum, financement par le Museum Computer Network.

IA Fictions

Conception et développement d'une plateforme support pour le colloque à distance IA Fictions. Responsable de l'architecture du site et de la production audio-visuelle.

2016 Chargé de Production

Whitney Museum of American Art

Responsable de l'installation de systèmes audio-visuels pour les expositions temporaires du musée. Développement de solutions techniques sur-mesure pour les artistes commissionnés par le musée.

2015 – 2016 Développeur

Empathetic Media

Développement de dispositifs innovants de diffusion journalistique, comprenant réalité virtuelle et réalité augmentée. Clients: The Washington Post, Associated Press, The International Red Cross.

2014 – 2015 Assistant de Production

MoMA PS1

Membre de l'équipe de programmation événementielle pour la série *Sunday Sessions*. Accueil des artistes, installation technique, captation d'images et de son et organisation des matériaux d'archive pour exploitation et diffusion par le département de communication.

AXES DE RECHERCHE

Études des logiciels et *software studies*, esthétiques du numérique, pratiques et épistémologie de la programmation, rhétoriques numériques et procédurales, philosophie du numérique.

PUBLICATIONS

Articles dans des revues à comité de lecture

- Depaz, P. (à paraître). Shaping Vectors: Discipline and Control in Word Embeddings. *A Peer-Reviewed Journal About*, 13(1). ACL. <https://aprja.net/>
- Depaz, P. (à paraître). Commons-based memories: Programming practices and large language models. *Memory Studies Review*, 2(1). ACL.
- Depaz, P. (à paraître). Critiques protocolaires d'Internet: Comparaison des projets IPFS et SecureScuttleButt. *tic&société*, Vol. 16, N° 1 / 2ème semestre. ACL <https://hal.science/hal-04421591>
- Depaz, P., & Gaudillière-Jami, N. (2024). Algorithmes: Objets Médiateurs. *Sciences Du Design*, 19(1). ACL. <https://shs.cairn.info/revue-sciences-du-design-2024-1-page-124>
- Depaz, P. (2022). Discursive Strategies in Style Guides Negotiation on GitHub. *RESET. Recherches En Sciences Sociales Sur Internet*, 11(1). ACL. <https://doi.org/10.4000/reset.3425>
- Donizeau, P., & Depaz, P. (2018). L'agit-prop à l'ère 2.0: les campagnes du collectif Kazeboon dans l'Égypte en révolution. *Cahiers Interdisciplinaires de La Recherche En Communication AudioVisuelle*, vol. 27 (pp. 93-112), L'Harmattan, Paris. ACL. <https://hal.science/hal-04276991>

Chapitres d'ouvrage

- Depaz, P. (2023). Stylistique de la recherche linguistique en IA: de LISP à GPT-3. In A. Gefen (Ed.), *Créativités artificielles – La littérature et l'art à l'heure de l'intelligence artificielle*. Les Presses du Réel (pp. 189-209). PV. <https://www.lespressesdureel.com/ouvrage.php?id=9819>
- Depaz, P., & Grefenstette, N. (2020). The multiple layers of information communication technologies and their use in urban public space. In B. More (Ed.) *Emergent technologies: New media and urban life* (pp. 240-256). Common Ground. COS. <https://hal.science/hal-04276876>

Autres travaux

- Depaz, P. (2024, August 10). Esthétique du code [Broadcast]. In *Le code a changé*. France Inter. <https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/le-code-a-change/le-code-a-change-11-9775071>
- Depaz, P. (2024). Shaping Vectors. A *Peer-Reviewed Newspaper*, 13(1). <https://cc.vvvvvvaria.org/~mb/Content-Form-01-02-24-midnight-edition-resampled.pdf>
- Depaz, P. (2021). The Craft of Code: Practice and Knowledge in the Production of Software. *Kuckuck: Notizen für Alltagskultur*, 1/21. ASCL. <https://www.kuckucknotizen.at/kuckuck/index.php/1-21-code/>
- Depaz, P. (2017). Coding === NewLiteraryForm. *Adjacent Possible*, 1. ASCL <https://itp.nyu.edu/adjacent/issue-1/blog/2017/08/06/coding-newliteraryform/>
- Depaz, P. (2016). Computer simulations as political manifestos. In *Games and politics*. Goethe-Institute. AP. <https://hal.science/hal-04276949>
- Depaz, P. (2015). Simulating Life: Political Game Design. *First Person Scholar*, Special Issue: Different Games. ASCL. <http://www.firstpersonscholar.com/simulating-life/>

PRÉSENTATIONS & INTERVENTIONS

Colloques internationaux à comité scientifique

- “Approche critique de la stylistique des grands modèles de langage”, colloque L’impact des larges modèles de langue et des agents conversationnels sur les études du texte, Consortium HN-Ariane, Aubervilliers, 27 Novembre 2024.
- “Socio-cultural Biases in Programming Languages”, 6th History and Philosophy of Programming Workshop, Cambridge, 25 Octobre 2024.
- “Global and Local Implications in Programming Languages”, Undone Computer Science Conference, Nantes, 5 Février 2024.
- “Metaphors and Mental Spaces in the Cognitive Aesthetics of Source Code”, 7th International Conference on the History and Philosophy of Computing, Varsovie, 19 Octobre 2023.

- “Protocol critique: a comparative study of Interplanetary File System and Secure ScuttleButt”, colloque Critiques et contournements des contrôles et de la surveillance sur internet, Paris, 31 Mars 2022.

Congrès internationaux

- “Le calcul et sa puissance”, conférence Practices around Computation, Sorbonne Paris Nord, 19 Décembre 2024.
- “Platform studies and code reading”, Modération d'un panel, International Conference on the History of Games, en ligne, 8 Novembre 2022.
- “A Litterature of Patterns: Writing with GPT-3”, colloque IA Fictions, en ligne, 5 Juin 2021.
- “The Aesthetic Values of Source Code”, 8th Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X, en ligne, 9 Juillet 2020.
- “The Web Browser in Experimental Poetry”, Kanada Koncrete: Material Poetries in the Digital Age, Canadian Literature Symposium, University of Ottawa, Canada, 5 Mai 2018.

Journées d'études

- “The Shape of Algorithms”, symposium Der Zukunft von Gestaltung, Hochschule für Gestaltung Karlsruhe, Karlsruhe, 10 Février 2023.
- “Creative Coding with Jacques Rancière”, CTM Research Networking Day, Berlin, 26 Janvier 2019.
- “Aesthetics of Procedure in Interactive Simulation”, Sound, Image and Data Conference, New York University Steinhardt School of Music, New York City, 24 Juillet 2015.
- “Political Philosophy and Game Design”, conférence Different Games, New York University, New York City, 3 Avril 2015.

Séminaires invité

- “Esthétiques et éthiques du code source”, séminaire du département d'informatique de l'École Normale Supérieure Paris-Saclay, 29 Novembre 2024.
- “Introduction to Software Studies”, séminaire de recherche de Master, Filmuniversität Babelsberg Konrad-Wolf, Postdam, 19 Juin 2024.

- “Digital Archival of Online Discourses”, séminaire Jeunes Chercheurs, GdR Patrimoine Numérique, CIS UMR 2000, en ligne, 16 Mai 2023.
- “Code Aesthetics”, séminaire Media Lab, Institut für Europäische Ethnologie, en ligne, 19 Mai 2021.
- “Aesthetics and Understandings”, séminaire Coding Literacy, Practices and Cultures Symposium, en ligne, 7 Janvier 2021.

Autres interventions publiques

- “Le code source comme document d’infrastructure: le cas de Yandex”, journées du Centre Internet et Société, CNRS, Paris, 01 Octobre 2024.
- “Broadcasting in a digital age: the case of Dial Radio”, Lange Nacht der Wissenschaftens, Technisches Universität Berlin, 23 Juin 2024, Berlin.
- “Shaping Vectors”, Content/Form research workshop at transmediale, 03 Février 2024, Berlin.
- “Common Syllabi: Sharing and Archiving Teaching Resources Online”, MozFest House Amsterdam, 21 Juin 2023, Amsterdam.
- “Computational Languages”, Scope Sessions media salon, 10 Janvier 2019, Berlin.
- “Politics in Digital Media”, Youth Arab Media Leadership, Abu Dhabi, 19 Novembre 2017.
- “Re:action? Software for Political Protest”, Re:publica, Berlin, 8 Mai 2017.
- “Interface People: Digital Layers Among Us”, DLD Conference, Munich, 29 Janvier 2017.
- “Machine Language”, Serpentine Gallery Miracle Marathon, Londres, 8 Octobre 2016.

ENSEIGNEMENTS

2019 – 2023 Conception et enseignement de séminaires au sein du programme de Master Interactive Media Arts (New York University), 25 heures.
 “Virtual Worlds”, étude des littératies numériques dans les environnements virtuels.
 “Designing Games”, introduction à la conception digitale de systèmes vidéo-ludiques.

- 2019 – 2023** Conception et enseignement de séminaires au sein du programme de Licence Emerging Media (New York University Berlin), 44 heures.
“Augmenting Gallery”, étude des technologies de réalité augmentée au sein d’espaces culturels. Partenariats avec le Humboldt Forum, Museum für Kommunikation et la Gemäldegalerie.
- 2019 – 2022** Enseignement de cours de deuxième année (Sciences Po Menton), 48 heures.
“Culture Numérique”, introduction pratique et théorique aux enjeux et à la sociologie du numérique.
- 2018 – 2019** Conception et enseignement de séminaires au sein du programme de Master Creative Technologies (Filmuniversität Babelsberg-Konrad Wolf), 32 heures.
“Peer Review” et “Collaborative Project”, séminaire de supervision de projets de Master.
“Computational Representations”, séminaire d’étude du médium computationnel comme nouveau média de l’histoire de l’art.
- 2018 – 2019** Supervision de mémoires appliqués de Master au sein du programme Creative Technologies (Filmuniversität Babelsberg Konrad-Wolf), 48 heures.
6 mémoires supervisés.
- 2016 – 2018** Conception et enseignement de cours au sein du programme de Licence Interactive Media (New York University Abu Dhabi), 44 heures.
“Communications Lab” introduction pratique et théorique à la communication sur le Web.
“Politics of Code”, séminaire d’étude des impacts politiques des technologies du numérique.
“Alternate Realities”, séminaire de conceptions et réflexion autour de la notion d’environnements virtuels.
“Software Art”, séminaire d’histoire de l’art numérique.
- 2015 – 2016** Enseignement de travaux dirigés au sein du programme de Licence Game Center (New York University), 44 heures.
“Intermediate Game Development”, séminaire appliqué autour des techniques de développement de systèmes vidéoludiques.
“Introduction to Programming for Games”, introduction à la programmation interactive.

BOURSES ET FINANCEMENTS

- 2023** Paris-3 Sorbonne Nouvelle - Bourse Humanités Numériques
Financement de l’acquisition de syllabus provenants d’institutions d’enseignement du supérieur, digitalisation du contenu et téléversage sur les plateformes d’archivage Huma-Num (1500 EUR).

- 2022 Bundesministerium für Bildung und Forschung – Prototype Fund
Financement de la conception et du développement d'une bibliothèque de code pour lire et écrire des fichiers IMSCC, et développement d'une plateforme d'archivage et de catalogage de syllabus (35000 EUR).
- 2017 New York University – Curriculum Development Challenge Fund
Financement d'achat de matériel de réalité virtuelle pour le développement d'un séminaire de recherche appliquée au niveau Licence, "Alternate Realities" (7500 USD).
- 2014 – 2015 New York University Tisch School of the Arts – Interdepartmental Grant
Financement de projets collaboratifs entre étudiants de l'école d'art de Tisch.
Conception et développement d'installations multimédia interactives (4000 USD).
- 2014 – 2015 – New York University – Graduate Scholarship
Financement partiel des frais de scolarité (15000 USD)

RESPONSABILITÉS ADMINISTRATIVES

- 2021 Assistance à l'organisation du colloque IA Fictions, organisé par THALIM (UMR 7172), le CIS (CNRS UPR 2000) et Translitterae (PSL)
Développement de la plateforme web pour le colloque en ligne. Coordination de l'organisation pratique des contributions, organisation de panels en visio-conférence, coordination de la réception et révision des manuscrits des actes du colloque.
- 2016 – 2018 Membre du Faculty Committee on Labor and Social Responsibility, New York University Abu Dhabi
Supervision des conditions de travail des employés contractuels sur le campus, recueil des doléances et propositions de mesures d'amélioration de conditions de travail sur le campus.

AUTRES ACTIVITÉS SCIENTIFIQUES

HaPoC – History and Philosophy of Computing
Commission pour l'étude de l'histoire de la philosophie de la computation, membre permanent depuis 2022.

STSing – Doing Science and Technology Studies in and through Germany
Association de jeunes chercheurs en *science and technologie studies* en Allemagne, membre permanent depuis 2023.

CIS – Centre Internet et Société UMR 2000

Groupes de Recherches Patrimoine et Mémoires du Numérique, IA et Créativité, membre depuis 2023.

ANR CulturIA

Participation aux travaux de recherches du projet ANR CulturIA, étudiant les imaginaires culturels de l'IA; conduite d'enquêtes ethnographiques auprès de programmeurs, contribution à un ouvrage collectif à venir.

STSInfrastructures

Association pour l'étude de l'ethnographie digitale, membre depuis 2020.

Cosyll – Common Syllabi

Projet d'archivage et de partage de plans de cours dans l'enseignement supérieur, membre fondateur depuis 2022.

ACTIVITÉS ARTISTIQUES

2023 Looking Glass

Oeuvre de réalité virtuelle, exposée dans le cadre de l'exposition collective Gaze in the Age of Technology, au Museum54 à New York (USA).

2022 Les Vertiges

Co-direction artistique et direction numérique d'un spectacle de cirque contemporain.
Chorégraphie: Farid Ayelem Rahmouni. Commission de Bonlieu Scène Nationale Annecy.

2020 Long Short Term Memory

Vidéo monocanal, 4'12", présentée dans le cadre de Ars Electronica .art Showcase.

2020 tty2020

Installation numérique interactive, résidence isthisit? En collaboration avec Pat Shiu.

2019 Langat

Résidence de création à Pori (FI) dans le cadre du programme de l'Union Européenne STEP.
Encadrement de jeunes pour la création et performance d'une oeuvre de spectacle vivant interactive. Chorégraphie: Farid Ayelem Rahmouni.

2019 Below, just a point

Exposition collective d'une installation multimédia (béton, moteurs, vidéo monocanal) à Data Through Design à New York (USA). En collaboration avec Nicolas Grefenstette.

2019 Recombinaisons

Installation de réalité virtuelle dans le cadre du projet Numériscope de la Société du Grand Paris. En collaboration avec Sarah Bastide Carrière.

2018 Des Bris de Facettes

Installation numérique performative finaliste du prix Pulsar, exposée au Centre National des Arts et Métiers à Paris. En collaboration avec Farid Ayelem Rahmouni et Smaïl Kanouté.

2018 Rewriting

Vidéo monocanal, exposée dans le cadre du FILE Festival, São Paulo (BR).

2017 Human Rights in the Age of Mechanical Reproduction

Site web participatif et extension de navigateur, exposée dans le cadre de l'exposition collective At A Distance, Wichita (USA).

2016 <cl!ck/>

Performance numérique présentée au HERE Arts Center à New York (USA). Chorégraphie: Kate Ladenheim.

2016 Circle Around

Site web génératif, exposé dans le cadre de l'exposition collective Cairotronica au Caire (EY).

2016 SimBorder

Site web interactif, exposé dans le cadre du colloque AntiAtlas des Frontières, à Bruxelles (BE).

2015 Extinction

Composition sonore dans le cadre de la Nuit Blanche à Paris. Collaboration avec le bureau d'architectes Encore Heureux.

2015 Skype Heartbreak Show

Installation interactive exposée à la galerie The Chimney à New York (USA). Collaboration avec Pat Shiu, Ansh Patel, Tommy Payne.