

Madame, Monsieur,

Je m'appelle Pierre Depaz, actuellement enseignant vacataire au campus de Berlin de la New York University, et je vous écris aujourd'hui pour candidater au poste de chercheur post-doctorant sur les thématiques "IA, Arts, Cultures et Sociétés" au sein du laboratoire THALIM du CNRS.

Mon parcours académique, résolument pluridisciplinaire, est néanmoins ancré dans les rapports entre technologie, art et société. Dès mon mémoire de Master 2 à Sciences Po Lille, je me suis intéressé à ces intersections en étudiant de manière comparative les réceptions de l'oeuvre d'Akira Kurosawa en France et aux États-Unis, en réfléchissant à la circulations d'archétypes narratifs représentés dans un médium particulier, mais également aux cadres de réceptions culturellement situés. Lors de mes études à la Tisch School of the Arts de la New York University, je me suis saisi du jeu vidéo comme point d'entrée dans le monde des technologies computationnelles, et de l'art numérique qu'elles permettent. Ce passage outre-Atlantique m'a permis de saisir les implications théoriques du numérique pour l'histoire de l'art et la création artistique dans un cadre universitaire, mais également de découvrir la réalité de la production et de la présentation d'oeuvres numériques. Cette réalité, je l'ai côtoyée en tant que membre des équipes de production du MoMA PS1 ou du Whitney Museum of American Art, en tant qu'artiste (co-)créant des œuvres numériques exposées à l'international, mais aussi depuis quelques années en tant que commissaire d'exposition avec le collectif Automaton à Berlin.

En plus de cette double-activité dans le monde de l'art, certains des cours que j'ai conçus et enseignés (*Software Art* à NYU Abu Dhabi, *Computational Representations* à la Filmuniversität Babelsberg Konrad-Wolf), m'ont permis d'approfondir un savoir historique, théorique et pratique du rapport entre art et numérique, avec une attention particulière aux concepts de simulation et d'automatisation. Ma curiosité grandissante pour ce nouveau médium, ainsi que mon envie de m'impliquer plus durablement dans la recherche en France, m'ont ensuite amené à faire une thèse en littérature comparée sur l'esthétique et le code source à Paris-3 (dirigée par Alexandre Gefen et co-dirigée par Nick Montfort), afin de mieux saisir la nature des expériences et des jugements esthétiques rendus possibles par ces textes computationnels, et comment ces concepts de théorie de l'art peuvent être repensés à l'aune d'un nouvel environnement technique. Ce travail m'a notamment permis de me plonger tant dans la philosophie esthétique que dans la philosophie de la technique, mais aussi dans la collection de corpus de codes sources et de leur analyse esthétique.

Au cours de ce doctorat, j'ai également entamé des recherches autour de l'intelligence artificielle. Après avoir aidé à l'organisation du colloque IA Fictions, j'ai contribué un chapitre sur les styles épistémologiques des recherches en IA à l'ouvrage *Créativités Artificielles* (Les Presses du Réel, 2023). Dans le cadre du projet ANR CulturIA, je co-rédige actuellement un

chapitre de l'ouvrage *L'Intelligence Artificielle: une histoire culturelle* (CNRS Éditions, à paraître) sur les réalités et les imaginaires des systèmes experts (1969-1986), avec une focale sur les imaginaires du robot et du cyberspace, mais aussi sur les transferts technologiques qui vont permettre l'apparitions des industries de l'animation et du jeu vidéo. Plus récemment, je m'intéresse à la nature des grands modèles de langages, et à leur rôle dans le processus de création. Ainsi, j'ai développé une réflexion sur les dynamiques de discipline et de contrôle qui, appliqués à ces artefacts techniques, vont alors influer sur une stylistique et une sémantique des productions finales. Cette réflexion a notamment été facilitée par des participations au festival *Transmediale* de Berlin, ainsi qu'à une journée d'études à l'université d'Arts Appliqués de Vienne, et sont actuellement en cours de publication. Je compte développer davantage cette piste de recherche, notamment sur la manière dont ces grands modèles de langage vont influencer le processus d'écriture, et le rapport à la mémoire culturelle dans lequel ce processus va puiser; le laboratoire THALIM me semble un contexte idéal dans lequel ces travaux pourraient s'inscrire.

À ce stade de ma carrière, j'ai donc établi les bases d'un programme de recherche sur les influences mutuelles entre esthétique, technique et société, d'un point de vue tant historique que philosophique et critique. Ainsi, j'ai développé un intérêt particulier pour la manière dont les technologies—numériques en général, d'IA en particulier—opèrent certaines *traductions* du monde sensible, mais aussi pour la façon dont leur nature de support de création va aussi redéfinir les frontières disciplinaires. En cela, je considère que THALIM, avec ses axes de recherche sur les humanités numériques, les hybridations inter-arts, mais aussi les relations entre esthétiques et politiques, serait un cadre parfaitement adapté pour développer des études sur les rapports entre IA, arts, sociétés et cultures, tout en approfondissant mes connaissances en histoire et théorie de l'art. À travers les différents champs disciplinaires qui sont les miens et en conjuguant collection et analyse de corpus, (co-)écriture d'articles de recherche et médiations scientifiques, j'espère donc avoir la possibilité de contribuer aux travaux du laboratoire sur les transformations provoquées par ces nouvelles manières de créer.

Je reste à votre disposition pour toute information complémentaire,

Veuillez agréer, Madame, Monsieur, l'expression des mes respectueuses salutations,

Pierre Depaz