Kaléido**scope**

Un dialogue entre **arts & science**



Résidence artistique
2025-26

MEDIUMLAB

Julien MAUDET / Écriture transmédiale & *game design*
Laurent BIGOT / Pratiques et ressources de l'information et des médiations (PRIM)

université de TOURS
SAPS UT sciences avec & pour la société
prim

Kaléido**scope**

Un dialogue entre **arts & science**

L'objectif du dispositif Kaléidoscope de l'Université de Tours est de faciliter la rencontre d'un.e chercheur.euse (ou d'un collectif de chercheur.euse.s) et d'un.e artiste, de permettre des échanges et des réalisations, durant un temps court, dans le cadre d'une démarche de recherche. Il peut s'agir de l'exploration d'une thématique, de la construction d'une démarche de recherche ou de la restitution d'une recherche originale.

Dans le cadre du dispositif Kaléidoscope et à l'invitation de Laurent Bigot (enseignant chercheur à l'Université de Tours, PRIM et directeur de l'École Publique de Journalisme de Tours, EPJT), l'artiste Julien Maudet est en résidence à l'Université de Tours de septembre 2025 à juin 2026 autour du projet MediumLab.

Ce projet s'inscrit dans la continuité de la rencontre entre l'artiste, les chercheurs et étudiants du master de journalisme de l'Université de Tours, en mars 2025, à l'occasion d'un atelier « jeu = media ».



JULIEN MAUDET

est créateur et médiateur indépendant, basé à Tours depuis 2016. Sa pratique s'articule à l'intersection du design collaboratif critique, de la culture *open source* et de la médiation par le jeu.

Son geste central : détourner les formats ludiques populaires — bingo, jeux de cartes comparatives, séquences de bande dessinée, dispositifs imprimés — pour rendre accessibles des objets difficiles à regarder de trop près. Données environnementales, censure lexicale institutionnelle, identités synthétiques produites par l'IA générative, fragilité démocratique. La légèreté du jeu comme permission d'accès.

Parmi les projets documentés : le réseau expérimental de ludothèques *open source* Ludobox (2015–2017, déployé avec le réseau des médiathèques de l'Institut Français à Tours, Paris, Göteborg, Dakar et Niamey dans le cadre de programmes UNESCO), le co-design du Post Growth Toolkit avec Disnovation.org (Gaîté Lyrique, iMal Bruxelles, 3bisf Aix-en-Provence, 2020–2021), l'art game *Perturbateurs Endocriniens* co-créé avec Bureau d'études (2018), et les performances Aliens in Green présentées à L'Atelier (Nantes), à l'Antre-Peaux (Bourges) et au PACT Zollverein (Essen, 2019).

Il préside l'association DCALK / Le Sollectif (Tours, fondée en 2011), dédiée à la promotion du jeu comme objet culturel et à l'exploration des communs numériques. Lauréat de la Bourse R&D Culture de la European Culture Foundation (2015) et du Service Numérique Innovant du Ministère de la Culture (2016–2017).

LABORATOIRE PRIM

L'équipe Prim, Pratiques et ressources de l'information et des médiations, est l'unité de recherche (UR 7503) en sciences de l'information et de la communication de l'Université de Tours. Ses recherches explorent des problématiques médiatiques et numériques à travers l'étude des acteurs, des dispositifs, des productions et des usages qui structurent les pratiques informationnelles et communicationnelles contemporaines.

Un premier thème de recherche, « Fabriques culturelles et communication », s'intéresse aux pratiques de production, de médiation et de mise en circulation de contenus numériques. Il rassemble notamment des travaux consacrés aux formes et contenus des « réseaux sociaux », aux appropriations situées des plateformes et des intelligences artificielles génératives, ou encore aux dispositifs de médiation numérique des savoirs dans divers contextes réseautiques et professionnels.

Un second thème de recherche, « Enjeux médiatiques », s'intéresse aux transformations contemporaines des médias et des pratiques informationnelles journalistiques et citoyennes. Il rassemble en particulier des travaux consacrés aux phénomènes de désinformation et de vérification de l'information (fact-checking), aux dispositifs d'éducation aux médias et à l'information (EMI), ainsi qu'aux usages des données et de l'intelligence artificielle dans les médias.

Les recherches menées au sein de Prim s'inscrivent dans une approche info-communicationnelle interdisciplinaire, attentive aux dimensions sociologiques, technologiques, sémiologiques, économiques et politiques des médiations contemporaines. L'équipe accorde également une place importante aux enjeux des littératies médiatiques et numériques, aux innovations et perspectives internationales, ainsi qu'aux articulations entre recherche, action et création.



Chrysalidentités Synthétiques

I. FIGUIGUI + M. COURTIN + S. EL ACHRAKI

→ LA DÉMARCHE

Vous vous demandez sûrement comment nous en sommes arrivées là ? Nous aussi, rassurez-vous. Tout est parti d'un mot. Identity. Il fait partie des 339 mots bannis par l'administration Trump.

Nous nous sommes mises dans la peau d'un chercheur états-unien : comment faire pour contourner la censure ? En utilisant une parabole.

Pour être 100 % honnêtes avec vous, nous avons utilisé l'intelligence artificielle pendant 90 % du projet.

→ L'IDÉE

Pour le chercheur, nous ne sommes pas parties bien loin… Il enseigne à l'École publique de journalisme de Tours. C'est Monsieur Gustavo Gómez-Mejía. Auteur d'un livre sur le concept d'identité numérique, il était le parfait "cobaye" pour nous.

→ LES PROMPTS

Il nous fallait une parabole pour contourner le mot interdit. Nous avons essayé de réfléchir deux secondes… Ça n'a pas marché. Bref, nous avons utilisé Claude.

L'IA nous a proposé plusieurs métaphores : une marionnette, une vitrine et une chrysalide. Nous avons été séduites par la dernière option.

"Une chrysalide se construit de l'intérieur, couche après couche, certaine de sa transformation. Ce qu'elle ignore : le cocon qu'elle tisse suit un patron qu'elle n'a pas choisi. Elle croit se faire. Elle est faite. C'est la conviction intime d'une auto-construction, alors que le patron est pré-inscrit dans la matière même du cocon."

Extrait du prompt

→ L'ENTRETIEN

Nous ne pouvions pas utiliser les théories de Gustavo Gómez-Mejía sans lui en parler. Même s'il était enthousiaste, il restait tout de même "très frileux à l'idée d'aliéner formellement [ses] marqueurs identitaires (visage, voix) auprès d'industries d'IA". Au cours d'un entretien d'une heure, nous avons réfléchi aux possibilités qui s'offraient à nous. Avatar, cocon parlant et lasers… Il est parvenu à s'approprier la métaphore de la chrysalide, se projetant même à la place d'une chenille adolescente. "J'aime tel livre, voici ma photo, mes marqueurs géographiques !" Son imagination nous a menées sur de nouvelles pistes.

→ LA FABRICATION

Quoi de mieux que le livre de Gustavo Gómez-Mejía pour s'exprimer à sa place ? L'avatar du chercheur était tout trouvé, il ne restait plus qu'à lui donner vie et voix. Après avoir retranscrit l'entretien, nous en avons fait "lire" une partie à l'IA de Canva. Résultat : la voix artificielle de l'avatar était née ! Et puis, l'IA Pippit a créé ce podcasteur expliquant la parabole, casque sur la "tête" et micro en main. Chrysalides numériques, chenilles tisserandes en quête d'identité… Nous avons inséré des images d'illustration, provenant de nos tentatives génératives précédentes.

→ LES DIFFICULTÉS

Notre chemin n'a pas été sans difficultés, c'est le moins qu'on puisse dire… Il nous a fallu user de stratagèmes pour respecter nos engagements envers Gustavo Gómez-Mejía. Nous avons refait beaucoup de prompts pour arriver au résultat recherché… Tout en laissant à l'IA une part de liberté. Et nous nous sommes fait une promesse après le workshop : planter des arbres pour réduire notre impact écologique !

WORKSHOP

IDENTITÉS SYNTHÉTIQUES

Deepfake & Expression Parabolique

PROCESSUS

PHASE 1 → DÉCRYPTER ET CLASSER Les étudiantes ont travaillé sur la liste des 339 mots et expressions bannies des communications fédérales américaines depuis janvier 2025, documentée par PEN America. Par groupe, ils ont classifié les termes selon leur registre, leur intention politique et leur degré de censure. Ce premier travail d'analyse journalistique croisé avec les recherches de trois membres du laboratoire PRIM, a permis d'identifier trois mots censurés entrant en friction avec leurs travaux : IDENTITY, CLIMATE CHANGE, HATE SPEECH. Puis ils ont construit une parabole de substitution : un récit métaphorique portant le sens du mot sans jamais le nommer. Cette phase a introduit des outils de génération vidéo et posé le cadre éthique du workshop, notamment à travers un module de décryptage des conditions générales d'utilisation des plateformes IA utilisées. Les étudiantes ont pu soumettre aux chercheurs ces considérations avant toute captation.

PHASE 2 → INCARNER Chaque groupe a conduit un entretien avec un chercheur, les captations ont été réalisées selon différents protocoles et faisant suite à une demande formelle et argumentée. En parallèle, les groupes ont produit des séquences vidéo générées par IA illustrant leur parabole. Cette phase a aussi inclus un rendez-vous de plus d'une heure avec Gustavo Gómez-Mejía, directeur du labo PRIM, dont la réserve initiale sur l'aliénation de ses marqueurs identitaires auprès des industries IA a ouvert une discussion sur le consentement granulaire et l'identité numérique.

PHASE 3 → MONTER ET ASSEMBLER Les groupes ont travaillé le découpage éditorial de leurs rushes d'interview : sélection des extraits, construction d'un fil narratif, décision sur le placement de la séquence parabole dans le montage. Chaque groupe a produit un document texte de montage — timecodes, justification des coupes, raisonnement éditorial — avant d'approcher les stations de montage. Le film final, de 1 à 3 minutes, entrelace l'interview du chercheur et la séquence IA, et se clôt sur un carton mentionnant le mot censuré, la parabole, le nom du chercheur, l'outil utilisé et la mention de consentement. Une archive en ligne a été construite en parallèle, rassemblant les films, les prompts de génération et quelques expérimentations.





PHASE 4 → IMPRIMER ET DIFFUSER Les productions vidéo ont été prolongées par un dispositif imprimé en risographie. L'impression et la conception ont été réalisé au Funlab de Tours avec l'aide de Dieudonné Cartier et Catherine Lenoble lors d'un atelier des Sav01rs Communs. Les films et objets imprimés constituent ensemble un dispositif de médiation déployable rendant compte du trajet accompli, des difficultés rencontrées et des prototypes obtenus.

COLOPHON

Cette édition collective a été conçue, imprimée et façonnée au Funlab le vendredi 3 avril 2026.

impression → Fun-Print-Lab à 250 ex.

typographies → **Terminal Grotesque** (Raphaël Bastide avec la contribution de Jérémy Landes) et **Velvetyne** (Mariel Nils, Manon Van der Borght, avec la contribution de Raphaël Bastide, Benjamin Dumond).

papier → Munken Print Cream 90gr.

conception graphique → Dieudonné Cartier



COLLABORATION ENTRE ARTISTE ET SCIENTIFIQUE

La résidence MEDIUMlab a articulé une question simple : que se passe-t-il quand les outils du jeu libre — détournement de formats populaires, fabrication collective, dispositifs imprimés à faible coût — rencontrent les questions que le laboratoire PRIM travaille en sciences de l'information et de la communication ? Le jeu n'y est pas un emballage pédagogique. Il est un mode d'attention partagée, qui permet d'etudier ensemble dans la salle ce qui, vu de trop près, est difficile à regarder.

Le workshop *Identités synthétiques — Deepfake & Expression Parabolique* (mars-avril 2026, 5 semaines, 10 étudiantes et étudiants de M2 Journalisme de l'EPJT, en collaboration avec Laurent Bigot, Jérémie Nicey et Gustavo Gómez-Mejía) a exploré comment raconter ce qu'on n'a plus le droit de nommer. À partir des 339+ mots bannis des communications fédérales américaines depuis 2025 (PEN America), chaque groupe a construit une parabole de substitution, mené un entretien filmé avec un chercheur du PRIM, produit des séquences vidéo générées par IA, et assemblé l'ensemble en un livret risographié tiré à 250 exemplaires. La restitution publique *Au premier regard* (Bibliothèque Municipale de Tours, juin 2025, labellisé Humain & Tech, Région Centre-Val de Loire) a prolongé ces productions en plateau ouvert, réunissant quatre intervenantes et intervenants de la scène arts numériques et fact-checking.

La résidence a directement généré trois projets en cours de développement. *Eaux troubles* est un jeu de cartes open





source sur la contamination de l'eau potable aux PFAS, porté par DCALK avec un écosystème de partenaires scientifiques (INSERM U1069 / Université de Tours, NGI Oslo / NTNU, PFAS Data Hub CNRS) et journalistiques (Stéphane Horel / Forever Pollution Project, Le Monde). Un dossier de financement a été déposé auprès de la Fondation Afnic en mai 2026. *Don't Say Bingo*, jeu de bingo collectif sur les mots bannis, a donné lieu à une candidature de résidence croisée arts numériques déposée auprès d'iMAL (Bruxelles) et de l'Antre-Peaux (Bourges) dans le cadre du programme EXTRA 2026. *The Unsayable*, investigation journalistique *cross-border* sur les effets européens de la censure lexicale américaine, est en cours de candidature auprès de Journalismfund Europe avec une équipe réunissant Makery (Ewen Chardronnet), Sciences Po Paris (Clément Renaud) et la plasticienne Mary Christides.

Ce que la résidence dessine, au-delà de ses *outputs* immédiats, c'est une méthode transférable : la fabrication hands-on — générer, tester, imprimer, diffuser — comme mode d'accès à des enjeux que la recherche en SIC travaille par voie conceptuelle. La légèreté du jeu ouvre un espace que la seule théorie ne peut pas toujours ménager. La prochaine étape est de formaliser ce protocole dans un cadre plus pérenne, en lien avec le réseau européen de l'Université de Tours (Néolaïa) et les partenaires académiques déjà mobilisés autour des projets issus de la résidence.

DEUX FORMATS DE RESTITUTION



Un bingo lexical politique et festif

Depuis janvier 2025, l'administration Trump a supprimé plus de 350 mots des communications officielles du gouvernement fédéral américain. Des mots comme « femmes », « changement climatique », « handicap », « santé mentale », « eau potable » ont disparu des sites, des appels à projets et des archives numériques comme s'ils n'avaient jamais existé.

Don't Say Bingo transforme cette liste de censure en terrain de jeu collectif. Chaque participant reçoit une grille de bingo imprimée, remplie de ces termes bannis. Un animateur les appelle un par un — avec leur contexte politique. La salle joue, reconnaît, dit les mots à voix haute. Le bingo crée une permission collective : nommer ensemble ce qu'on a tenté d'effacer, festif sans être léger.



Au Premier Regard Identités synthétiques & censure lexicale

Un temps d'échange pour interroger ce que les technologies font au langage, au corps et au réel - et ce que la vérification peut encore opposer aux identités fabriquées, avec :

Marie Molins — artiste-chercheuse sur l'IA générative et les mythes technologiques

Christophe Gaultier — comédien, Collectif MXM, laboratoire Corps-IA

David Legrand — artiste transdisciplinaire, post-humain et mémoire fictionnelle

Florian Gauthier — cofondateur de Vera / LaReponse.Tech, fact-checking citoyen

Le détournement comme méthode ludique : prendre la matière brute d'un dispositif de censure pour en faire l'objet même qui la rend visible. Ce travail s'inscrit dans une cartographie plus large menée par Julien Maudet à travers Don't Say Bingo et d'autres projets de l'association Dcalk autour des mécaniques de l'effacement linguistique.

Événement labellisé Humain & Tech -- Région Centre-Val de Loire

PLUSIEURS ÉDITIONS PRÉVUES

- Les Beaumonts, Tours - 23 avril 2026
- Le Jericho, St Pierre des Corps - 22 mai 2026
- Festival [RE]CHERCHE & TROUVE
  Château du Plessis, La Riche - 6 et 7 juin 2026
- Chez Latie, Tours - 25 juin 2026

2 RDV

- RENCONTRE - 26 juin 2026
  Bibliothèque centrale de Tours
- ATELIER OUVERT - 27 juin 2026
  FUN LAB La Manufacture Tourangelle, 8 All. Flora Tristan, 37000 Tours

Kaléido**scope**

Un dialogue entre **arts & science**



Remerciements

Cette résidence n'aurait pas existé sans la confiance et la disponibilité de **Laurent Bigot**, **Jérémie Nicey** et **Gustavo Gómez-Mejía**, qui ont accepté de donner leur temps, leur voix et leur image dans un cadre expérimental, avec une bienveillance qui a rendu possible ce que ni le programme ni la résidence ne prévoyaient.

Merci à **Catherine Lenoble** et à **Dieudonné Cartier** (La FUN – Funlab, Tours) pour l'accueil en impression risographique et la transmission de gestes techniques indispensables.

Merci aux dix étudiantes et étudiants de M2 Journalisme de l'EPJT dont le travail constitue le cœur de cette résidence : *Podé Marcos Boué*, *Antoine Carré*, *Margot Courtin*, *Ella Djiguimde*, *Samia El Achraki*, *Inès Figuigui*, *Jules Frecon*, *Dario Nadal*, *Abdou Thiam et Brigitte Yoda*.

Merci enfin au service culturel et au Pôle SAPS de l'Université de Tours pour l'accueil dans le programme Kaléidoscope, et à toute l'équipe du laboratoire PRIM pour la confiance accordée.

université de TOURS · SAPS UT sciences avec & pour la société · prim