

## LES AUTEURS

**Pascal Béguin** est professeur d'ergonomie à l'université Lumière Lyon 2 depuis 2012, après avoir été directeur de recherche à l'INRA. Ses travaux portent sur les démarches de conception et d'innovation, avec une centration sur les liens travail-santé, le risque et le développement durable. Il a coordonné plusieurs ouvrages, dont *The ecologies of human work within complex technological system* (2008, Ashgate), *Dynamique des savoirs, dynamique des changements* (2009, Octarès) et *Le travail en agriculture : son organisation et ses valeurs face à l'innovation* (2011, L'Harmattan).

**Samuel Bianchini** est artiste et enseignant-chercheur (maître de conférences habilité à diriger des recherches en arts plastiques) à l'École nationale supérieure des arts décoratifs (EnsAD, Paris – PSL Research University) où il dirige le groupe de recherche sur les dispositifs interactifs Reflective Interaction d'EnsadLab, le laboratoire de l'EnsAD. Il vit et travaille à Paris. Ses œuvres sont régulièrement exposées en France et à l'étranger : Art Basel, Institut français de Tokyo, Stuk Art Center (Leuven), Centre Georges-Pompidou (Paris), Deutsches Hygiene-Museum (Dresde), musée national d'Art contemporain d'Athènes, Jeu de Paume (Paris), Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) à Karlsruhe, etc. En relation étroite avec ses recherches et sa pratique artistique, il a entrepris un travail théorique qui donne lieu à de fréquentes publications : Éditions du Centre Pompidou, Éditions Jean-Michel Place, MIT Press, Analogues, Burozoïque, Hermes, Les Presses du réel, Springer, Sternberg Press, etc. Sites web : [www.dispotheque.org](http://www.dispotheque.org), <http://diip.ensadlab.fr>, [www.ensadlab.fr](http://www.ensadlab.fr).

Praticien du numérique depuis 20 ans, **Xavier Boissarie** s'éloigne de la dimension immatérielle attachée à ce domaine pour mieux s'approcher de l'expérience incarnée. Il s'empare des supports mobiles dans une tentative d'hybridation des espaces tangibles et numériques selon différentes modalités : la création de paysages sonores 3D dans l'espace public, la captation et la restitution de l'expérience de déambulation à travers des représentations cartographiques dynamiques et interactives, le détournement de l'espace public par un système de règles alterné ou encore, l'hybridation d'espaces distants par la synchronisation des corps. Pour travailler sur ces sujets, Xavier Boissarie a rassemblé une équipe composée de game-designers, artistes sonores et visuels et ingénieurs au sein du studio Orbe. L'équipe mène une intense activité de recherche et développement en collaboration étroite avec différentes institutions du domaine culturel : institut ACTE-PARIS 1 (projet INESM), l'ENSADLAB (géo-localisation indoor, projet ANR CoSiMa), L'ENSCI (projet ANR Topophonie), L'IRCAM (projets ANR Topophonie et CoSiMa, projet européen RAPID-MIX).

**Yves Clot** est titulaire de la chaire de psychologie du travail du CNAM où il dirige l'équipe de Clinique de l'activité au sein du CRTD (Centre de recherche sur le travail et le développement, EA 4132). Son activité est celle d'un intervenant en entreprise et

dans les organisations pour répondre à des demandes de transformations de l'organisation du travail finalisée sur le développement de la santé. Cette activité pratique a comme contrepartie la mise au point d'un cadre théorique mobilisant l'œuvre de Vygotski et celle de Bakhtine dans un nouveau contexte qui n'est ni celui de la psychologie de l'enfant ni celui de l'analyse littéraire mais celui du travail en situation réelle. Familier des approches « situées » de l'activité humaine, il a publié notamment *La fonction psychologique du travail* aux PUF (6<sup>e</sup> édition augmentée 2014), *Travail et pouvoir d'agir* aux PUF en 2008, *Le travail à cœur* aux éditions La Découverte en 2015, et associé à un collectif d'auteurs, *Avec Vygotski* et *Vygotski maintenant* aux éditions La Dispute en 2002 et 2012.

**Jean-Marie Dallet** est artiste et enseignant-chercheur (maître de conférences) à l'université Paris 8 où il dirige le département Arts plastiques. Il est le coresponsable scientifique du laboratoire d'école d'art SLIDERS\_lab qui fait l'objet, depuis 2007, d'un accord-cadre entre le ministère de la Culture et de la communication et le CNRS. Il a exposé ses œuvres et ses recherches en France (Palais de Tokyo, Centre d'art Faux mouvement, biennale Artifices, Villette Numérique, Cité des sciences et de l'industrie, Le Fresnoy, bibliothèque de l'université Paris 8, Le Confort moderne, etc.), en Belgique (biennale Update), au Canada (ISEA), au Japon (biennale ICC), en République tchèque, au Brésil, en Finlande, Pologne, Tunisie, etc. Son travail théorique et plastique interroge les questions fondamentales de l'interactivité et de ses figures qui en organisent les interactions. Il interroge pour cela les diverses formes prises par l'image-mouvement, les nouveaux modèles de représentation que constituent la visibilité des grands ensembles d'informations, le design des objets interactifs de même que leur ergonomie. Il a récemment dirigé la publication de l'ouvrage *Cinéma, interactivité et société* (université de Poitiers et CNRS, VDMC, 2013). Sites : [www.dallet.net](http://www.dallet.net), [www.sliderslab.com](http://www.sliderslab.com), [www.figuresinteractives.com](http://www.figuresinteractives.com).

**Igor Galligo** est chercheur en esthétique à l'Institut de recherche et d'innovation du Centre Pompidou dirigé par Bernard Stiegler, au sein duquel il développe une réflexion sur les transformations de l'attention visuelle, les ambiances, l'économie libidinale, la sublimation et l'organologie. En 2013, il rejoint le programme de recherche en art et design « Reflective Interaction » dirigé par Samuel Bianchini, à l'EnsadLab, laboratoire de recherche de l'École nationale supérieure des arts décoratifs. Depuis 2013, il est également chercheur associé au GERPHAU, laboratoire de recherche en architecture, urbanisme et écologie. En 2015, il a été chargé d'études en muséographie pour le ministère de la Culture et de la Communication, auprès du département de la Recherche, de l'Enseignement supérieur et de la Technologie.

**Laurent Grisoni** est professeur en informatique à l'université de Lille (sciences et technologies). Il enseigne au sein de l'école d'ingénieur Polytech'Lille. Il est responsable d'une équipe de recherche spécialisée en informatique interactive, s'intéressant à l'interaction tactile et gestuelle, ainsi qu'aux périphériques d'interaction à retour d'information tactile. Cette équipe pluridisciplinaire est soutenue par le centre de recherche INRIA Lille Nord-Europe, et hébergée à l'IRCICA (hôtel à projet CNRS). Laurent Grisoni participe également à l'animation de l'initiative SCV (sciences et cultures du visuel), initiative pluri-disciplinaire rassemblant psychologues et cognitivistes, historiens, historiens de l'art mais aussi artistes et chercheurs en sciences du numérique autour de la question du visuel. Il a encadré ou coencadré onze thèses soutenues depuis 2003, a écrit ou coécrit plus d'une trentaine de publications en chapitre d'ouvrages, journaux ou conférences internationales.

**Bernard Guelton** développe depuis la fin des années 1980 des réalisations artistiques qui interrogent les contextes sociaux, architecturaux et urbains dans lesquels il intervient. La question des rapports entre architecture et fiction caractérise une partie de ses réalisations conçues pour des acteurs et des lieux à chaque fois particuliers. Les œuvres mobiles, les jeux urbains constituent de nouveaux développements qui croisent les travaux développés dans son équipe de recherche. Dans le cadre universitaire, il anime l'équipe *Fictions & interactions* (UMR ACTE 8218 université Panthéon Sorbonne Paris 1). Principaux ouvrages : (éd.), *Digital Interfaces in Situations of Mobility: Cognitive, Artistic, and Game Devices*, Chicago, USA, Common Ground Publishing, 2016; (dir.), *Dispositifs artistiques et interactions situées*, Presses universitaires de Rennes, 2016; (dir.), *Les figures de l'immersion*, Presses universitaires de Rennes, 2014; (dir.), *Images et récits*, L'Harmattan, 2013; (dir.), *Fiction et médias, intermédialités dans les fictions artistiques*, Publications de la Sorbonne, 2011; (dir.), *Les arts visuels, le web et la fiction*, Publications de la Sorbonne, 2009; *Archifiction, Quelques rapports entre les arts visuels et la fiction*, Publications de la Sorbonne, 2007; *L'exposition, interprétation et réinterprétation*, L'Harmattan, 1998. Derniers programmes de recherche : *Création et immersion dans les dispositifs fictionnels et virtuels 2011-2013 (France – Canada – Chine)*, université Paris 1, université UQAM, laboratoire NT2, Xiyitang Shanghai; *Interfaces numériques en situation de mobilité : dispositifs cognitifs, artistiques & ludiques 2014-2016*, université Paris I, université de l'État de Rio de Janeiro, ORBE. Sites : <http://www.institut-acte.cnrs.fr/fictions-interactions/>, <http://www.fictions-et-interactions.org>, <http://www.archifiction.org>.

**Charles Lenay**, professeur de sciences cognitives et de philosophie des sciences, directeur puis directeur adjoint de l'équipe COSTECH (Connaissance, Organisation et systèmes Techniques) à l'université de technologie de Compiègne. Habilité à diriger les recherches en philosophie (17<sup>e</sup>) et en histoire des sciences (72<sup>e</sup>), il consacre l'essentiel de ses recherches aux technologies cognitives : comment les outils participent à l'activité cognitive : raisonnement, mémorisation, perception, interaction... Dans le cadre de recherches sur l'autonomie des personnes aveugles ou malvoyantes, il a mis en place un paradigme de recherche expérimentale sur les prothèses perceptives et a développé l'internet tactile. Il travaille actuellement sur les conditions techniques des interactions perceptives et sur la constitution de valeurs émotionnelles partagées. Après avoir été vice-président de l'Association française pour la recherche cognitive (ARCO), et avoir animé diverses équipes d'enseignement et de recherche, il a créé le Groupe Suppléance Perceptive maintenant devenu CRED (Recherche cognitive et design de l'enaction) qui est une des trois composantes de l'unité de recherche COSTECH.

**Fabrice Métais** est titulaire d'un diplôme d'ingénieur en systèmes mécaniques et d'un master « Innovation, Connaissance, Interaction ». En 2013, il soutient, à l'université de technologie de Compiègne, une thèse de doctorat en philosophie et arts plastiques intitulée *Toucher l'autre par le monde : approche phénoménologique, éthique et érotique de la technologie*. En 2014, il est accueilli en résidence dans l'unité de recherche interdisciplinaire Locus Sonus (École supérieure d'art d'Aix-en-Provence). Il est aujourd'hui maître de conférences à l'université Aix-Marseille. Il y enseigne les arts plastiques et développe ses recherches au sein du LESA (Laboratoire d'études en sciences des arts). Il codirige l'axe de recherche « Interactions : Création, Action, Recherche ». Ses investigations théoriques et plastiques portent sur la question du rapport à autrui – intersubjectivité, désir, responsabilité – envisagée à la croisée d'enjeux phénoménologiques, éthiques, épistémologiques et technologiques.

**Emanuele Quinz** est historien de l'art et commissaire d'exposition. Docteur en esthétique, sciences et technologie des arts, il est maître de conférences à l'université Paris 8 et enseignant-chercheur associé à l'EnsadLab, École nationale supérieure des arts décoratifs. Ses recherches explorent les convergences entre les disciplines dans les pratiques artistiques contemporaines : des arts plastiques à la musique, de la danse au design. Il est l'auteur de *Le cercle Invisible* (Les Presses du réel, 2016), et il a dirigé ou codirigé plusieurs ouvrages dont *Du corps à l'avatar* (anomos, 2000), *La scena digitale* (avec A. Menicacci, Marsilio, 2001), *Digital Performance* (anomos, 2002), *Interfaces* (anomos, 2003), et *MilleSuoni, Deleuze, Guattari e la musica elettronica* (Cronopio 2006), *Strange Design* (avec J. Dautrey, éditions it., 2014), *Esthétique des systèmes* (Les Presses du réel, 2015).

**Anne Reboul** a un doctorat en linguistique (EHESS, Paris) et un doctorat en philosophie (univ. de Genève). Elle est directrice de recherche au CNRS, codirectrice de l'Institut des sciences cognitives-Marc Jeannerod-UMR5304 (Lyon). Elle s'intéresse à la pragmatique, à l'évolution du langage et aux pratiques artistiques (sa thèse de philosophie portait sur la métaphore et la fiction). Elle a coorganisé avec Bernard Guelton le symposium « Situated Cognition in the Arts » à l'ICSC 2015 (Rome). Ses publications récentes incluent : « Decoupling, situated cognition and immersion in art », *Cognitive Processes*, 2015, DOI : 10.1007/s10339-015-0721-x ; « Why language really is not a communication system: A cognitive view of language evolution », *Frontiers in Psychology*, 2015, DOI : 10.3389/fpsyg.2015.01434 ; avec D. Delfitto et G. Fiorin, « The semantics properties of free indirect discourse », *Annual Review of Linguistics*, 2016, DOI : 10.1146/annurev-linguistics-011415-040722 ; avec S. Durrleman, M. Burnel, E. Thommen, N. Foudon, S. Sonié et P. Fourneret, « The language cognition interface in ASD: Complement sentences and false belief reasoning », *Research in Autism Spectrum Disorders*, 2016, DOI : 10.1016/j.rasd.2015.10.003 ; avec L. Dupuy, J.-B. van der Henst et A. Cheylus, « Context in Generalized Conversational Implicatures: the case of some », *Frontiers in Psychology*, 2016, DOI : 10.3389/fpsyg.2016.00381.