

Annie GENTÈS
Telecom-Paristech
annie.gentes@telecom-paristech.fr
codesignlab.wp.mines-telecom.fr



PROFESSIONAL EXPERIENCE

Position

Professor Telecom ParisTech
Executive board member i3 (Institute for Interdisciplinary Innovation), UMR
CNRS 9217
Founder and Director of the Co-design and Media studies Lab

International partnerships

2011 *Microsoft Research, Cambridge, UK*
(février- avril) *Visiting Scholar, “Socio digital Systems” Group.*
2012-2013 *Stanford University*
(sept- février) *Visiting Scholar, Center for Design Research et Peace Innovation Lab.*
2013-2014 *Carnegie Mellon University*
(février -avril) *Visiting Scholar, Silicon Valley.*
2014- 2015 *UC Santa Cruz*
(sept- juillet) *Visiting scholar, Department Film and Digital Media*

EDUCATION

1985-1989 Ecole Normale Supérieure de Fontenay-St Cloud (Elite French grande école specialising in the arts, humanities and social sciences).

1987 Master in English and American literature and Culture, Sorbonne University.
The Symbolism of the Tree and the Forest in Tolkien’s The Hobbit and The Lord of the Rings

1989 Master in information and communication sciences, CELSA Sorbonne University
Public relations at the service of public administrations: for a new strategy of image and communication

1996 PhD in information and communication sciences sous la direction de M. le professeur Bernard Miège, Stendhal university, Grenoble
Public communication: from theater to strategy, from ideology to democracy

2009 Habilitation degree in information and communication sciences and design, Avignon University
Poetics of heterogeneity: from traduction to design

TEACHING

I have been teaching art, design, and communication to a wide variety of students coming from art and engineering, philosophy and management, at undergraduate and graduate levels. I love sharing how we can look at the world and how we can change it. I am also dedicated to help students develop their unique soft and creative skills.

I started the curriculum « Creation, innovation, design » for engineering and business students based on:

- New media art
- Service design
- Design and management of innovation
- Game design
- Narration and design

I created and am running two Masters programs

- in 2010, with Sorbonne Nouvelle University: Master “Design, Arts and New Media” (DAM)
- in 2015, with Ecole Normale Supérieure Cachan and ENSCI (School of Industrial Design): Master “Research in Design” (RED)

I am regularly teaching in design schools (ENSAD, school of Applied Arts, ENSCI School of Industrial Design) and political sciences institutes (Institute of Political Sciences in Lille).

I have been part of the reform committee of French design education for the Department of Education in France.

Creating art with engineering students

It is a real challenge to teach art in an engineering school, but students have been wonderful and have contributed to multiple works of art with new media artists Carol-Ann Braun (<http://inner-media.org/>), Ludovic De Vita (<http://www.lulo-design.com/>), Isabelle Grosse (<http://www.isabellegrosse.com/>), Helen Evans (<http://hehe.org.free.fr>).

Designing cultural services

- “To touch or not to touch” with the Museum of Decorative Arts: Cedric Honnet, has now an interactive piece within the museum: SonArt (<https://www.hackster.io/cedric/sonart-739a9c>)
- First streaming platform of independent movie producers (partnership with SAS “Le meilleur du cinema” (<http://www.universcine.com/>)
- Collaborative platform of literary translation (<http://traduxio.sourceforge.net/>), collaboration with Zanchin Association

- Collaboration on “Sophie K”, collaboration with stage director Jean-François Peyret and multimedia artist Agnes De Cayeux for Avignon Festival and the Théâtre National de Chaillot)

RECHERCHE

Research "on" and "by" user centered design is the heart of my research.

Main facts

Contracts

Since 2000, I have worked on 26 public and private funded contracts spanning a wide area of sectors and producing a large amount of publications, scenarios, prototypes of services, new interfaces, and artistic works.

Working with engineers, designers, social scientists, and humanities scholars

In 2003, I started the first joint research project between my lab in an engineering school, a French design school (ENSCI), and a consortium of companies. We worked on the future applications of distributed mobile systems and what people can and will do with them.

In 2017, I started the first joint research lab with Strat School of Design and with a consortium of companies on the Design of experience: EXALT. We look at what it means to structure a multisensory experience throughout products, environments, and interactions.

Designers and non designers

I research design practices focusing on teachings and cultures explicitly related to "design" professionals.

I also research design thinking by identifying what are the common properties of creative activities either in engineering, design, or art.

Major contributions

Design is different today! How?

There are many new forms of design today that want to tackle the complex problems of our society and that give a voice to people to do better design. "Critical design", speculative design, design fiction, are multiple ways to renew forms of engagement in society and to start a conversation with people.

My research pointed out the rhetorical and narrative dimension of artifacts and the place of communication strategies in the "critical design" movement. It appears that the new role of design is to trigger debates between stakeholders based on controversial objects.

Design is pluridisciplinary! How?

I have shown the central place of the humanities in design thinking. Social sciences are well integrated in the design process through users studies but design also addresses on how to do so aesthetically, with beauty, care, style. Poetic practices can adjust technical products to people's sensuous and aesthetic values. These observations lead me to define design as an abductive semiotic method, using formal case transfer, and supported by "material agency".

Radical innovation is happening outside of disciplines! How?

I coined the term "in-discipline" to describe how design works in between disciplines. Pluridisciplinarity by design is about de-structuring, re-composing, and elaborating on disciplines. Radical innovation as well as scientific breakthroughs happen in a design space where disciplines under-determine each other so that an “X”, an invention, can happen.

What do we know about methodologies in design?

I have observed, analyzed, and compared design methods in engineering, art, and design. To cover all these fields was necessary to come up with innovative views on creative methods and to invent better design methods ("creative evaluation", “perlaborative interviews”, composition methods, storytelling methods).

Research through Design: learning by doing

I have contributed to multiple technical devices and have identified new design issues related to technological innovations (mobile distributed networks, pervasive computing and the Internet of Things, intelligent virtual agents), or to new design practices such as playful design, design-fiction, or critical design.

I contributed to art projects, « Cityparadigms », « Blue ») cultural mediation systems (Renoir exhibition– RMN, The City of Paris Collective Memories), recruitment services, education platforms, participatory services, pervasive games.

Ongoing and Future research

- Design of experience
- Design of life transitions
- Narrative methods in design and “possible futures”
- In-discipline of design

Research responsibilities

- Executive board Member “EXALT”, Industrial Chair on Experience Design.
- Executive board Member « Theories and methods of design », UMR 9217 « I3 ».
- Executive board Member “Identity of Objects”, Industrial Chair on « Theory and Methods of Design” Mines-Paristech
- Executive Board Member Journal « Sciences du design »

PhD subjects

François Huguet	(Re)coudre avec du sans fil Enquête sur des pratiques de médiation infrastructurelle
Cédric Mivielle	Creation, attention, reflection: ludic design in ubiquitous computing
Max Mollon	Bridging through breaching: Reflective design fosters dialogue in-between communities

Emeline Brulé	Designing in the inclusive classroom, with children living with visual impairments How “Do-It-Yourself” Assistive Technologies foster a community of practice
Frédéric Valentin	Le design ouvert : proposition d’un modèle d’analyse et de conception pour les œuvres d’open-design.
Tiphaine Kazi-Tani	Pour un design mineur : design, minorité et devenir.
Laurent Mertz	From object design to experience design ? The new role of anthropology in design
Dorian Reunkrilerk	Savoir/faire l’expérience du design : s’exposer au design en entreprise
Estelle Chaillat	Regard graphique sur les apports du numérique aux pratiques visuelles dans l’étude de la matière biologique à son échelle microscopique.
Pierre Lévy	Designer avec l’ainsité. Décentration culturelle du design d’interaction

PUBLICATIONS and COMMUNICATIONS

- 41 articles or communications in peer-reviewed conferences and journals
- 1 book co- direction (manuscrit remis à l’éditeur)
- 1 book (December 2017)
- 12 chapters in scientific books
- 21 communications in peer reviewed conferences without publications
- 33 invited communications in workshops, seminars

Articles dans revues et communications avec actes avec comité de sélection

1. Gentès, Annie. 1996. « Communication et démocratie », Communication et langages, n°107, 1er trimestre 1996, p. 57-68.
2. Gentès, Annie. 1998. « On trouve de tout sur Yahoo », Hermès, n°22, p.131-p.142.
3. Gentès, Annie. 2001. « Les sites artistiques sur Internet : essai d'une typologie des écrans d'accès aux oeuvres d'art », Solaris, Matière numérique : la production et l'invention des formes, n°7, janvier 2001.
4. Gentès, Annie. « ‘Art-titres’ sur Internet : enjeux de l’énonciation éditoriale », Communications et Langages, n°137, octobre 2003. pp 88-100

5. Gentès, Annie, Braun Carol-Ann. 2004. « Dialogue: a hyper-link to multimedia content », *M/C - Journal of Media Culture*, « Open », Brisbane, Australie, juillet 2004. (http://journal.media-culture.org.au/0406/05_Braun-Gentes.php)
6. Gentès, Annie, Braun, Carol-Ann. 2005. « La question de l'intermédialité dans les œuvres sur Internet : un héritage fluxien ? », *Les Cahiers Louis Lumière*, n°3, octobre 2005.
7. Gentès, Annie, Braun, Carol-Ann. 2005. « Between representation and social interaction: Fluxus intermedia and dialogic form on the Internet », *Post identity*, vol. 4, n° 2, Université de Detroit, automne 2005. (<http://www.hti.umich.edu/cgi/t/text/text-idx?c=postid;cc=postid;q1=Fall%202005;rgn=main;view=text;idno=pid9999.0004.201>)
8. Gentès, Annie. 2007. « L'intime à l'épreuve du réseau », *Communication et langages*, n° 152, juin 2007. pp. 89-105
9. Gentès, Annie. 2007. « Art sur le Web : citation, échantillon et jeu », *Terminal*, n° 101, novembre 2007. pp.23-34
10. Gentès, Annie, Demeure, Isabelle, Stuyck, Julien, Guyot-Mbodji, Aude, Martin, Ludovic. 2008. « Transhulance: a Platform on a Mobile Ad hoc NETWORK Challenging Collaborative Gaming », in *Proceedings of the 2008 international symposium on collaborative technologies and systems, IEEE, Irvine, California, Etats-Unis, 19-23 mai 2008. 1st International Workshop on Collaborative Games (CoGames 2008)*, Irvine, California, Etats-Unis, mai 2008.
11. Gentès, Annie. 2008. « Design et médiation créative dans les technologies de l'information et de la communication », *Hermès*, vol. 50. pp. 83-89
12. Chollet, Gérard, Esposito, Anna, Gentès, Annie, et alii. 2008. "Multimodal Human Machine Interactions in Virtual and Augmented Reality", in Anna Esposito, Amir Hussain, Maria Marinaro (Editors). *Multimodal Signals: Cognitive and Algorithmic Issues, Selected papers from COST Action 2102 1st International Training School*, Springer-Verlag,. *Multimodal Signals: Cognitive and Algorithmic Issues. COST Action 2102 1st International Training School*, April 2008.
13. Gentès, Annie, Guyot-Mbodji, Aude, Demeure, Isabelle. 2008. « Gaming on the Move : Urban Experience as a New Paradigm for Mobile Pervasive Game Design », in *Proceedings of Mindtrek 2008, ACM, Tampere, Finlande Mindtrek 2008, Tampere, Finlande, 6-9 Octobre 2008. (article sélectionné : 41 citations)*

14. Gentès, Annie, Jutant, Camille, « Pervasive Gaming : Testing Future Context Aware Applications », *Communications & Strategies, New challenges for the vidéo game industry*, n°73, sous la direction de Edward Castronova et Laurent Michaud, 1er quarter 2009. pp 81-104
15. Gentes A., Guyot A., Demeure I., 2009, « Gaming on the Move : Urban Experience as a New Paradigm for Mobile Pervasive Game Design », in *MindTrek2008: Entertainment and Media in the Ubiquitous Era*” Artur Lugmayr, Frans Mäyrä, Heljä Franssila, and Katri Lietsala (edts), Springer Multimedia Systems Journal, Springer-Verlag, 2009, pp. 43-55
16. M. Simatic, I. Astic, C. Aunis, A. Gentes, A. Guyot-Mbodji, C. Jutant, and E. Zaza “Plug: Secrets of the Museum”: A pervasive game taking place in a museum Demonstration in proceedings of Entertainment Computing - ICEC 2009, Eighth International Conference, Paris, France, September 3-5, 2009, Proceedings, Lecture Notes in Computer Science. Springer Verlag, 67–74, 2009
17. Gentes A., Jutant C., Guyot A., Simatic M., Designing mobility: pervasiveness as the enchanting tool of mobility, 1rst ICST Workshop on Innovative Mobile User Interactivity (IMUI 2009), San Diego, USA, Proceedings Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social-Informatics and Telecommunications Engineering (LNICST), Springer Verlag, 2009
18. Gentes, C. Jutant, A. Guyot, and M. Simatic . RFID Technology: Fostering human interactions, Proceedings of IADIS International Conference Game and Entertainment Technologies 2009, pages 67–74. International Association for Development of the Information Society (iadis), IADIS Press, K. Blashki, editor, June 2009.
19. M. Simatic, A. Gentes, « RFID-based Distributed Shared Memory for Pervasive Games », in S. Ystad et al. (Eds.): *MobiCASE 2009*, LNICST 35, pp. 339-342, 2010
20. Gentes, A. « De la traduction comme médiation et création interlinguistique des interactions humaines » in *Revue des Interactions Humaines médiatisées*, Vol.10, n°1, Sylvie Leleu-Merviel, Khaldoun Zreik (ed.), pp. 3-26, 2010.
21. Gentes, C. Jutant, Expérimentation technique et création : l’implication des utilisateurs dans l’invention des médias, in *Communication et langages*, n°168, juin 2011, p. 97-111

22. Gentès, Annie, Béjean, Mathias, "Making Sense of Constellations of Objects: a Case Study of Computer-Aided Writing Practices in Theatrical Staging », Proceedings of the IASDR (International association of societies of design research), 4th conference, octobre 2011, Delft.
23. Annie Gentès & Camille Jutant (2011): The game mechanics of pervasive applications: visiting the uncanny, *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 18:1-2, 91-108 (article sélectionné : 9 citations)
24. Gentès, Annie, Béjean, Mathias, « Making sense of constellations of objects: a case study of computer-aided writing practices in theatrical staging », Proceedings of IASDR 2011, the 4th World Conference on Design Research, 31-4 novembre, Delft, The Netherlands, Edited by N.F.M. Roozenburg, L.L. Chen, & P.J. Stappers
25. Gentès, Annie, Cambone, Marie, « Designing empathy: the role of a "control room" in an elearning environment », Proceedings of IADIS International Conference Game and Entertainment Technologies, Lisbon, July 2012
26. Gentes, C. Jutant, « Nouveaux médias aux musées. Le visiteur équipé », *Culture et Musées*, 19, Thème : Lieux et pratiques de la convergence entre arts, sciences et technologies, Actes Sud (ed). juillet 2012, pp. 67 à 91
27. Yann Gaste, Gentès, Annie, "Place' and 'Non-Place': A Model for the Strategic Design of Place-Centered Services," *BellLabs Technological Journal*, March 2013 issue on Human Science and User Experience, Vol. 17, No. 4, pp. 21-36
28. Gentès, Annie, Cambone, Marie, « Designing empathy: the role of a "control room" in an elearning environment », *Journal of Interactive Technology and Smart Education*, vol. 10, issue 1, 2013, pp. 31-48
29. Béjean and Gentes (2013), Looking through tools and situations: organizing exploration in artistic practice, *Society and Business Review*, Vol. 8, No. 3 (2013) 225-234
30. Gentès, Annie, Cambonne, Marie, "Contradictory semiotic analysis": to bridge literacies and activities in Design practice », Tokyo, 5th IASDR, 2013, pp. 3999-4007
31. Jutant, Camille, Gentes, Annie, Béjean, Mathias, Mivielle, Cédric, « Design, meaning making and constructive fixation. Conceptualizing semiotic conditions to the process of designing », Tokyo, 5th IASDR, 2013, pp. 3509-3519

32. Cédric Mivielle, Maxence Mauduit, Annie Gentes, « The CO-SI Card method: how to refine and validate concepts through a scenario generator Framework », Tokyo, 5th IASDR, 2013, pp. 4477-4488
33. Gentès, Annie, Selker, Ted, « Beyond Rhetoric to Poetics in IT Invention », INTERACT, 2013, 2-6 septembre, Cape Town, South Africa, pp.267-279
34. Mollon, Max, Gentes, Annie, “The rhetoric of design for debate: triggering conversation with an “uncanny enough” artefact”, Design Research Society Conference (DRS 2014), June 16-19, Umea, Sweden, pp. 1049-1061
35. Gentès, Annie, “Arts et sciences du design : la place des sciences humaines”, Sciences du design, n°1, PUF, mai 2015, p.96-109
36. Gentes, Annie, Valentin, Frédéric, Brulé, Emeline, « Mood boards as a tool for the “in-discipline” of design », IASDR, Nov 2015, Brisbane, Australia. Proceedings of IASDR 2015. P.755-771. (article sélectionné pour la commission)
37. Emeline Brulé, Gilles Bailly, and Annie Gentes, ‘Identifier Les Besoins Des Enfants En Situation de Déficience Visuelle : État de L’art et Étude de Terrain’, 27ème conférence francophone sur l'Interaction Homme-Machine., Oct 2015, Toulouse, France. ACM, IHM-2015, pp.a11, 2015
38. Annie Gentes, Anne-Lyse Renon, Julien Bobroff, « Design and Interdisciplinarity: the improbable introduction of “fundamental physics” in a design school », in DRS, juin 2016, 17p.
39. Anke Brock, Emeline Brulé, Bernard Oriola, Philippe Truillet, Annie Gentes, et al. « A Method Story about Brainstorming with Visually Impaired People for Designing an Accessible Route Calculation System”. *ACM CHI 2016 - chi4good*, May 2016, San Jose, United States. 2016, CHI’16 Workshop on Sharing Methods for Involving People with Impairments in Design: Exploring the Method Story Approach.
40. Anne-Lyse Renon, Annie Gentes, Adrien de Montbron, Justine Peneau, “From ANT to Material agency: a design and science research workshop”, *IASDR 2017*, Cincinnati, 31oct-3nov.
41. Annie Gentes, Anne-Lyse Renon, Julien Bobroff, Design and Interdisciplinarity: analysis of a use case of “fundamental physics” in a design school, in *Design and Technology Education: An International Journal*, to be published 2017

Direction d'ouvrage

1. Annie Gentes, Paris Chrysos, L'aventure épistémologique contemporaine. Ouvrage autour des travaux d'Anne-Françoise Schmid, édition des Presses des Mines (manuscrit transmis à l'éditeur)

Books

1. Annie Gentes, *The In-discipline of Design. Bridging the Gap between Engineering and the Humanities*, Springer Verlag, Series "Design Research Foundations », editors Pieter Vermaas TU Delft Ilpo Koskinen. The Hong Kong Polytechnic University, October 2017



Chapters in scientific books

1. Despres-Lonnet, Marie, Gentes, Annie et alii. 2003. « Le couple dispositif / pratique dans les échanges inter personnes », Lire, Ecrire, récrire. Objets, signes et pratiques

des médias informatisés, sous la direction d'Emmanuel Souchier, Yves Jeanneret, Joëlle Le Marec, Bibliothèque Centre Pompidou, collection Etudes et recherche.

2. Gentès, Annie. 2004. « Renaissance Man, « honnête homme » and self-made man : lectors in machina in the Electronic Culture », *L'imaginaire de l'Ecran / Screen Imaginary*, sous la direction de Nathalie Roelens et Yves Jeanneret, Amsterdam, New York, Editions Rodopi, p. 207-219.
3. Gentès, Annie. 2005. « Art et internet : art en action », *Histoire visuelle de l'Art*, Larousse Encyclopédie, sous la direction de Claude Frontisi.
4. Gentès, Annie. 2007. « Second Life, une mise en jeu des médias », *Second life, un monde possible*, sous la direction d'Agnès de Cayeux et alii, Les petits matins. pp. 111-121
5. Gentès, Annie. 2008. « Musée et technologies mobiles : une nouvelle cour du visiteur », *Le design de nos existences à l'époque de l'innovation ascendante*, sous la direction de B. Stiegler, Paris, Fayard, Mille et une Nuits, p. 287-291.
6. Gentès, Annie. 2009. « L'art de l'émotion ou comment l'informatique nous attendrit », in C. Pelachaud (dir.), *Systèmes d'interaction émotionnelle*, Hermès, coll. Traité IC2, 2010.
7. Gentès, Annie. 2011. « The Design of Emotions: How the Digital is Making us More Emotional », in C. Pelachaud (dir.), *Emotion-oriented Systems*, Hermès, October 2011
8. Gentès, Annie, Huguet, François, 2011. « Les alternatives aux réseaux sociaux : l'architecture distribuée et le design de média », in B. Steigler (dir.), *Cultures, politiques et ingénieries des réseaux sociaux*, FYP EDITIONS janvier 2012, pp 83-106
9. Gentès, Annie, « Science fiction ? Scénarios narratifs et visuels dans les projets d'ingénierie des TIC », in Daniel Dubuisson & Sophie Raux (ed), *A perte de vue. Les nouveaux paradigmes du visuel*, Les Presses du Réel, 2015, pp 363-376
10. Gentes, Annie, Mollon, Max, "Critical Design: a delicate balance between the thrill of the uncanny and the interrogation of the unknown", in Bihanic, David (ed.) *User Empowerment: Interdisciplinary studies & combined approaches for technological products and services*, Springer Verlag, 2015, p.79-101
11. Gentes, Annie, François Huguet, Articles "Mobilité", "Informatique ubiquitaire, Intelligence ambiante, Informatique pervasive" in Cécile Méadel, Francesca Mussiani (coord.), *Abécédaire des architectures distribuées*, Presse des Mines, 2015, 246 p.

12. Gentes, Annie, "Invention technique et « objet intégratif »", in *L'aventure épistémologique contemporaine. Ouvrage autour des travaux d'Anne-Françoise Schmid*, édition des Presses des Mines, manuscrit remis à l'éditeur.

Essays

1. Gentès, Annie. 1993. « L'Ecole Nationale Supérieure des Télécommunications », in *Le livre mémoire. Les Ecoles de la République*, sous la direction d'A. Schrotter, Eclectis
2. Gentès, Annie. 1997. « La communication symbolique de l'Etat », *Les cahiers, Télécommunications, Histoire et société*, N°5.
3. Gentès, Annie. 2008. « Objet(s) d'un quotidien numérique », *Catalogue « Carte Blanche à Jean-Louis Fréchin »*, VIA, janvier 2008.
4. Jutant, C. A., Guyot, A., Gentes, « Visiteur ou joueur ? Les multiples facettes de la technologie RFID », *La Lettre de l'OCIM*, n°125, septembre – octobre 2009, l'*Office de Coopération et d'Information Muséographique* (ed). pp12-20
5. Gentès, Annie, "Traduction et recherche technique", *Culture et recherche*, n°124, Janvier 2010-2011, p. 23
6. Gentès, Annie. 2010. « Musées : le lieu idéal d'expérimentation des nouveaux médias », *Le Monde, supplément Solutions de communications aux entreprises*, 4 octobre

Organisation de colloques et séminaires

1. Gentès, Annie, Boucher, Lysette. 1998. « L'imaginaire et le monde des technologies », séminaire commun Ecole nationale supérieure des Télécommunications et Centre d'études sur l'actuel et le quotidien, Université Paris V-René Descartes, avec la participation de Michel Maffesoli, Federico Casalegno, Robert Castel, 25 mars 1998.
2. Clavez, Bertrand avec la participation de Gentès, Annie. 2002. Colloque international « Fluxus, le temps à l'œuvre », avec le Centre de Recherches Interdisciplinaires en Art Contemporain Pierre Francastel en partenariat avec L'Institut National d'Histoire de l'Art et l'Association 4T FluXuS, ENST, 21 et 22 novembre 2002.
3. Rieusset-Lemarié, Isabelle et Gentès, Annie. 2006. Journée d'études « Esthétiques intermédia : approches historiques », Paris, 10 juin 2006.

4. Gonguet, Arnaud, Pain, Frédérique, et Gentès, Annie. 2009, Produire l'invention : Etat des lieux de la recherche pluridisciplinaire. Bell Labs – Atelier de réflexion, Paris, 2 décembre 2009.
5. Gentès, Annie, Round table « Design and identity of objects », 6^e SIG Design Theory Workshop, Mines-ParisTech, Paris, February 2013.
6. Gentès, Annie, Laurie Marrault, Liliana Doganova, Sébastien Gand, 1st Interdisciplinary Innovation Conference, I3, Cooperating for innovation: devices for collective exploration, 2 December, 2013
7. Pogorel Gérard, Gentès, Annie, Antonio Cassilli, Dana Diminescu, 4^e Stanford-Telecom Paristech joint workshop: “Technologies For Political and Social Innovation, Paris, 3 December, 2013
8. Max Mollon, Gentes, Annie, Round Table : “Strange Objects”, 7^e SIG Design Theory Workshop, Mines-ParisTech, Paris, January, 2014
9. Gentes, Annie, Chrysos, Paris, La philosophie générique au cœur des sciences contemporaines. Conférence autour des travaux d'Anne-Françoise Schmid, “I3”, Paris, 24 septembre 2014
10. Musiani, Francesca, et alii, « Reclaiming the Internet » with distributed architectures: rights, technologies, practices, innovation, 2-3 octobre, 2014, Paris
11. Emeline Brulé, Gentes, Annie, Round Table: How do ‘smart’ objects define themselves? ”, 8^e SIG Design Theory Workshop, Mines-ParisTech, Paris, January, 2015
12. Anne-Lyse Renon, Gentes, Annie, Julien Bobrof, Round Table: « Design and science », 9^e SIG Design Theory Workshop, Mines-ParisTech, Paris, January, 2015
13. Anke Brock, Emeline Brulé, Bernard Oriola, Philippe Truillet, Annie Gentes, et al.. A Method Story about Brainstorming with Visually Impaired People for Designing an Accessible Route Calculation System. ACM CHI 2016 - chi4good, May 2016, San José, United States. 2016, CHI'16 Workshop on Sharing Methods for Involving People with Impairments in Design: Exploring the Method Story Approach.

Unpublished conferences

1. Gentès, Annie. 1998. « Le premier ministre sur la plage... La dramaturgie des Etats sur Internet », Actes du colloque “Médiations sociales, systèmes d'information et

- réseaux de communication”, 1999, p. 23-32. Colloque de la SFSIC, « Médiations sociales, systèmes d’information et réseaux de communication », Metz, 5-6-7 décembre 1998
2. Gentès, Annie. 1999. « Renaissance man, « Honnête homme » and self-made man : figures of users in the electronic culture », Fifth International Conference IAWIS, Claremont, California, Etats-Unis, 14-20 mars 1999.
 3. Gentès, Annie. 2000. « Réflexions sur l’interactivité comme lecture-écriture », ISEA 2000, 10e symposium international des arts électroniques, Forum des images, Paris, 7-8 décembre 2000.
 4. Gentès, Annie. 2000. « Les « Adresses – Titres » des sites comme enjeux de l’énonciation éditoriale », journées sur les enjeux de la fonction éditoriale sur internet, SFSIC et Groupe d’analyse des pratiques de communication, ENST, Paris, 16 juin 2000.
 5. Gentès, Annie. 2001. « Les Adresses - Titres des sites comme enjeux de l’énonciation éditoriale », communication au colloque ICUST, Nice, 12-14 juin 2001.
 6. Gentès, Annie, Grumbach, Alain. 2001, « Esthétique communicationnelle sur internet : jardin, texte et déambulation », colloque sur les arts numériques de Valenciennes, octobre 2001.
 7. Gentès, Annie. 2002. « Am I an author too ? Or interactivity as a source of hope and despair on the internet », colloque « Internation : Internet Research 3.0: NET / WORK / THEORY », Association of internet researchers, Maastricht, octobre 2002.
 8. Gentès, Annie, Moissinac, Jean-Claude. 2002. « Outils d’écriture : pratiques autour de la création d’un spectacle vivant interactif », in Actes du colloque Ecritures en ligne : pratiques et communautés. http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00126719/en/, colloque Ecritures en ligne : pratiques et communautés, Rennes, septembre 2002.
 9. Gentès, Annie. 2005. « L’art du réseau ne part pas de zéro », conférence « L’art numérique questionné par les TIC », Centre Universitaire Du Guesclin, Béziers, 1er avril 2005.
 10. Gentès, Annie. 2005. « Le jeu, le geste et l’art sur internet », colloque Aix en Provence, « Les écritures d’écran : histoire, pratiques et espaces sur le web », 18-19 mai 2005.

11. Gentès, Annie. 2006. « The real-away: scopic regime of outdoor webcams », conférence internationale « Photography and the City », Dublin, 29 juin – 1er juillet 2006.
12. Gentès, Annie. 2006. « Les enjeux de l'art du vide en réseau. De l'intime mécanique à l'intermédia politique : la double vie des « Secrets » de Nicolas Frespech », In Gentès, Annie et Rieusset Lemarié Isabelle (dir.), Esthétiques intermédia – actes du colloque, Synesthésie, journée d'études « Esthétiques intermédiat: approches historiques », Paris, juin 2006.
13. Gentès, Annie, Garron, Isabelle. 2007. « Intermediality, Vertigo in the machine », colloque « Imagine Media! Media Borders and Intermediality », Vaxjo, Suède, 25-27 octobre 2007.
14. Gentès, Annie, Gressier, Eric, Astic Isabelle. 2008. « "Das Unheimliche" of Ubiquitous Games for Museum Visitors », conference « When media environments become real », Berne, 4-5-6 février 2008.
15. Gentès, Annie, Béjean, Mathias, « Designing Interpretation, Making Sense of a Constellation of Texts », 5th SIG Design Theory Workshop Mines-ParisTech, 31janvier-1^{er} février 2012
16. Gentès, Annie, Cambone, Marie, 2012. « Virtual empathy: designing for togetherness in the context of e-learning”, Next Generation Learning (NGL) Conference, Falun, Suède, 21-23 February, 2012.
17. Gentès, Annie, Béjean, Mathias, Jutant, Camille, Mivielle, Cédric, « Design, meaning making and constructive fixation”, 6th SIG Design Theory Workshop Mines-ParisTech, Paris, February 2013.
18. Gentès, Annie, « Metaphor as hybrid or integrative object?”, 7th SIG Design Theory Workshop Mines-ParisTech, Paris, 27-28 January 2014.
19. Gentes, Annie, Ollivier, Bruno, “Les sciences de l’information et de la communication : contribution spécifique à la question de la conception”, XIX Congrès de la SFSIC, 4-5-6 juin, 2014, Toulon
20. Gentes, Annie, « Poésie et recherche en TIC : contribution des sciences de l’information et de la Communication”, XIX Congrès de la SFSIC, 4-5-6 juin, 2014, Toulon
21. Gentes, Annie, “Humanities in the “in-discipline” of design”, 8th SIG Design Theory Workshop Mines-ParisTech, Paris, 26-27 January 2015.

Invited Communications

1. Gentès, Annie. 1998. « La communication d'Etat sur Internet », rencontre ENS de la rue d'Ulm : « Quel monde réel construisent les images », Paris, 5 juin 1998.
2. Gentès, Annie. 1999. « La représentation des Etats sur Internet ou la nouvelle technocratie », Débats d'idées télécom, Ministère de l'Industrie, Paris, 29 janvier 1999.
3. Gentès, Annie. 2000. « Les sciences de l'information et de la communication et les pratiques collectives distribuées », « Les pratiques collectives distribuées sur Internet », CNRS-LIMSI, ENST, UCSD, UIUC, Paris, 19-20 septembre 2000.
4. Gentès, Annie. 2001. « Les formes artistiques sur internet », table ronde, Maison des cultures du Monde, Paris, 3 décembre 2001.
5. Gentès, Annie. 2002. « La question de l'auteur sur internet », séminaire publique, Ecole des Arts décoratifs de Strasbourg, mars 2002.
6. Gentès, Annie et Frontisi Claude. 2003. Séminaire Art et internet : « Art et internet. Art en action », séminaire conjoint du département Economie, Gestion, Sciences Humaines et Sociales de TELECOM Paris, et du centre Pierre Francastel de l'université Paris X, Nanterre, 30 janvier 2003.
7. Gentès, Annie, Chailleux, Grégoire. 2003. « 'Your attention Please'. Projet de contenu pour l'intelligence ambiante », séminaire « Ambient Workshop », Rennes, Avril 2003.
8. Gentès, Annie. 2003. « Les pratiques artistiques et les TIC », Séminaire du conseil général des technologies de l'information (CGTI), Ministère de l'économie, des finances et de l'industrie, juin 2003.
9. Gentès, Annie. 2004. « Art on the web : remediation and variation or sample and mix », seminar of comparative litterature, University of London, Royal Holloway, janvier 2004.
10. Gentès, Annie. 2004. « Transparency as Ideology and Technique, Art and the ICT Experience », séminaire Art et nouvelles technologies, Institut Finlandais, Paris, 7-8 juin 2004.
11. Gentès, Annie. 2004. « Design pour le Wi-Fi », séminaire « Les usages du Wifi dans le transport », ATEC, Paris, 10 septembre 2004.

12. Gentès, Annie. 2004. « 'In my room' de Agnès de Cayeux : sur l'entre deux », colloque DICREAM, Vilette Numérique, Ministère de la Culture, Paris, 23 septembre 2004.
13. Gentès, Annie. 2004. « Transparence et opacité du monde : l'enjeu des mobiles. A partir d'une expérience technique et artistique : « Your Attention Please », séminaire public CNRT « Approches pluridisciplinaires pour la création et l'innovation dans le domaine des technologies de la communication et de l'image », Rennes, 12-13 octobre 2004.
14. Gentès, Annie et Cahen, Roland. 2005. « Musique pour internet, tout un programme », séminaire ENST « Musique pour internet », Paris, 16 mars 2005.
15. Gentès, Annie et Devita Ludovic. 2005. « Vedute, cartes postales, paysages de ville », séminaire ENST « Les villes webcamées », Paris, 25 mars 2005.
16. Gentès, Annie. 2006. « Webart Art in Action », Workshop « Art and Communication », Hong Kong Baptist University, Hong Kong, février 2006.
17. Gentès, Annie. 2007. « L'intrusion des mobiles dans l'espace des musées », séminaire « Muséologie, muséographie et nouvelles formes d'adresse au public », IRI, Centre Pompidou, – DDAI/MRT/Ministère de la Culture – Ecole du Louvre – MNUCEM, Paris, 6 juin 2007.
18. Gentès, Annie, Garron, Isabelle. 2007. « Musée et mobilité, réflexion prospective », colloque « Entretiens du nouveau monde industriel, Centre Pompidou », IRI, Cap Digital, ENSCI, Paris.
19. Bernard, Jean, Chollet, Gérard, Gentès, Annie, Horain, Patrick, Pelachaud, Catherine, Perrot, Zhou, Dianle, Zouari, Leila. 2008. « Multimodal Human Machine Interaction in Virtual Reality », Workshop Speech and Face to Face Communication/Summer school dedicated to the memory of Christian Benoît, Grenoble, 27-29 octobre 2008.
20. Gentès, Annie, Demeure, Isabelle. 2009. « Codesign : une réflexion sur l'invention », in Gonguet Arnaud, Pain, Frédérique, et Gentès, Annie. 2009, Produire l'invention : Etat des lieux de la recherche pluridisciplinaire. Bell Labs – Atelier de réflexion, Paris, 2 décembre 2009.
21. Gentès, Annie. 2009. « Jeux pervasifs : design de média / design d'environnement », in conférence « Les jeux vidéo de demain : Transmédia, des jeux communautaires aux jeux ubiquitaires », ENSAM, Centre d'Enseignement et de Recherche, Paris, 3 décembre 2009

22. Gentès, Annie, Aunis, Coline, « Les leçons de « Plug » sur l'attention », IRI – Centre Pompidou, séminaire muséologie, muséographie et nouvelles formes d'adresse au public, 16 février 2010
23. Gentès, Annie, “Faire voir et faire vivre les inventions dans la recherche en TIC”, Seminar “Visual Studies – Architecture and Design”, Lille, France, February, 2011
24. Gentès, Annie, “What is the French Contribution to Design Theory ? Is there a French Intellectual Touch to Design Theory? », Microsoft Research Seminar, Socio-Digital Systems Group, Cambridge, UK, March, 2011
25. Gentès, Annie, « Probes, workshops and other ways to inspire the designer”, Workshop on Peace innovation and social sustainability, Stanford University, 27-28 February 2012,
26. Gentes, Annie, « How to create a new media? From the artefact to the program », Peace Innovation workshop, Stanford University, April 2012
27. Gentès, Annie, “Is there a anyone out there? How to involve the user in the invention of IT”, Carnegie Mellon University-Silicon Valley, Talks on Computing Systems, 17 April 2012
28. Gentès Annie, « Reflective / reflexive technologies. Invention and design”, Séminaire de recherche Département SES, Telecom ParisTech, 17 septembre 2012
29. Camille Jutant, Annie Gentes, « Exemple d'un projet de recherche inter-disciplinaire autour d'un Serious Game culturel : analyse de la convergence entre les acteurs », Journée d'études Serious Game – Labex (groupe d'Etudes sur le Serious Game) 7-8 décembre 2012, MSH Paris Nord,
30. Gentès, Annie, “The three paradigms of IT design: function, aesthetics, literacy”, in Seminar: Research Dialogs, London School of Economics, January, 2013
31. Mivielle, Cedric, Gentes, Annie, “Extreme design: ludic design, an example”, UC Santa Cruz, seminar in New media art, 30 April, 2014
32. Gentes, Annie, “Design in Research. Re-thinking design contribution to Science”, Workshop ENSAD, Futurs en Seine, 17 juin 2014
33. Gentes, Annie, « Misbehave ! A radical criticism of behaviors and uses in design”, Codesign Lab Workshop, 3 July 2014, Paris, Telecom ParisTech
34. Gentes, Annie, “Le design comme indiscipline”, séminaire de recherche de l'ENSAD, 15 mars 2016

35. Gentes, Annie, « Design entre projet et composition : penser la conception par les tâches et les formats », séminaire de recherche, Université de Montpellier, laboratoire LERASS, 24 mai 2016

Various publications

1. Gentès, Annie. 1987, *The Symbolism of the Tree and the Forest in Tolkien's The Hobbit and The Lord of the Rings*, Mémoire de maîtrise.
2. Gentès, Annie. 1989. « Les relations publiques au service de la fonction publique : pour une nouvelle politique d'image et de communication », Mémoire de DEA.
3. Gentès, Annie. 1996. « La communication publique : de la mise en scène à la stratégie, de la norme à la démocratie », thèse de doctorat sous la direction du professeur Miège, Université Grenoble 3, octobre 1996.
4. Gentès, Annie (dir.). 1999. « Les modes d'accès à l'art sur internet », Rapport de recherche sur l'art et les technologies, ENST, décembre 1999.
5. Gentès, Annie. 1999. « L'analyse du contrat de communication de Prisméo : pour une meilleure stratégie de communication », in Prisméo, une expérience de cédérom pédagogique (1996-1998). Rapport final : bilan et perspectives, ENST, mai 1999.
6. Gentès, Annie (dir.). 2000. « Sémiologie de l'art et pratique citationnelle », Rapport de recherche sur l'art et les technologies, ENST, mars 2000.
7. Gentès, Annie, Braun Carol-Ann, Dickman Vera, Benenson James. 2004. « Outils d'écriture et de lecture : les tchat comme outils de communication communautaire », Rapport de recherche, Fondation Louis Leprince Ringuet, mars 2004.
8. Le Marec, Joëlle, Babou, Igor, Boudya, Soraya, Gentès Annie. 2004. « Science, médias et société : histoire comparée des pratiques de vulgarisation dans les médias et les expositions », Rapport ministère de la recherche, janvier 2004.
9. Gentès, Annie. 2009, *Poétiques de l'hétérogène : de la traduction au design*, Habilitation à diriger des recherches sous la direction du professeur Yves Jeanneret, Université d'Avignon et des pays du Vaucluse
10. Jutant, Camille, Guyot, Aude, Cambonne, Marie, Gentes, Annie, 2010 « Étude sur les enjeux des dispositifs numériques pour l'exposition Monet – 1^{er} septembre 2010 – 30 décembre 2010 », Rapport d'enquête menée à l'occasion du projet *Monet*

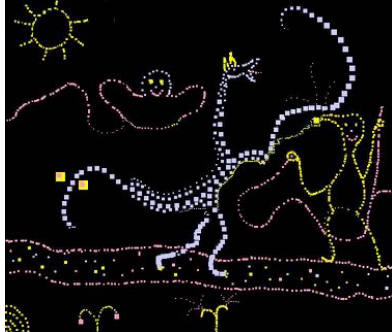

numérique, organisé par la Réunion des Musées Nationaux et le Conseil de la Création Artistique, document non publié.





11. Gentes, Annie, Bellin, Stéphane, « Evaluation de l'expérimentation "CityMedia". Observations – enquête quantitative – enquête qualitative » (2010-2011)

Mediation

1. Prisméo, cédérom d'enseignement supérieur des télécommunications (expert en sémiologie, auteur d'articles), sous la direction d'Arnaud Galisson, expérimentation ERNEST, ENST, 1996.
2. Video in Disguise (VIDI) (<http://vidirecherche.wordpress.com/>), 2007.
3. Co-design Lab & Media studies <http://codesignlab.wp.mines-telecom.fr/>, depuis 2009.

Artistic collaborations

<p>1. Grumbach, Alain (dir.), Gentès, Annie. 1999-2000. CATI, dispositif de cadavre exquis numérique.</p>	
<p>2. Braun, Carol-Ann (dir.), Gentès, Annie, Loto, Bella, Caron, Alain. 2001. Cityparadigms / Formes inconscientes de la ville, espace musical urbain à partager. A reçu le prix « jeune création au Milia 2001(www.cityparadigms.timsoft.com) - aide à la production DICREAM- CNC- Ministère de la culture</p>	

<p>3. Sadeg, Narmin (dir.), Gentès, Annie, De Vita, Ludovic, Marchand, Jérôme, Radenac, Fabrice. 2002. In between, dispositif vidéo.</p>	
<p>4. Louis, Grégory (dir.). 2002-2003. Aloud, site musical.</p>	
<p>5. Jaffrennou, Michel (dir.), Gentès, Annie, Jean-Claude Moissinac et alii. 2002-2003. Mephisto Circus, maquette pour un spectacle vivant interactif.</p>	
<p>6. Braun, Carol-Ann (dir.), Gentès, Annie, Cahen, Roland, Caligaris, Nicole. 2003. Sandscript, chat multimédia scénarisé. (http://www.sandscript.timsoft.com). A reçu le label européen Netdays Europe en novembre 2004. Bourse Fondation Louis Leprince-Ringuet</p>	
<p>7. Loto, Bela (dir.), Gentès, Annie, De Vita, Ludovic. 2003-2004. Your attention please, dispositif multimédia pour PDA et WIFI. (http://mapage.noos.fr/yapmusic/).</p>	

8. Devita, Ludovic (dir.), Gentès, Annie. 2004-2005. « Blue ». Bourse Schaeffer de la SCAM.




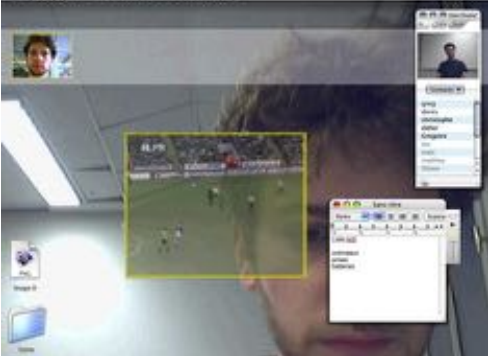


9. De Cayeux, Agnès (dir.). 2005-2006. « S K connectée On Off », scène réelle et scène virtuelle, avec TF2 compagnie de Jean-François Peyret et la collaboration d'Annie Gentès (sur le spectacle de Jean-François Peyret et Luc Steels, Sophie K).



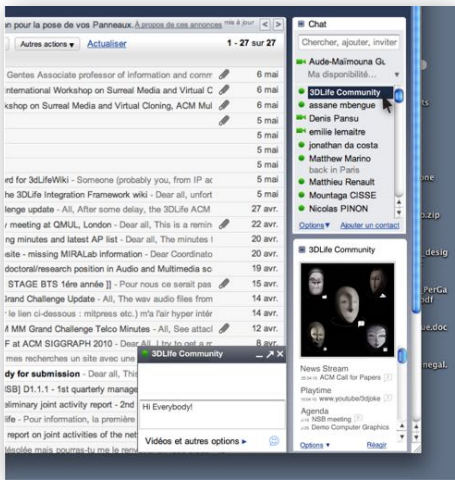


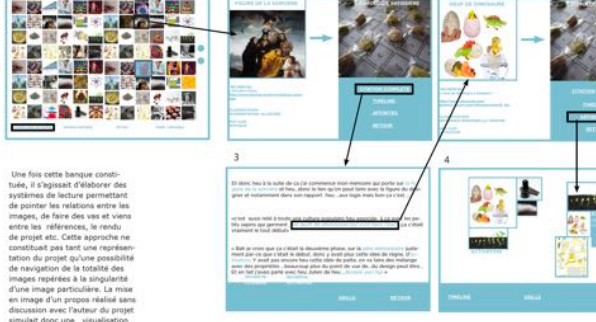
10. De Cayeux, Agnès, Gufflet, Patrick, (dir.) « X-réseau », programme de recherche et d'accueil d'artistes en résidence sur l'interaction théâtre et réseau, 2007 à 2011



Research prototypes

	Titres du projet		Exemples de réalisation
2003 - 2005	RNRT Safari - Réseaux Mobiles Ad Hoc 8 scenarios for a train station 1 pervasive game 1 implemented service 1 management service		<p>Services: Communication, échange, situation et contenu</p> <p>Projet Open Gare</p> <p>extension de la gare par une couverture Wifi dépassant son périmètre.</p> <ul style="list-style-type: none"> • offre d'accès à internet • portail d'information spécifique  <p>SNCF Open Gare, bienvenue</p> <p>LA SNCF EST HEUREUSE DE VOUS OFFRIRE 30 MINUTES DE CONNEXION AU RESEAU SANS FIL DANS L'ENCINTE DE LA GARE ET DANS LES CAFES AUX ALENTOURS EQUIPEES</p> <p>RETROUVEZ DES SERVICES ET OFFRES AU CALME TOUT EN RESTANT CONNEXE A LA GARE OU NOIRS</p> <p>LA SNCF VOUS SOUHAITE UNE BONNE NAVIGATION AINSI QU'UN BON VOYAGE</p> <p>Projet Enst/Safari</p>
2006 - 2007	Research project GET-Fondation Louis Leprince Ringuet Vidéo in Disguise (Vidi) : representation of self and on-line communication (http://vidirecherche.wordpress.com/) 3 scenarios of long distance communication		
2006 - 2008	Projet STREP IST-POPEYE (Professional Peer Environment Beyond Edge Computing) 1 implemented service of conference management		
2006 - 2007	Projet RNRT, Transhumance (Services Ad hoc : Réalisation d'une Plate-forme pour les Applications Pair à Pair sur Réseaux Mobiles Ad Hoc) 1 mobile and pervasive game		

<p>2007 - 2009</p>	<p>Projet RNTL, My blog 3D, Virtual Intelligent Agents and Virtual worlds 1 recruitment training service with chatbot</p>	
<p>2007 - 2009</p>	<p>Projet RIAM, PLUG, Play Ubiquitous Games and Play more. 1 mobile game</p>	
<p>2008 - 2013</p>	<p>NIU (New Interactions and new Uses), Joint Laboratory with Alcatel Lucent Bell Labs 1 mobile information system in the underground</p>	
<p>2009 - 2010</p>	<p>Réunion des Musées Nationaux — Monet 2010 Exhibition Multimedia strategy : Website of the exhibition 1 augmented reality game</p>	

<p>2010 - 2013</p>	<p>European Network of Excellence : 3D Life, Bringing the 3D Internet to Life 1 prototype of VIA community managers</p>	
<p>2010 - 2011</p>	<p>Projet VUE, FEDER 3 Virtual and collaborative class Remote learning platform</p>	
<p>2014 - 2018</p>	<p>Projet ACCESSIMAP, ANR, en open data interactive cartographies and table accessible for visually impaired people</p>	
<p>2014 - 2018</p>	<p>Projet DESCITECH, ANR, Design et sciences Objects and services "To see the invisible" Prototype of a design archive</p>	 <p>Une fois cette banque constituée, il s'agit d'élaborer des systèmes de lecture permettant de pointer les relations entre les images, de faire des liens et liens entre les références, le rendu de projet etc. Cette approche ne consiste pas à faire une représentation du projet ou une possibilité de navigation de la totalité des images repérées à la singularité d'une image particulière. La mise en image d'un propos réalisé sans discussion avec l'auteur du projet simule donc une visualisation de la généalogie des concepts. En imaginant des systèmes de renvoi entre les textes et les images se renvoyant petit à petit le logique de l'illustration, le mouvement s'installe de l'image au texte et non plus l'inverse.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. GRILLE Présentation du corpus d'images complètes, possibilité d'avoir un regard global 2. FICHE-IMAGE Description de l'image attribuée à une portion de texte, elle est confrontée à celle produite par l'étudiant (à droite) 3. CITATION Lien vers la citation re-placée dans la trame de l'entretien, permet de revenir à la source. 4. AFFINITÉS Association de thèmes identifiés dans le regroupement d'images sous un lien hiérarchisé.