

LES CONFÉRENCIERS



Dana Zimmerman

Directeur de studio et producteur délégué à Microsoft HoloLens

Dana Zimmerman est le créateur d'Actiongram, une application pour le casque de réalité mixte HoloLens de Microsoft servant à créer et à diffuser des vidéos qui intègrent des hologrammes 3D au monde réel. La version bêta de l'application propose une variété toujours bonifiée d'hologrammes destinés à la narration. Passionné par l'exploration du potentiel créatif des nouvelles technologies, Dana a dirigé des équipes de designers, de chercheurs et d'ingénieurs dans les domaines de l'intelligence artificielle (IA), de la robotique, de la téléprésence et des interfaces utilisateur naturelles. Avant de se joindre à Microsoft, il était directeur de H5, une jeune entreprise en technologie IA de San Francisco. Il est titulaire d'un diplôme en philosophie et en étude de l'Antiquité classique de l'Université du Minnesota.



Mike Woods

Directeur de la création et fondateur de White Rabbit VR

À titre de directeur de la création de Framestore, Mike Woods a lancé le service numérique et le studio de réalité virtuelle de ce géant des effets visuels. En juin 2015, il a cofondé une nouvelle entreprise de réalité virtuelle, White Rabbit, dont la première création d'envergure devrait voir le jour au début de 2017. Maître des dimensions créatives et techniques de tout ce qui touche au jeu et aux aspects sociaux et expérientiels, Mike est un pionnier de la cinématographie, de l'animation et de la réalité virtuelle en temps réel. Ses campagnes à succès pour Coca-Cola, Geico et Beats l'ont mené à de nombreux projets de RV pure, notamment pour la direction de l'exposition révolutionnaire HBO Game of Thrones Oculus Rift, le lancement des applications pour le Samsung Gear VR, le VR Teleporter pour les hôtels Marriott, la visite virtuelle du vaisseau Endurance du film de Christopher Nolan Interstellar, et enfin deux expériences inédites pour Marvel.



Sam Barlow

Directeur de la création à Eko

Récompensé aux BAFTA, le directeur et scénariste Sam Barlow s'est d'abord distingué en 1999 grâce à son texte interactif culte Aisle. Avec *Silent Hill: Shattered Memories*, il a créé une classique qui dresse le portrait psychologique des joueurs de Wii. Puis, en 2015, il sort *Her Story*, réinventant la procédure policière pour la génération YouTube. Il travaille actuellement pour l'entreprise new-yorkaise Eko sur la nouvelle mouture interactive du film de pirates informatiques *War Games*.



Yoni Bloch

Chef de la direction et cofondateur, Eko

Le musicien israélien Yoni Bloch est le cofondateur et chef de la direction d'Eko, une entreprise médiatique et technologique qui conçoit et développe des vidéos interactives. Eko utilise une technologie brevetée pour créer des expériences numériques immersives qui combinent l'aspect participatif des jeux, la magie des vidéos réelles en continu et l'attrait grand public des vidéos et de la narration en ligne. En plus de réaliser pour la chanson *Like a Rolling Stone* de Bob Dylan un vidéoclip encensé par la critique, Eko a réalisé des vidéos interactives pour Coca-Cola, Shell, Subaru, Fox, ESPN et bien d'autres. Récemment, Interlude a lancé Eko Studio, une plateforme permettant à tout un chacun, des créateurs aux grandes marques, de concevoir et de diffuser ses propres expériences interactives.



Charles Huteau

Directeur Créatif au studio Ubisoft de Montréal

Charles Huteau est directeur créatif au studio Ubisoft de Montréal. De ses débuts sur des projets *Kinect* au lancement du premier jeu de réalité virtuelle de la compagnie, *Eagle Flight*, Charles consacre son talent aux nouvelles technologies. Son focus est l'exploration de nouveaux médiums permettant une narration de plus en plus immersive et la conception de mondes interactifs captivants pour le joueur.



Dr Beau Lotto

Professeur de neuroscience à Londres et à New York et directeur général fondateur de Lab of Misfits

Dans ses travaux de recherche sur la perception, Beau Lotto examine à quel point la réalité subjective conditionne le rapport au monde de chacun. Ses recherches sur l'illusion l'ont transporté de la neuroscience vers les affaires, l'éducation et les arts. Il a animé deux conférences TED de premier plan et pris la parole au Google Zeitgeist, à une des rencontres chapeautées par *Wired* et au Sommet du G8. Publié par Hachette en février 2016, son dernier

livre intitulé *Deviate* explore la relation entre contexte et perception. médiums permettant une narration de plus en plus immersive et la conception de mondes interactifs captivants pour le joueur.



Catalina Briceño

Directrice de la veille stratégique au Fonds des médias du Canada

Catalina Briceño cumule près de 20 ans d'expérience dans l'industrie audiovisuelle et des médias numériques. Dès les débuts de sa carrière, elle s'est intéressée à l'impact des nouvelles technologies et de l'Internet sur le développement, la production et la mise en marché de contenus destinés au marché du divertissement audiovisuel. D'abord comme productrice puis, depuis 2010, comme directrice de la veille stratégique au Fonds des médias du Canada. Son rôle est de veiller à ce que les politiques du FMC destinées au soutien de contenus télévisuels et numériques soient adaptées aux nouvelles tendances tant au Canada qu'à l'échelle internationale. Ce bagage de recherche et analyse des transformations, allié à son expérience pratique comme productrice l'amène à participer régulièrement comme conférencière dans des événements autant au Canada qu'à l'international.



Charles Melcher

Fondateur de Future of StoryTelling

Charles Melcher est le directeur fondateur de Future of StoryTelling (FoST), communauté de gens passionnés par l'évolution du récit à l'ère numérique. Outre son sommet annuel sur invitation à New York, FoST publie un blogue et différents contenus dans les médias sociaux, diffuse une série de courts-métrages, organise des expositions et tient régulièrement des salons d'influenceurs, des vitrines technologiques et des ateliers divers. Cette année marquait le début du FoST FEST, premier festival de narration immersive ouvert au public. Il est aussi

directeur et fondateur de Melcher Media inc., entreprise primée de production de livres, d'applications et de vidéos et de contenu de marque. Melcher Media a raflé plusieurs prix de design et signé 25 titres à succès figurant dans la liste du magazine *The New York Times*.



David Blaine

Président de D. Blaine Productions inc.

Décrit par Howard Stern comme le plus grand magicien de tous les temps, David Blaine a redéfini l'art de la prestidigitation avec *Street Magic*, émission de télévision originale qu'il a produite et réalisée lui-même à tout juste 23 ans et qui a été nommée «meilleure œuvre télévisuelle consacrée à la magie» par Penn Jillette de Penn & Teller. En plus de s'illustrer partout dans le monde devant des foules de plus de 20 000 personnes, il a aussi pratiqué son art en privé pour des présidents américains et d'autres personnalités des arts et de la

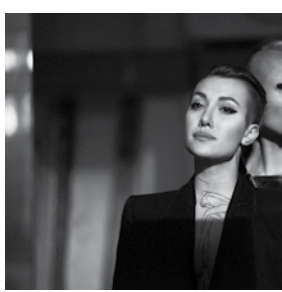
politique. Il s'est également produit aux côtés de Michael Jackson et au spectacle de la mi-temps du Super Bowl.



Katy Newton

Conceptrice indépendante d'expériences de RV/RA

À titre de conceptrice d'expériences de RV/RA, Katy Newton jongle avec la conception, la technologie et le récit. Auparavant, elle a été créatrice d'expériences médias en résidence au Hasso Plattner Institute of Design de Stanford, chercheuse principale en conception à l'IDEO, boursière du programme de journalisme John S. Knight à Stanford et journaliste visuelle pour *The Los Angeles Times*, où son travail a été sélectionné pour un prix Emmy.



Monika Bielskyte

Fondatrice, AFE

Directrice et stratège artistique, Monika Bielskyte œuvre à la croisée de la culture et de la technologie. Elle se consacre aux technologies immersives et à la réalité sous toutes ses formes numériques: virtuelle, augmentée et mixte. Elle veut inciter le public à voir ces humanités, mais comme des outils pour renforcer notre potentiel créatif, intellectuel et émotif. Pour ce faire, elle recueille l'idée que les gens se font de l'avenir, interprète ces multiples points

de vue et s'efforce de modéliser les scénarios possibles dans un contexte d'avancées technologiques et d'innovations sociales, politiques et environnementales.



Vassiliki Khonsari

Directrice et réalisatrice spécialisée dans le récit interactif multiécran (RV, jeux, documentaires), iNK Stories

Vassiliki Khonsari figure parmi les dix cinéastes à surveiller selon Fast Company. Elle est partenaire fondatrice d'iNK Stories, studio décrit par Fast Company comme un «agent d'innovation» pour sa capacité à créer des récits immersifs percutants et divertissants pour des publics du monde entier. On lui doit notamment *1979 Revolution*, jeu vidéo nouveau genre axé sur la narration se déroulant en Iran et qualifié de «véritable jeu révolutionnaire» par *The*

New Yorker. Ce jeu a d'ailleurs récolté plusieurs prix et l'UNESCO a même porté de l'attention des Nations Unies l'utilisation du récit narratif interactif comme moyen pacifique de résolution de conflits. Les œuvres originales de Khonsari ont été diffusées dans plus de vingt pays et encensées dans de grands festivals du film, dont Sundance et SXSW.