

**SABRINA CALVO** est une artiste, écrivaine et designer interdisciplinaire et expérimentale, impliquée dans la mode, les mondes virtuels et la science-fiction. Sa grand-mère lui a appris à dessiner et coudre dans son atelier de couturière, un don dont elle lui est reconnaissante pour l'éternité. Au cours des 20 dernières années, elle a créé ou aidé à créer des centaines de mondes virtuels, de jeux vidéo et d'expériences pour des artistes, des studios indépendants, des expositions, des écoles, des collectifs et des hackerspaces. Elle a publié des dessins, des poèmes, des romans, des nouvelles, des bandes dessinées et des essais. Elle a travaillé dans toutes sortes d'endroits dans le cyberspace et dans le monde miroir, en particulier sur la philosophie esthétique et la psychogéographie. Elle aime coudre des robes de rêve, travailler avec des créatrices pour inventer de nouvelles pratiques. Son travail a été récompensé de nombreuses fois - elle est notamment la co-auteurice de *7 lives*, pour le studio Red Corner et l'auteurice de *Toxoplasma*, Grand Prix de l'imaginaire 2018. Ses ateliers impliquent ses participantes à travers la poésie, la mode, la diversité, la spiritualité, la métaphysique virtuelle et du design bienveillant – ils privilégient la vulnérabilité, la nuance et l'émerveillement, des narrations alternatives. Ses improvisations sont basées sur l'intimité entre le visible et l'invisible, sur l'imagination matérielle. Pour un soulèvement romantique. Elle est professeure à la HEAD dans la mode et les nouveaux médias. Elle a donné des master classes à l'ENJMIN (Angoulême), LIFT (Genève), au Bronx Museum (NYC) et au Centre NAD (Montréal). Elle a performé avec Jeff Mills au Louvre et en solo au London Natural History Museum, à la Gaîté lyrique et à VIA Pittsburgh. Elle a donné des conférences et été exposée à la Biennale des Arts Numériques Chroniques, GDC, GDC online, TCAF, LIFT Geneva, NYU, ADDON, STUNFEST, Ludicrous X, Immersivity, SciencePo Paris, Stagconf Vienna, Amaze, TECFA Geneva, EIGD, Gamelier, Game Connection Paris, Congrès Boreal, NIFF @CERN, Etonnants voyageurs, Utopiales, Imaginales, les Intergalactiques et Imaginove. Elle a enseigné à l'ESA et été conférencière invitée à l'ENSAD (Paris), à Concordia Uni (Montréal) et à l'ICAN (Paris). Elle est membre du collectif ZANZIBAR. Elle fait partie de la commission CNC DICREAM et est mentor de l'ENJMIN. Elle maintient un blog de poésie de Mode sur <https://limerence.is/>

## **OLIVIER HENRIOT**

Après avoir tenté tour à tour de devenir vétérinaire, journaliste et professeur, Olivier Henriot a dû se résoudre à céder à sa passion initiale, raconter des histoires. Il a passé l'essentiel de sa carrière chez Ubisoft où il a œuvré comme expert scénario pendant 18 ans, contribuant à ce titre à la création et au développement de marques comme Assassin's Creed, The Division, Far Cry ou encore Watch Dogs. Parallèlement, il a publié plusieurs séries BD comme scénariste, sous le nom de plume Henschel. Il vit actuellement en Allemagne à Francfort sur le Main, où il est Directeur Narratif Exécutif au sein de Gunzilla Games.

## **LUCAS LAGRAVETTE**

Né en 1989, Lucas Lagravette a consacré l'ensemble de ses études au Cinéma, sa critique, son analyse et sa pratique. Diplômé en 2012 d'un Master professionnel en scénario et écritures audiovisuelles qui le destinait à écrire pour la télévision ou le cinéma, il a bifurqué dès son stage de fin d'études vers ce qu'il considère comme étant le nouvel Eldorado narratif : le jeu vidéo. Il a depuis collaboré avec des auteurs reconnus de ce média : Paul Cuisset, Éric Viennot et Benoît Sokal - avec qui il travaille depuis 2013 sur la licence *Syberia* pour l'éditeur Microids. Lucas planche d'ailleurs actuellement, en tant que Lead Writer et Game Director aux côtés des équipes de Koalabs Games, sur le prochain opus de la série : *Syberia : The World Before*. En parallèle, il continue d'écrire pour des courts métrages, de la

fiction audio et donne des cours d'initiation à l'écriture de jeu vidéo et au narrative design dans des universités parisiennes avec la complicité de l'enseignant-chercheur Pierre-William Fregonese.

### **ANTOINE MAUREL**

Né en 1981, Antoine Maurel démarre sa carrière en 1999 comme pigiste et rédacteur freelance puis scénariste de bandes dessinées, à partir de 2006. Activités qu'il remise en 2011 pour devenir éditeur aux Editions du Lombard – quatre années passées à accompagner la création des autres, avant de revenir à ses premières amours en 2015. Depuis, il exerce comme scénariste indépendant (BD, animation et jeu vidéo), auteur de « beaux livres » et consultant/expert (Cartoon 360, Cartoon Springboard, Commission Expériences Numériques au CNC). Il donne également des cours de scénario (Ecole Professionnelle des Arts Contemporains, en Suisse).

### **JEHANNE ROUSSEAU**

Née en 1976, Jehanne Rousseau se passionne très tôt pour les univers imaginaires et le jeu vidéo. A 22 ans elle entre dans l'industrie en tant que graphiste et devient rapidement chef de projet et autrice enchaînant jeux sur Gameboy, consoles de salon, PC et même téléphones, avant de créer avec quelques collègues le studio de développement Spiders en 2008, dont elle devient la directrice et la scénariste principale. Fascinée par la planète rouge et la science-fiction, elle crée l'univers de Mars, et deux scénarios de jeux vidéo dans ce monde, elle est également l'autrice de plusieurs univers et scénarios de fantasy pour plusieurs autres jeux vidéo originaux. Sa dernière création, Greedfall, dont l'intrigue se déroule dans un univers inspiré du 17<sup>e</sup> siècle, est sortie en 2019. Elle a reçu le prix Pégase de la personnalité de l'année 2020 et est également impliqué dans plusieurs actions associatives, notamment la Bourse Jeu Vidéo.