

# Mark Stephen Meadows

[mail@markmeadows.com](mailto:mail@markmeadows.com) ~ <http://markmeadows.com>

## **Profil : Entrepreneur, auteur, artiste et ingénieur**

Exécutif dans le secteur de l'internet, inventeur et porteur de vision stratégique, avec près de deux décennies d'expérience dans le secteur des médias et de l'internet. Résultats attestés dans la conception et la mise en oeuvre de stratégies d'entreprise innovantes, dans des environnements d'hyper-développement et de startup. Pratique en matière de développement d'entreprise, de constitution d'équipes, de mise en oeuvre de stratégies et d'établissement de partenariats.



**Nationalité :** Américain. Né à Biloxi, Mississippi. Le 28 septembre 1968

**Langues :** anglais (langue maternelle), français (courant), espagnol (basique)

## **Expérience:**

1993-1994      The Well (WELL.COM)

Webmaster (conception graphique, gestion de communauté)

Implémentation de la conception graphique et de l'interface dans le troisième serveur web commercial dot-com. Création de la mise en page ("look/feel") et de la structure web pour la communauté du WELL. Implémentation du graphisme dans les pages destinées à être modulées par la communauté ; assistance dans le développement des premiers profils de pages web et UI.

1994-1995      Interactive Media Festival.

Webmaster (conception, gestion de communauté)

Direction d'une équipe d'environ 50 volontaires dans le développement du premier monde 3D en ligne (en VRML) et gestion des premiers "chat forum" sur internet, incluant des somités de la toile, dont Joichi Ito. Valorisation de la présence en ligne du festival auprès de la presse grand public américaine.

1995-1998      Construct Internet Design.

Fondateur et membre du conseil d'administration / Chief Creative Officer

Fondateur (avec Lisa Goldman) d'une entreprise de 30 personnes, investis dans le développement des mondes 3D à destination des grandes entreprises de logiciels. Participation à la " guerre des browsers" des années 90, en tant qu'entreprise travaillant notamment avec MS et Netscape. Travail additionnel de recherche, en tant que consultant. L'entreprise a été vendue en 1998.

1998-2000      Xerox-PARC.

Chercheur / Artiste en résidence

Collaboration avec Rich Gold and Mark Weiser et d'autres, en tant que résident chercheur et

expert VR développant des narratifs interactifs pour une exposition de projets phares que Xerox-PARC envoya en tournée dans le monde entier et qui s'appelaient "Reading in Experimental Documents." Ce travail incluait déjà des recherches précoces sur l'open-source et l'intelligence artificielle.

2000-2001 Stanford Research Institute.

Directeur créatif

Ce travail consistait à prendre des IP assets en provenance des SRI et les coupler avec des financiers et entrepreneurs dans le but de lancer de multiples start-up (sur modèle incubateur classique de la Silicon Valley)

Direction d'une équipe de 32 designers et ingénieurs, chargée de développer la base arrière technique et la base avant graphique (et subvenir aux besoins en terme de marque et de logos).

12 entreprises environ ont émanées de ce modèle, dont la plupart ont fusionné ou ont été vendues.

2005-2007 HeadCase Humanufacturing.

Fondateur et membre du conseil d'administration / Chief Creative Officer

Fondateur, recruteur de l'équipe dirigeante, recherche des partenaires financiers, pour une entreprise d'intelligence artificielle (spécialisée dans le processus du langage naturel et dans la gestion d'avatars autonomes). Cette entreprise a été dissoute suite à des questions relatives à l'open source.

2008-2009 Echo & Shadow, Inc / LLC.

Fondateur et membre du conseil d'administration / Chief Executive Officer

Fondateur, recrutement de l'équipe dirigeante et recherche de partenaires financiers pendant la crise financière de 2009. La stratégie se concentrait sur le développement d'un code open source pour l'AI, le processus de langage naturel et la gestion d'avatar autonomes. Aucun financement n'a été trouvé, donc les "IP assets" ont été transférés à MSM.

2001-2010 Consultant / Expert en stratégie, analyse des mondes en ligne et gestion des communautés.

Travail en tant que consultant et expert en stratégie pour diverses entreprises de recherche européennes, américaines et asiatiques. Les principales problématiques étaient la gestion des communautés, l'intelligence artificielle et le développement des jeux.

## **Publications** (livres uniquement – les autres publications sont disponibles, sur demande)

- *Pause & Effect; The Art of Interactive Narrative* (2001)  
Jeux. Une étude à la croisée des arts visuels, de la littérature et de l'interactivité.
- *I, Avatar; The Culture and Consequences of Having a Second Life* (2006)  
Avatars. Les identités en ligne comme un genre d'auto-portait et leur impact sur la vie réelle.
- *Tea Time with Terrorists; A Motorcycle Journey Into the Heart of Sri Lanka's Civil War* (2010)  
Politique. Un voyage en moto au coeur de la guerre civile srilankaise et l'interview de terroristes.
- *We, Robot; Skywalker's Hand, BladeRunners, and How Fiction Became Fact* (2010)  
Robots. Science fiction, avancées technologiques et les humains que nous réservent les robots.

## Apparitions publiques :

Plus de 100 lectures (données en anglais ou en français), des interventions radio et des apparitions télévision en Europe, aux USA, en Asie et en Australie. Parmi les événements les plus marquants de 2007 à 2009, il y a :

- \* Maison européenne de la photographie, "L'avatar et l'auto-portrait"
- \* Philips Research, Eindhoven, "The Emotional User Interface"
- \* IBM Research Laboratories, Hurlsey, "The Emotional User Interface"
- \* FMX07, Stuttgart, "The Emotional User Interface"
- \* American Express Innovations Summit, New York: "Artificial Psychology"
- \* Hogeschool van Amsterdam, Amsterdam, "Virtual Intelligence"
- \* South By Southwest, Austin, "Virtual Worlds and Virtual Humans: NPCs and Avatars"
- \* Game Developer's Conference, San Francisco, "The Emotional User Interface"
- \* AI-2006, Cambridge, UK, "Virtual Worlds and Digital Humans"
- \* Cité des Sciences et Technologies, Paris, "Video Games and Fine Art"
- \* Mediamatic, Amsterdam, "Machinima and Characters"
- \* ZKM / SagasNet, Karlsruhe, "Machine Conductor; a Model for Migratory Movies."
- \* Australian Film Television Radio School (LAMP), Sydney, "Interactive Narratives"
- \* Monash University, Melbourne, "St. Elmo: An Interactive Portrait"
- \* XmediaLab, Singapore, "Interactivity and Portraits"
- \* Hungarian National University of Fine Art, Budapest "Character & Interactivity"
- \* Ecole des Arts Appliquée, Geneva, Switzerland "Le Portrait Interactif"
- \* Waag Institute, Amsterdam, "Saint Elmo: An Interactive Portrait"
- \* Art Center, Pasadena, "Artificial Emotion & the Interactive Narrative"
- \* Industrial Design School, Oslo School of Architecture, "The Plot"
- \* San Francisco State University, San Francisco, "Character & Stereotype"
- \* Sorbonne University / Paris8, Paris, "Le Récit, Interaction, et Interactivities"
- \* Kunsthochschule für Medien, Cologne, "Perspective's Role in Film & Interactivity"

## Brevets :

HC 0701: Systems and Methods for Natural Language; 11682813

HC 0601: Systems and Methods for Managing a Persistent Virtual Avatar with Migrational Ability; 11560743

HC 0702: Systems and Methods for Vetting and Authenticating the Identity of an Avatar; 11694156

HC 0703: Systems and Methods for an Autonomous Avatar Driver; 11960507

## Prix :

Ars Electronica Golden Nica, Cooper-Hewitt National Design Museum Honors, Stoli Electronic Art.

## Formation :

Saint John's College, Santa Fé, Nouveau Mexique (USA) - Triple BA en mathématiques, philosophie, et

littérature.

University of Colorado, Colorado Springs, CO (USA) – cours de philosophie.

Harvard University, Boston, MA (USA) – cours de biologie

San Francisco Art Institute, San Francisco, CA (USA) – MFA en peinture et photographie

Bemis Art School, Colorado Springs, CO (USA) – cours de peinture

## **Informations personnelles :**

Permis hauturier (Certified 50-ton US Coast Guard Captain). Habilité à dé-coder le grec attique and homérique, tout comme le latin, Java, C++, et ... les conversations de salon. Expérience comme pompier de forêt (Pike and Sierra Inter-regional HotShot Crews), coureur cycliste (US National Track Cycling Team/USOTC). Sait aussi faire partir un feu, jouer de l'accordéon, cracher à plus de 7 mètres et si bien inspiré, peut danser jusqu'à l'aube.