

TIMM 2011

le cnam
Provence-Alpes-Côte d'Azur

Transmedia International Masterclass Marseille

UNDERSTAND - CREATE - PRODUCT - FINANCE

May 10 -13, 2011

Palais du Pharo
Marseille, France

Masterclass Internationales Transmedia Marseille

10-13 mai 2011

Les Master Classes Internationales Transmedia sont organisées par l'un des plus prestigieux établissements d'enseignement supérieur public français, le Conservatoire National des Arts et Métiers – CNAM (Ecole Nationale des Jeux et Media Interactifs Numériques et CNAM Paca) en collaboration avec NX Publishing.

Le transmédia est une nouvelle forme de narration qui permet de fragmenter (et non pas de dupliquer comme le crossmedia) une histoire et son univers d'appartenance sur différents contenants et médias : TV, ordinateurs, internet, téléphones mobiles, jeux vidéo, radio, édition, tablettes... Chacun dans son rôle et dans ses capacités technologiques autorise un regard nouveau et complémentaire sur l'histoire et favorise la circulation de l'audience d'un média à l'autre. Il existe donc des points d'entrée multiples dans l'histoire qui l'enrichissent de multiples niveaux : le spectateur peut par exemple découvrir l'histoire sur internet, rester en contact au quotidien sur le mobile et la suivre une fois par semaine à la télévision tout en devenant lecteur d'une publication dédiée à l'histoire ou auditeur via des teasings radio.

Selon Henry Jenkins, professeur au MIT et considéré comme l'un des penseurs majeurs du transmedia : "Cette nouvelle forme de narration permet de passer d'une consommation individuelle et passive à une consommation collective et active."

Le Transmedia est sans aucun doute l'avenir de tout media, de la presse jusqu'aux jeux. L'émergence du Transmedia est une révolution tant du point de vue de la création de contenu que de la production et de l'économie.

Marseille peut jouer un rôle de premier plan dans cette révolution.

▪ **Public**

Professionnels des Medias européens, de l'Audiovisuel, des Télécommunications, de l'Internet, de la Presse Online, de l'Edition, des WebTV, des jeux vidéo, du Cinéma, des grands groupes de Medias, de la Communication....

▪ **Objectif**

Les participants auront l'opportunité d'aborder les problématiques liées au Transmedia et, plus particulièrement, comprendront comment les jeux pervasifs, les réseaux sociaux, les technologies de la réalité alternée et de l'intelligence ambiante, la dématérialisation des contenus audiovisuels, l'évolution du cinéma et de la télévision numérique, la presse en ligne – influenceront le contenu de la création Transmedia, ses modes de commercialisation et de distribution.

Il s'agira pour eux d'une occasion, unique en Europe, de bénéficier de trois jours de formation intense avec les meilleurs spécialistes mondiaux du Transmedia.

▪ **Contenu**

Les participants peuvent s'inscrire pour une journée ou pour les trois journées de conférences et ateliers. Les matinées seront consacrées aux conférences. Les ateliers auront lieu les après-midis. Le contenu de chaque atelier sera organisé en collaboration avec les conférenciers du matin. L'occasion pour les participants de travailler « en direct » avec des spécialistes de très haut niveau, de présenter leurs projets et de bénéficier de l'expérience de professionnels reconnus, de développer de nouveaux concepts, de débattre des enjeux qui les préoccupent, d'affiner de nouvelles stratégies... en travaillant concrètement autour de mini-projets de design collaboratif, de sessions de brainstorming, avec analyses critiques et discussions.

11 mai – Narration

■ **Pourquoi le Transmédia ?**

Stéphane Natkin, ENJMIN – CNAM

■ **Des jeux en réalité alternée – ARG - à la Fiction totale**

Eric Viennot, Lexis Numérique

■ **Transmédia trans-immédiat : les mystères de la narration en temps réel**

Lee Sheldon, Rensselaer Polytechnic Institute

■ **Newsgames : le journalisme en jeu**

Stéphane Natkin, ENJMIN - CNAM

■ **Pourquoi Lemonde.fr développe un newsgame?**

Florent Maurin / Boris Razon, Le Monde Interactif

■ **Ecriture, design et réalisation dans le transmedia**

Dr Christy Dena, Universe Creation 101 – Transmedia Victoria

■ **Atelier – Comment créer un ARG grand public?**

Eric Viennot / Florent Maurin / Boris Razon

■ **Atelier – Les défis de la narration transmédia**

Stéphane Natkin / Lee Sheldon / Christy Dena

12 mai – Production

- **Transmédia – une forme narrative à l'ère des réseaux**
Susana Ruiz, Take Action Games
- **Les économies de l'innovation transmédia**
Susana Ruiz, Take Action Games
- **Les médias traditionnels vus du web**
James Bower – Numedeon – Whyville
- **L'engagement du public pour les productions transmédia**
Monique De Haas – Dondersteen.net
- **Gaming Reality : le pouvoir d'immersion du jeu pervasif**
Matthew Jensen – Natron Baxter Applied Gaming
- **Atelier – Attrape-moi si tu peux**
Eric Gressier / Monique De Haas / Matthew Jensen
- **Atelier – Transmédia transgénérationnel**
James Bower

13 mai – Technologie

- **Vers la convergence de la créativité et de la technologie**
Jean-François Rodriguez, VP Transmedia & Social Media/ Orange Group, Morgan Bouchet, VP Games & Transmedia/ Orange Group
- **Applications mobiles transmédia : comment les smartphones peuvent rendre vos projets transmédia plus immersifs**
Maarten Noyons, NCC
- **Contrôle gestuel et immersion**
Anthony Brooks, SoundScapes/ArtAbilitation
- **Environnement et tendances en transmédia**
Boyd Multerer, Microsoft
- **Atelier – Créer votre application mobile avec Playground**
Jean-Baptiste Soufron / Maarten Noyons
- **Atelier – Contrôleurs perceptifs**
Anthony Brooks

Validation

- **Contrôle de présence par demi journée**
- **Délivrance d'une attestation de présence**

Organisation

Durée : 3 jours

Dates : 10 au 13 mai 2011

Lieu : Marseille

Tarifs : 1 jour = 550 € / 3 jours = 1500 €

Contact :

Anne-Marie Joassim

Tél: +33 6 80 41 46 96

amj@answers-france.com

Organisateurs :

Le Cnam PACA www.cnam.fr et l'ENJMIN www.enjmin.fr en collaboration avec NX Publishing www.nxpublishing.com

