I LOVE TRANS MEDIA

DU 2 AU 5 OCTOBRE 2014
À LA GAÎTÉ LYRIQUE

www.ilovetransmedia.fr

I LOVE TRANSMEDIA

Exposition, rencontres, concert, projection du 2 au 5 octobre 2014

Pendant quatre jours, **I LOVE TRANSMEDIA** investit les espaces de la Gaîté lyrique pour proposer au public un rendez-vous dédié aux nouvelles écritures. L'occasion de comprendre les (r)évolutions à l'œuvre dans le secteur culturel, et de se confronter à la porosité croissante entre les univers de la télévision, du cinéma, du web, du jeu vidéo et du spectacle vivant.

Les étudiants des Gobelins, du Celsa, de Bellecour Esia 3D, de l'Esaat, du CCI Multimédia Annecy et du Pôle IIID présentent leurs œuvres, illustrant la créativité du secteur en matière d'écriture transmedia.

Les rencontres **I LOVE TRANSMEDIA** questionnent par le biais de conférences et d'études de cas les enjeux induits par les nouvelles technologies et les nouveaux usages.

SOMMAIRE

Page 3
PROGRAMME

Page 4
EXPOSITION TRANSMEDIA

Pages 5-6
LES PROJETS EXPOSÉS

Page 7
NOVA PLAY

Pages 8-9
RENCONTRES

Page 10
PROJECTION *BLIND DATE* + PRIX BEAUMARCHAIS

Page 11
NUIT BLANCHE

JEUDI 2 OCTOBRE

AUDITORIUM	PLATEAU MÉDIA	CENTRE DE RESSOURCES	ESPACE JEU VIDÉO
14h30-16h Netflix **16h45-17h30** ETUDE DE CAS 1 1914, dernières nouvelles **17h30-18h15** ETUDE DE CAS 2 Je suis super2.dtg **18h15-19h30** Le transmedia, une nécessité ? **19h30-20h15** Projection *Blind Date*	**15h30-16h45** L'écriture documentaire à l'épreuve du jeu vidéo **17h-18h** Moteurs de recherche, la chasse aux clics **18h15-19h15** Réseaux sociaux, la guerre du newsfeed	**14h-20h** EXPOSITION PROJETS TIU	**14h-20h** NOVA PLAY JEUX VIDÉO ÉTUDIANTS

VENDREDI 3 OCTOBRE

AUDITORIUM	PLATEAU MÉDIA	CENTRE DE RESSOURCES	ESPACE JEU VIDÉO
14h30-16h Multi Channel Networks, les nouveaux barbares **16h30-19h30** Pitch des projets Beaumarchais **19h30** Remise du prix Beaumarchais Projets TIU	**14h30-15h15** ÉTUDE DE CAS 3 Appli *Game of Thrones* **15h30-16h30** Le public, l'UX et le créateur **16h45-18h** Secteur privé et contenus culturels	**14h-20h** EXPOSITION PROJETS TIU	**14h-20h** NOVA PLAY JEUX VIDÉO ÉTUDIANTS

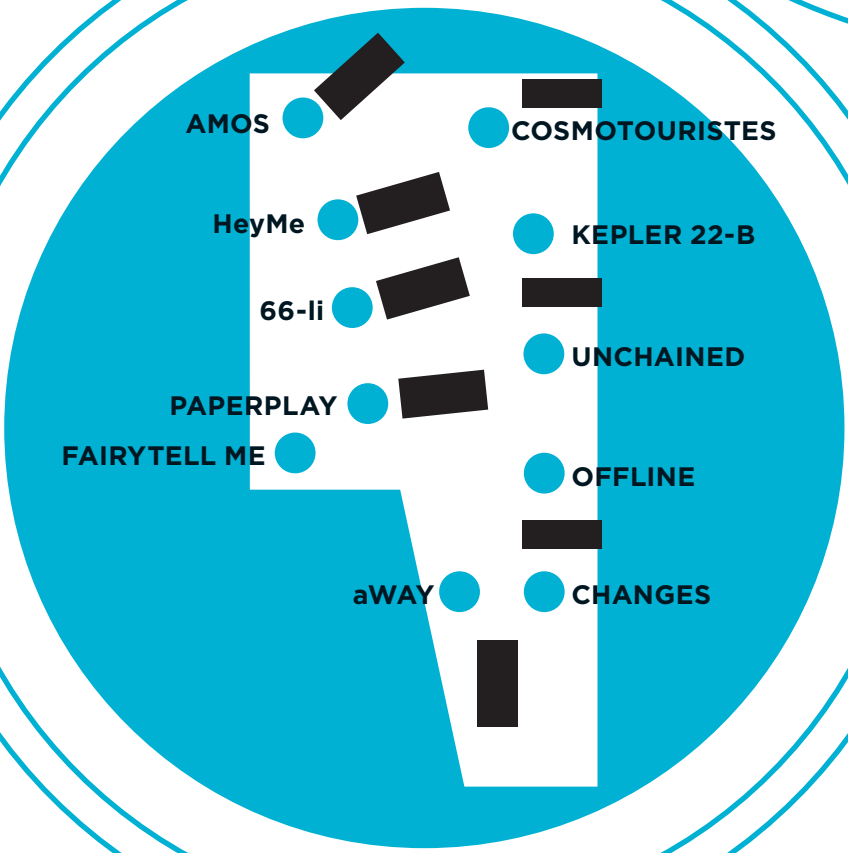
SAMEDI 4 OCTOBRE

GRANDE SALLE	CENTRE DE RESSOURCES	ESPACE JEU VIDÉO
à partir de 20h SOIRÉE NUIT BLANCHE I LOVE TRANSMEDIA	**14h-20h** EXPOSITION PROJETS TIU	**14h-20h** NOVA PLAY JEUX VIDÉO ÉTUDIANTS

DIMANCHE 5 OCTOBRE

	CENTRE DE RESSOURCES	ESPACE JEU VIDÉO
	14h-20h EXPOSITION PROJETS TIU	**14h-20h** NOVA PLAY JEUX VIDÉO ÉTUDIANTS

CENTRE DE RESSOURCES - 1ER ÉTAGE



EXPOSITION TRANSMEDIA
LES PROJETS EXPOSÉS

66-li
Gobelins – Cnam ENJMIN
66-li est un projet transmedia permettant aux joueurs de se défier, tout en devenant coauteurs d'une bande dessinée immortalisant leurs sessions de jeu. Les joueurs peuvent incarner soit le héros évoluant dans un monde hostile, soit l'entité informatique qui manipule le décor.
Site Web

AMOS
ESAAT
Pars à l'aventure avec Amos, un petit garçon qui doit apprendre à apprivoiser ses peurs. Aide-le à s'endormir en chassant les monstres de ses cauchemars! Pour chacun d'eux, des mini-jeux et des énigmes sont à résoudre.
Site Web

aWAY
Gobelins – Cnam ENJMIN
Dans son grenier, Alexandre tombe sur une série de documents datant du XIXème siècle: les travaux d'un certain professeur Auguste Carmin. Ceux-ci concernent la construction d'un étrange appareil qui permet d'explorer et d'interagir avec l'esprit. Alexandre parvient à rassembler un petit groupe de six personnes pour se lancer dans la construction de cette machine sous le nom de projet aWAY.
Site Web

Changes
CELSA
Julie, jeune femme de 24 ans, se réveille un matin, persuadée qu'elle est David Bowie. Elle l'avoue à ses colocataires, qui ne la croient pas ; ce n'est pas son genre et ça lui passera, elle qui a toujours été une personne lisse et effacée. Le jour est d'ailleurs mal choisi, puisque son avenir se joue quelques heures plus tard, lors d'un entretien qui lui ouvrirait les portes d'une grande école. Que lui arrive-t-il ?
Page Facebook

Cosmotouristes
Bellecour Esia 3D
Zach joue régulièrement les guides touristiques pour des Tour Operator Galactiques, de sympathiques extraterrestres venus faire visiter la Terre à leurs congénères. À leurs côtés, il va leur faire découvrir des endroits uniques parmi les plus sublimes de la Terre. Série TV interactive, Cosmotouristes propose à toute la famille de (re) découvrir les mille et unes merveilles de la planète Terre sous un nouvel angle.
Site Web

EXPOSITION TRANSMEDIA
LES PROJETS EXPOSÉS

FairyTell Me
Gobelins – Cnam ENJMIN
FairyTell Me est un jeu transmedia qui donne vie aux dessins papier de vos enfants dans un conte sur tablette. Une aventure à vivre, à imprimer et à partager avec toute la famille!
Site Web
Un atelier FairyTell Me pour les enfants de 5 à 7 ans sera organisé le dimanche 5 octobre à 15h
Gratuit sur réservation: publics@gaite-lyrique.net

HeyMe
CCI Multimédia Annecy - Gobelins
Avec *HeyMe*, revivez des moments précieux. L'application permet de sauvegarder des souvenirs dans des capsules à s'envoyer à soi-même. Lorsque vous rencontrez quelqu'un ou revenez à un endroit, votre smartphone fait ressurgir ces capsules pour vous offrir un instant de poésie inattendu.
Site Web

Kepler 22B
Pôle IIID
À l'ère où l'humanité a pu étendre ses territoires aux confins de la galaxie, une expédition industrielle parvient, après un an de voyage supraluminique, dans le système solaire Kepler 22. Seul survivant d'un accident rendant irréversiblement votre vaisseau invivable, il vous sera vital d'en trouver les raisons si vous voulez vous échapper de K22B. Cette planète n'était peut-être pas seulement convoitée pour ses minerais...
Site Web

Offline
CELSA
Dans la famille Bouillon, les écrans font écran. Mais un soir, une émission de téléréalité d'un nouveau genre fait irruption dans leur vie numérique. Bienvenue dans Offline, l'expérience qui coupe la connexion pour rétablir la communication. Plongé dans une fiction absurde, l'utilisateur est amené à se questionner sur l'hyperconnectivité. Tablette, ordinateur, smartphone, télé: oserez-vous les débrancher?
Page Facebook

PaperPlay
CCI Multimédia Annecy - Gobelins
PaperPlay est une application destinée aux enfants de 6 à 10 ans qui combine le digital et le tangible. L'enfant est immergé au sein d'une histoire fictive et doit imprimer, construire, mettre en scène et photographier des objets en papier afin d'avancer dans l'aventure. Il est ainsi confronté à un véritable enjeu didactique qui lui inculque les notions de représentation dans l'espace.
Site Web

Unchained
CELSA
«Renvoie cette chaîne à 25 personnes sinon un malheur s'abattra sur toi»: si ces prophéties maléfiques digitales ne se sont jamais réalisées pour vous, elles ont changé la vie d'Antoine Martin, étudiant parisien hyperconnecté. Accompagnez-le dans une aventure transmedia sans précédent qui vous plongera au cœur du web... jusqu'au darknet.
Site Web

NOVA PLAY

Le concours étudiant Nova Play s'intéresse à la création vidéoludique indépendante. Du Shoot'em up aux jeux d'arcade en passant par les incontournables jeux de plate-formes ou d'aventures, Nova Play vous invite à découvrir la «nouvelle vague» du jeu vidéo.

Pendant **I LOVE TRANSMEDIA**, les jeux lauréats de la première édition de NOVA PLAY sont accessibles et jouables dans l'Espace jeux vidéo de la Gaîté Lyrique.

Du jeudi 2 au dimanche 5 octobre de 14h à 20h (18h le dimanche) à l'Espace jeux vidéo

Site web de Nova Play

Kawiteros
Institut de Création et d'Animation Numérique (ICAN)
Grand prix du jury
Un jeu où l'avatar a la capacité de transmettre les propriétés de mouvement d'un objet à un autre. *Kawiteros* s'inspire de l'univers du chamanisme Huichol, communauté indigène du Mexique, dont l'art est caractérisé par l'utilisation de couleurs saturées.

Hide Project
École supérieure d'infographie Albert Jacquard de Namur
Prix du gameplay et prix de la communauté
Ce jeu de plate-formes au style rétro repose sur une mécanique de jeu originale : lorsque le personnage est invisible à l'œil du joueur, il est invisible pour l'ennemi…

Bottle
Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin) et Ecole des Métiers du Cinéma d'Animation (EMCA)
Prix mobile
Un jeu tactile 2D, où le joueur contrôle le flux des vagues pour protéger une bouteille à la mer et ainsi, livrer le message qu'elle contient…

FISHBONES
Supinfogame
Coup de cœur du jury
FISHBONES est une expérimentation narrative et esthétique, une expérience de mort vidéoludique.

Karmarrida
Institut de Création et d'Animation Numérique (ICAN)
Mention spéciale du jury
Quatre toréadors s'affrontent pour la survie dans la grande arène du royaume des morts.

Nebessa
Institut de Création et d'Animation Numérique (ICAN)
Mention spéciale du jury
Votre avatar attire tout à lui… En tirant parti de cette règle fondamentale et des propriétés des différents éléments du système, le joueur devra manipuler son avatar, réagir, anticiper pour progresser dans des niveaux.

Soon
Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin)
Mention spéciale du jury
Dans l'univers futuriste de *Soon*, le joueur manipule le temps sur une période définie pour résoudre des puzzles.

Tiny Poncho
Supinfogame et Université Sorbonne
Mention spéciale du jury
Guidez la petite Poncho dans l'ombre des décors de son monde cubique, à l'abri de l'imposant regard du Dieu Serpent.

JEUDI 2 OCTOBRE

AUDITORIUM

14h30
Netflix, une passion française
Avec Eric Scherer (France Télévisions), Pascal Lechevallier (What's Hot), Guillaume Prieur (SACD)
Animé par Thomas Destouches (Allociné)
Le secteur des médias n'en finit pas de s'inquiéter de l'installation de Netflix en France. Perçu comme une menace par les opérateurs en place, Netflix peut-il se révéler comme un acteur stimulant la création à l'instar des productions originales déjà engagées? Sachant que d'autres acteurs, comme Amazon, adoptent des stratégies similaires, la chronologie des médias va-t-elle tenir?

16h45
Étude de cas / 1914, dernières nouvelles
Avec Marianne Levy-Leblond (ARTE), Laurent Duret (Les Films d'ici 2) et Bruno Masi (auteur)
1914, dernières nouvelles se penche sur les préoccupations des Européens en cette période d'avant-guerre et dévoile, jour après jour, cent ans plus tard, le quotidien d'il y a un siècle. Expérience interactive et immersive, le webdocumentaire offre un voyage singulier au cœur d'une époque enivrante mais fragile, et raconte l'inexorable montée vers la guerre.

17h30
Étude de cas / Je suis super2.dtg
Avec Nelly Pintaud (France Télévisions Nouvelles Ecritures), Florent Guimberteau (Melting prod) et Christophe Blanc (auteur)
Que ce soit en dessin animé, en site web, en installation d'art contemporain ou en application tablette et mobile, Je suis *super 2.dtg* met en scène les aventures du super-héros Super. Super est un super-héros classique et basique. Pléonasme vivant, il est l'incarnation de l'adjectif qui le nomme.

18h15
Le transmedia, une nécessité?
En partenariat avec la Scam et Le Blog Documentaire
Avec Alexandre Brachet (Upian), Dominique Willieme (ARTE), Antoine Viviani (auteur) et Michel Reilhac (Mélange)
Animé par Nicolas Bole
Le transmedia s'impose aujourd'hui comme un ressort essentiel des séries ou des fictions pensées pour le web. Si la «technique» popularisée par Henry Jenkins a fait ses preuves dans le domaine de l'entertainment, est-elle compatible avec une démarche documentaire? Dans un écosystème très concurrentiel, les auteurs doivent-ils s'efforcer de penser leurs projets sur plusieurs supports?

PLATEAU MÉDIA

15h30
L'écriture documentaire à l'épreuve du jeu vidéo
En partenariat avec la Scam et Le Blog Documentaire
Avec David Dufresne (auteur), Florent Maurin (The Pixel Hunt), Rémi Lainé (documentariste), et Marianne Levy-Leblond (ARTE)
Animé par Cédric Mal
Les webdocumentaires s'inspirant des techniques et des esthétiques des jeux vidéo ont fait florès ces deux dernières années. Mais derrière la multiplication de ces contenus (addictifs!), quelle est la réalité des processus de création? Comment ces objets nouveaux s'élaborent-ils? Avec quelles équipes, quel-le-s auteur-e-s? Comment se répartissent les rôles? Quel(s) type(s) d'écriture, surtout, mobilisent-ils? Et quels droits engagent-ils? Assiste-t-on finalement à un effet de mode ou à de nouvelles opportunités pour les auteur-e-s en termes de narration, de figuration et de production?

17h
Moteurs de recherche, la chasse aux clics
Keynote de Florian Bessonnat (enseignant à HEC Executive Genève)
Le référencement naturel, ou SEO, consiste à faire apparaître un site dans les premiers résultats de recherche sur Google, Qwant ou Bing. Essentiel pour la visibilité, le référencement est loin d'être aléatoire et répond à des règles à connaître.
Après une présentation des techniques et stratégies de valorisation algorithmique des contenus vidéo, de nombreux exemples illustreront les réponses offertes aux sites média afin d'assurer l'accessibilité des contenus et provoquer la rencontre avec les internautes. Des outils innovants seront également présentés afin d'analyser ou découvrir le potentiel de recherche vidéo autour de son site, mais également ceux de la concurrence.

18h15
Réseaux sociaux, la guerre du newsfeed
Keynote de Damien Tramblay (The Metrics Factory)
La présence dans le Newsfeed des utilisateurs des réseaux sociaux est cruciale pour la visibilité et le partage des contenus. Cette présence est régie par des algorithmes dont il faut aujourd'hui connaître les règles qui évoluent très rapidement. L'enjeu du SMO (Social Media Optimization) pour les acteurs des médias est de parvenir à créer de l'engagement sur ces plateformes.

VENDREDI 3 OCTOBRE

AUDITORIUM

14h30
Multi Channel Networks, les « nouveaux barbares »
Avec Lorenzo Benedetti (Studio Bagel), Yann Chapellon (France TV), Claire Leproust (Fablab Channel) et Frédéric Josué (Havas Media France)
Animé par Rémi Jacob (Journaliste)
Les MCNs se multiplient, y compris en France. L'année écoulée a vu les diffuseurs historiques français s'intéresser de près aux chaines YouTube, à l'instar de Canal+ avec Canal Factory et le rachat de Studio Bagel, ou de M6 avec Golden Moustache. Contenus, modèles économiques, relations avec le CNC : quels enjeux posent l'arrivée des MCNs dans le paysage audiovisuel français ? « Chaine-programme », « chaine-ombrelle », quelles stratégies adopter ?

16h30
Pitchs Bourse Orange Formats innovants
Association Beaumarchais-SACD
Conscients des évolutions que l'innovation technologique et les nouveaux modes de diffusion ont apportés dans le processus de création et d'écriture des œuvres, Orange et l'Association Beaumarchais-SACD ont imaginé dès 2009 une aide à l'écriture intégralement pensée pour les auteurs de projets transmedia, interactifs et multi-supports.

Venez découvrir les projets des lauréats de l'édition 2014 :

- ***Bit Too Much*** de Sébastien Buffi
- ***Fucking French Film*** de Vincent Ooghe
- ***Phonophore*** d'Alain Damasio, Floriane Pochon et Tony Regnauld
- ***Pilule Alpha*** de Leila Deroux, Vincent Diderot et Eric Viennot
- ***La Pluie à midi*** de Julie Chheng
- ***Update Marylin*** de Pierre Alivon, Anseau Delasalle et Sylvie Lardet

PLATEAU MÉDIA

14h30
Étude de cas / *Game of Thrones*, l'application compagnon
Avec Morgan Bouchet (Orange)
À l'occasion de la sortie de la saison 4 de Game of Thrones sur OCS, la chaine a proposé aux fans de la série une expérience immersive, sociale et participative en leur offrant une application compagnon accessible à tous. Nouveau format de programme TV, l'application prolonge les fans au cœur de Westeros grâce à un panel étoffé de contenus diversifiés et enrichis.

15h30
Le public, l'UX et le créateur
Anticiper les réactions du public face aux écrans connectés
Keynote de Nicolas Esposito (GOBELINS, l'école de l'image)
Les nouvelles formes de narration mettent de plus en plus souvent en jeu des écrans connectés (smartphones, tablettes, etc.), dont les interfaces prennent alors une part centrale dans l'accès au contenu. Comment combiner l'évaluation de ces interfaces avec celle des narrations ?

16h45
Secteur privé et création de contenus culturels
Avec Lorenzo Benedetti (Studio Bagel) et Olivier Missir (Brandcasterz)
Animé par Rémi Jacob (Journaliste)
La création du Web Cosip par le CNC en 2011, avec la possibilité de constituer des plans de financement mixtes entre diffuseurs et apporteurs privés, ne semble pas avoir donné de résultats significatifs.
Pourtant, dans un contexte de crise du préfinancement du secteur culturel, certains acteurs parviennent à tirer leur épingle du jeu en recourant de plus en plus aux annonceurs privés. Tour d'horizon des initiatives les plus marquantes.

PROJECTION *BLIND DATE*

***Blind Date*,**
un court-métrage augmenté
Réalisé par Emmanuel Dumont (15 min)
jeudi 2 octobre, 19h30

Pour célébrer son partenariat avec la BBC, Getty Images a donné carte blanche au studio de création transmedia Cellules pour créer une œuvre cinématographique inédite. Pendant la diffusion en salle de cinéma, le film s'invite sur les smartphones des spectateurs dans une expérience à la fois sociale et intime.

En partenariat avec Getty images et en présence de l'équipe du film

PRIX BEAUMARCHAIS PROJETS TIU

L'Association Beaumarchais-SACD, qui supporte et favorise depuis 1987 l'émergence de nouveaux auteurs, renouvelle son soutien à l'événement **I LOVE TRANSMEDIA** pour la 3ème année consécutive. Un jury de professionnels sera constitué pour remettre une bourse de 1500€ à l'un des projets exposés. Le prix sera remis le vendredi 3 octobre à 19h30.

Cette année, le jury est composé de :

Julien Dupuy (journaliste)
Claire Leproust (Fablabchannel)
Claude Farge (Universcience) - *sous réserve*
et Agnès de Bellabre (Association Beaumarchais-SACD)

I LOVE TRANSMEDIA investit la Grande Salle de la Gaîté lyrique et son écran 360° pour une expérience musicale originale, à la rencontre de la musique électro et du digital.

Au programme, Tacteel et David Basso présenteront pour la première fois en live le projet *Capturée*, forme de concert visuel entre exposition photo-musicale et V-Jing artistique, agrémenté d'une application à télécharger avant le concert.
Ensuite, venez découvrir le Videogame jockey Little Nando, créateur argentin de *Tough Coded*, une expérience unique présentée pour la première fois en France.

L'exposition des projets transmedia sera également accessible au public jusqu'à 23h.

La Gaîté lyrique
3 bis rue Papin
75 003 Paris

HORAIRES

Exposition
Jeudi 2 & vendredi 3 octobre : 14h-20h
Samedi 4 octobre : 14h-23h
Dimanche 5 octobre : 12h-18h

Rencontres
Jeudi 2 & vendredi 3 octobre : à partir de 14h30

Soirée NUIT BLANCHE
Samedi 4 octobre : à partir de 20h

Entrée libre dans la limite des places disponibles

Plus d'informations sur www.ilovetransmedia.fr
et www.gaite-lyrique.net

création: Melchior Ascaride

PARTENAIRES

ÉCOLES PARTENAIRES