DAILY SCIENCE
DÉCOUVREZ LA SCIENCE, LA RECHERCHE ET L'INNOVATION "MADE IN BELGIUM"

# À LA CHASSE AU TRANSMÉDIA

*Publié le 15 mars 2019*

par Christian Du Brulle

**SÉRIE : « Rendez-vous à SxSW » (5)**

Au festival SxSW des arts et des technologies numériques d'Austin (Texas), la créativité est bien entendu à l'honneur. « Même si on y trouve aussi beaucoup de bling-bling et de propositions de réseaux sociaux alternatifs », constate, dubitatif, Joël Jacob, de la Haute École Albert Jacquard, à Namur.

Arrivé au Texas grâce à Wallonie-Bruxelles International (WBI), Joël Jacob cumule les casquettes : artiste, enseignant, ancien directeur de la Haute École… Il est aujourd'hui coordinateur du master en architecture transmédia proposé par son institution, en collaboration avec l'Université de Namur et de l'école de musique IMEP. « Nous sommes la seule école en Europe à proposer un tel master », assure-t-il.

L'information n'est pas inutile. Avant d'opter pour un métier lié aux arts et aux technologies numériques, il faut certes avoir l'esprit créatif, mais aussi la tête bien faite. À Austin, où se tient le festival South by South West (SxSW), l'enseignant est donc aussi à la pêche aux innovations et aux bonnes idées, autant qu'aux nouveaux contacts.

**Journalisme immersif, art, culture, loisir…**

« Bien sûr, le transmédia n'est pas un concept nouveau », concède-t-il. « On retrouve des productions transmédias dans des domaines tels que le journalisme et les médias d'information, la culture, l'art, l'éducation, la citoyenneté, la communication d'entreprise, la publicité et le marketing, le tourisme, les loisirs… Immersif, interactif, partageable, cohérent et extensible sont les mots clés d'une bonne expérience transmédia ».

Joël Jacob le reconnait volontiers. Il n'existe pas une seule définition du transmédia. « La mienne est

simple », dit-il. « Il s'agit de développer un scénario sur plusieurs médias afin de toucher le plus large public possible et faire vivre à chacun une expérience personnalisée ».

**Une formation orpheline**

Particularité du master namurois en architecture transmédia : il s'agit d'une formation orpheline. Les étudiants qui optent pour ce master doivent préalablement disposer d'un premier cycle validé dans des domaines tels que l'infographie, les relations publiques, le graphisme…

Au final, ce second cycle arme les étudiants d'outils d'écriture non linéaires, de narration interactive, de nouvelles sources. De sorte qu'en fin de parcours, ces nouveaux professionnels puissent élaborer et développer une communication évolutive sur plusieurs supports, offrant au public la possibilité de participer à son évolution.

**Débouchés variés et multiples**

« Les métiers liés au transmédia sont variés », précise encore Joël Jacob. « Je pense aux chefs de projets, aux architectes TM, aux show runners, aux designers TM ». Les débouchés sont multiples.

Un secteur en pleine effervescence qui s'adresse aussi à un tout autre public : celui des demandeurs d'emploi. « Chez Technocité, à Mons, nous formons nos stagiaires aux technologies numériques », confirme Amélie Kestermans, qui supervise ces formations. « Des filières axées autour de trois thématiques : les effets spéciaux, le gaming et… le transmédia ».

« Ces formations se doublent de stages en entreprises. Ce qui souvent débouche, pour le stagiaire, sur une proposition de collaboration professionnelle par la suite », souligne Amélie Kestermans. « À moins qu'ils ne filent vers le Québec, une destination phare dans ce domaine, actuellement ». Et rares sont ceux qui en reviennent, paraît-il…

**Axe Mons-Namur pour le jeu vidéo**

Et puis, il y a aussi le jeu vidéo. Technocité collabore avec la Haute Ecole Albert Jacquard dans ce domaine. Une collaboration où les complémentarités jouent pleinement.

« Afin de répondre à la demande des étudiants désireux d'accroître leurs compétences et de développer une expérience personnelle dans la conception d'un jeu vidéo, nous avons entamé une année de spécialisation », reprend Joël Jacob. « Cette année, nous partons sur un projet de groupe qui pourrait éventuellement être commercialisé ».

L'apport de Technocité dans ce contexte? « Là où les "game designers" à la haute Ecole Albert Jacquard pensent la mécanique et le graphisme du jeu, nos stagiaires pianotent dans le code pour le développer », précise Amélie Kestermans.

Les arts numériques, en Wallonie, sont entre bonnes mains.