

Emmanuel Bethoux

TRANSMÉDIATEUR

UN NOUVEAU RÔLE POUR L'ENSEIGNANT

UNE EXPÉRIENCE DE TERRAIN



UP
blisher

EXTRAIT

TRANSMÉDIATEUR
UN NOUVEAU RÔLE POUR
L'ENSEIGNANT
UNE EXPÉRIENCE DE TERRAIN

EMMANUEL BETHOUX

UPblisher.com



« *Si tout est transmédia alors rien n'est transmédia* »

Brian Clark¹

« *If it doesn't spread, it's dead* »

(*Si cela ne se propage pas, c'est mort*)

Henry Jenkins, 11 février 2009²

1. 21 avril 2012. Transmedia is a Lie. Consulté 6 septembre 2017, à l'adresse
<https://www.facebook.com/notes/brian-clark/transmedia-is-a-lie/10150841850433993/>
2. http://henryjenkins.org/blog/2009/02/if_it_doesnt_spread_its_dead_p.html

Contenu de l'ebook

Introduction

Chapitre 1 Origines et définitions du concept transmédia

Chapitre 2 Intérêt croissant des contenus transmédia dans les secteurs du livre et de la formation

Chapitre 3 De la nécessité de recourir au terme transmédia comme adjectif

Chapitre 4 Laura Fleming et son concept de Transmedia LearningWorld (TLW)

Chapitre 5 Elaine M. Raybourn et le transmédia learning comme processus pédagogique connecté, interactif, évolutif et évalué

5.1 L'apprenant protagoniste de sa propre histoire

5.2 Une méthodologie pour relier les expériences d'apprentissage

5.3 Formation par les pairs comme « multiplicateur de force »

5.4 L'évaluation de l'apprenant

Chapitre 6 Synthèse des définitions

Chapitre 7 « L'École est la plateforme »

7.1 Le contenu transmédia pour favoriser l'implication de l'apprenant

7.2 Un apprentissage social

Chapitre 8 Émotion et pédagogie

8.1 Émotions et récits interactifs

8.2 L'approche de l'expérience optimale

8.3 Former à l'intelligence émotionnelle : Mayus Chavez

Chapitre 9 Les points d'entrée d'un projet transmédia

9.1 Le contenu des programmes

9.2 L'éducation aux médias et à l'information

9.3 Des pédagogies de projet

Chapitre 10 Construire son projet transmédia

10.1 Les obstacles à lever

10.2 Exploiter un contenu existant

Chapitre 11 Étude de cas : Inanimate Alice

11.1 Le projet pédagogique

11.2 Favoriser la créativité des apprenants

Chapitre 12 Une ressource à exploiter : le web documentaire

Chapitre 13 L'enseignant comme créateur de contenu transmédia

13.1 Des ressources disponibles en ligne

13.2 Prototyper un projet en mode Hackaton

Chapitre 14 Quelques préconisations à prendre en compte dans la mise en œuvre d'un contenu transmédia

14.1 En amont de sa mise en œuvre

14.2 Pendant le projet

14.3 Après le projet

Chapitre 15 Étude de cas : Le Transmedia Mix : John is Learning

15.1 L'expérience transmédia : « Choisissez votre rôle, trouvez vos pairs, dynamisez votre équipe »

15.2 Le scénario retenu

15.3 Les conseils des mentors

15.4 La production transmédia : le prototype

15.5 La place du professeur documentaliste pour documenter le projet

15.6 L'histoire de John : « John is Learning »

Conclusion Quel jeu des 7 familles transmédia imaginer pour les équipes éducatives ?

Remerciements

Annexe 1 Tirer parti d'œuvres transmédiatiques au Centre de documentation et d'information

Annexe 2 Exemples de séances EMI basées sur les objectifs de la matrice issue des Travaux Académiques Mutualisés (TrAM) de l'Académie de Toulouse durant l'année 2014-2015 et abordant les contenus transmédia

Annexe 3 Principes pour une éducation transmédia

Annexe 4 Bibliographie – Sitographie

Annexe 5 Glossaire

Annexe 6 Propositions pour constituer une transmédiathèque

Introduction

Je m'intéresse au concept transmédia depuis 2010. C'est cette année, en effet, que j'ai fait connaissance de Karine Halpern (@Khenthusiasm sur *Twitter*), une des pionnières françaises et spécialiste de ce domaine. Le 18 décembre de cette même année, lors du *Transmedia Live Storm* organisé à La Générale à Paris, elle invitait les participants à être *transmedia ready*. Cette formule deviendra même le nom de son association *Transmedia Ready* qui verra officiellement le jour le 16 décembre 2012.

J'ai participé ensuite à trois autres événements qui ont renforcé mon intérêt pour ce domaine. J'ai été associé les 7 et 8 mai 2011 au TransmediaCamp de Marseille organisé par Transmedia Ready. Durant deux jours bien intenses, divers aspects de la création transmédia ont été abordés sous la forme d'un barcamp³ réunissant des praticiens, producteurs, curieux et institutionnels.

Comme en témoigne Ulrich Fischer⁴ fondateur de *Memoways* (vidéo interactive § édition collaborative),

3. HALPERN, Karine. « TransmediaCamp: Qu'est-ce-qu'un BarCamp ? By KH ». Google Docs, <https://tinyurl.com/y728qvn6>

4. ulrichfischer.net

présent à cet événement : « *Beaucoup de pistes ont été ouvertes, des questions débattues et des expériences partagées.* » À cette occasion, avec Antoine Msika, alors community manager de la société *Pearltrees*, j'ai présenté ce service web de curation, tout nouveau à l'époque, et documenté les interventions des participants.

Cette rencontre m'a permis d'appréhender des approches transmédia très diverses avec la présence de professionnels issus de milieux différents : documentariste, photographe, spécialistes de mondes virtuels, de jeux en réalité alternée⁵ ou de réalité augmentée.

Avec Karine Halpern j'ai été également associé en 2012 à la rédaction et à la traduction des textes en français de *Robot Heart Stories*⁶, un ARG pédagogique crée par Lance Weiler⁷. Selon Paul Booth⁸, professeur à l'Université DePaul de Chicago « *un ARG est un jeu qui se joue dans le monde physique et qui utilise les technologies numériques pour aider les joueurs à résoudre et déchiffrer les indices et les pièces du puzzle* » Le projet a été construit autour d'une histoire imaginée par deux concepteurs Lance Weiler et

5. ARG (en anglais)

6. <http://lanceweiler.com/lykas-adventure>

7. WEILER Lance est story architect transmedia, entrepreneur et penseur des contenus transmedia. <http://lanceweiler.com>

8. Voir la référence de son ouvrage « Digital fandom: new media studies » en annexe 7

Janine Saunders. On peut la résumer brièvement ainsi : Laika, un robot perdu sur la planète Terre après avoir écrasé son vaisseau spatial cherche à rentrer chez lui. Pour l'aider, deux classes de 42 jeunes élèves, l'une située à Montréal et l'autre à Los Angeles, dans des quartiers défavorisés, doivent collaborer afin de permettre au robot de traverser le continent pour monter à bord d'une vraie fusée et retourner chez lui. Pour y parvenir ils vont s'associer en faisant appel à des techniques d'écritures créatives, aux sciences, aux mathématiques, à la géographie et à la résolution de problèmes en mode collaboratif. Bien entendu, le robot gagne du terrain grâce à l'équipe de production qui se rend de ville en ville en les étapes de son périple. La structure narrative et pédagogique du jeu se fait à travers plusieurs plateformes médiatiques numériques ou non numériques : les salles de classe, le site Internet, un blog Tumblr, le voyage physique de Laika, des vidéos postées sur Vimeo. De plus, pour documenter le projet et proposer un récapitulatif de l'expérience, les élèves ont publié un livre rassemblant toutes les œuvres d'art, les collaborations, les histoires créées pendant et autour de l'expérience pédagogique. Le site web, pièce centrale du dispositif, servait de journal de bord pour les deux écoles et proposait un espace à la fois d'échange,

d'agrégateur de découvertes et de description de progression dans le jeu. Chaque jour, les écoles rendaient compte de l'évolution du projet et du travail collaboratif.

Selon Lance Weiler *« l'objectif est de repenser la manière dont nous envisageons l'éducation. Robot Heart Stories est conçu pour favoriser la créativité, la culture et les pratiques numériques, ainsi que les compétences dans l'apprentissage mutuel de résolution de problèmes tout en valorisant l'apprentissage par l'expérience. »*

Si vous voulez en savoir plus sur ce projet, référez-vous à la communication de Mélanie Bourdaa *Robot Heart Stories : anatomie d'un ARG pédagogique*⁹. Plus tard, en juin 2014, avec l'association Transmedia Ready nous avons produit le « Transmedia Mix Education », un atelier sur 3 jours avec l'IRI - Institut de Recherche et d'Innovation du Centre Pompidou, dont le thème était « *les acteurs du changement et l'Éducation* » sur lequel je reviendrai plus longuement dans le chapitre 15.

L'émergence d'œuvres transmédia questionne ma discipline et pratique professionnelle dans le monde de l'éducation. J'exerce une veille documentaire proactive sur

9. <https://tinyurl.com/y92q4y2r>

les contenus transmédia et les nouvelles formes d'apprentissage afin d'anticiper les changements dans l'enseignement et la formation. Ma réflexion actuelle s'appuie sur une curation régulière confortant le choix d'un nouveau cap professionnel comme formateur transmédia dans le cadre d'une formation au e-learning et la facilitation d'ateliers avec Transmedia Ready.

Par ailleurs, j'exerce toujours mon activité de professeur documentaliste, certifié depuis 2003, au sein de l'enseignement catholique depuis 1994, actuellement au lycée-collège européen du Saint Cœur en Bourgogne.

Ancien élève du CUEJ (Centre Universitaire d'Enseignement du Journalisme) de Strasbourg, je suis titulaire d'une Maîtrise des sciences et technologies – spécialité journalisme et techniques de l'information, option presse écrite.

Être *transmedia ready*, c'est à la fois exercer une veille documentaire sur les productions transmédia, se questionner sur ses enjeux mais aussi et surtout pratiquer. On parle d'ailleurs en anglais de *transmedia experience*. Karine et moi développons l'idée que le terme transmédia est un adjectif. J'y reviendrai.

Comme le souligne à juste titre Karine Halpern : « *C'est comme ça qu'il faut appréhender le concept transmédia. Passez par là, croyez-moi, avec les tripes c'est meilleur, c'est plus puissant et c'est plus juste par rapport au potentiel que le concept transmédia apporte aux créateurs et aux usagers* ».

Le propos de cet ouvrage porte sur la notion de « *transmedia learning* », une tendance émergente dans le secteur de la formation. Pour la définir je m'appuie sur la réflexion de *Laura Fleming*, enseignante bibliothécaire de l'école *New Milford* (États-Unis) et *designer transmedia*¹⁰. J'évoque ici sa notion de *Transmedia LearningWorld* (TLW). Je prends en compte également l'approche du professeur *Elaine Raybourn*¹¹ qui développe la vision d'une éducation connectée, collaborative et multiplateformes.

C'est en lisant l'ouvrage de Henry Jenkins¹² *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, que j'ai approfondi le concept transmédia. Fort de mon expérience professionnelle auprès des adolescents comme enseignant documentaliste, je suis aujourd'hui convaincu que

10. <https://worlds-of-learning.com/about/>

11. <https://tinyurl.com/y7vortls>

12. JENKINS, Henry, *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, trad. de l'anglais par C. Jaquet, Paris : A. Colin/Ina Éd., coll. Médiacultures, 2013 [2006]

l'enseignement doit jeter des ponts vers les pratiques d'éducation informelle développées par les jeunes telles qu'elles sont évoquées par Jenkins, notamment celles des fans télévisuelles ou cinématographiques décrites dans son livre. C'est ce qui motive en grande partie la rédaction de ces lignes.

Insatisfait par la traduction de l'expression *transmedia learning* que j'ai conservée toutefois dans les citations des textes de Laura Fleming et Elaine Raybourn, j'ai préféré reprendre à Philippe Carré¹³, professeur des sciences de l'éducation à l'université Paris 10-Nanterre son terme d'apprenance plus ouvert que celui d'apprentissage ou d'enseignement. L'apprenance étant pour lui « *une attitude propice à l'acte d'apprendre dans toutes les situations [...] elle est de l'ordre de l'être plus que de l'avoir : on a des connaissances, mais on est en apprenance* ».

Je défends dans cet ouvrage l'idée que l'apprenance transmédia, met au centre l'apprenant à travers le développement de pratiques de *translittératie*¹⁴ (qui peuvent

13. CARRÉ, Philippe, L'apprenance : vers un nouveau rapport au savoir, Paris : Dunod, 2005, p.109

14. Selon la définition proposée par Sue Thomas la translittératie est « l'habileté à lire, écrire et interagir par le biais d'une variété de plateformes, d'outils et de moyens de

être informelles lorsqu'elles sont pratiquées dans le cadre de ses loisirs) ou *d'Éducation aux médias et à l'information* (EMI) dans un contexte scolaire. Des activités menées autour du récit multimodal *Inanimate Alice*¹⁵ ou de l'événement *Transmedia Mix* auquel j'ai été associé en 2014 appuieront mon propos. Le transmedia learning ou l'apprenance transmedia comme je préfère l'appeler, offre ainsi à l'enseignant un nouveau rôle comme transmédiateur, aussi bien dans la production de contenus transmédiatiques que dans la mise en œuvre d'activités pédagogiques spécifiques. Nous verrons plus loin comment.

Dans un premier temps, j'aborderai le concept transmédia en définissant rapidement ses contours historiques et terminologiques. Dans un deuxième temps, après avoir souligné la place de l'apprentissage social et le rôle des émotions dans la pédagogie, nous verrons comment tirer parti de l'apprenance transmédia pour développer chez l'apprenant des compétences de translittératie. Nous aborderons du même coup le positionnement de l'enseignant dans son nouveau rôle de transmédiateur. Enfin, dans un troisième et dernier temps, des préconisations pour bâtir des

communication, de l'iconographie à l'oralité en passant par l'écriture manuscrite, l'édition, la télé, la radio et le cinéma, jusqu'aux réseaux sociaux » (Thomas, 2007)

15. <http://www.inanimatealice.com>

projets transmédia vous seront proposées. Elles seront illustrées par deux études de cas. La première montrera de quelle manière mettre à profit un contenu existant (Inanimate Alice). Et la deuxième portera sur l'élaboration d'un projet de type collaboratif mené sous la forme d'un hackaton (Transmedia Mix).

Vous trouverez également en fin d'ouvrage, un glossaire ainsi qu'une bibliographie pour creuser et actualiser certaines questions.

Ce livre a été réalisé en partenariat avec Karine Halpern et l'association Transmedia Ready. Il inaugure d'autres publications autour du « Jeu des 7 familles transmédia » où nous développerons notre méthodologie de travail déclinée dans différents contextes professionnels.

Chapitre 1

Origines et définitions du concept transmédia

Si le concept transmédia a été formulé récemment, la distribution des contenus sur différents supports médiatiques n'est pas nouvelle. Mathew Freeman en illustre les principales étapes dans son ouvrage (pas encore traduit en français) *Historicising Transmedia Storytelling : Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*¹⁶. Il explique notamment qu'elle a été favorisée par le développement du cinéma, de la radio et de la télévision, du développement des industries culturelles et de la publicité. Phénomène qu'il fait remonter au début du 20^e siècle avec *The Wizzard of Oz* (Le Magicien d'Oz). Cette œuvre multiplateforme de Lyman Frank Baum, prise également en exemple par Henry Jenkins, s'inscrit dans le contexte de l'apparition à cette époque de l'industrie publicitaire et de la culture de communication de masse aux États-Unis. Un peu plus tard, en 1912, Edgard Rice Burroughs innovera en mettant en

16. FREEMAN, Mathew (2016) *Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*, Routledge

place une franchise et en créant une marque autour de son célèbre personnage Tarzan. L'ouvrage de Mathew Freeman, est intéressant à plus d'un titre pour comprendre à travers des exemples emblématiques, comment la narration transmédia s'inscrit en fait dans le contexte plus large de l'histoire des médias de masse¹⁷.

Si l'approche historico-économique est nécessaire pour comprendre le cadre dans lequel s'inscrit le concept transmédia, elle n'est pas toutefois suffisante. Il peut aussi s'enraciner dans un usage, un jeu en l'occurrence. C'est ce qu'affirme, Joseph Matheny¹⁸, acteur de la contre-culture à l'aube d'internet et artiste transmédiatique américain. Il revendique la paternité de cette pratique issue selon lui du jeu à réalité alternée. Il est d'ailleurs l'auteur de *Ong's Hat*¹⁹ souvent cité comme le premier ARG sur de nombreuses listes spécialisées dans ce domaine.

Pour lui :

« (Le transmédia) a commencé comme un style littéraire, quoi que prétendent tous les imposteurs et ceux

17. Pour approfondir l'histoire récente des œuvres transmédiatiques, je vous conseille également de lire Buzz de Frank ROSE (cf. bibliographie en annexe)

18. SOUSSAN, Rémi. « Transmédia, de la rébellion à la récupération ». InternetActu.net. Disponible sur : <https://tinyurl.com/y7z8svya>. Consulté le 30 septembre 2017

19. <https://tinyurl.com/ya4795me>

qui ont pris le train en marche, et je peux vous dire qu'il n'a jamais été conçu comme un truc de marketing. Sans le moindre doute, cela ne faisait pas partie du plan. Le Transmédia et son prédécesseur immédiat, le jeu à réalité alternée, sont des hybrides de la narration traditionnelle littéraire, de celle du jeu vidéo, de l'interaction Web et des jeux de rôle grandeur nature. L'intention initiale était d'élargir et d'ouvrir le processus de narration à des médias se situant en dehors des plates-formes d'édition traditionnelles, c'est-à-dire la combinaison texte/images. C'était en partie du Borges, en partie du George Coates, en partie The Game (le film avec Michael Douglas) et en partie d'autres choses. »

Concernant le terme *transmédia* lui-même, on retient souvent qu'il est issu du secteur de la publicité. Marsha Kinder en 1991²⁰ désigne ainsi des « *super systèmes commerciaux transmédia* » comme stratégies publicitaires. Et last but not least, l'expression de *transmedia storytelling* trouve sa consécration avec la définition que lui donne Henry Jenkins, professeur du Massachusetts Institute of

20. KINDER, Marsha (1991), *Playing with Power in Movies, Television and Video games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*, Berkeley, University of California Press

Technology (MIT) et spécialiste des cultures populaires et des médias dans un article paru le 6 novembre 2003 dans la *Technological Review*²¹.

Il s'agit d'un

« processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée ». Il rajoute *« qu'idéalement, chaque extension sur chaque média doit pouvoir être vue séparément et constituer un point d'entrée dans l'univers. »*

En 2006 il affine cette définition dans son ouvrage *Convergence Culture*²² :

« Une œuvre transmédia se développe sur plusieurs supports complémentaires qui apportent une contribution distincte et précieuse à l'ensemble du récit. [...] Cette forme de narration permet de passer d'une consommation

21. JENKINS, Henry, « Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling », *Technological Review*, 15 janvier 2003. Disponible sur : <https://tinyurl.com/jbsh6us>

22. JENKINS, Henry (2006) *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press

individuelle et passive à un divertissement collectif et actif. »

En France, à la demande de Karine Halpern qui entame dès 2010 une recherche indépendante et expérimentale en tant que professionnelle de la culture et de la communication, le vocable fait son entrée en décembre dans la version française de l'encyclopédie en ligne collaborative *Wikipedia* grâce à sa contribution, à celles de Cyril Slucki et de deux personnes du *Transmedia Lab* d'Orange. Intitulé aujourd'hui *Transmédialité*²³ et non pas *Transmédia*, la rédaction de sa définition fait en effet l'objet d'un débat intense au sein de la communauté de producteurs de contenus médiatiques témoignant du grand intérêt pour cette nouvelle approche.

À cette occasion, Karine Halpern défend l'idée que le terme *transmédia* n'est pas un nom propre ; mais un adjectif. Elle rédige à ce propos un billet de référence : *Transmédia : un concept indéfinissable*²⁴. Nous y reviendrons plus loin.

23. Transmédialité, Wikipedia [En ligne] Disponible sur : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Transmédialité>

24. HALPERN, Karine, « Transmédia : un concept indéfinissable ». <https://tinyurl.com/ybsyelyr>

Depuis 2011, Karine Halpern travaille sur une définition du terme transmédia qui fait et fera l'objet d'une révision constante. Sa définition aujourd'hui est la suivante :

« Le concept transmédia tend à être une discipline communicationnelle et pratique créative prenant en compte la participation du public, et la narration qui se propage, se transforme et se transpose sur des supports médiatiques complémentaires intégrés dans un récit multidimensionnel, auquel peut se mêler toute pratique socio-culturelle ou pédagogique, des mécaniques de jeu et du web social, ainsi que des événements en temps réel. »

En suivant cette approche, on se rend compte que le champ de rayonnement de cette méthode nous conduit au-delà des industries créatives, de la communication ou du marketing. Il concerne également d'autres secteurs comme notamment l'architecture, la santé, le tourisme, les ressources humaines, les modèles d'affaires, l'environnement, la formation et les débats sociétaux et humanitaires (activisme transmédia).

Il est nécessaire également de garder à l'esprit la distinction entre différents types de narrations. Le cross-media (le préfixe cross renvoie à l'idée d'entrecroisement)

s'inscrit dans une **logique d'adaptation** d'un même récit sur plusieurs supports. « *Le cross-media relie des formats entre eux en jouant le même sujet sur un support différent. C'est la même histoire adaptée, le même scénario, généralement linéaire dans un format différent qui peut, ou non, intégrer de l'interactivité* ». précise Karine Halpern. L'exemple que l'on peut donner est celui de la série littéraire de fantasy de J.K Rowling, *Harry Potter* dont les premiers ouvrages ont été adaptés au cinéma.

Ce qui n'est pas le cas d'un *contenu transmédia* (le préfixe latin trans signifie « par-delà », « au-delà de », « à travers ») qui s'inscrit dans une **logique de complémentarité**. L'histoire principale se compose d'univers fictionnels ou documentaires comprenant des personnages, des lieux, des concepts, des thèmes formant des points de départ à de nouveaux récits secondaires déployés sur plusieurs supports. Chacun d'entre eux enrichit l'ensemble de manière cohérente en apportant des informations complémentaires. Par exemple, un événement à peine esquissé sur un support pourra être développé ailleurs. L'agencement des récits secondaires est généralement voulu et mis en place en amont par le ou les auteurs lors de la rédaction ou après publication/diffusion si

l'histoire trouve son public et plus encore sa communauté de fans. Ce n'est pas toujours le cas, mais le créateur de contenu doit faire en sorte que chaque brique narrative distribuée sur une forme médiatique propre soit en cohérence avec l'ensemble du récit principal : le *storyworld* (univers narratif). Cette idée d'univers est inspirée des jeux vidéo. L'exemple représentatif que l'on cite souvent est *Matrix* réalisé par les frères Wachowski²⁵. La trilogie des films : « The Matrix », « Matrix Reloaded » et « Matrix Revolutions » est complétée par une série de courts métrages animés : « Animatrix », deux jeux vidéo : « Enter the Matrix » and « The Matrix : Path of Neo », un jeu vidéo de type MMORPG²⁶ : « The Matrix Online » un roman graphique anthologique : « The Art of the Matrix » et une série de BD : « The Matrix Comics ».

À la suite d'Henry Jenkins, Christy Dena²⁷ dans sa thèse dédiée au phénomène du transmedia storytelling²⁸ propose la typologie suivante :

25. Décryptage d'un classique du transmedia, Enter the Matrix.
<https://tinyurl.com/y8afmbhk/>

26. MMORPG : jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs

27. <http://www.christydena.com/>

28. DENA Christy. «Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments», thesis, 2009

- Les franchises qui représentent de multiples extensions à partir du même média et permettent de prolonger la narration d'origine. Elles sont les plus courantes et s'inspirent d'un univers préexistant (Christy Dena parle d'« expansion de l'univers »). Elles s'appuient en outre sur une base de fans.

- Les projets purs où les expériences transmédia sont conçues en amont dès la production.

- Enfin les projets multiples constitués de plusieurs médias (ex. un programme de divertissement qui se passe à la fois sur la télévision et le web, en simultané).

Cette nouvelle articulation des contenus peut apparaître aussi dans un genre journalistique émergent : le *webdocumentaire*, narration interactive multimédia dont la diffusion se fait par le Web²⁹. Vous pouvez vous référer comme exemple significatif à celui consacré à l'histoire de la cathédrale de Strasbourg évoqué sur mon blog « Transmédia et Formations³⁰ ».

29. AUCLAIRE Jean-Pierre, « Qu'est-ce-qu'un webdoc ? », Raconte ta ville /Réseau Canopé. [En ligne]. Disponible sur : <https://tinyurl.com/jbu93cn>

30. BETHOUX, Emmanuel, « Enseigner l'histoire du Moyen Âge avec des ressources transmédia », Transmedia et Formations, 2012. [En ligne]. Disponible sur : <https://tinyurl.com/y8b4b72s> [Consulté le 22/01/2017]

La revue professionnelle des professeurs-documentalistes *Intercdi*, a abordé le thème du webdocumentaire³¹ dans son numéro de novembre-décembre 2010. Et le Clémi (Centre pour l'éducation aux médias et à l'information) dans le fascicule de la SMPE (Semaine des médias et de la presse à l'école) en date de mars 2011 proposait même une activité avec ce support.

31. SUBY, Stéphanie, Sur la piste des web-documentaires, InterCDI, n°228, novembre-décembre 2010, p.70-72

Chapitre 2

Intérêt croissant des contenus transmédia dans les secteurs du livre et de la formation

*Cet ebook vous passionne et vous souhaitez l'acquérir,
rien de plus simple, retournez sur la page de l'œuvre,
mettez-la dans votre panier et achetez cet ebook...*

*Emmanuel Bethoux et UPblisher vous remercient de
votre intérêt et vous souhaitent une bonne lecture.*

Emmanuel Bethoux

TRANSMÉDiateur

UN NOUVEAU RÔLE POUR L'ENSEIGNANT

UNE EXPÉRIENCE DE TERRAIN



N° ISBN: 978-2-7599-0261-3

« Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants cause, est illicite et constitue une contrefaçon, aux termes des articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. »

Vasca - UPblisher.com
11 bis, rue de Moscou
75008 Paris

E-mail : contact@upblisher.com
Site : www.upblisher.com