

Scénarisation multimédia

Vous désirez développer des compétences connexes à votre métier d'auteur dramatique ? Venez découvrir le formidable potentiel des nouveaux médias (Internet, multimédia et jeu vidéo) où les besoins en design et scénarisation se sont multipliés dans un domaine en pleine expansion.

La première partie de la formation visera à vous informer en résumant les conditions du marché, en décrivant les joueurs actuels et les modèles de fonctionnement des entreprises. Le formateur proposera ensuite d'analyser le déroulement d'un projet, étape par étape, afin de comprendre le rôle de chacun (producteur, chargé de projet, programmeur, graphiste, intégrateur, etc.) dans la chaîne de production, permettant ainsi de baliser les responsabilités et les limites du rôle du scénariste multimédia. Une élaboration de projet vous sera alors demandée, sous forme de tutorat individuel ou en équipe, pour mettre en pratique les notions présentées. La formation se terminera par une discussion des différents programmes de formation permettant de compléter une formation dans le domaine qui pourrait vous intéresser.

Objectifs de l'atelier

- Informer les participants des conditions du marché;
- Comprendre le fonctionnement d'un projet;
- Apprendre comment rédiger les documents multimédias;
- Mieux orienter sa formation.

Résultats attendus au terme de l'atelier

- Maîtriser les bases de la scénarisation multimédia;
- Développer une connaissance du marché et des formations;
- Évoluer dans ce domaine.

Plan de cours :

Jour 1

1. Introduction

- 1.1 Présentation du formateur (expérience professionnelle)
- 1.2 Similitude et différences entre l'écriture dramatique et l'écriture multimédia

2. Secteur du multimédia

- 2.1 Historique du développement du domaine du jeu et du multimédia au Québec
- 2.2 Modèles d'entreprises, type de fonctionnement et de besoins en scénarisation
- 2.3 Structure de financement des projets
- 2.4 Description des publics

3. Production

- 3.1 Étapes d'un projet.
- 3.2 Description des rôles dans une équipe
- 3.3 Rôle du scénariste multimédia
- 3.4 Documents de scénarisation

4. Travail

Les participants seront amenés à développer un document de présentation de projet (pitch), de 4 pages, décrivant les fonctionnalités d'un site et/ou d'un jeu interactif.

- Hardcore gaming : scénariser un classique du jeu vidéo
- Internet informatif : scénariser un site portail
- Internet multijoueur : développer un RPG
- Internet communauté : développer un UGC

5. Formation

5.1 Survol des formations disponibles en scénarisation en jeu et multimédia.

Formateurs : **Pascal Brullemans**, depuis une quinzaine d'années, construit sa dramaturgie en questionnant le rôle de l'auteur pour le spectacle vivant. Ses projets l'ont conduit de la France au Mexique, et font souvent figure de morceaux de bravoure. En 2002, son adaptation de *La dame aux camélias* reçoit le masque de la meilleure production région. Puis, la création *Hyppocampe* sera lauréate du Prix de la critique montréalaise, en 2005. Après une première incursion en théâtre jeune public avec *L'armoire*, l'auteur poursuivra sa démarche avec une création pour adolescent *Isberg*. Sa dernière pièce *Vipérine* fut lauréate du prix du meilleur texte jeune public décerné par le TNG de Lyon en 2011. L'auteur poursuit également une carrière en scénarisation multimédia qui lui a valu de nombreuses distinctions.

Clientèle : Cette formation s'adresse à tous les artistes professionnels. La priorité sera accordée aux membres de l'AQAD. **Maximum de 10 personnes.**

Dates et durée : 2 et 3 décembre 10 h à 17 h.

Lieu : Studio Bizz Iberville, 2488, Avenue Mont-Royal est à Montréal, studio J.

Coût : 30 \$

Inscription : contactez Line Nadeau, **EN PRIORITÉ PAR COURRIEL**, à l'adresse suivante : lnadeaucoodination@gmail.com ou par téléphone au 450 787.2922.

Cette activité de formation continue est offerte grâce à un appui financier d'Emploi Québec et du Conseil québécois des ressources humaines en culture.