



## La conception de scenarios interactifs

S. Sebilotte, A. Bisseret

► **To cite this version:**

S. Sebilotte, A. Bisseret. La conception de scenarios interactifs. RR-0537, INRIA. 1986. inria-00076017

**HAL Id: inria-00076017**

**<https://hal.inria.fr/inria-00076017>**

Submitted on 24 May 2006

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# IRIA

CENTRE DE ROCQUENCOURT

Institut National  
de Recherche  
en Informatique  
et en Automatique

Domaine de Voluceau  
Rocquencourt  
BP 105  
78153 Le Chesnay Cedex  
France

Tel. (1) 39 63 55 11

*Coll. Dy*

## Rapports de Recherche

N° 537

### LA CONCEPTION DE SCÉNARIOS INTERACTIFS

Suzanne SEBILLOTTE  
André BISSERET

Juin 1986

LA CONCEPTION DE  
SCENARIOS INTERACTIFS

Suzanne SEBILLOTTE  
André BISSERET

Février 1986

Que les scénaristes qui ont bien voulu participer à l'étude trouvent ici l'expression de nos remerciements. Nous remercions tout particulièrement Philippe MARI que nous avons mis largement à contribution .

Ce rapport est rédigé dans le cadre d'une convention de recherche  
entre le CCETT, L'INRIA, et la Société Triel.

## RESUME

L'analyse de l'activité de création de scénarios interactifs chez des professionnels travaillant sans l'aide d'outils informatiques met en évidence un processus de planification bien représenté par un modèle de type hiérarchique (Sacerdoti, 1977) et souligne les principales difficultés rencontrées par les sujets tout particulièrement en ce qui concerne l'écriture du scénario et les cheminements possibles. Une tentative de généralisation est proposée à partir de la comparaison des différents protocoles recueillis et l'application du modèle de Hayes et Flower (1980), proposé pour la conception de texte.

**Mots-clés:** interactivité, scénario interactif, représentation, planification, planification hiérarchique, mode d'écriture.

## ABSTRACT

The activity of interactive scenario design by experts, without the help of computer tools was analysed. The results indicate a planning process which can be represented by a hierarchical model (Sacerdoti, 1977). The main difficulties encountered by the subjects, especially in writing the scenario and in defining the various paths in the tree are emphasized. A generalization is attempted by comparing other protocols and applying the Hayes and Flower's model, proposed for text writing.

**Key words:** interactivity, interactive scenario, representation, planning, hierarchical planning, writing model.

## SOMMAIRE

1 PRESENTATION DE LA RECHERCHE .....	1
1.1 Cadre général .....	1
1.2 Objectif de la recherche.....	1
1.3 Méthode.....	1
1.4 Sujets.....	2
2 ANALYSE DE LA PLANIFICATION.....	4
2.1 Choix du modèle et discussion.....	4
2.2 Technique d'analyse.....	5
2.3 Résultats.....	6
3 METHODES ET MOYENS UTILISES POUR REALISER UN SCENARIO .....	15
3.1 La conception du synopsis .....	15
3.2 La description des séquences .....	16
3.3 La construction des organigrammes.....	18
3.4 Quelques exemples de modification.....	20
4 MODELE GENERAL D'ECRITURE D'UN SCENARIO.....	22
4.1 Résumé de l'ensemble des protocoles recueillis.....	22
4.2 Les différents types de scénarios interactifs.....	22
4.3 Modèle général de conception de scénario.....	24
5 COMMENTAIRES ET CONCLUSION.....	31
BIBLIOGRAPHIE.....	35
ANNEXES.....	36

## 1 Présentation de la recherche

### 1.1 Cadre général

Cette recherche participe à un ensemble d'études lancées par le CCETT dont l'objectif est la conception d'outils, matériels et logiciels, de création de dialogues (scénarios interactifs) avec les contraintes suivantes:

- ne pas imposer l'usage d'un langage informatique;
- ne pas imposer une durée d'apprentissage supérieure à quelques journées tout en permettant la satisfaction des besoins courants des créateurs de scénarios.

### 1.2 Objectif de la recherche

Il s'agissait d'aborder l'analyse de l'activité de création de scénarios interactifs chez des professionnels et ceci, indépendamment de l'usage des outils informatiques actuels. C'est donc le travail "à la main" qui a été étudié.

En toute état de cause, les outils actuels sont des éditeurs qui ne servent guère que pour la phase finale de réalisation en machine: ils supposent tout un travail préalable, considérablement plus conséquent, qui aboutit à un organigramme "à la main" qui peut alors être rentré en machine grâce aux éditeurs: c'est l'ensemble de ce travail qui faisait l'objet essentiel de la recherche: depuis la "commande" d'un scénario au concepteur (ou ses toutes premières idées), jusqu'au seuil de la réalisation informatique.

Cependant il ne s'agissait pas d'étudier cette activité au niveau de son détail. On ne s'est pas intéressé ici à décrire la fabrication des constituants élémentaires d'un scénario (images, sons ; textes etc); La recherche entreprise est centrée sur l'activité de planification du scénariste; c'est la façon qu'il a de prévoir et de planifier son activité qui constitue ici l'objet de la recherche.

Ceci étant, si la conception de scénarios linéaires est maintenant classique, celle de scénarios interactifs n'en est qu'à ses débuts; on peut penser qu'il n'existe pas encore d'expert dans ce domaine: les concepteurs en sont eux-mêmes à une phase de recherche, d'essais et erreurs, de changement de représentation par rapport au scénario classique.

La recherche avait donc pour but de réaliser une première analyse, forcément grossière, et en tout état de cause "datée": elle approche ce que des scénaristes généralisent actuellement, à partir de leur expérience de la conception de quelques scénarios interactifs.

### 1.3 Méthode

Toute activité de conception est généralement très longue, distribuée dans le temps selon des horaires très variables, parfois secrète. De ce fait son observation systématique est très difficile, souvent impraticable.

Si dans notre cas nous avons rencontré des concepteurs très intéressés et qui se seraient volontiers prêtés à une telle observation, elle n'a cependant pas pu

avoir lieu: d'une part il eut fallu coïncidence entre les débuts de notre étude et la rencontre d'un concepteur volontaire démarrant justement un nouveau scénario; et d'autre part une durée d'étude plus longue, dans la mesure où la conception d'un scénario s'étale souvent sur au moins une année.

Ceci étant, il n'est pas certain qu'une telle observation soit souhaitable lors d'une première approche: en effet sans un premier cadre de connaissance obtenu de façon plus rapide et moins coûteuse, l'observateur risque de se fourvoyer dans la complexité d'une telle activité de conception; surtout dans ce cas où, comme nous l'avons dit, les concepteurs eux-mêmes ne dominent pas encore ce domaine récent.<sup>1</sup>

C'est donc à chercher ce premier cadre de connaissances que nous nous sommes attachés, par une méthode d'interviews fondés sur l'explicitation par des concepteurs de la représentation qu'il se font de leur activité de conception.

On ne s'attend donc pas à trouver une représentation détaillée et historique de ce qui s'est passé pour tel concepteur lors de sa conception de tel scénario. Ce que l'on obtient plutôt est la "rationalisation" a posteriori, par le concepteur, de son activité (ce qui lui reste "quand il a tout oublié"); autrement dit, ce qu'il a abstrait du détail de son activité et que par exemple il pourrait enseigner, ou conseiller à un collègue qui se lancerait dans son premier scénario interactif.

Il s'est agi d'interviews semi dirigés ayant comme point de départ une consigne très générale du type "qu'est ce qu'un scénario interactif pour vous?, comment vous y prenez vous pour faire un scénario interactif?"

La durée de ces interviews a été entre une heure trente et deux heures. Cependant avec l'un d'entre eux le travail a été plus approfondi lors d'interviews complémentaires permettant en particulier de recueillir des commentaires sur ses documents et brouillons de conception de scénario ainsi que des réactions sur nos premières interprétations.

Chaque interview a été enregistré au magnétophone puis retranscrit complètement par écrit.

#### 1.4 Sujets

- Six sujets ayant déjà réalisé au moins un scénario interactif ont été interviewés:
- un sujet a fait plusieurs scénarios interactifs; actuellement il fait plutôt de la réalisation;
  - un sujet a participé à la création de scénarios mais dans une perspective de réalisateur;

<sup>1</sup> à moins que l'objectif soit justement d'étudier l'activité de découverte lors des débuts d'une activité nouvelle ! Ce n'est pas le cas: il s'agit de connaître, afin de mieux savoir l'assister par l'informatique, une activité déjà un tant soit peu généralisée (abstraite) par des professionnels ayant construit une expérience "réfléchie" sinon encore une expertise.

- trois sujets ont fait des scénarios interactifs à l'occasion du concours proposé par l'Institut National de l'Audiovisuel ; par ailleurs ils font ou ont fait des scénarios interactifs et linéaires: EAO, TV, jeux video...
- un sujet conçoit des didacticiels d'EAO.

Les chapitres qui suivent présentent les résultats selon trois thèmes:

- \* d'abord, à partir d'un protocole:
  - l'analyse de l'activité de planification proprement dite (chapitre 2);
  - puis des détails sur les méthodes et moyens utilisés pour réaliser des éléments importants d'un scénario (chapitre 3);
- \* enfin une tentative de généralisation, par une comparaison des différents protocoles recueillis et l'application du modèle que Hayes et Flower ont proposé pour la conception de textes.



## 2. Analyse de la planification

### 2.1 Choix du modèle et discussion

Plutôt que de se livrer à une analyse de contenu banale nous avons cherché à interpréter les protocoles dans le cadre de modèles plus rigoureux.

Centrés comme nous l'avons dit sur l'organisation générale de l'activité du concepteur de scénarios, nous nous sommes fixés sur le choix d'un modèle de planification de type hiérarchique (par exemple le Procedural Net de Sacerdoti, 1977):

En bref il s'agit d'une planification "top-down" basée sur un arbre de buts et sous-but, chaque sous-but étant un prérequis pour le but du niveau supérieur.

De plus et surtout l'ensemble de l'activité est représenté à tous les niveaux de l'arbre, mais de façon de plus en plus détaillée : le modèle part du but le plus général (le plus "abstrait"), ici par exemple "réaliser un scénario interactif"; ce but est développé (expanded) à un premier niveau en plusieurs sous-but; à un deuxième niveau chacun de ces sous-but est développé en sous-but nécessaires pour les atteindre et ainsi jusqu'aux actions concrètes elles-mêmes qui constituent le dernier niveau.

Il est vraisemblable que le caractère entièrement "top-down" de ce modèle en ferait une hypothèse trop forte pour représenter l'activité de planification proprement dite du scénariste.

En cours de conception, des activités "bottom-up" interviennent sans doute. Le concepteur est parfois amené à résoudre des problèmes partiels au niveau du détail d'une séquence par exemple ce qui l'entraîne à des modifications, éventuellement importantes, aux niveaux supérieurs du plan général qu'il a projeté. Ceci orienterait vers un modèle du type planification opportuniste proposé par Hayes-Roth et Hayes-Roth (1979) dont la planification strictement hiérarchique est un cas particulier.

Cependant ce que nous avons observé est le **résultat** d'une activité de planification (représentation explicitée a posteriori) et non pas l'activité elle-même. Comme nous l'avons déjà souligné c'est l'abstraction faite par le concepteur à partir de ses expériences. Il nous paraît alors légitime et intéressant de représenter le plan du scénariste sous la forme d'une hiérarchie de buts et de sous-but. L'un de nous (Sebillotte 1983; 1985) a montré que le modèle de planification hiérarchique était satisfaisant pour rendre compte de la représentation de leurs tâches par des secrétaires expérimentés. Ceci rejoint les remarques de Hayes-Roth et al. qui précisent que l'expertise dans une tâche donnée conduit au cas particulier du modèle hiérarchique.

Le risque pris dans notre étude est d'avoir considéré les concepteurs comme des experts en conception de scénarios interactifs, alors que dans ce domaine encore neuf, ils en sont encore à un stade de recherche. C'est pourquoi, nous l'avons dit, cette étude doit être considérée comme "datée".

En tout état de cause, un des résultats importants est, comme on le verra, la mise en évidence d'un processus bien représenté par le modèle hiérarchique: définition grossière au départ, de l'ensemble du scénario, suivi de phases

successives de développement à des niveaux de détails de plus en plus importants.

## 2.2 Technique d'analyse

Elle consiste à extraire du protocole verbal toutes les expressions révélatrices d'un élément de plan (but ou sous-but) et d'une dépendance entre ceux-ci; on relève également tous les expressions concernant la succession.

Nous n'avons pas (encore) de technique très rigoureuse pour ce faire. Le logiciel "Think Tank" du Macintosh est un outil pratique en l'occurrence: il suffit de le penser en terme de manipulation de buts et de sous-buts au lieu de titres et de sous-titres.

Voici quelques exemples pour faire comprendre la démarche:

Dans le protocole on glane :

"l'idée c'était de partir déjà de quelque chose qui en soi était interactif c.a.d;...etc"

"donc après il a fallu englober cette pré-idée de dialogue dans une fiction qui la renforce c.a.d...."

"si vous voulez ça c'est l'idée qui m'a fait faire une première version du scénario..."

On en retient quant au plan:

- qu'à un premier niveau de développement on trouve : la conception d'une première version; on peut donc indiquer tout de suite qu'il va y en avoir une deuxième (au moins);
- qu'en ce qui concerne le sous-but "première version" on trouve au deuxième niveau de développement les sous-buts: "trouver une idée de dialogue" et "trouver une fiction".

Une expression telle que : "...on essaie de déterminer des grands pans de fiction...pour susciter des actions à faire pour le personnage principal..."

On en retient que "déterminer des pans.." est un sous-but de "susciter des actions".

Des formes telles que "...il a fallu d'une part ....., d'autre part...." indiquent bien sûr deux sous-buts de même niveau.

## 2.3 Résultats

On trouvera dans les pages suivantes le résultat d'une telle analyse sur un scénariste:

- d'abord le plan détaillé avec pour certain sous-buts des citations du protocole qui explicitent l'action concernée.
- puis pour une vue plus synthétique, le plan sans ces commentaires
- enfin un schéma qui donne le squelette de ce plan.

Pour la lecture de ces représentations du plan du scénariste on n'oubliera pas qu'elles ne sont pas centrées avant tout sur l'ordre temporel mais sur la hiérarchie des buts et sous-but: un sous-but, inscrit avec une indentation, sous un autre, constitue pour ce dernier un prérequis.

Par exemple on écrirait:

- boire un café
  - faire du café
    - faire chauffer de l'eau
    - ...
  - ...

Ce qui se lit : pour boire du café il faut en faire et pour cela il faut faire chauffer de l'eau.

**1: + un synopsis sommaire**  
(Annexe 1, doc 1.)

**1.1: + trouver le mode de dialogue**

- 1.1.1:**
- avoir une idée de qqch. d'interactif en soi  
"par ex; l'idée d'une régie de surveillance dans un magasin (donc lieu clos) qui permettait d'avoir accès à diverses caméras qui pointaient sur différents rayons;"  
"ou un utilisateur met une carte dans un distributeur de billets et on lui demande de taper une somme d'argent; ensuite selon la somme il aura une aventure à 300 Frs, à 10.000 Frs..."  
" ou une visite d'entreprise; une visite libre; ouvrir les portes soi-même; celle que l'on veut; suivre un personnage qui travaille où qu'il aille; désigner des matériels qui figurent dans l'entreprise pour obtenir une fiche technique sur ce matériel..."

**1.2: + habiller ce mode de dialogue**

- 1.2.1:**
- trouver un objectif pour l'utilisateur  
"...et on donne un objectif à ce héros qui sera aussi l'objectif de l'utilisateur: faire sortir ce personnage du magasin"...
- 1.2.2:**
- trouver un rôle pour l'utilisateur  
..."il y a un moment particulier du scénario où on doit jouer l'identification complète de l'utilisateur au personnage; c'est plus le personnage qui agit mais c'est l'utilisateur qui agit à travers lui; donc ça pose des problèmes de mise en scène: comment lui indiquer à un moment que c'est à lui de jouer"
- 1.2.3:**
- trouver une fiction, une histoire qui le supporte  
"par ex. l'idée d'enfermer quelqu'un dans ce magasin, un client, la fermeture du magasin a lieu..."

**2: + descriptif sommaire des séquences et organigramme provisoire**

"Il ne s'agit pas d'une version au sens officiel du terme. C'est un descriptif sommaire des séquences qui va permettre d'organiser."

- 2.1: - **trouver de actions possibles pour l'U. et les organiser**
- 2.2: + **décrire sommairement les séquences**  
 (Annexe 1, doc 2.)  
 "Dans une première phase moi je préfère faire un descriptif des séquences avec les renseignements dont j'ai besoin, quitte à le modifier après, à remplir d'autres formulaires. En quelques lignes par ex: " le personnage principal va remettre le magnétoscope volé à l'endroit où il se trouvait précédemment."
- 2.2.1: - **décrire la première séquence de choix**  
 "...on a prévu de faire une caméra subjective, c.a.d. sans personnage devant, qui va faire ce couloir...déjà pour filmer toutes les portes qui sont fermées..."  
 "donc ce premier mouvement de caméra avant une décision possible c'était notre première séquence, qu'on a appelée 001..."
- 2.2.2: - **décrire les autres séquences de choix**
- 2.2.3: - **décrire les séquences linéaires**
- 2.3: + **commencer un organigramme provisoire des séquences**  
 (Annexe 2, doc 3.)
- 2.3.1: - **définir les liens entre séquences**  
 "à la précédente; renvoie sur une troisième; permet une passerelle vers une autre branche de l'arbre"
- 2.4: + **optimiser le temps,**  
 (Annexe 3, doc 7.)
- 2.4.1: - **trouver idée qui optimise**  
 "par exemple réutilisation des mêmes images sous un autre mode"; utilisation d'images fixes...

## CONCEVOIR UN SCENARIO INTERACTIF

- 2.4.2: - faire le plan du disque, optimiser la place sur le disque (Annexe 3, doc 7.)  
"C'est particulier aux scénarios interactifs qui sont destinés aux vidéodisques, ceux qui sont destinés à une exploitation audiovidéographique on n'a pas cette limite de découpage".  
C'est un document (Annexe 3, doc 7), sur lequel " on organise sur le disque les séquences de façon à ce que le saut d'une séquence à l'autre soit le moins loin possible. Ils appelaient ça un organigramme séquentiel (Annexe 3, doc 5), mais c'est pas un organigramme, c'est le nom des séquence avec le time-code c.à.d. sur la bande vidéo le code permettant de repérer le début d'image, les choix proposés quand c'est une séquence de choix, la zone (écran tactile) et selon le choix le renvoi vers telle ou telle séquence avec éventuellement des informations (Répertoire des séquences et Time Code" (Annexe 3, doc 5).

### 3: + concevoir une première version

#### 3.1: + affiner la rédaction des séquences, en vue de la maquette

(Annexe 4, doc 8 et 9.) " C'est là un travail de scénariste au sens premier, au sens linéaire: une séquence constitue une unité indivisible dans laquelle un réalisateur pourra mettre en scène, faire des plans de façon classique,..."

##### 3.1.1: + décrire le détail du contenu des séquences

- numéroter les séquences
- situer le lieu de la séquence
- résumer la séquence
- état des lieux
- les personnages de la séquence
- les "pistes"

"il faudrait un moyen de dire que la séquence 10 on y arrive par la piste 1 c.a.d. par la suite 3,4,5,6, et qu'après la séquence 10 on a la piste suivante 115, 116, 205; toutes les pistes par lesquelles on arrive à ces séquences ou on en repart"

- décrire et "dialoguer" la séquence

## CONCEVOIR UN SCENARIO INTERACTIF

"= techniques classiques de scénarios: pleine page c'est la description de l'action et quand on est sur demi colonne avec le nom des personnages c'est les dialogues"

- observations

"mises à part pour ne pas alourdir la lecture de la scène elle-même"

- pagination

"il y a un problème pour paginer; il faudrait qu'on puisse sortir le document soit dans l'ordre des numérotations de séquence (c'est ce que j'ai fait par facilité) soit piste par piste (les séquences mises bout à bout) pour voir ce que peut être un des cheminements" (important pour voir les répercussions des modifications d'une séquence sur les autres).

**3.2:**

- **Vérifier tous les cheminements possibles**

"et là il faut faire tous les cheminements possibles entre séquences à la main et c'est très long et fastidieux; c'est là qu'un outil pourra rendre bien des services".

**3.3:**

+ **écrire l'organigramme**

(Annexe 5, doc 10.)

**3.3.1:**

+ catégoriser les séquences par des logos figuratifs

- séquences de choix

- séquences linéaire

- séquence qui appelle une autre, par où on a pu passer.

**4:**

- **corriger les erreurs, les incohérences: 2ème version**

(Annexe 6, doc 11.)

"Il y a d'abord le passage de l'informaticien sur l'organigramme. Il regarde l'organigramme et du point de vue logique déjà souligne plusieurs incohérences."

"La 2ème version elle répare les erreurs de la première ou les manques de la première. Effectivement dans la première j'avais oublié quelques séquences et j'avais des séquences qui n'étaient pas en rapport avec des séquences précédentes, donc là c'était rectifier des erreurs pour que l'informaticien et le maquettiste fassent la maquette"

**5:**

+ **faire une maquette**

- 5.1: - **traduction de l'organigramme scénariste en organigramme informatique**  
 (Annexe 7, doc 12.)  
 "Moi j'estime qu'il y a deux organigrammes dans un scénario interactif: celui que fait le scénariste qui respecte la raison narrative des liens entre séquences... je peux vous donner un exemple: il se passe une action donnée dans un décor puis après il s'en passe une autre, alors moi je décris deux séquences reliées par un chemin univoque; L'informaticien considérera ces deux séquences comme une seule du point de vue logique puisque rien ne peut se passer entre l'une et l'autre du point de vue de l'utilisateur".
- 5.2: - **faire un programme (informatique)**
- 5.3: + **résumer graphiquement chaque séquences**  
 5.3.1: + faire deux ou trois images fixes par séquences  
 - isoler deux ou trois moments forts par séquences  
 "C'est le travail du graphiste d'isoler dans quelque chose qui est un peu dynamique (description des séquences) l'image clé."
- 5.4: - **introduire ces images fixes comme données du logiciel**
- 5.5: + **tester la maquette**  
 5.5.1: - choisir des utilisateurs  
 5.5.2: - recueillir leurs remarques
- 6: - **3ème version: apporter les améliorations d'après les résultats du test:**  
 (Annexe 8, doc 13.) "Consiste simplement au vu de la maquette à corriger le tir sur des raccords qui passent un peu mal.  
 "Ensuite c'est plutôt un travail d'enrichissement et de précision en même temps c.à.d. quand on a vu la maquette on se rend compte

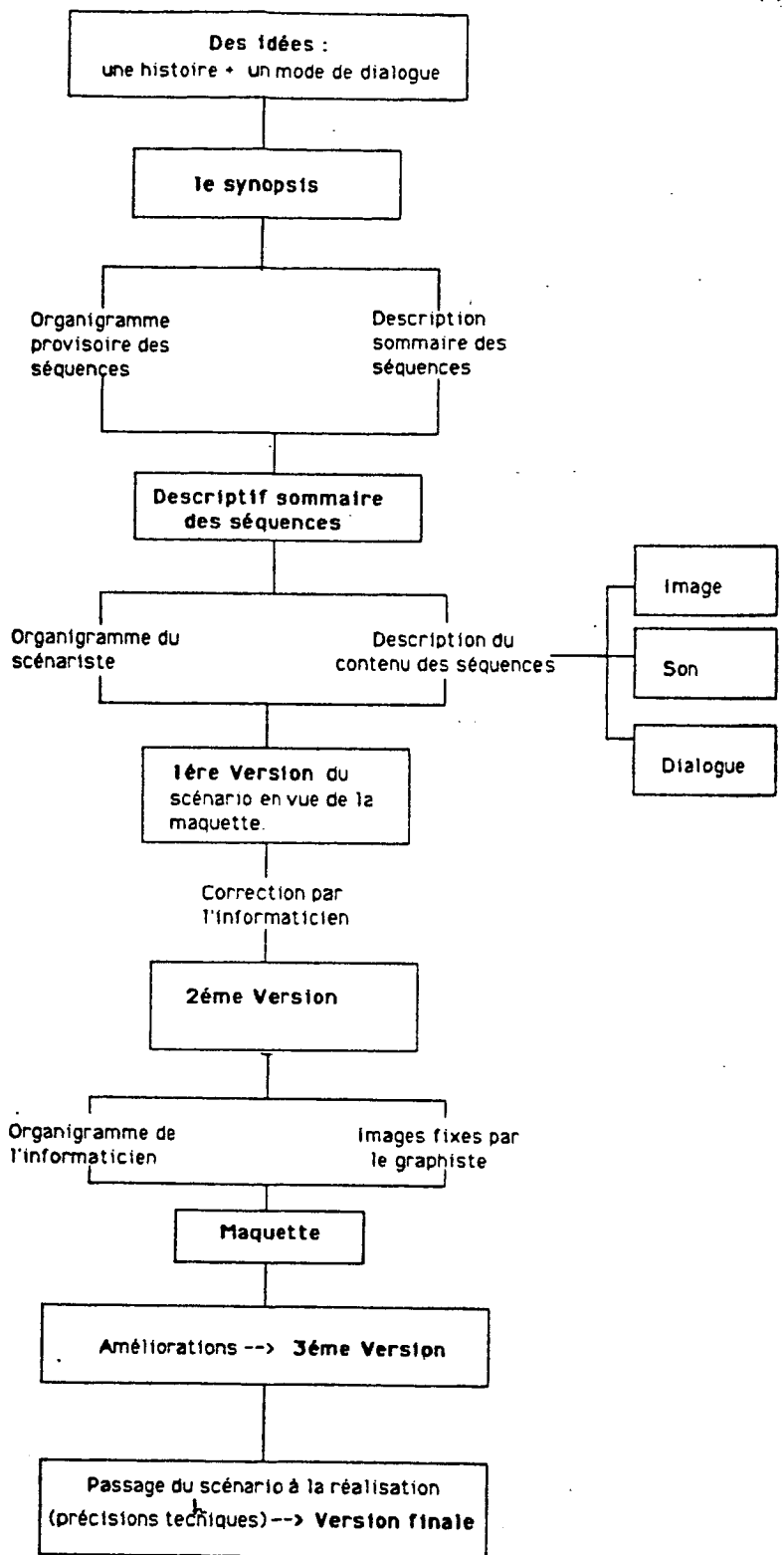


qu' il pourrait se passer plus de choses dans tel endroit, par contre une autre partie est un peu surévaluée en volume...donc là on rectifie le tir pour une notion d'équilibre..." (Annexe 8 doc 14, 15 et 16).

**7:       + La version finale : passer du scénario à la réalisation**

**7.1:       + affinage des séquences en vue de la réalisation  
(précisions techniques)  
(Annexe 9 doc 17.)**

- 7.1.1:       - introduire un découpage esthétique à l'intérieur des séquences narratives
- 7.1.2:       - préciser pour chaque séquence ce qu'on voit dans le champ
- 7.1.3:       - préciser comment sont habillés les personnages
- 7.1.4:       - préciser où on se retrouve après les entrées et sorties de champs
- 7.2:       - **tourner**



REPRESENTATION SCHEMATIQUE DU PLAN D'ELABORATION  
D'UN SCENARIO INTERACTIF.

- 1:       + **un synopsis sommaire**
- 1.1:     + **trouver le mode de dialogue**
- 1.1.1:   - avoir une idée de qqch. d'interactif en soi
- 1.2:     + **habiller ce mode de dialogue**
- 1.2.1:   - trouver un objectif pour l'utilisateur
- 1.2.2:   - trouver un rôle pour l'utilisateur
- 1.2.3:   - trouver une fiction, une histoire qui le supporte
- 2:       + **descriptif sommaire des séquences et organigramme provisoire**
- 2.1:     - **trouver de actions possibles pour l'U. et les organiser**
- 2.2:     + **décrire sommairement les séquences**
- 2.2.1:   - décrire la première séquence de choix
- 2.2.2:   - décrire les autres séquences de choix
- 2.2.3:   - décrire les séquences linéaires
- 2.3:     + **commencer un organigramme provisoire des séquences**
- 2.3.1:   - définir les liens entre séquences
- 2.4:     + **optimiser le temps.**
- 2.4.1:   - trouver idée qui optimise
- 2.4.2:   - faire le plan du disque, optimiser la place sur le disque
- 3:       + **concevoir une première version**
- 3.1:     + **affiner la rédaction des séquences, en vue de la maquette**
- 3.1.1:   + **décrire le détail du contenu des séquences**
  - numéroter les séquences, situer le lieu de la séquence
  - résumer la séquence, état des lieux, les personnages...
  - décrire et "dialoguer" la séquence
  - les pistes, la pagination, observations
- 3.2:     - **Vérifier tous les cheminements possibles**
- 3.3:     + **écrire l'organigramme**
- 3.3.1:   + **catégoriser les séquences par des logos figuratifs**
  - séquences de choix
  - séquences linéaire
  - séquence qui appelle une autre, par où on a pu passer.
- 4:       - **corriger les erreurs, les incohérences: 2ème version**
- 5:       + **faire une maquette**
- 5.1:     - **traduction de l'organigramme scénariste en organigramme informatique**
- 5.2:     - **faire un programme (informatique)**
- 5.3:     + **résumer graphiquement chaque séquences**
- 5.3.1:   + **faire deux ou trois images fixes par séquences**
  - isoler deux ou trois moments forts par séquences
- 5.4:     - **introduire ces images fixes comme données du logiciel**
- 5.5:     + **tester la maquette**
- 5.5.1:   - choisir des utilisateurs
- 5.5.2:   - recueillir leurs remarques
- 6:       - **3ème version: apporter les améliorations d'après les résultats du test:**
- 7:       + **La version finale : passer du scénario à la réalisation**
- 7.1:     + **affinage des séquences en vue de la réalisation (précisions techniques)**
- 7.1.1:   - introduire un découpage esthétique à l'intérieur des séquences narratives
- 7.1.2:   - préciser pour chaque séquence ce qu'on voit dans le champ
- 7.1.3:   - préciser comment sont habillés les personnages
- 7.1.4:   - préciser où on se retrouve après les entrées et sorties de champs
- 7.2:     - **tourner**

### 3 Méthodes et moyens utilisés pour réaliser un scénario

Dans ce chapitre nous analyserons plus en détails les activités qui paraissent cruciales dans la réalisation d'un scénario et là encore nous nous appuyerons sur l'exemple d'un scénariste. La méthode sous-jacente est celle des "incidents critiques", en fait moins incident que "événement critique" c.à.d. événement repéré comme très significatif, c'est pourquoi nous restons très près des formulations du sujet.

Comme le montre le schéma précédent et comme le précise le scénariste sa méthode générale consiste en allers et retours entre l'histoire et le mode de dialogue.

Par ailleurs il précise qu'il travaille niveau par niveau c.à.d. qu'il ne part pas de la racine d'une branche (parmi les possibles) qu'il affinerait de plus en plus sans tenir compte des autres ramifications mais à chaque niveau il essaie de voir simultanément les autres cheminements pour créer éventuellement des passerelles.

Ci-dessous, nous analyserons donc les activités les plus marquantes:

- la conception du synopsis avec le recueil des idées et la rédaction du document,
- les descriptions des séquences avec les images, le son, les dialogues et l'optimisation du temps et enfin la construction des organigrammes. Nous terminerons par quelques remarques concernant les modifications apportées en cours de réalisation.

#### 3.1 La conception du synopsis

En ce qui concerne les idées (mode de dialogue et son habillage) c.à.d. les points de départ que se donne le scénariste elles sont notées sur des feuilles de papier. Elles sont nombreuses; "quitte à les abandonner après" et concernent aussi bien la fiction, que l'interactivité (comment faire intervenir l'interactivité).

Les idées dépendent du type de commande:

- fiction
- commande précise sous forme de cahier des charges,
- projet pédagogique,
- concours avec certaines contraintes (60 minutes, le plus interactif possible, contrainte matérielle etc...).

Une fois triées elles aboutissent au synopsis. Il s'agit alors pour le scénariste de rédiger un document selon certaines normes. Dans ce document on doit:

- répondre à certaines questions :
  - . quel est le rôle de l'utilisateur?
  - . quel est le support de dialogue
  - . quel type de dialogue?
  - . etc...
- présenter un résumé d'histoire très bref (Annexe 1, doc 1),

- ainsi que les différentes fins possibles: par exemple l'utilisateur réussit ou non à prouver son innocence, ...autrement dit "les solutions gagné / perdu, ...parce qu'on est toujours entre la fiction et le jeu puisqu'il y a toujours une sanction."

La taille du document est variable, une dizaine de pages ou moins : "plus on a d'expérience, plus on est concret" remarque le sujet qui a fait plusieurs scénarios.

### 3.2 La description des séquences

Une séquence c'est "une unité indivisible dans laquelle le réalisateur pourra mettre en scène et faire des plans de façon classique". Quand on décrit le contenu d'une séquence, il s'agit d'un travail de description au sens linéaire.

D'une façon générale, le scénariste préfère faire, dans une première phase, un descriptif des séquences avec les renseignements dont il a besoin, même si ensuite il doit remplir d'autres formulaires pour d'autres opérateurs, le graphiste par exemple : "Moi j'ai besoin d'avoir la description de ce qui se passera pour moi à l'image même si le graphiste ne gardera pas l'ensemble des descriptions que j'ai faites ...mais c'est un besoin de cohérence sur l'ensemble des séquences, pour moi, que d'avoir des choses qui ne figureront même pas à l'image, ça me donne la raison ...".

Dans la version avant la maquette et dans la version finale la description de la séquence est très précise et est transcrite sur un support spécial (support qui peut être proposé au scénariste ou crée par lui: organisation de la page, cases à remplir, formalisme, etc.).

Dans l'exemple du magasin, le support avait été créé par le scénariste et se composait (Annexe 4 doc 9):

- d'une organisation de début de page avec : le numéro de la séquence (toujours), si c'était de la réalité ou de la surveillance c.à.d. si c'était en couleur ou en noir et blanc, l'étage du magasin, le rayon... dans quelle partie de l'organigramme se situait la séquence, le minutage, etc...
- un petit résumé de la séquence, avec l'état des lieux (objets déplacés par exemple les gens qui ont déplacé des chariots
- ceci pour le tournage et une éventuelle scripte), les personnages qui figuraient dans la séquence...
- toutes les pistes par lesquelles on arrivait à ces séquences et on y repartait: par exemple: "... la séquence 10 on y arrive par la piste 1 c.à.d. les séquences 3,4,5,6,...et après la séquence 10 on a la piste 115, 116, 205....
- la description de la séquence, en principe sur 3 colonnes: l'image, le son, les dialogues,
- la description d'une séquence se terminait enfin par une partie "observation", qui permettait de préciser certaines choses qui se passaient dans la scène sans alourdir la lecture elle même de la scène.

La description des séquences s'effectue toutefois à différents niveaux de plus en plus détaillés, en particulier en ce qui concerne les images.

### 3.2.1 Les images

C'est ce que l'on verra à l'écran : l'état des lieux, les personnages etc... La description peut être plus ou moins précise (Annexe 1 et annexe 4):

- \* Dans le synopsis on trouvera par exemple:  
"...des vendeuses volent un magnétoscope...".
- \* au stade de descriptif sommaire des séquences il sera précisé:  
"...deux vendeuses vont dans le rayon des magnétoscopes..".
- \* au stade de description du contenu des séquences, la description de l'action sera décrite de façon littérale mais dans un style assez administratif (annexe 4, doc 8 et 9).  
"...deux vendeuses entrent dans le champ par la gauche: Gertrude va au fond du rayon et Céline reste à l'entrée..." (version 1 et 2 du scénario)
- \* enfin à la demande du réalisateur au moment du découpage technique des séquences, des précisions sont apportées: "Céline reste à l'entrée mais où?"  
"...elle reste à l'entrée à gauche, près du pilier, tournée vers l'étalage..."

Ces précisions peuvent concerner les décors, l'habillement, les intonations, la lumière etc.... Quand il s'agit d'un film joué par des acteurs, on ne précise pas les expressions des personnages, c'est le travail de l'acteur qui joue le rôle.

Quand il s'agit d'un montage, genre dessin animé il faut alors préciser des expressions, des attitudes et autres détails relatif au jeu du personnage.

Remarque: les images fixes sont comptées comme séquences, mais on note que c'est une image fixe.

### 3.2.2 Le son

Quand on décrit le contenu d'une séquence on précise la bande son:

- \* par exemple : On entend un bruit de carton pendant que le personnage X dit...
- \* S'il s'agit d'un film, on ne fait pas de partition. Ce qui est présupposé est un "son d'ambiance" et on inscrit "son d'ambiance" sauf s'il doit apparaître un son particulier, il faut alors l'indiquer; par exemple "on entend une sonnerie d'alarme" .

### 3.2.3 Les dialogues

Ils s'écrivent en colonne selon les techniques classiques de scénario c.à.d. en pleine page c'est la description de l'action (l'image) et quand on est en demi colonne avec le nom des personnages c'est les dialogues (Annexe 8 Doc 15).

### 3.2.4 L'optimisation du temps

Une des principales contraintes imposées lors de la commande d'un scénario est la durée prévue (60 minutes, 45 minutes ...). Pendant cette période le scénario doit être suffisamment intéressant et le plus interactif possible, d'où la nécessité d'optimiser le temps: avoir des idées pour gagner du temps, équilibrer les séquences etc...

\* Au départ, "j'avais d'abord des séquences dites "réalité", alors je me suis débrouillé pour créer une histoire qui soit à peu près de 30 minutes, comme je savais que j'allais avoir l'équivalence de "surveillance", ça me ferait encore 30 autres minutes" (la contrainte était 1 heure).

\* "ensuite quand on a trouvé l'idée des images fixes à mettre en régie à certains moments où il ne se passe rien à la caméra, on a gagné 15 bonnes minutes et on a pu enrichir".

\* le minutage des séquences, on l'écrit d'abord approximativement et après si on peut on prend un chronomètre et on ajoute le temps exact (Annexe 8 doc 15).

### 3.3 La construction des organigrammes

Comme pour la description des séquences, la construction des organigrammes s'effectue à différents niveaux plus ou moins détaillés.

#### 3.3.1 L'organigramme provisoire

Pour créer une première arborescence (Annexe 2 doc 3), on part d'une description des lieux (plan des locaux, ) puis d'un schéma classique de la réalité (ce qui se passe habituellement dans de tels lieux) pour déterminer des grands pans de fiction et susciter des actions à faire pour le personnage principal.

Exemples:

. la réalité d'un magasin la nuit avec des gardiens, du personnel de nettoyage, ce qui peut se passer si les gardiens interviennent...

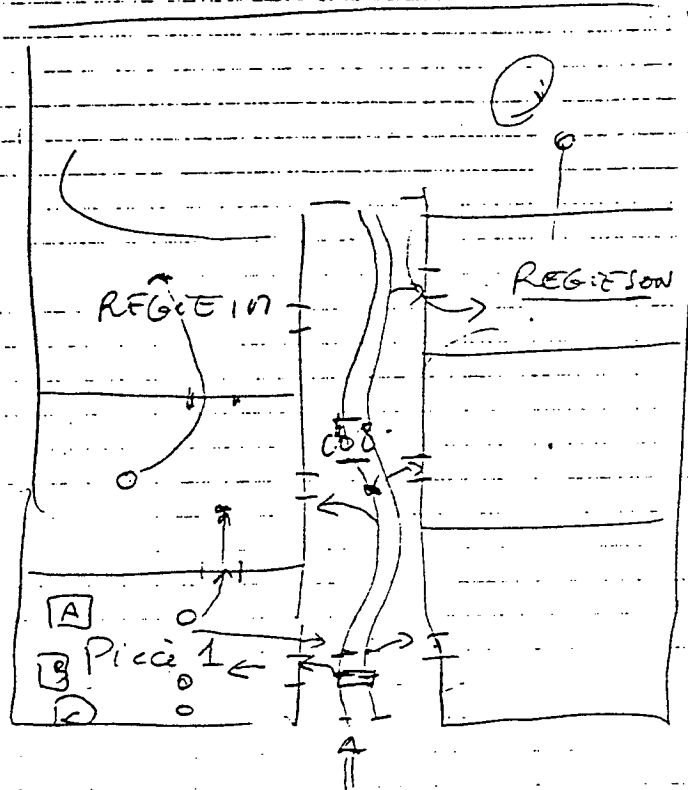
. plan d'un département vidéo avec : un grand couloir qui mène à un plateau de télévision avec deux portes, une régie son et une régie image, un local technique, une salle de maquillage et un auditorium, (voir plan dessiné, figure 1, a). Ensuite il faut définir dans chaque pièce tous les personnages, tous les objets et fixer à peu près les déplacements de chaque personnage (figure 1, b).

A ce stade il s'agit de décrire sur papier et de dessiner cet organigramme provisoire, sans trop préjuger de ce qui se passe dans une séquence donnée.

#### 3.3.2 L'organigramme du scénariste

C'est le travail d'affinage, il faut définir toutes les possibilités de cheminements de pièce à pièce, ensuite toutes les possibilités d'actions à l'intérieur d'une pièce et après lancer le personnage dedans et voir toutes les actions possibles qui se dédoublent chaque fois.

A) PLAN DES LOCAUX



B) MATERIEL ET PERSONNAGES

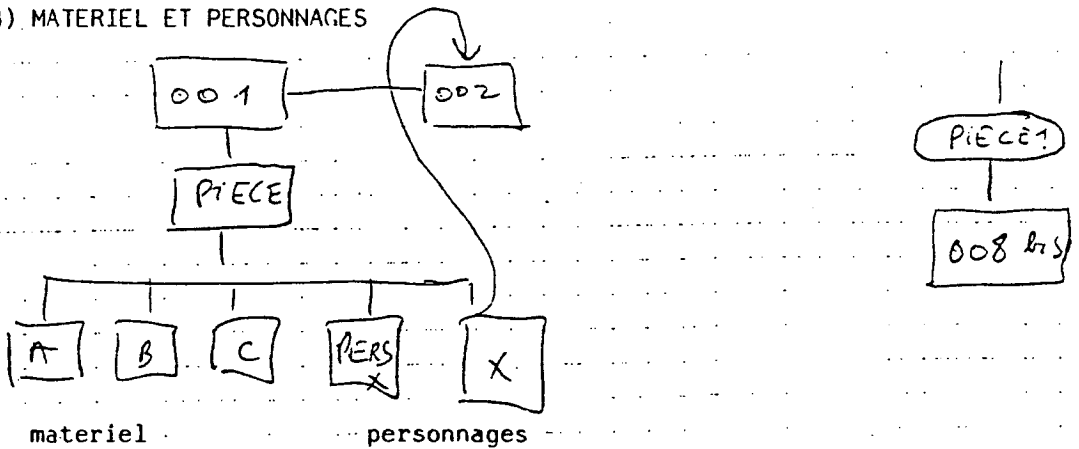


Figure 1 : CREATION D'UNE PREMIERE ARBORESCENCE.



Une fois que le travail de rédaction du contenu des séquences a été fait, on vérifie tous les raccords possibles entre les séquences, puisqu'une séquence peut se raccorder à plusieurs autres séquences. Il faut faire à la main tous les cheminements possibles (travail très long et fastidieux).

On trace l'organigramme (Annexe 5) alors en utilisant des logos figuratifs (Annexe 10). Cet organigramme avec quelques images fixes définies et réalisées avec un graphiste constituent la maquette du scénario qui est alors testée. A l'issue du test des modifications sont apportées.

### 3.4 Quelques exemples de modifications

Elles peuvent être apportées à tous moments et à tous les niveaux:

- \* en ce qui concerne les **idées**, bien que l'on ait noté un certain nombre d'idées, certaines sont abandonnées, d'autres modifiées, par exemple :
  - une proposition de scénario: " un utilisateur met une carte dans un distributeur de billets, on lui demande de taper une somme d'argent et ensuite selon la somme d'argent qu'il tape il aura une aventure à 3 000 francs, à 10 000 francs etc..." mais le distributeur de billet c'était un support interactif de départ, il n'engendrait rien après, ce n'était pas quelque chose que l'on pouvait utiliser tout au long d'une fiction...". On abandonne l'idée.
  - dans l'exemple du magasin, "... on a modifié l'histoire racontée selon la première version , parce qu'elle était trop linéaire pour proposer des choix suffisamment intéressants: On utilisait 10 caméras de surveillance, si on laissait le personnage seulement 3 minutes en régie, il fallait 30 minutes d'images. Toute une face était utilisée uniquement pour 3 minutes de surveillance, donc si on voulait les garder il fallait les utiliser autrement. D'où l'idée qui est venue seulement ensuite de faire que si la personne qui était enfermée n'a pas trouvé la bonne solution elle subit alors un interrogatoire où elle est accusée de vol ou de complicité de vol parce qu'entre temps 2 vendeuses ont volé un magnétoscope et il peut utiliser les images de surveillance pour se disculper".
- \* les principales modifications concernent la description des séquences et plus particulièrement **les cheminements** possibles c.à.d. l'organigramme:
  - soit qu'au cours du test on note des erreurs ou des incohérences bien que tous les cheminements aient été vérifiés (2 séquences qui se redoublaient ou qui n'étaient pas en accord ...),
  - soit quand ça se complique trop, couper des branches de l'organigramme pour limiter les possibles, par exemple interdire l'entrée d'une pièce au retour.

Ces modifications sont très compliquées à faire et très longues: " Je modifie la séquence 113 par exemple et je ne sais pas sur quelles séquences je dois aller voir pour savoir si ça ne provoque pas de conséquences sur ces séquences , autrement dit si je modifie une donnée dans la séquence 113 quelles sont toutes les séquences derrière qui sont concernées par cette modification? Alors on prend la séquence 113. Qu'est ce qu'on peut faire à partir de la séquence 113?

Aller à la séquence 153, séquence 153 après etc..? On prend des petites notes sur des petits bouts de papier, on accumule et après il faut résoudre une par une les modifications .

Pour l'instant la seule méthode pour ne pas se tromper c'est de s'arrêter à un moment donné, pour faire une vérification complète, pour voir l'état du scénario. Si on avait là les séquences concernées sous forme de listes, les pistes ...ce serait peut-être plus facile."

\* Il existe enfin des modifications qui sont uniquement **dûes aux contraintes de matériel** comme par exemple la taille d'un disque:

"..on a été obligé dernièrement de couper 10 minutes dans le scénario, parce que pour une histoire de plan de disque, qui fait 2 fois 30 minutes, on doit avoir toutes les séquences surveillance sur une face, mais aussi une partie de ces séquences sur l'autre face, donc on a en tout dépassé 60 minutes et on a été obligé de couper. Alors pour couper, après, c'est un peu dramatique parce que tout se tient: là on a coupé une branche qui n'était pas trop impliquée, avec pas trop de ramifications vers les autres séquences principales et on est finalement retombé à 28 minutes et demi."

#### 4 Modèle général d'écriture d'un scénario.

Dans les chapitres précédents nous avons mis en évidence à partir d'un exemple d'interview, les grandes lignes de la conception d'un scénario interactif:

- analyse de l'activité de planification
- méthodes utilisées par le sujet pour réaliser ce scénario.

Il s'agissait de l'activité d'un scénariste particulier. D'autres protocoles ont été recueillis pour cette étude. Dans ce chapitre nous résumerons les autres protocoles recueillis et soulignerons les différences constatées selon les types de scénario à réaliser et selon les individus. Nous présenterons enfin une structure d'un modèle de conception de scénario plus général.

##### 4.1 Résumé de l'ensemble des protocoles recueillis

Nous avons résumé sous forme de tableau (tableau A) l'ensemble des protocoles recueillis en donnant pour chaque sujet les grandes lignes des représentations qu'il a du plan de conception d'un scénario.

On constate que les sujets suivent le même plan, 4 ou 5 grandes phases, qu'ils décrivent avec plus ou moins de précision. Il est à remarquer que ces phases correspondent chez tous les sujets à une progression dans le niveau de détails apportés au scénario. Les sujets travaillent par niveaux: ils commencent par décrire le scénario de façon succincte pour arriver à la version finale du scénario, qui est très détaillée et permet la réalisation.

On peut distinguer nettement 4 niveaux:

- le 1<sup>er</sup> niveau consiste à définir un dialogue interactif et un thème et à l'écrire (synopsis),
- le 2<sup>ème</sup> niveau est une première approche de la fabrication d'un document (canevas) avec une description sommaire de ce que seront les séquences et une représentation graphique ou un organigramme provisoire,
- le 3<sup>ème</sup> niveau, c'est la description détaillée des séquences et un organigramme fin avec toutes les combinaisons,
- le dernier niveau, c'est la version finale, le plus souvent après un test.

Il peut y avoir d'autres niveaux intermédiaires permettant de corriger des erreurs et d'apporter des améliorations .

##### 4.2 Les différents types de scénarios interactifs

Nous distinguerons les scénarios dits de "commande" des autres. Il s'agit de scénarios pour lesquels il y a effectivement une commande précise sous forme d'un cahier des charges, d'un projet pédagogique préexistant ...ce sont les scénarios dits "institutionnels" (présentation d'une entreprise, sensibilisation à un thème ou un produit ...) ou les scénarios d'EAO (Enseignement Assisté par

	Sujet 1 (sc. de fiction, "institutionnel" et EAO):	Sujet 2 (Sc. de fiction)	Sujet 3 (Sc. de fiction)	Sujet 4 (Sc. "institutionnel")	Sujet 5 (Sc. de fiction et "institutionnel")	Sujet 6 (EAO)
1	Un synopsis sommaire : - mode de dialogue - habiller mode de dialogue	Trouver le thème - interactivité et son rôle - le cadre lieu, personnage	Trame d'ensemble : - idée de base (but, (cadre, personnages..) - les éléments interactifs	A partir d'un thème: monter monter une histoire: - Idées  - Un fil conducteur	Trouver une trame de fiction, un cadre.	Prévoir la trame (les enchaînements): - le cadre - les objectifs précis. - une première idée pédagogique (approche du contenu)
2	Descriptif sommaire et organigramme provisoire: - trouver les actions possibles - décrire sommairement les séquences - organigramme provisoire - optimiser le temps	Un canevas - tracer un graphe - déterminer les noeuds - descriptif assez détaillé étape par étape	Les grandes lignes: - écriture : les pièges et comment ça peut se dérouler - une représentation graphique - discussion	Première approche de la fabrication du document:  On définit toutes les images globalement	1er Jet: construire les différentes phases: - dessiner les différentes phases - décrire les actions : ce qui va se passer	Ecriture des séquences et organigramme non détaillés. - documentation - appropriation du contenu - organigramme - écriture en séquences
3	1 ère version : - affiner la rédaction des séquences - vérifier tous les cheminements possibles - écrire l'organigramme	Réécriture du scénario: les séquences  En tenant compte des contraintes (temps, techniques, fabrication, coût..) et des remarques faites sur le canevas	Conception d'ensemble: - l'organigramme à partir du graphe - créer chaque scène (dessin, texte, son dialogue, départ et origine de chaque scène) - minutage	2ème approche; découpage du scénario: - découpage plus fin de l'image - texte explicatif en complément de l'image - le son - exprimer l'interactivité: (manipulations, réponses prévues)	2ème jet : - Décrire les séquences, à partir de la trame d'action: - les dialogues - les images, les plans prévus (description décor, personnages, effets..) - le son - faire l'arborescence: toutes les combinaisons (cheminements)	1 ère version : - Affinage des séquences - Organigramme détaillé, plus fin - Eventuellement test informatique
4	2 ème version : corriger les erreurs					
5	- Faire une maquette: programme informatique résumé graphique de chaque séquence - introduire ces images fixes comme données-logiciel - Tester la maquette	- Dernière version image par image: (symbole, dessin, descriptif technique, récit, dialogues..)  - Test (à la main, corrections immédiates)	- voir ce 1er résultat (s possible) - modifications	- fabrication de l'image par un graphiste - organigramme des images avec noeuds, son - programmation  - Test		Validation : - on met en machine - on valide avec spécialistes et utilisateurs.
6	- Apporter des améliorations					
7	Version finale: découpage technique		Version finale			Version finale

Tableau A: Plans de conception d'un scénario, les grandes lignes des

Ordinateur) . Les autres scénarios, que nous appellerons de "fiction", sont plus du genre aventure.

Au cours des interviews, les sujets ont donné des explications relatives à 2 scénarios "institutionnels", 4 destinés à l'EAO et enfin 4 scénarios de "fiction ". Certains sujets ayant réalisé ces différents types soulignent quelques différences. Celles-ci se situent essentiellement au niveau des idées et des contraintes de départ , comme le montre le tableau B, dans lequel nous avons résumé la conception de trois types de scénarios conçus par le même scénariste.

Dans un cas le sujet est totalement libre d'inventer une histoire ou de faire passer ses idées personnelles pour soutenir un mode de dialogue choisi. Dans les autres cas il doit faire passer un contenu sur lequel la plupart du temps il doit se documenter. La part de fiction est de ce fait plus ou moins importante, mais dans tous les cas comme le précise le sujet, il doit trouver un mode de dialogue interactif et pour l'écriture proprement dite du scénario il procède de la même façon .

Dans le tableau C, nous avons regroupé, les deux premières phases de la conception de scénarios destinés à de l'EAO, scénarios réalisés par des sujets différents. Ces phases préalables à l'écriture du scénario proprement dite sont très proches d'un sujet à l'autre et pourraient se résumer ainsi:

- 1) Définir ou disposer des objectifs précis,
- 2) Définir le contenu (nécessite une phase de documentation)
- 3) Décrire sommairement les séquences et faire un organigramme provisoire.

#### 4.3 Modèle général de conception de scénario

Hayes et Flower (1980) ont proposé à partir de l'analyse de protocoles verbaux une structure d'un modèle d'écriture de texte. La structure de ce modèle nous a paru très proche de nos résultats sur la conception de scénario et nous en proposerons donc une application à l'écriture de scénario.

Les auteurs divisent le monde de celui qui écrit en trois parties principales:

- l'environnement de la tâche c.à.d. ce qui détermine la tâche et l'influence;
- la mémoire à long terme de celui qui écrit (sa connaissance relative au thème et au public auquel il s'adresse et ses schémas d'écriture);
- le processus d'écriture proprement dit, se composant de 3 principaux processus (Planifier, Transcrire, Réviser) eux-mêmes composés de sous-processus.

Les deux premières parties constituent le contexte dans lequel le modèle opère. L'environnement de la tâche peut aussi comprendre le texte écrit jusque là, en effet celui qui écrit s'y réfère pendant le processus de composition.

Les différentes étape enfin, ne se déroulent pas forcément successivement, le modèle est récuratif ce qui autorise des variations (Figure 2).

	Scénario de fiction	Film institutionnel	"EAO" : initiation, sensibilisation
<b>Point de départ :</b>	Des idées de fiction	Présentation d'une entreprise ↓ Au préalable : étude de l'entreprise: - plans - interviews - questionnaire	Un contenu pédagogique à faire passer. ↓ Au préalable : une formation et étude du projet pédagogique ↓ Prévoir des exercices contrôle et correction.
<b>Synopsis :</b>	1) trouver un mode de dialogue : idée d'utiliser les caméras d'une régle de surveillance.  2) trouver une histoire qui supporte ce mode de dialogue: idée d'enfermer quelqu'un dans un magasin.	1) trouver un mode de dialogue : un écran tactile.  2) trouver une fiction: visite de l'entreprise.	1) trouver un mode de dialogue: demande d'aide par téléphone.  2) trouver une fiction: test d'embauche d'un candidat dont le CV a été falsifié.
<b>Ecriture du scénario</b>	<b>IDEM POUR TOUS LES SCENARIOS</b> (s'il y a des différences, celles-ci sont dues aux contraintes techniques)		

Tableau B :  
DIFFERENCES SELON LES TYPES DE SCENARIOS INTERACTIFS :  
(Les différences se situent principalement au niveau des idées de départ)

Sujet 1: FAIRE UN DIDACTICIEL	Sujet 2: REALISER UN PRODUIT	Sujet 3: EAO: INITIATION
<p><b>Construire la trame</b></p> <p>1) écrire les objectifs précis.</p> <p>2) fixer les objectifs en terme d'actions: 1ère approche du contenu, 1ère idée pédagogique.</p>	<p><b>Cerner le cadre:</b></p> <p>analyse du système commanditaire.</p>	<p><b>Un projet pédagogique + une fiction</b></p> <p>1) projet pédagogique, (contenu pédagogique) rédigé par spécialistes.</p> <p>2) faire une fiction qui emmène à travers les concepts définis.</p>
<p><b>Ecriture en séquences et organigramme non détaillés .</b></p> <p>1) phase de documentation</p> <p>2) appropriation du contenu</p>	<p><b> Définir le contenu</b></p> <p>1) réflexion et discussion en équipe si possible. (spécialistes)</p> <p>2) tri dans la documentation</p>	<p><b> Dominer le contenu</b></p> <p>1) séance de vulgarisation et documentation</p> <p>2) proposer un support</p> <p>3) prévoir les grandes lignes de la fiction et des exercices.</p>
<p>3) préciser l'organigramme</p> <p>4) écrire en séquences (pas dans le détail)</p>	<p>3) modéliser le fil conducteur</p> <p>4) enrober le fil conducteur: trouver une fiction.</p>	<p>4) mise en place de la fiction: description sommaire des séquences et organigramme provisoire.</p>

Tableau C:  
EAO: COMPARAISON DES 2 PREMIERES PHASES DE LA  
CONCEPTION D'UN SCENARIO CHEZ 3 SUJETS .

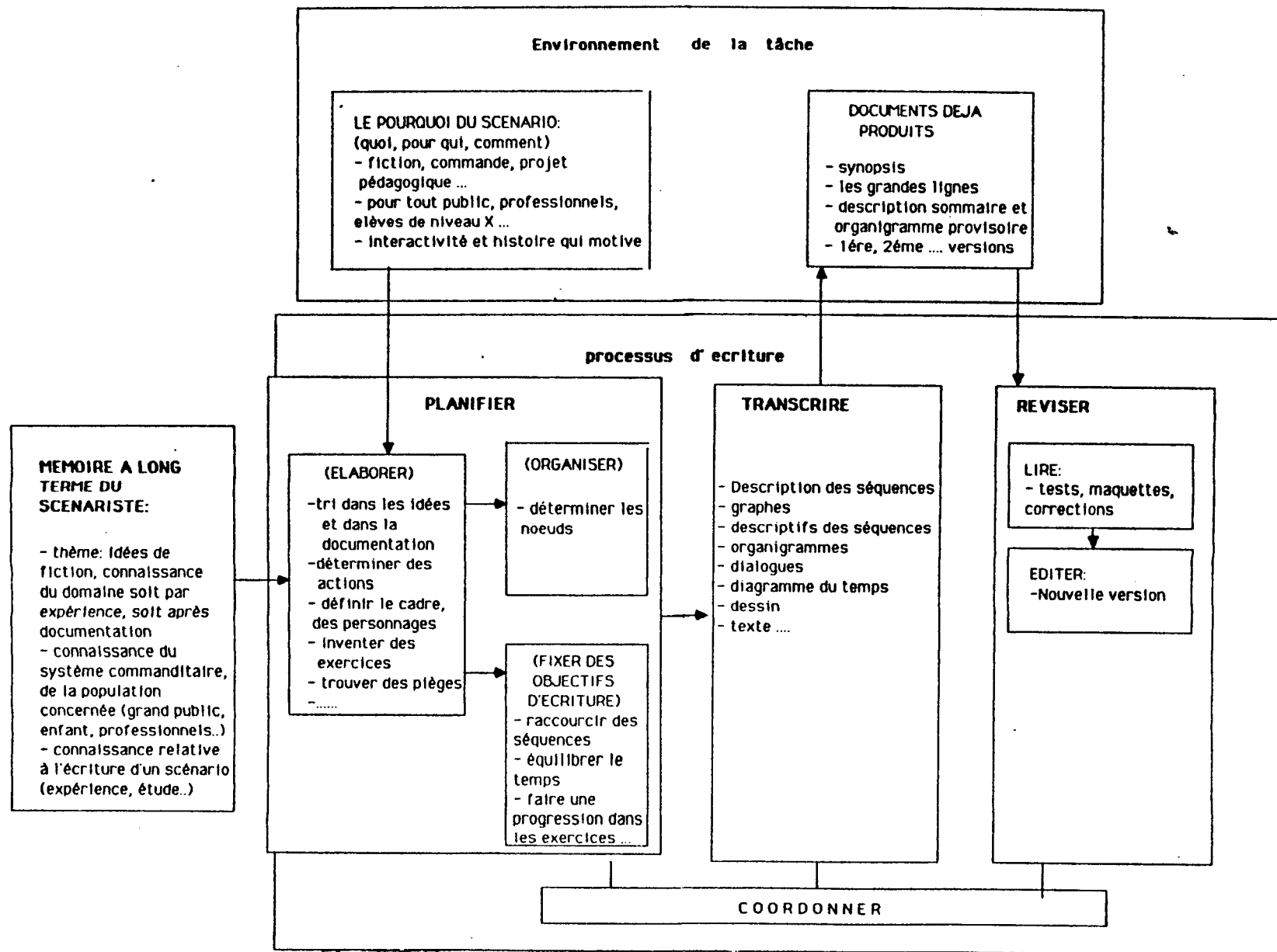


Figure 2: Structure du modèle d'écriture d'un scénario d'après [23] (Lafont, 1997, p. 65)



### 4.3.1 L'environnement de la tâche

#### 4.3.1.1 Le pourquoi du scénario

C'est ce qui va influencer "l'écriture du scénario":

- le thème: fiction ou thème défini dans la commande,
- les utilisateurs futurs: enfants, grand public, niveau d'étude, débutants ou expérimentés quand il s'agit d'EAO....
- critère de motivation ou de décision: dialogue interactif, EAO, sensibilisation ou initiation, jeux ...

#### 4.3.1.2 Les parties déjà écrites

Ce sont les documents écrits à tous les niveaux et stockés, auxquels le scénariste se réfère pour affiner et améliorer les différentes versions et arriver à la version finale détaillée:

- le synopsis,
- la description sommaire et l'organigramme provisoire,
- les graphes,
- les diagrammes de temps,
- les dessins,
- les différentes versions du scénario avant la version finale.

### 4.3.2 La mémoire à long terme du scénariste

C'est tout ce que le sujet a stocké en mémoire soit à partir de son expérience, soit après s'être documenté et qui se rapporte:

- au thème du scénario : idées de fiction, matière enseigner (EAO), domaine auquel il faut sensibiliser (scénario de commande) etc...
- à la population concernée pour laquelle est destinée le scénario;
- enfin tous les schémas stockés en mémoire à partir de son expérience et qui se rapporte à la manière de faire un scénario : plan général de travail, schéma descriptif d'une séquence, schéma pour la construction d'organigramme, codage, etc...

Dans cette partie on peut inclure les plans préparés pour rédiger un synopsis ou les formulaires supports qui permettent de décrire les séquences et leurs enchaînements.

### 4.3.3 Le processus d'écriture

On retrouvera comme dans le modèle de Hayes et Flower les trois principaux processus: Planifier, Transcrire et Réviser, constitués eux-mêmes de sous-processus.

#### 4.3.3.1 Planifier

C'est quant à nous sur cette activité du concepteur de scénario que nous nous sommes centrés. La fonction de Planifier consiste:

\* élaborer les grandes lignes de ce que sera le scénario, c.à.d. prendre l'information pertinente pour le scénario dans ce qu'on a appelé l'environnement de la tâche et la mémoire à long terme du scénariste, c'est ce que font les scénaristes quand ils définissent le contenu du scénario:

- trier dans les idées ou dans la documentation recueillie,
- définir le cadre, des personnages,
- déterminer des actions possibles,
- inventer des exercices,
- trouver des pièges
- partir de la réalité pour décrire des séquences etc.....

\* organiser les idées et établir un plan d'écriture du scénario:

- déterminer les noeuds
- définir les cheminements...

\* fixer des objectifs d'écriture, objectifs à satisfaire compte tenu des contraintes et des futurs utilisateurs:

- raccourcir des séquences
- optimiser le temps,
- faire une progression dans les exercices proposés,
- changer certaines parties pour que ce soit plus motivant etc..

#### 4.3.3.2 Transcrire

C'est la transcription du scénario par écrit dans un langage compréhensible et utilisable par le scénariste lui-même, l'informaticien et le réalisateur: les différentes versions du scénario avec tous les textes littéraux, descriptions des séquences et dialogues (depuis le synopsis jusqu'aux descriptions détaillées) et les organigrammes mais aussi tous les diagrammes (diagrammes de temps ....), les graphes, les dessins, les brouillons ...

#### 4.3.3.3 Réviser

C'est la fonction qui consiste à apporter des modifications (détails, améliorations, corrections des erreurs) soit après lecture, vérification à la main, discussion, soit après test d'une maquette (Lire) et qui ensuite conduit à la rédaction d'une nouvelle version (Editer).

Nous soulignerons que le modèle étant récursif et ne se déroulant pas forcément dans l'ordre permet de travailler par niveau (comme le font les scénaristes) avec des retours en arrière, de faire des modifications et de produire les différentes versions du scénario (scénario plus ou moins détaillé) : synopsis,

descriptif sommaire et organigramme provisoire, 1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup> version ... en vue d'un test ou d'une maquette et version définitive .

Ce modèle, conçu pour l'activité de production de texte, semble bien adapté également à l'activité de production de scénario. Il nous paraît constituer un cadre d'ensemble dans lequel s'insère le modèle de planification générale que nous avons détaillé. L'ensemble de ces deux modèles nous paraît constituer un bon outil pour se représenter l'activité des concepteurs de scénarios et se poser le problème de l'assistance à cette activité .

## 5 Commentaires et conclusion

Si tous les scénaristes interviewés distinguent bien:

- une étape très sommaire qui comporte néanmoins l'essentiel du scénario, qui peut être un synopsis, un canevas, un graphe...
- une ou plutôt des phases d'affinage,

et qu'on retrouve les mêmes processus cognitifs, mis en oeuvre par les sujets, il est utile d'apporter quelques précisions concernant les méthodes et les moyens utilisés par l'ensemble des scénaristes interviewés.

### 5.1 Principaux points communs

. Tous les scénaristes partent de la réalité (schémas de ce qui se passe en général dans des situations analogues, dans la réalité) pour avoir une trame de fiction, puis ils construisent le cadre à savoir les lieux, les personnages...

. Faire un scénario, c'est un travail constant entre les contraintes fixes et l'imaginaire ("allers et retours entre l'histoire et le mode de dialogue " dit un scénariste );

. Ils élaborent, tous, le scénario niveau par niveau (affinage progressif de toutes les séquences à la fois).

. Ils distinguent tous, l'organigramme du scénariste (qui leur permet de rester cohérent avec eux-mêmes) de l'organigramme logique de l'informaticien qui permet la programmation et la réalisation.

. Actuellement ils travaillent essentiellement avec papier-crayon: notes griffonnées ou petits dessins en ce qui concerne les idées, les modifications à apporter; feuille à feuille pour tester toutes les possibilités. Toutefois nous avons rencontré un sujet qui commence à utiliser un éditeur de texte et dans le cadre de l'EAO un sujet qui utilise le système DUO dès la première rédaction.

. En ce qui concerne le son, il apparaît que c'est surtout un travail commun avec le réalisateur.

. Enfin, le problème majeur reste pour tous, celui de se représenter et de gérer tous les cheminements possibles et de retrouver les séquences concernées quand ils font des modifications.

### 5.2 Certaines contraintes influencent la conception du scénario

En fonction des contraintes qui lui sont imposées le scénariste doit s'adapter aux différentes situations ce qui produit, des variations dans l'élaboration du scénario, ainsi:

- la durée limitée du scénario conduira un scénariste à modifier son scénario en insérant des images fixes, un autre découpera son temps en 15 séquences, connaissant le début et la fin.
- les contraintes budgétaires conduiront un scénariste à la décision d'utiliser un stock d'images déjà existant (archives géographiques).
- les contraintes relatives au nombre d'images ont pesé très lourdement sur l'élaboration: "... il y a à peu près 90 000 images sur un disque de vidéodisque, or à 25 images/seconde, ça fait à peu près 1 heure de film, et si vous faites un film interactif, pour peu qu'il y ait des parcours divers sur une heure au total on arrive à un quart d'heure de parcours ce qui est sans intérêt."

### 5.3 L'interactivité se concrétise de façon différente selon les scénaristes

- . Un scénariste cherchera des modes de dialogue interactifs (régie de surveillance dans un magasin, distributeur de billets, écran tactile , choix de départ qui entraîneront des parcours et des incidents différents...)
- . Un autre déterminera des éléments interactifs: des pièges, un mur qui s'écroule .....
- . En EAO, l'interactivité se manifestera surtout par les questions/ réponses.

### 5.4 La part d'imaginaire et de documentation varie d'un scénario à l'autre

Selon le point de départ du scénario (commande ou non) et les contraintes qui en découlent, il y aura ou non une phase de documentation et de tri de cette documentation plus ou moins importante:

- un scénario sur la bureautique (thème imposé et documentation importante fournie) nécessitera un tri et un classement de la documentation;
- l'idée d'un parcours géographique conduira à amasser des renseignements sur les villes et les pays susceptibles d'être traversés...
- un jeu question/ réponse sur des vins par exemple, nécessitera d'interviewer des connaisseurs, des experts en vin ....

### 5.5 La possibilité de tester les scénarios

Les scénaristes n'ont pas toujours la possibilité de tester leur scénario . La conception du scénario est alors un travail abstrait. Toutefois ces scénaristes testent le scénario en vérifiant avec soin toutes les branches de l'organigramme. Parfois ils peuvent voir les images ou une ébauche du scénario sans le son, ce qui fausse un peu l'efficacité des images. Mais de toutes façons des modifications sont toujours apportées car il y a toujours discussion soit avec le réalisateur, soit avec le graphiste ou l'informaticien.

## 5.6 La présentation des descriptions du contenu des séquences

On trouve enfin des différences dans la présentation des descriptions du contenu des séquences, soit qu'il y ait des formats imposés, soit que le scénariste se crée son propre format. On trouvera en annexe plusieurs types de présentation utilisés par les scénaristes pour écrire leur scénario (annexe 11 doc 18,19, 20).

### **Conclusion**

Dans une perspective de création d'outils d'aide à la conception de scénario, nous distinguerons trois grands axes : l'écriture , les cheminements , les ébauches ou maquettes.

\* En ce qui concerne **l'écriture** proprement dite du scénario :

Les futurs utilisateurs de tels outils c.à.d. les scénaristes, planifiant leur activité de façon hiérarchique et travaillant niveau par niveau, il serait souhaitable:

- qu'ils puissent "naviguer" c.à.d. avoir la possibilité de revenir en arrière au niveau de planification qui les intéresse;
- qu'ils puissent aisément se référer à des documents déjà écrits, même succincts afin de pouvoir se représenter l'ensemble du scénario ou inversement retrouver une partie du scénario (séquences par exemple) afin d'y apporter les modifications nécessaires.

Un modèle récursif comme celui que nous avons représenté nous semble intéressant à exploiter, car il permet d'avoir des versions différentes d'un texte écrit, de pouvoir y revenir pour y apporter des modifications.

Par ailleurs les scénaristes utilisant très fréquemment "les griffonnages sur petits bout de papier" il serait utile qu'ils puissent se constituer leur propre "base de données" d'idées ou de modifications à apporter qu'ils puissent organiser à leur guise et interroger quand ils le souhaitent. Les fonctions de "Mémoire à long terme" et "Goal Setting" du modèle proposé pourrait peut-être être utilisées en ce sens .

• Enfin, il serait utile:

- que toute modification apportée soit datée comme cela existe déjà en vidéotexte
- et que l'on propose des symboles standardisés (logos) pour la description des séquences.

\* **Le problème majeur des cheminements et des listes de séquences** (séquences concernées lors des modifications par exemple ) nous apparaît important à prendre en compte afin d'éviter des erreurs et des oublis et de gagner du temps. Un programme informatique qui permettrait d'explorer tous les cheminements possibles soulagerait les scénaristes d'un travail long et fastidieux. Ce programme pourrait fournir les différentes pistes ou seulement une piste quand

l'utilisateur le souhaiterait ainsi que toutes les séquences concernées lors des modifications.

\* Un désir souvent formulé et qui serait une aide très efficace concerne la possibilité d'avoir à tous moments **des ébauches, une maquette** de ce qu'on souhaite voir réaliser. On peut imaginer des systèmes informatiques qui permettent de faire des "brouillons". Le scénariste pourrait ainsi "voir ce que ça donne" assez rapidement, juger de l'efficacité de son scénario et éventuellement y apporter immédiatement des modifications.

### Bibliographie

- HAYES, J.R. & FLOWER, L.S. (1980) - Identifying the Organization of Writing Processes. In: L.W. Gregg & E.R. Steinberg (eds) Cognitive Processes in Writing. Hillsdale, New Jersey: LEA.
- HAYES-ROTH, B. & HAYES-ROTH, F. (1979) - A Cognitive Model of Planning. Cognitive Science, 3, 275-270.
- SACERDOTI, E.D. (1977) - A Structure for Plans and Behavior. New York: Elsevier Computer Science Library.
- SEBILLOTTE, S. (1983) - Représentation des actions de l'opérateur: étude de tâches administratives. Rapport de Recherche n° 256, Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique, Rocquencourt, France.
- SEBILLOTTE, S. (1985) - Activity Representation and Planning in Office Work. In: I.D. Brown, R. Goldsmith, K. Coombes & M.A. Sinclair (eds) Proceedings of the Ninth Congress of International Ergonomics Association, 2-6 September 1985, Bournemouth, England.



## ANNEXES

(titre provisoire)

*Rego. de tests : noter le contenu inhérent de type Communication*

Gaston, gaffeur impénitent et débrouillard maladroit, s'est inscrit à un test d'embauche en falsifiant quelque peu son curriculum vitae. Mais le malheureux vient d'apprendre que le poste auquel il prétend a largement à voir avec les télécommunications... il panique, son niveau de connaissance en ce domaine tend vers une figure géométrique proche du cercle, il se tourne alors vers l'utilisateur (trice), le suppliant de lui porter secours et assistance dans cette épreuve.

... mais comment ?!... Gaston a parié-il tout prévu !...

Le test en question est prévu sur quatre jours. Il réunit trois autres personnes sous la houlette d'un formateur.

Le premier jour est consacré aux notions de base (prérequis). Chaque candidat peut déclarer être "à niveau" concernant la commutation, la transmission, les services supports, la large bande, la signalisation, etc... ou acquérir un complément d'information sur ces notions.

Là, l'utilisateur devra se prononcer au nom de Gaston et répondre à sa place à quelques questions simples.

La journée se termine donc rapidement et Gaston en profite pour faire prendre connaissance à l'utilisateur du dispositif de "fraude" sur

Doc 1: Début d'un synopsis

## INTRODUCTION

### SEQ. 1 BUREAU DU CONSEILLER EN COMMUNICATION

Gaston LEGARE, 35 ans, habillé d'un duffle-coat, la cravate en tortillons et la mèche rebelle, est assis devant le bureau du conseiller en communication qui finit de lire le CV de Gaston et lui propose de visiter les locaux où vont se dérouler les tests le lendemain. Tous deux se lèvent...

### SEQ. 2 SALLE DE TESTS (1er étage)

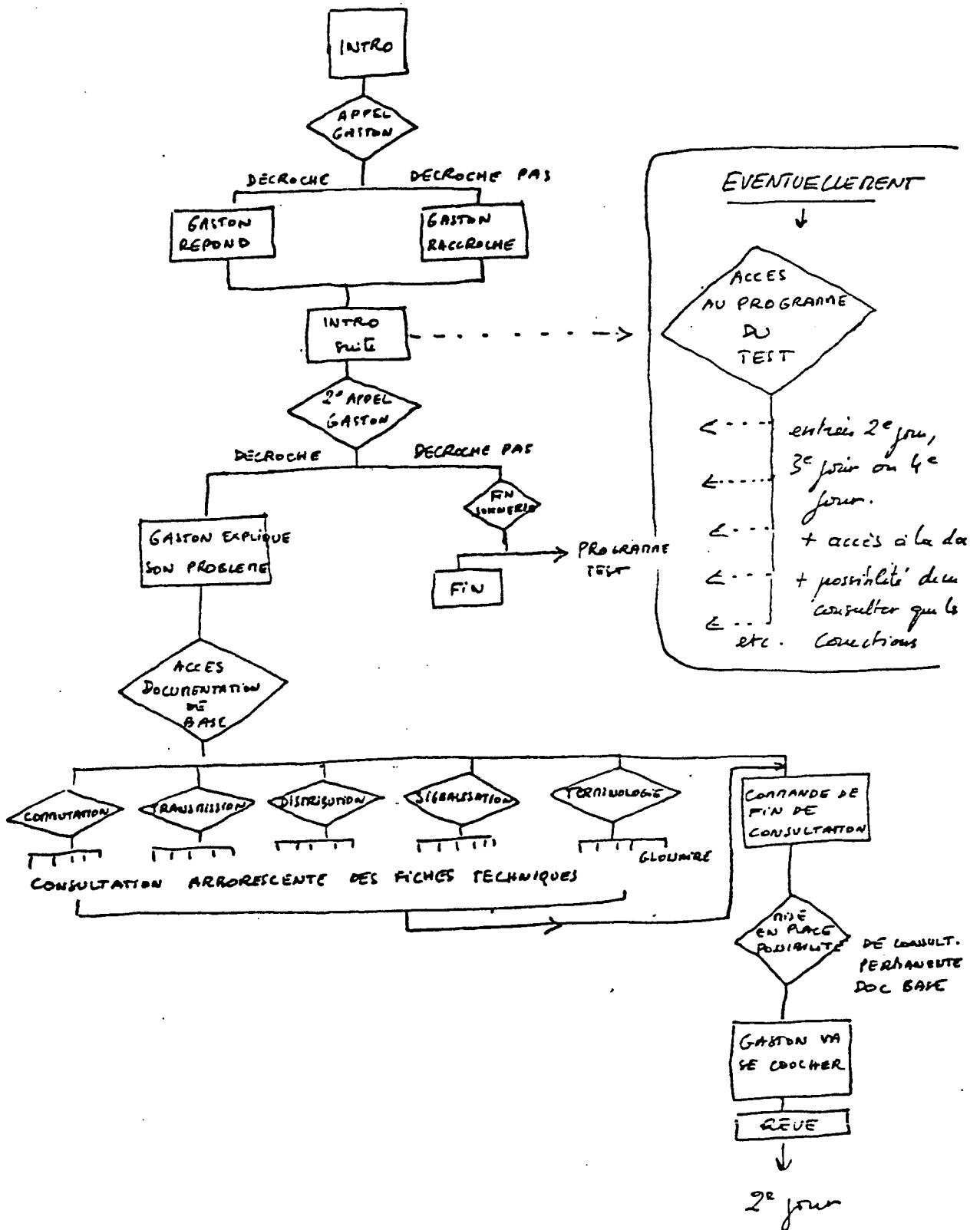
Le conseiller explique à Gaston que le poste à pourvoir suppose des connaissances certaines en télécommunications et que quatre autres candidats ont été retenus pour les épreuves qui commencent le lendemain. Sur la grande table on voit cinq blocs de papier et cinq stylos qui ont été préparés. Le conseiller poursuit en disant que l'entreprise veut avant tout quelqu'un qui ait de bonnes capacités d'analyse et un esprit tourné vers l'innovation.

Ce faisant, il remet à Gaston une pile de documentation en lui précisant qu'il s'agit de notions de base qu'il pourront consulter durant les épreuves... autant qu'il profite de sa soirée pour se remettre dans le bain !

Doc 2: Description sommaire des séquences

# ORGANIGRAMME

(1<sup>er</sup> jour + début 2<sup>e</sup> jour).



29.  
Septembre  
Sécheresse

SEQUENCES	SI PASSAGE PAR SEQUENCE N°	CHOIX PROPOSÉS (DECISIONS)	39 RENTRE, VERS SEQUENCE N°
3011		Porte 1 Porte 3 Porte 8 0 Grandi	3012 3021 à 3302 3021 à 3302 3021 3021 à 3201
3021		Porte 4 Porte 2 0 Grandi	3031 à 3401 3022 3031 3021 à 3201
3031		Porte 8 Porte 7 Porte 3 0	3041 à 3501 3041 à 3902 3032 3041
3041		Porte 8 Porte 6 Porte 4 0 Présentation	3051 à 3801 3052 à 3901 3042 3051 3501 à 3801
3051		Porte 8 Porte 7 0 Présentation	3061 à 3901 3052 3061 3061 à 3901
3061		Porte 8 Porte 6 0 Présentation	3071 à 3901 3062 3071 3071 à 3901
3071		Porte 8 0 Présentation	3801 3301 3701
GENÉRIQUE			PRE1
PRE1			INST
INST	a	détailler au vu du montage	PRE2
PRE2			PRE3
PRE3			3071

ANNEXE 3: Doc 4: Liste préalable au répertoire des séquences

SEQUENCE N°	TIME CODE	IMAGE N°	CHOIX PROPOSES	ZONE	RENOI SEQ. N°	TIME CODE	IMAGE N°	OBSERVATIONS
3101	7-56-10 8-47-15		FAUSSE PORTE 0 PORTE COULOIR 0	6 7	3104 3101 <u>3021</u> <u>3021</u>	7-51-00 7-56-09  (21-03-16 23-46-07)		
3104 REGIE 2	7-51-00 7-56-09 ALLER							3104 dupliqué sur le diégramme (Aller + Retour)
3201	10-50-03 11-16-13		APPAREIL 1 APPAREIL 2 APPAREIL 3 APPAREIL 4 BARBARA 0 PORTE 4 (local technique)	2 3 4 5 1 7	3204 3205 3206 3207 3402 3208 3407	12-27-05 13-07-07 11-16-14 14-27-08 12-27-05 13-07-07		3201, Entrée Granai → sortie Barbara 3208 - A partir de la sortie Barbara → plan porte couloir
ANNEXE 3 Doc 5 : Exemple de page du répertoire des séquences et du "Time Code"								

PLAN DE DISQUE - BANDE 1' - VERSION DEFINITIVE

GENERIQUE : 3-00-00 / 3-56-01 -

PRES I : 3-56-02 / 04-57-09 *arrivé à la fin*

INSTITUTIONNEL : 04-57-10 / 6-20-13 -

PRES II + III 6-20-14 / 7-50-24 *arrivé à la fin*

FAUSSE PORTE : 7-51-00 / 7-56-09

AUDITORIUM : 7-56-10 / 8-47-15 +

APPAREILS REGIE SON : 8-47-16 / 9-07-02 -

REGIE SON : 9-07-03 / 10-11-08 +

APPAREILS REGIE 2 : 10-11-09 / 10-26-03 -

APPAREILS LOCAL TECHNIQUE : 10-26-04 / 10-50-02 -

REGIE II : 10-50-03 / 11-27-08 -

3204 + 3208 3204 10-5-03 11-16-13 3208 11-16-14 11-22-08

LOCAL TECHNIQUE

ALLER : version porte-couloir 11-27-09 / 12-27-09 3401 integre 3201  
3401 11-40-17 12-27-09

LOCAL TECHNIQUE

ALLER : version entrée Barbara 12-27-05 / 13-16-07 3402 integre 3203  
3401 12-29-19 13-16-07

LOCAL TECHNIQUE

RETOUR : retour Claire-sortie Barbara local technique 13-16-08 / 14-25-02  
entrée Barbara-fin de séquence-régie 2

315 - 3203 = 3400 3406 13-20-23 / 13-50-09 28-41-12 / 29-11-01

3203 13-50-10 / 14-25-02 29-23-00 / 30-02-15

REGIE 1 (entrée Claire) 14-25-03 / 16-08-24 3611 integre 360

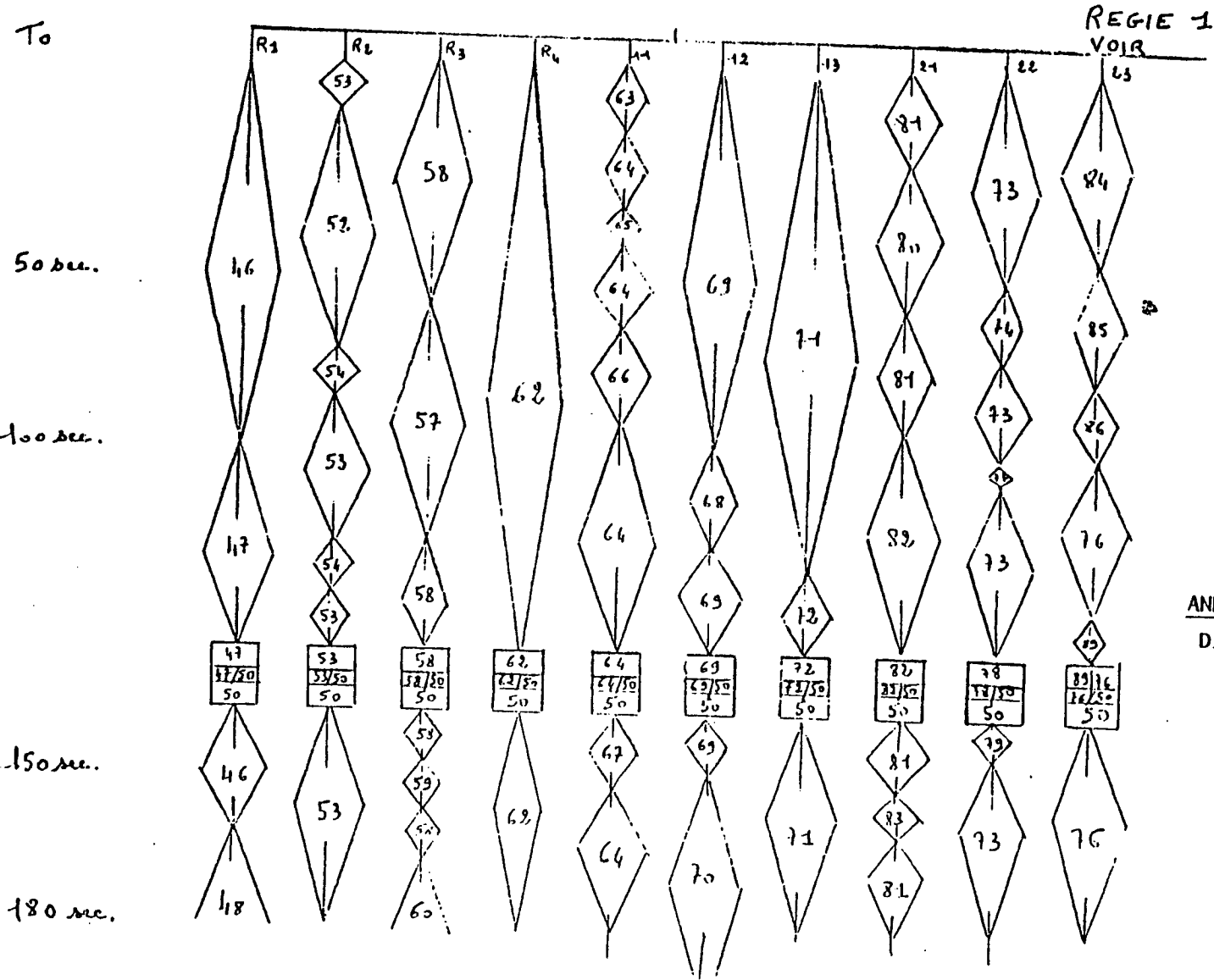
REGIE 1 (entrée porte-couloir) 16-09-00 / 18-01-23 3062 integre 3

3601 16-34-15 / 18-01-23 19-41-17 / 16-08-24

APPAREILS REGIE 1 : 18-01-24 / 18-36-18 -

MAQUILLAGE : 18-36-19 / 19-18-04 3502 + 3501 12-36-14 13-02-19 15-04-15 18-18-04

SOUS-TIRAGE 19-18-05 / 20-00-14 3303



ANNEXE 3: Doc 7 :  
Diagramme de temps.

Hi-Fi [RE]  
Re-de-l'auit

Au bout du rayon hi-fi, Amalia regroupe des charriots-poubelle qu'elle ramène de la réserve.

Cigarette au bec, elle fait une "petite" pause entre chaque charriot, chantant par dessus la voix de Gainsbourg diffusée par les enceintes ("Je suis un fumeur de gitanes",  
S .. "Je vais et je viens"..)

(52) Une fois réunis 6 charriots-poubelle, elle part les porter un à un vers les différents rayons  
AJSB

(53) Image fixe rayon hi-fi  
A aux 4 charriots  
S

(55) Passage rapide des deux vendeuses (après leur coup au rayon vidéo)  
S pour retourner Amalia qui pousse un charriot et repart.

(53) Image fixe rayon hi-fi  
S, aux 3 charriots -

(56) Passage de Pellegrini, Paul et Raymond, suivis peu après par Amalia  
S

53 C1. Une main tire 1 des 3 charriots (le plus proche)

53 D1. Une main repousse le charriot.

FAIT

SEQ 52 8 RDC HI-FI (REGIE 1)

RESUME Amalia regroupe les charriots-poubelle

ETAT DES LIEUX rayon sans charriots

PERSONNAGES Amalia

PISTES	1 -	2 -
	3 -	4 -

Arrivée d'Amalia qui ramène en par un 5 charriots de la réserve. Cigarette au bec, elle fait une "petite pause" entre chaque charriot, chantant par-dessus la voix de Gainsbourg : "Je suis un fumeur de gitanes" puis "Je vais et je viens...".

30'

Une fois réunis les 5 charriots-poubelle, elle sort du champ par la gauche en poussant deux charriots-poubelle.

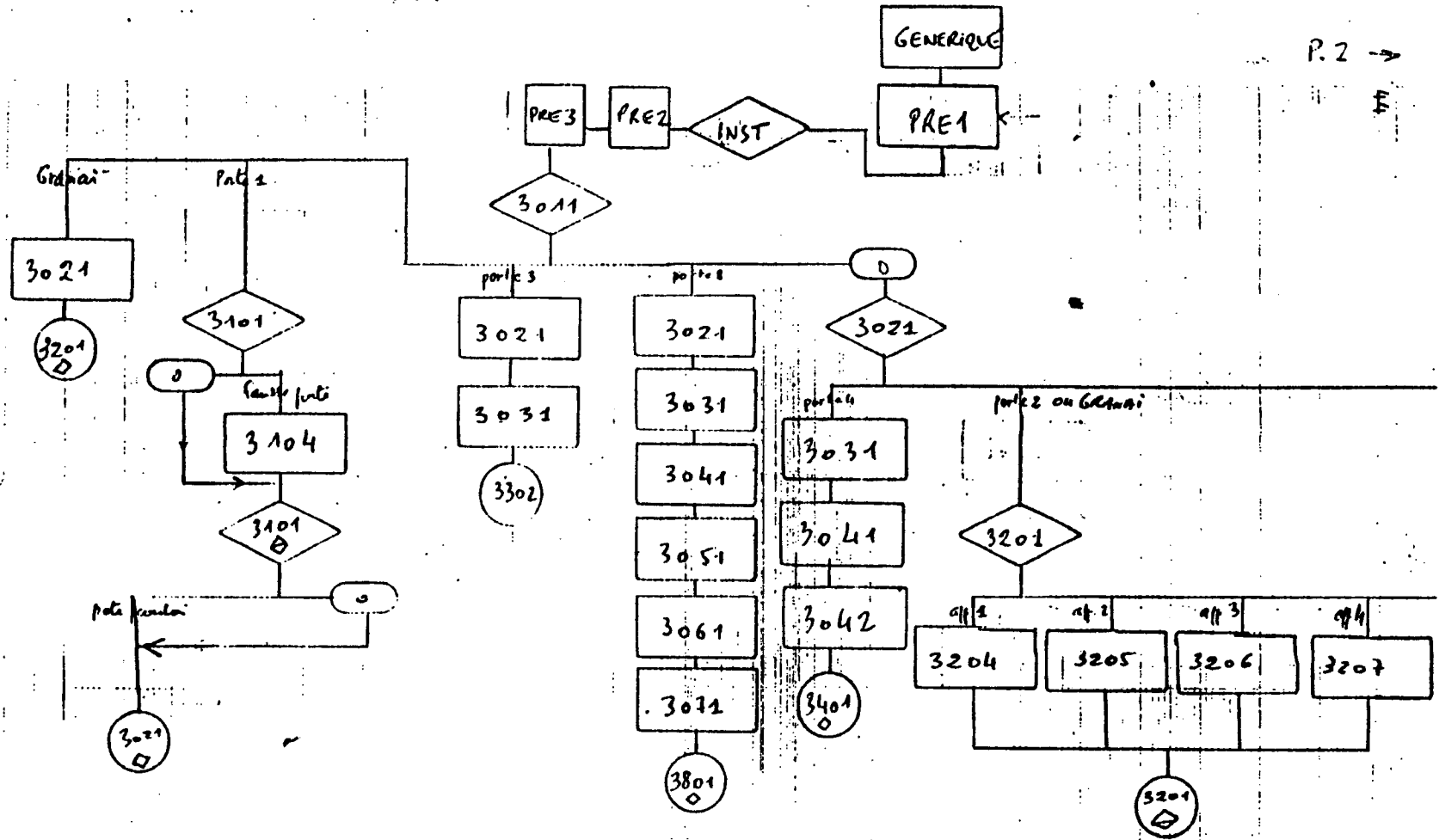
## OBSERVATIONS

Ce sont ces deux charriots-poubelle qu'elle laissera au rayon vidéo et qu'utiliseront les vendeuses



1) VIDEO

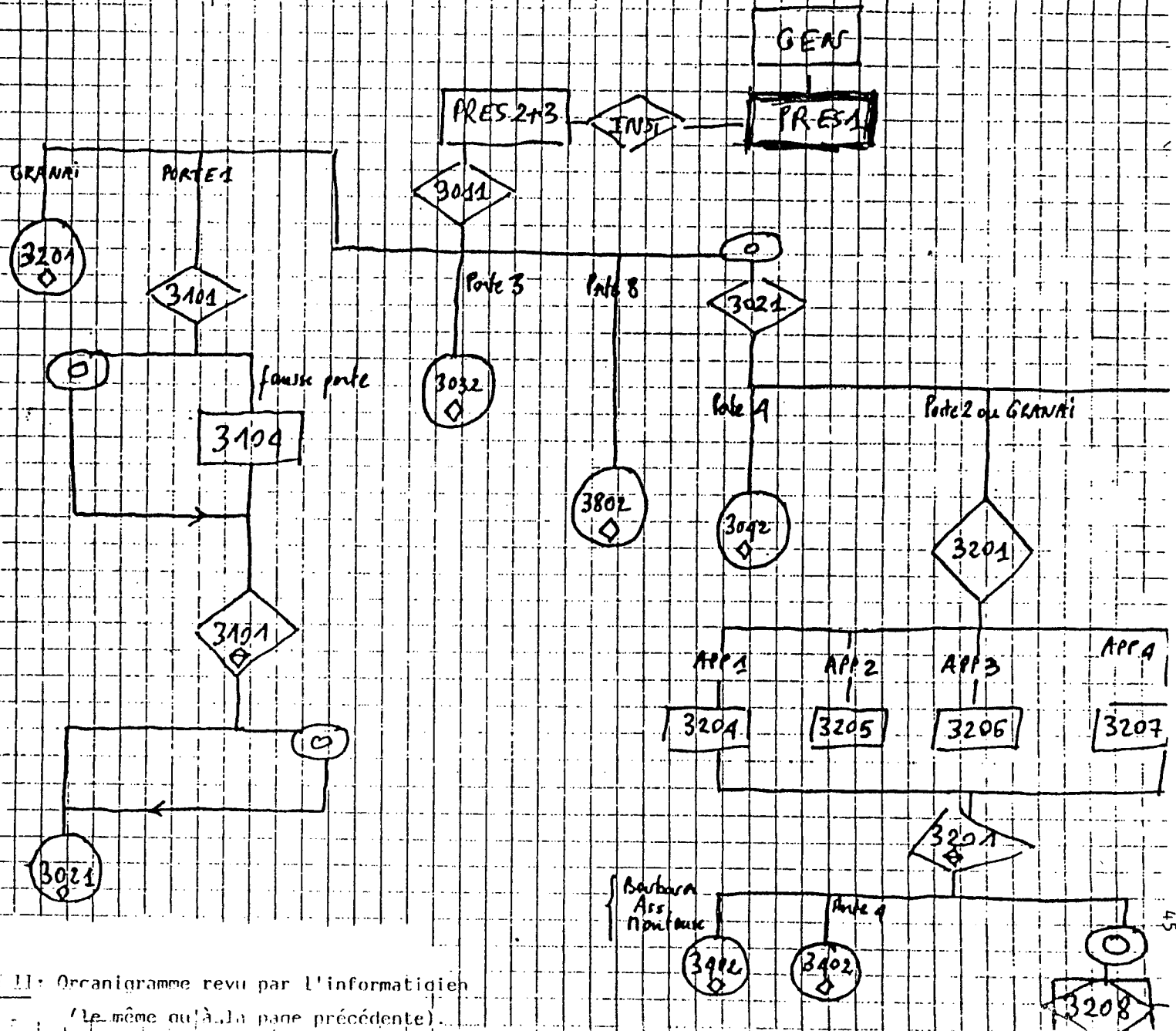
P.2 →  
4



LEGENDE	
	= SI PAS DE DECISION
	= SI PASSAGE SEQUENCE x
	= arrêt sur image jusqu'à décision
	= renvoi vers séquence décrite.
	= renvoi vers séquence x au temps t où on l'a quittée pour faire un choix.

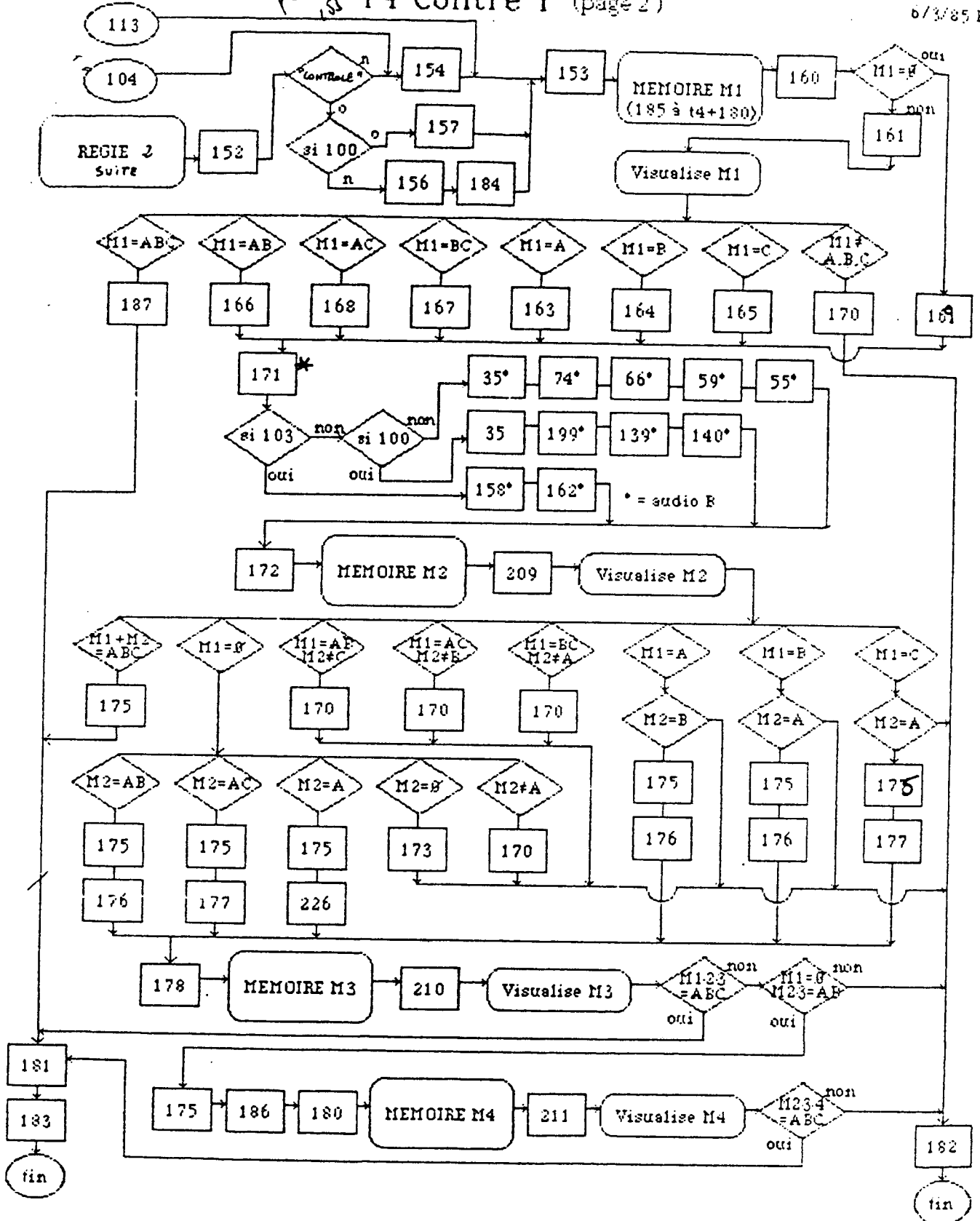
ANNEXE 5: Doc 10: Morceau d'organigramme du scénariste.

V1



ANNEXE 6, Dec II: Organigramme revu par l'informaticien

(Le même qu'à la page précédente)



\* VOIR PAGE 4

ANNEXE 7: Doc 12

Morceau d'organigramme informatique.

problème peut être de la version 170 & qui doit expliquer le jugement des meurtres  
rapport (et donc se décomposer en plusieurs "scènes" - du moins pour le voir).

170 A

170 A

Pellegrini : " c'est tout ? ... mais qu'est-ce que tu veux nous montrer avec ça ?"  
 - l'inspecteur : " c'est tout, on a été assez proche avec toi, on t'a laissé pour  
 avec les petits détails, mais maintenant, ça suffit."  
 Pellegrini : " Pour t'a servir, il fallait que tu te discales sur 3 choses :  
 a) entrée dans le magasin par effraction  
 a) tentative de vol  
 a) et contact avec le personnel  
 ... et là pour nous montrer que ce n'est pas toi qui a voulu  
 pour ça apparaît il fallait :  
 a) soit que tu nous montes la fille au train de la poche  
 a) soit que tu nous montes leur temps avant et après le  
 ray à video, mais là, il fallait aussi qu'on s'explique  
 qu'il avait que tu étais en repa pendant ce temps là."  
 - Eddy : mais non, les tards, vous aller par les analyses  
 pour faire votre rapport ?  
 - l'inspecteur : " mais si, (se tournant vers un de ses hommes) regarde,  
 sur l'oxy - nous ~~en~~ tout de suite au labo.  
 blabla  
 Tous s'enclaffent.

170 B

Pellegrini : " ... et là pour nous montrer que tu n'es pas entré  
 par effraction il fallait :  
 a) que nous démontrons que tu nous montes que tu étais là  
 devant la fenêtre du magasin  
 a) aussi que tu nous montes aussi on te dit au  
 moment de la fenêtre on de l'entrée de la personne  
 pour ça tu dis que tu t'étais en train d'entrer la  
 distribution

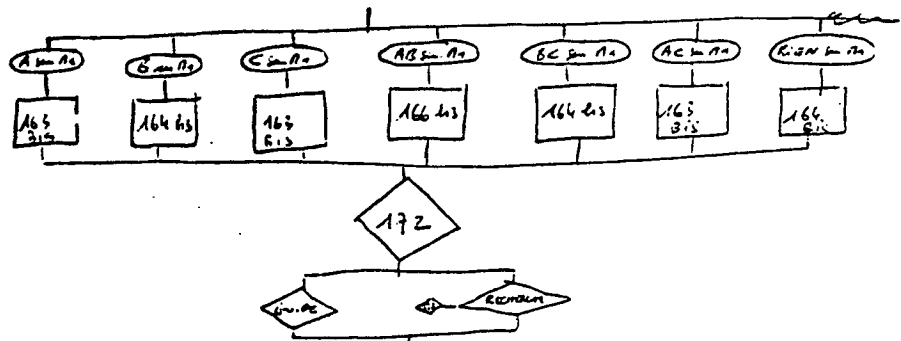
170 C

Pellegrini : " et là, pour nous montrer que tu n'es pas simple de  
 fait il fallait :  
 a) soit nous montes la fille managée avec le park et  
 ensuite voir comment ils combinent ton visage et  
 soit le apparaît  
 a) soit qu'on voit que tu es à l'arrière de la porte  
 a) soit que tu nous montes comment elle sort au moment  
 et soit sans toi  
 a) soit, tu nous le montes en train de payer

168 bis : idem 163 ter dans cette configuration  
 169 bis : idem 164 ter dans cette configuration

l'organigramme concernant ce passage est donc le suivant (il se rattache  
 directement à l'organigramme de la figure 1)

FIGURE 2



Remarque -

Toutes ces sigmas : 163 ter, 164 bis ~~164 bis~~, 164 ter (sauf 166 bis)  
 ne se différencient que par le son; il s'agit de la même image

On entend l'allemand quand il dit : "Alors maintenant ce que tu dois  
 proposer c'est simple..." on repense son Edig quand l'allemand explique  
 les deux à propos, on dit "t" ou "l'inspection" quand il dit : "et  
 c'est repartir, 2<sup>e</sup> scène"

De la sorte, ces sig 163 ter, 164 bis et 164 ter ne servent que  
 à signaler son déplacement

FAIT

GAGNE 2

SEQ 101 R 1er REGIE 30 S ?

RESUME Eddy demande à pouvoir maintenant sortir au moment où le directeur sonne pour sortir lui-même...ils sortent conjointement

ETAT DES LIEUX

PERSONNAGES Pellegrini, l'inspecteur, ses adjoints, Raymond et Paul, Eddy qui sort à mi-séquence

PISTES 1 - 2 - 3 - 4 -

L'inspecteur se retourne vers Pellegrini

L'INSPECTEUR ...etvoilà, vous avez si bien fait, vous lui avez tellement tendu toutes les perches qu'il arrive à s'en tirer...vous prenez la police pour une garderie d'enfants, la prochaine fois, appelez SOS amitié ou laissez-nous faire notre boulot

EDDY si ça ne vous dérange pas, je souhaiterais sortir

L'INSPECTEUR ...etvoilà, de l'ironie par-dessus le marché !

Une sonnerie se fait entendre (porte de sortie personnel) Pellegrini sort de régie presque en courant, suivi par Eddy qui lui descend au rez-de-chaussée (hors champ); la caméra est restée en régie et serre sur la 14 où Eddy rejoint le directeur. Les deux hommes s'ignorent jusqu'à l'ouverture de la porte. Ils sortent.

105

FAIT

A CREER

181 A - surveill sorti personnel Eddy + directeur

Préciser le dialogue de Pellegrini qui dit qu'il va montrer aux photos de la porte

FAIT

PERDU

SEQ 102 et 102 bis R 1er REGIE (PERDU)

RESUME Eddy reconnu coupable, le directeur porte plainte; il est embarqué

ETAT DES LIEUX

PERSONNAGES Eddy, Pellegrini, l'inspecteur, ses adjoints, Paul et Raymond

PISTES 1 - 2 - 3 - 4 -

L'INSPECTEUR bon, je crois que la partie a assez duré... (il se tourne vers Pellegrini) ...il est incapable de montrer quoi que ce soit qui ressemble à un alibi 10

EDDY ce n'est pas à moi de montrer que je n'y suis pour rien

La porte s'ouvre brusquement sur le directeur qui entre, surpris et contrarié (102 bis)

LE DIRECTEUR qu'est-ce qui se passe ici ?

Pellegrini se précipite pour lui expliquer

PELLEGRINI monsieur le directeur, cet individu trainait dans le magasin et on est presque sûrs qu'il voulait dérober des magnétoscopes

LE DIRECTEUR (regardant Eddy) mais... Je le connais, Je lui ai déjà dit que je ne voulais plus le voir ici...alors embarquez-le et qu'on n'en parle plus

FAIT

pourquoi 102 bis ? voir scénario

21

MINUTAGE 14 CONTRE 1

SEQUENCES	SECONDES	SEQUENCES	SECONDES
1	15	9	60 - 40
2	20 - 15	10	20 - 16
3	80	11	90 - 70
5	10	12	70 -
6	10	13	15 - 3
7	10 - 2		
8	100 - 20		

*Screen  
interphone*

TOTAL DESUT : 8 mn 30 → 5,40

50	10	102	5
87	60	103	5
88	00	104	20 - 15
90	15	105	15 - 10
91	20	106	10 - 7
92	10	107	<del>20</del> 20
93	30	108	15 10
94	10	109	<del>20</del> 30
95	10	110	20 15
96	15 - 10	111	20
97	10 - 7	112	15
98	20	113	25 20
<del>99</del>	<del>20</del>	114	25 30
100	20 <i>out</i>	115	15 8
101	20 15	116	5 3

TOTAL REALITE 1 : 9 mn 30 7,30

ANNEXE 8, Doc 16.: Correction du minutage.

3801 La caméra est placée légèrement derrière la table avec le vidéo-disque où doit s'installer la présentatrice; le réalisateur, de 3/4 dos est en amorce ainsi (éventuellement) que les assistants lumière. Ce plan raccorde avec le plan 3072; la présentatrice est encore à 3 ou 4 mètres de la table et s'avance l'air dégagé (et même quelque peu insolent) vers la table les yeux fixés sur l'infini; le réalisateur rappelle à qui veut l'entendre qu'on a pris un quart d'heure de retard; la présentatrice arrivant à la table se contente de lâcher un "je suis désolée".

Contre-champ sur le réalisateur levant les yeux au ciel et lançant un "on-y-va" péremptoire en tapant dans ses mains.

3802 Plan large (la caméra est dans le coin de la régie son) où l'on voit Christine (mais non la porte plateau vers l'extérieur) s'avancer vers le réalisateur et lui dire que c'est d'accord pour avoir un présentoir Mouza dans le décor de DIOR ;

Pendant ce temps, dans le même plan l'assistant preneur de son a fait faire un essai de voix à la présentatrice et dit au réalisateur, un fois Christ.repartie) que pour lui c'est OK.

Le réalisateur jette un coup d'oeil vers la régie image, puis vers la régie son. A ce moment, il fait un signe de la tête et se dirige vers la porte de sortie plateau donnant sur le couloir.

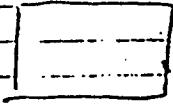
3804 Christine , cadrée depuis le coin de la régie image, finit de passer la porte plateau donnant sur l'extérieur; on la suit en pano, de 3/4 dos, s'avancer vers le centre du plateau, tandis que des décorateurs installent des fauteuils dans la partie du plateau non occupée par le réalisateur et la présentatrice.

3805 La caméra cadre la porte sortie plateau vers couloir et le réalisateur entre dans le champ; il passe la porte tandis que la caméra le suit vers le seuil de cette porte.  
(à raccorder avec la séquence 3073)

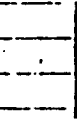




séquence - clock



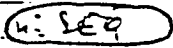
séquence littéraire



clairage



image fixe  
lève en continu



appel action partie



Renvoi systématique  
vers séquence X

Présentation de description de séquences:

Il existe 2 fichiers :

- 1 fichier Image
- un fichier son.

\* Le fichier Image : I1 = le fond , on indiquera par exemple : un paysage  
 I2 = par exemple , le premier plan: les personnages dans la rue  
 I3 = possibilités: faire passer une voiture ...

puis si on a I1, on va donner les détails de I1, donc du paysage et on aura:

- c1 = une montagne
- c2 = une maison
- c3 = un arbre etc..

FICHER IMAGE

N° des parties	N° des pages affichage des images	X/Y	Couleur	Taille
	Images: I1= fond I2= ... I3= possibilités ... Si c1 = détails des images : c1, c2, c3...	Coordonne quand il y a des réponses à donner		Paramètres, attributs...
				En marge FIN de page.

FICHER SON

N° de son	Image correspondante	Texte porté
	A plusieurs images I son ou Inversement	= son explicatif du contenu du document.
	Autres sons.	ou l'identification des sons : chansons...

ANNEXE 11, Doc .19: Description de séquence.  
 Type 1

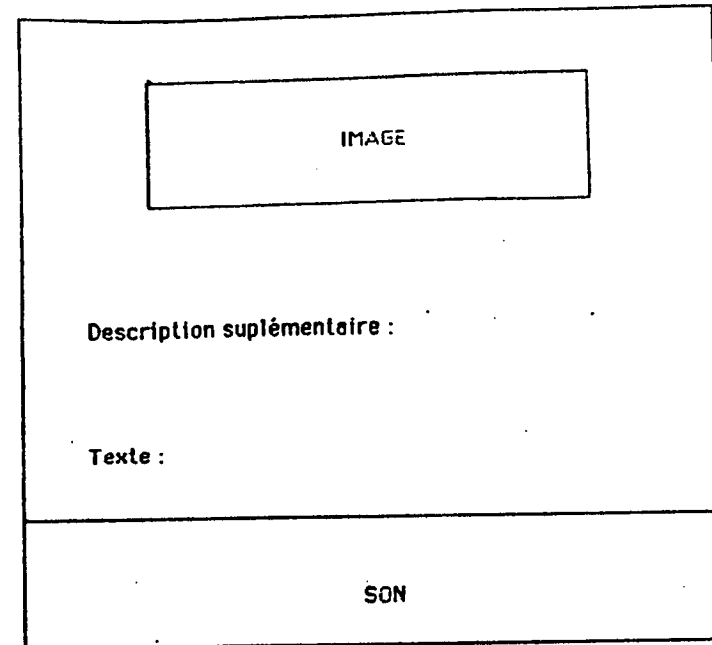
Présentation de description de séquence:

Dans le cadre image il y a un dessin.

La description supplémentaire est littérale, ce sont des précisions.

Le texte correspond au scénario, c'est la description de l'action.

Le son englobe : les bruits, les musiques et les dialogues .

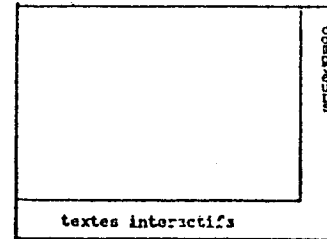


SHANGAI - PARIS

20



Image



Effacement

◇ oui  
◇ non

SYNCHRONISME

textes interactifs

CADRAGE :

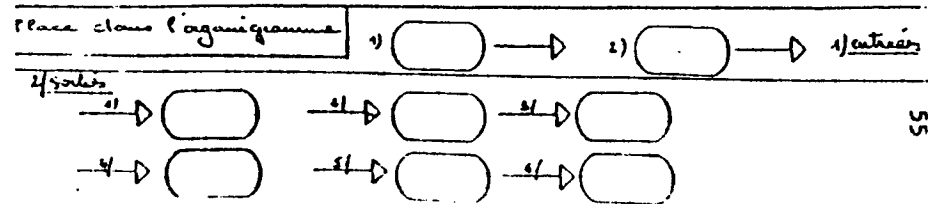
DESCRIPTION DE L'ACTION :

Contenu du texte :

<u>SON</u>	<u>DIALOGUE :</u>	<u>Synchrone :</u>
<u>Musique :</u>		<u>Durée :</u>
<u>Bruitage :</u>		<u>Bouclage :</u>

Observations

ANNEXE 3



Présentation de description de séquence :

Cette feuille a été établie par le scénariste :

- en haut toute une série de symboles, qui avaient un signification précise: durée de l'image, musique, etc..
- une représentation de l'image que j'imagine (un personnage entrain de parler avec un autre, par exemple)
- un descriptif technique, du style : gros plan sur le visage, un grain de beauté etc...
- le récit de type littéraire : les deux personnages sont face à face et ils se parlent...
- etc...

ANNEXE 11, Doc. 21.: Description de séquence.

Type 3.

