

Techniques et technologies de
la prévisualisation transmédia

Transmedial Previsualization
Techniques and Technologies

Scénarisation, médialité et transmédialité

Scripting, Mediality and Transmediality

Olivier Asselin

Sous la direction de/edited by
Olivier Asselin Isabelle Raynauld

Éditorialisation/content curation
Tara Karmous Traduction/translation
Timothy Barnard

Référence bibliographique/bibliographic reference
Asselin, Olivier, et Isabelle Raynauld (dir.). *Techniques
et technologies de la prévisualisation transmédia /
Transmedial Previsualization Techniques and Technologies*.
Montréal: CinéMédias, 2024, collection « Encyclopédie
raisonnée des techniques du cinéma », sous la direction
d'André Gaudreault, Laurent Le Forestier et Gilles Mouëllic.
<https://doi.org/10.62212/1866/33945>

Dépôt légal/legal deposit
Bibliothèque et Archives nationales du Québec,
Bibliothèque et Archives Canada/Library and Archives Canada, 2024
ISBN 978-2-925376-15-6 (PDF)

Appui financier du CRSH/SSHRC support
Ce projet s'appuie sur des recherches financées par le
Conseil de recherches en sciences humaines du Canada.
This project draws on research supported by the
Social Sciences and Humanities Research Council of Canada.

Mention de droits pour les textes/copyright for texts
© CinéMédias, 2024. Certains droits réservés/some rights reserved.
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International



Image d'accroche/header image
Extrait du storyboard d'*Alteration* (Jérôme Blanquet, 2017).
[Voir la fiche](#).

Excerpt of the storyboard of *Alteration* (Jérôme Blanquet, 2017).
[See database entry](#).

Base de données TECHNÈS/TECHNÈS database
Une base de données documentaire recensant tous les contenus
de l'*Encyclopédie* est en [libre accès](#). Des renvois vers la base sont
également indiqués pour chaque image intégrée à ce livre.
A documentary database listing all the contents of the *Encyclopedia*
is in [open access](#). References to the database are also provided for
each image included in this book.

Version web/web version
Cet ouvrage a été initialement publié en 2022 sous la forme
d'un [parcours thématique](#) de l'*Encyclopédie raisonnée des
techniques du cinéma*.
This work was initially published in 2022 as a [thematic parcours](#)
of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*.

Scénarisation, médialité et transmédialité

par Olivier Asselin

Aujourd'hui, le «paysage médiatique» est transformé par les étapes successives de la «révolution numérique», notamment le développement de l'ordinateur personnel, du Web et des plateformes mobiles ainsi que l'apparition de nouvelles infrastructures, de nouvelles plateformes matérielles et logicielles, d'autres architectures communicationnelles et d'autres modèles d'affaires. Ce nouveau «paysage» est travaillé par des mouvements contraires de convergence et de dispersion, sur tous les plans – technologique, économique, politique et esthétique. D'un côté naissent de grandes corporations médiatiques (par ordre de revenu annuel: AT&T, Comcast [Universal], Sony, Disney, 21st Century Fox, etc.) et technologiques (Apple, Amazon, Alphabet [Google], Microsoft, Meta [Facebook], Alibaba, Tencent, Netflix, etc.) qui manifestent, chacune, de fortes tendances monopolistiques à concentrer verticalement et horizontalement la production et la diffusion des «contenus» médiatiques. D'un autre côté, l'accès aux technologies s'est considérablement démocratisé, accordant un rôle accru aux producteurs indépendants et aux artistes, aux amateurs et aux fans, et donnant naissance à une culture participative non seulement dans la production et la diffusion des «contenus», mais aussi dans le développement des codes, des applications et des logiciels, des systèmes d'opération, des plateformes et des dispositifs de visionnement^[1].

Le récit audiovisuel est ainsi radicalement reconfiguré, sur tous les plans. Il connaît surtout une nouvelle extension – spatiale, temporelle, sociale et médiale – en se déployant dans un espace de jeu étendu et sur une longue durée, pour un, plusieurs ou un grand nombre de joueurs, dans des médias traditionnels et au-delà, sur diverses plateformes – Web, réseaux sociaux, applications mobiles, etc. –, sur plusieurs appareils – écran géant, téléviseur, ordinateur, console, téléphone intelligent, lunettes de réalité virtuelle et/ou augmentée, etc. –, dans divers lieux – espace privé, espace public, espace domestique, espace institutionnel, espace urbain, architecture, transport, etc. –, pour rejoindre des communautés et des publics variés.

Le récit devient souvent :

- *immersif*, quand il place l'utilisateur au centre du monde représenté, comme dans les expériences de réalité virtuelle, les jeux multijoueurs et les métavers;
- *interactif*, quand il offre à l'utilisateur la possibilité de changer le récit (le point de vue, le parcours, l'ordre des scènes, etc.) et/ou l'histoire (les personnages, les objets, l'environnement, les événements, le cours des choses, etc.) comme dans le jeu vidéo;
- *transmédial*, quand il est fragmenté et distribué sur plusieurs médias, plateformes et appareils en même temps, comme dans les jeux de réalité alternative et les franchises transmédia;

- *translocal* et *géolocalisé*, lorsqu'il est déployé non plus n'importe où, dans l'espace domestique, un lieu consacré ou ailleurs, mais *in situ*, dans des lieux choisis, comme dans les promenades audiovisuelles et les jeux mobiles en réalité augmentée;
- *connecté* et *synchrone*, lorsqu'il est présenté en direct, comme dans la diffusion en flux et les expériences de téléprésence;
- *mixte*, quand il fait dialoguer l'espace physique et l'espace virtuel, la ville et le Web, les objets du monde et la banque de données, les communautés physiques et les réseaux sociaux, comme dans les jeux en réalité mixte et les expériences en XR (réalité étendue).

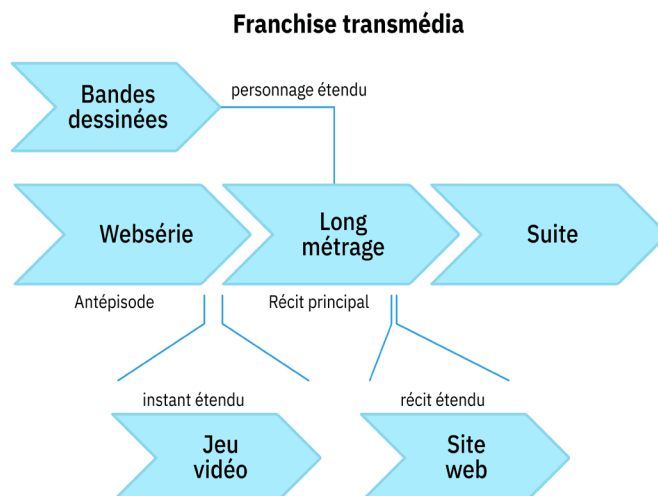


Schéma d'un projet transmédia de type franchise. [Voir la fiche.](#)

Dans ce contexte, la scénarisation est aussi élargie. Elle doit tenir compte de la *médialité*, de chaque média et de tous les médias concernés. Car un média est un ensemble de propriétés, de possibilités et de contraintes qui (comme nous l'avons vu dans un autre livre sur les dispositifs immersifs^[2]) dépendent de la plateforme, de l'appareil, de l'interface et d'un ensemble de variables, telles que :

- la *localisation* (l'appareil peut être fixe ou mobile, immeuble ou meuble, dans un espace domestique, institutionnel ou public, etc.);
- la *distance au corps* et l'*interface* (l'appareil peut être éloigné ou rapproché, posé ou porté à la main ou sur la tête, incorporé, etc.);
- le *degré d'immersion* et l'*extension sensorielle* (le rapport entre l'interface sensorielle naturelle et l'interface technologique, entre le champ perceptuel naturel et le champ perceptuel technologique);
- le *degré d'interactivité* et l'*extension motrice* (le rapport entre l'interface motrice naturelle et l'interface technologique, entre le champ moteur naturel et le champ moteur technologique, les degrés de liberté, etc.);
- le *degré de connectivité* et l'*extension sociale* (l'appareil peut être individuel, familial ou collectif, solo ou multijoueur, non connecté (hors ligne ou autonome) ou connecté à un réseau, etc.).

Raconter, ce n'est plus seulement construire une histoire et un récit selon une perspective narrative (idéalement omnisciente), c'est *concevoir une expérience*, qui met en relation le monde de l'histoire et le monde réel, le parcours des personnages dans l'espace et le temps virtuels et le parcours des utilisateurs dans l'espace et le temps actuels, par une médiation qui ouvre un champ de perception et un champ de pouvoir. Plus précisément, il s'agit :

- de distribuer les *éléments narratifs* (personnages, décors, accessoires, événements, informations, etc.) dans l'espace et le temps de l'histoire, dans l'espace et le temps de l'expérience, et, s'il y a lieu, dans les différents médias;
- de moduler le *champ du savoir*, le rapport entre le savoir des personnages et le savoir de l'utilisateur (la focalisation);
- de moduler le *champ de perception* (le champ visuel et le champ sonore, le point de vue et le point d'écoute, l'ocularisation et l'auricularisation, mais aussi la polysensorialité, par des altérations, des ouvertures et des fermetures, par les mouvements de caméra et du cadre, la prise de son, le montage et le mixage, etc.);
- de moduler le *champ de pouvoir* (les contrôles sur la caméra, sa direction et ses déplacements, sur l'avatar, ses déplacements et ses actions, sur le récit et sur l'histoire, par des altérations qui augmentent ou réduisent ces contrôles, en nombre et en portée).

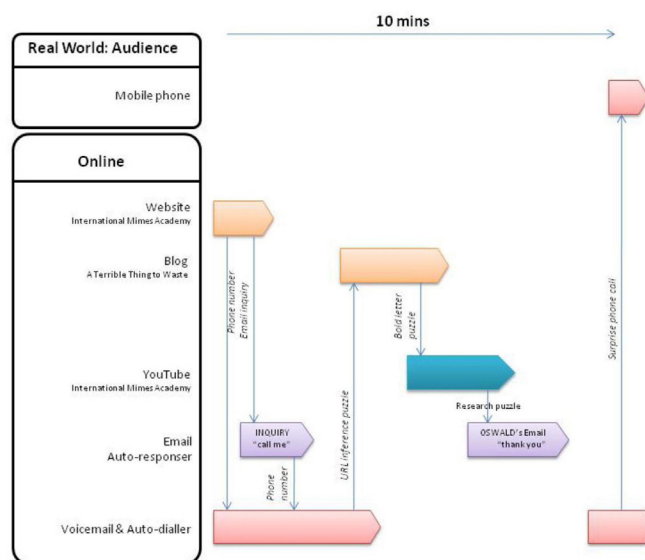
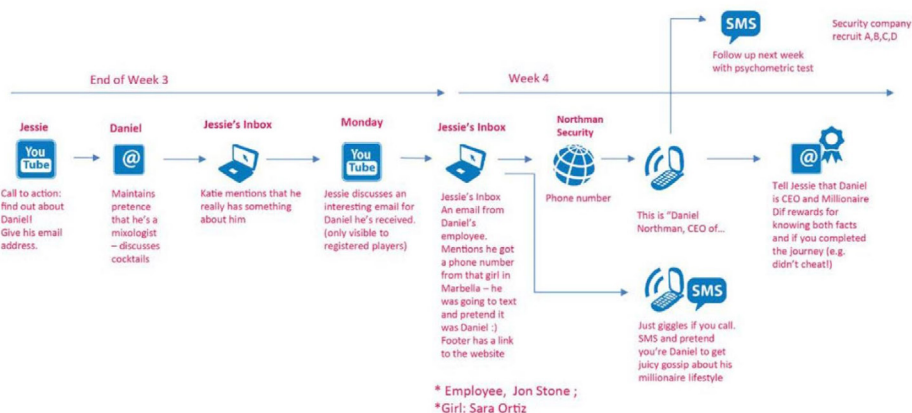


Schéma montrant la répartition des éléments narratifs du jeu en réalité alternée *International Mimes Academy* et le passage d'une plateforme à une autre. [Voir la fiche](#).



Exemple d'un diagramme représentant le parcours de l'utilisateur dans l'expérience *Who is Daniel Northman*. [Voir la fiche](#).

La scénarisation se déploie ainsi de trois façons :

- au-delà de l'*histoire à raconter* (le *storytelling*), centrée sur la « mise en intrigue », le récit et la lecture, pour développer la *construction de mondes* (le *worldbuilding*), centrée sur la mise en espace, la carte et le design d'expérience : lieux, décors, mondes réels et mondes possibles, personnages et réseaux de personnages, mise en scène, déplacement de l'avatar et des personnages non-joueurs, mouvements de caméra réelle ou virtuelle, positionnement du spectateur, immersion et interactivité, navigation et mobilité des joueurs dans l'espace virtuel ou dans l'espace physique, contrôles, mécaniques de jeu et jouabilité, etc.;
- au-delà du *texte*, pour intégrer toutes les *formes de la prévisualisation*. Les documents sont non seulement écrits, mais aussi audiovisuels, et ils se déclinent en une multitude de formes et de formats : résumé, synopsis, scène-à-scène, continuité dialoguée, bible, découpage technique, scénario ligné, diagrammes de plateau, *storyboard*, esquisses, plans et cartes, photographies et vidéos, *moodboards* et *compositing*, modélisation et animation 3D, arborescences et logigrammes (*flowcharts*), logigramme de jeu (*game flowchart*), arbres de dialogues et d'actions, plan de progression (*game progression outline*), tableau de progression par lieu (*beat chart*), design de scènes ou de niveaux, programmation et scripts, design de l'interface graphique (UI, UX, HUD) et des écrans, prototypage des engins de jeu, esquisses sonores – des ambiances, des sons spécifiques (SFX), de la musique et de leur spatialisation –, document de conception de jeu (*game design document*), documents de production, atlas et encyclopédies, wikis et sites Web collaboratifs, etc.;
- au-delà de la *division traditionnelle du travail*, qui distingue généralement le « scénariste », pour penser d'autres manières de travailler, ouvertes à la *collaboration*, entre plusieurs « auteurs » devenus « concepteurs », entre différents artisans et départements (dès l'étape de la conception et du développement et non seulement en préproduction), entre designers et joueurs, producteurs et consommateurs, professionnels et amateurs (dont les fans), etc.

.....
[1] Voir Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York : NYU Press, 2006); et Henry Jenkins, Sam Ford et Joshua Green, *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture* (New York : NYU Press, 2013).

[2] Voir cette autre publication liée à l'*Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma* : [Dispositifs immersifs rapprochés et individuels](#), par Olivier Asselin.

Scripting, Mediality and Transmediality

by Olivier Asselin

Translation: Timothy Barnard

Today the “media landscape” has been transformed by successive stages of the “digital revolution,” in particular the development of the personal computer, the Internet and mobile platforms, along with the appearance of new infrastructures, new material and new software platforms, and other communications architectures and business models. This new “landscape” is shaped by conflicting shifts of convergence and dispersion on every level – technological, economic, political, aesthetic. On one hand we see the rise of great media corporations (by order of annual revenue: AT&T, Comcast [Universal], Sony, Disney, 21st Century Fox, etc.) and technology corporations (Apple, Amazon, Alphabet [Google], Microsoft, Meta [Facebook], Alibaba, Tencent, Netflix, etc.), each of which manifests strong monopolistic tendencies to concentrate the production and dissemination of media “content” vertically and horizontally. On the other hand, access to technology has been democratized considerably, giving a greater role to artists and independent producers, to amateurs and fans, and giving rise to a participatory culture not only in the production and dissemination of “content” but also in the development of codes, applications and software, operational systems, platforms and viewing methods.^[1]

In this way audiovisual narrative has been radically reconfigured in every respect. Above all, it has seen new growth – spatial, temporal, social and medial – by unfolding in an extended game area over a long period of time for one, several or a large number of players in traditional media and beyond on a variety of platforms – the Internet, social media, mobile applications, etc. – and several devices – giant screen, television set, computer, console, smart phone, virtual and/or augmented reality glasses, etc. – in diverse places – private space, public space, domestic space, institutional space, urban space, architecture, transportation, etc. – to reach varied audiences and communities.

Narrative often becomes:

- *immersive*, when it places the user in the centre of the world depicted, as in virtual reality experiences, multi-player games and metaverses;
- *interactive*, when it offers users the opportunity to change the narrative (the point of view, narrative development, order of the scenes, etc.) and/or the story (the characters, objects, environments, events, course of things, etc.) as in video games;
- *transmedial*, when it is fragmented and spread across several media, platforms and devices at the same time, as in alternative reality games and transmedia franchises;
- *trans-local* and *geolocated*, when it is no longer deployed just anywhere in the home, a dedicated space or elsewhere, but on site, in selected locations, as in audiovisual walks and mobile augmented reality games;

- *connected* and *simultaneous*, when it is presented live, as in streaming and remote presence experiences;
- *mixed*, when it brings into dialogue physical and virtual space, the city and the web, worldly objects and the database, and physical communities and social media, as in mixed reality games and XR (extended reality) experiences.

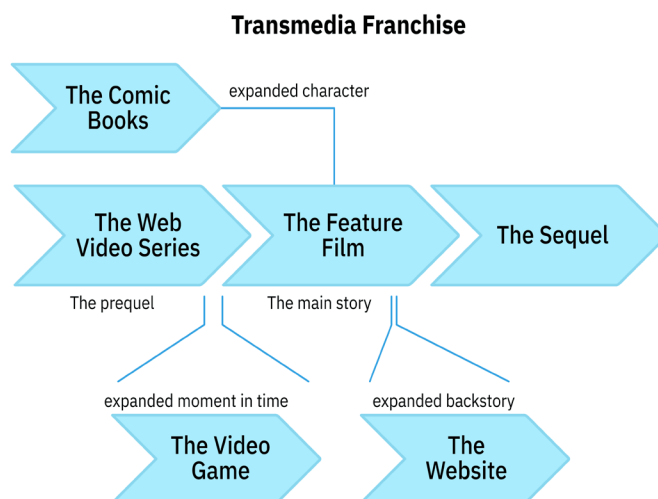


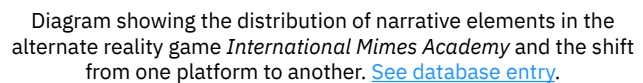
Diagram showing a franchise-type transmedia project. [See database entry.](#)

In this context, scripting too has become extended. It must take into account *mediality*, each medium and every medium involved. For a medium is an ensemble of properties, possibilities and constraints which, as we have seen in another book on immersive systems,^[2] depend on the platform, device, interface and an ensemble of variables, such as:

- *localization* (the device can be fixed or mobile, immovable or movable, in a domestic, institutional or public space, etc.);
- the *distance from the body* and the *interface* (the device can be far or near, placed or carried in the hand or on the head, integrated, etc.);
- the *degree of immersion* and the *sensorial range* (the relation between the natural sensorial interface and the technological interface, between the natural perceptual field and the technological engine field);
- the *degree of interactivity* and the *motor range* (the relation between the natural motor interface and the technological interface, between the natural motor field and the technological motor field, the degrees of freedom, etc.);
- the *degree of connectivity* and the *social range* (the device can be for personal, family or group use, solo or multi-player, unconnected (off-line or autonomous) or connected to a network, etc.).

To tell a story is no longer to simply construct a story and a narrative from a narrative perspective (ideally omniscient); it is *conceiving an experience* which places the world of the story in relation to the real world and the path of the characters in virtual space and time in relation to the path of

- spreading *narrative elements* (characters, decors, props, events, information, etc.) across the space and time of the story in the space and time of the experience and, where applicable, in different media;
- modulating the *field of knowledge*, the relation between characters' knowledge and users' knowledge (focalizing);
- modulating the *field of perception* (the visual field and the acoustic field, the point of view and the point of listening, ocularization and auricularization, but also polysensoriality, by means of alterations, openings and closings, camera movements and reframing, sound recording, editing, mixing, etc.);
- modulating the *field of power* (controlling the avatar, its movements and actions, alterations which augment or reduce the



- modulating the *field of power* (controlling the camera, directing and moving it, controlling the avatar, its movements and actions, controlling the narrative and the story, by means of alterations which augment or reduce the number or scope of these controls).



- beyond the *story being told* (storytelling), centred on “plotting,” the narrative and the way it is read, in order to develop *worldbuilding* centred on placing in space, the map and the experience design: places, decors, real and possible worlds, characters and networks of characters, staging, movements of the avatar and of non-player characters, movements of the real or virtual camera, positioning of the spectator, immersion and interactivity,

navigation and the mobility of players in virtual or physical space, controls, the mechanics of the game and playability, etc.

- beyond the *text*, to incorporate every *form of previsualization*. Documents are not only written but also audiovisual and take a multitude of forms and formats: summary, synopsis, scene-to-scene, dialogued continuity, bible, shooting script, line-by-line script, set diagrams, storyboard, sketches, plans and maps, photographs and videos, moodboards and compositing, 3D modelling and animation, tree diagrams and flow charts, game flow charts, dialogue and action trees, game progression outlines, beat charts, scene or level designs, programming and scripts, design of the graphic interface (UI, UX, HUD) and screens, prototyping game engines, sound sketches – of multitude of ambiances, specific sounds (SFX), music and their spatialization –, game design documents, production documents, atlases and encyclopedia, wikis and collaborative web sites, etc.;
- beyond the *traditional division of labour*, which generally singles out the “scriptwriter,” to think of other ways of working which are open to *collaboration* between several “authors,” now seen as “creators,” between different artisans and departments (beginning with the development stage and not necessarily that of pre-production), between designers and players, producers and consumers, professionals and amateurs (including fans), etc.

[1] See Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: NYU Press, 2006); and Henry Jenkins, Sam Ford and Joshua Green, *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture* (New York: NYU Press, 2013).

[2] See this other publication part of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*: [Individual Up-Close Immersive Viewing Systems](#), by Olivier Asselin.