

GULLIVER'S TRAVELS.

Illustrated in five tableaux, as follows:

1. Gulliver's Arrival in Midget Land.
2. Tied to the ground while he is asleep.
3. Dinner in the courtyard, and visit from the Liliputian Queen.
4. Gulliver in the land of giants.
5. Gulliver talking to the giant's daughter.

A complete synopsis of the pictures will be furnished upon application and with each film shipped.

Code Word *Uphthrow*. Length 260 feet. Class B. \$31.20.

LAUNCHING RACING YACHTS.

LAUNCHING SHAMROCK III AT GOURROCK SHIPYARDS, SCOTLAND.

Lam

The first part
shipbuilding yard
Watson, the desig
tened the yacht.
ways and into th
vantage in this

Techniques et technologies de la scénarisation

The second part shows the cup challenger sliding down the

Scriptwriting Techniques and Technologies

Code Word *Uphanging*. Length 160 feet. Class B. \$19.20.

Introduction

Introduction

Olivier Asselin Isabelle Raynauld

Sous la direction de/edited by
Olivier Asselin Isabelle Raynauld

Éditorialisation/content curation Traduction/translation
Tara Karmous Timothy Barnard

Référence bibliographique/bibliographic reference
Asselin, Olivier, et Isabelle Raynauld (dir.). *Techniques et technologies de la scénarisation / Scriptwriting 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/10.62212/1866/33946>

Dépôt légal/legal deposit
Bibliothèque et Archives nationales du Québec,
Bibliothèque et Archives Canada/Library and Archives Canada, 2024
ISBN 978-2-925376-14-9 (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



procession, and those shown in our picture stand out in stereoscopic relief from the background. Each elephant carries a large howdah which is decorated with the finest silks and satins, gold, jewels, ivory and silver; and must be seen to be appreciated. H. E. the Viceroy, and Lady Curzon, T. R. H., the Duke and Duchess of Connaught, the Nizam of Hyderabad, the Gaekwar of Baroda, the Maharajahs of Mysore and Travancore, and a number of gorgeously attired Indian Princes, glittering with jewels, are in the howdahs. The attendants are fanning the elephants as they pass the camera. An excellent piece of photography. Code Word *Uphumped*. Length 240 feet. Class B. \$28.80.

PAGEANT OF EAST INDIAN PRINCES.

Another of the pictures taken at the Delhi Durbar in India. The pageant is made up of gorgeously decorated elephants, on the backs of which are the howdahs in which the Indian Princes and Princesses are seated. The route is lined with East Indian and English soldiers. On the head of each elephant there is

flies and other insects
er of attendants march-
ladders which are used
an excellent view of the

IN INDIA.
phants are the largest
the most expensive ma-
f all kinds. One of the
et. Class B. \$18.00.

ivers and horses handle
are shown being driven

Image d'accroche/header image
Extrait du catalogue n° 175 des films de la Edison Manufacturing
Company, mai 1903. [Voir la fiche](#).

Excerpt from the Edison Manufacturing Company film catalogue
no. 175, May 1903. [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*.

Introduction

par Olivier Asselin et Isabelle Raynauld

Le récit a toujours été une forme culturelle dominante, peut-être en raison de son extraordinaire pouvoir de synthèse – du temps et de l'expérience de l'individu et des communautés, du passé aussi bien que de l'avenir anticipé. Comme toutes les activités humaines qui nécessitent des outils et des savoir-faire, développés dans le temps et normalisés, répétés et transmis sur des générations, l'art de raconter est vite devenu une *technē* ou un *ars*. À l'origine, cette technique est indissociable de l'oralité, dans sa pratique même – qui dépend de la mémoire et de la performance de l'aède ou de l'acteur – et dans sa transmission – qui repose sur l'exemple donné par le maître et l'imitation pratiquée par l'élève, à travers le geste et la parole. Mais, avec le développement de l'écriture, puis de l'imprimerie, l'art de raconter a été formalisé et systématisé, et ses principes et techniques, consignés et transmis par le texte.

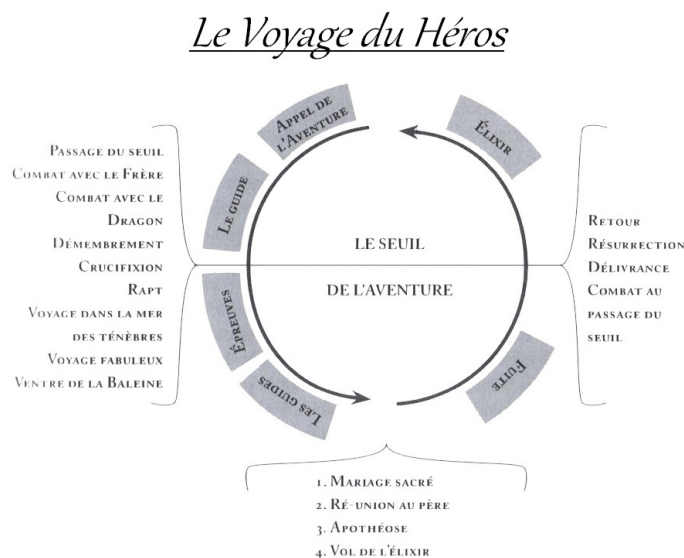


Schéma de Joseph Campbell illustrant le voyage typique du héros dans les mythologies. [Voir la fiche.](#)

Avec les révolutions industrielle et postindustrielle, le développement de la culture de masse et l'apparition du cinéma, de la télévision et du jeu vidéo, le récit audiovisuel est devenu une forme culturelle dominante. Paradoxalement, le scénario, entendu ici au sens étroit de texte présentant l'histoire et les dialogues et auquel on donne divers noms («script», «bible», «document de design», etc.), reste encore un document central dans la réalisation d'un film, d'une série, d'un jeu et de toute œuvre audiovisuelle, non seulement à l'étape de la conception et du développement, mais aussi à toutes les autres, de la préproduction à la postproduction, du tournage au montage, du financement à la distribution.

Dans le présent livre, nous examinerons certaines des techniques et technologies de scénarisation du récit audiovisuel, au cinéma bien sûr, mais aussi dans les séries télévisées et le jeu vidéo. Dans un premier temps, pour problématiser la réflexion, nous ferons une brève histoire du scénario et de la scénarisation, qui montrera la diversité des termes et de leurs usages selon les contextes et les moments. Dans un deuxième temps, nous examinerons les manuels de scénarisation, qui, bien qu'ils soient purement textuels et non technologiques (au sens étroit du terme), ont néanmoins contribué à faire de la scénarisation une technique, c'est-à-dire un procédé formalisé, reproductible et transmissible, bref mécanisable. Dans un troisième temps, nous nous pencherons sur les logiciels de scénarisation et les algorithmes d'intelligence artificielle, qui vont radicaliser l'automatisation de la scénarisation du récit audiovisuel. Alors que nous insistons ici sur les formes textuelles de la scénarisation, nous examinerons dans un autre livre les formes non textuelles de la prévisualisation^[1].

[1] Voir cette autre publication liée à l'*Encyclopédie raisonnée des techniques du cinéma* : [Techniques et technologies de la prévisualisation transmédiat](#), par Olivier Asselin et Isabelle Raynauld (dir.).

Introduction

by Olivier Asselin and Isabelle Raynauld

Translation: Timothy Barnard

Narrative has always been a dominant cultural form, perhaps because of its extraordinary power to synthesize: the time and experience of the individual and of communities, in the past as well as in the future foreseen. Like all human activities that require tools and know-how, developed over time and standardized, repeated and transmitted over generations, the art of storytelling quickly became a *technē* or an *ars*. At first, this technique, in its very practice, was inseparable from orality – which relies on the bard’s or the actor’s memory and performance – and in its transmission – which was based on the example given by the master and the imitation carried out by the student by gesture and speech. But with the growth of writing, and later printing, the art of storytelling was formalized and systematized, and its principles and techniques were recorded and transmitted by text.

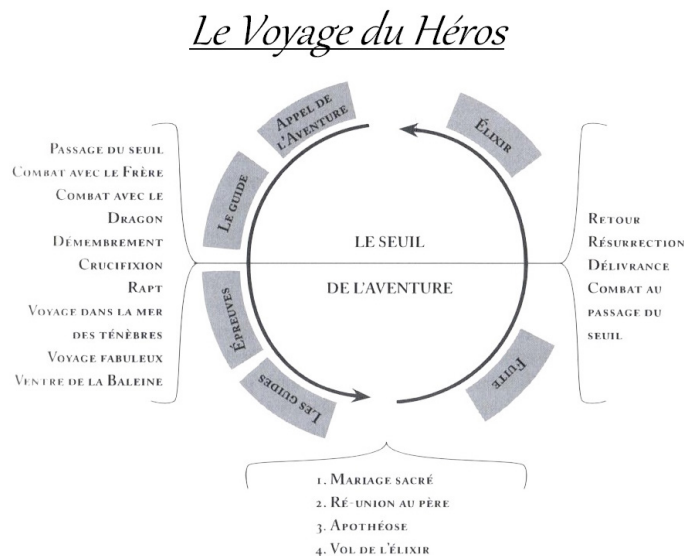


Diagram by Joseph Campbell showing the hero's typical journey in mythology. [See database entry.](#)

With the Industrial Revolution and the post-industrial revolution, the growth of mass culture and the appearance of cinema, television and video games, audiovisual narrative became a dominant cultural form. Paradoxically, the script, understood here in the narrow sense of a text setting out the story and dialogue and to which various names have been given (“screenplay,” “bible,” “design document,” etc.), remains a central document in the making of a film, a series, a game or any other audiovisual work, not only at the stage of conception and development but also at every other stage, from pre-production to post-production, filming to editing, financing to distribution.

In the present book, we will examine some of the techniques and technologies of scripting audiovisual narratives, in cinema of course, but also in television series and video games. First, in order to problematize the issues we will present a brief history of the script and scriptwriting which will demonstrate the diversity of terms and their uses, depending on their context and the moment in time. Second, we will examine scriptwriting manuals which, although they are purely textual and not technological (in the narrow sense of the term), have nevertheless contributed to making scriptwriting a technique, meaning a procedure that has been formalized and made reproducible and transmissible – which can, in short, be made mechanical. Third, we will take up the question of scriptwriting software and artificial intelligence algorithms, which radically automate the scripting of audiovisual narrative. Here we will emphasize textual forms of scriptwriting, but will take up non-textual forms of previsualization in a second book.^[1]

^[1] See this other publication part of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*: [Transmedial Previsualization Techniques and Technologies](#), by Olivier Asselin and Isabelle Raynauld (eds.).