

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 GOUROCK 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.

Les logiciels de scénarisation interactive et de développement de jeu

Interactive and Game Development Scriptwriting Software

Dominic Arsenault

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 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 *Upheaped*. 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*.

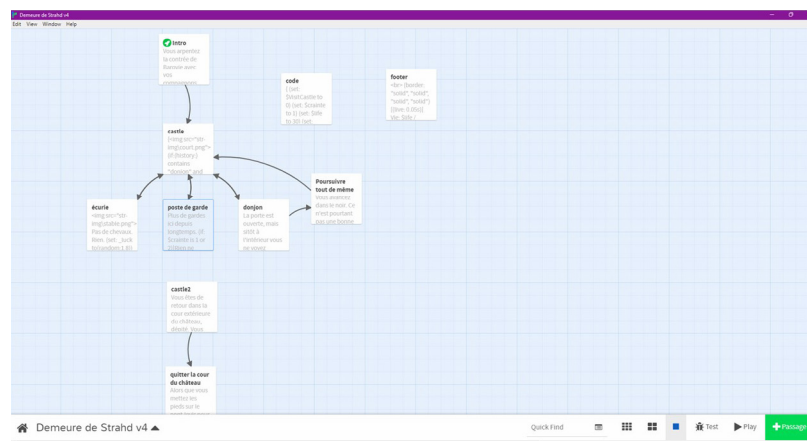
This work was initially published in 2022 as a [thematic parcours](#)
of the *Encyclopedia of Film Techniques and Technologies*.

Les logiciels de scénarisation interactive et de développement de jeu

par Dominic Arsenault

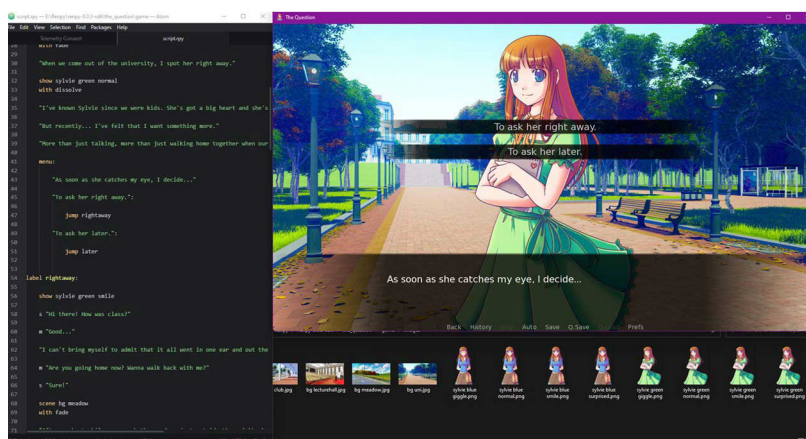
La scénarisation de jeux vidéo pose un défi en raison de sa nature interactive et surtout ergodique. Le terme *ergodicité*, dérivé des mots grecs *ergon* et *hodos*, signifie qu'il faut travailler pour se créer un chemin^[1]; l'interactivité dans un jeu vidéo n'est pas qu'une question de navigation comme dans un site Web ou une encyclopédie numérique, elle exige des efforts dans un environnement qui oppose des résistances. Dans ce cadre, le scénario, c'est-à-dire une trame narrative plus ou moins linéaire d'événements prévus, doit s'inscrire dans la structure ergodique et être soluble dans son interactivité. La scénarisation est donc un sous-ensemble du travail de design de jeu (*game design*), lequel prend des formes très variées selon le projet. On ne peut pas écrire une course-poursuite excitante, si justifiée soit-elle d'un point de vue scénaristique, si le jeu n'implique pas des collisions, des véhicules ou des contrôles en temps réel; de la même façon, un dialogue poignant entre deux personnages qui se disputent ne fonctionnera pas si le jeu présente une vue du dessus avec des graphismes en 2D.

Pour le créateur solitaire ou le scénariste qui développe un projet de manière autonome, les logiciels de création de jeux vont du très complexe et professionnel (Unity, Unreal) au très accessible et amateur (Stencyl, Construct, GameMaker). Ces moteurs de jeux généraux et flexibles sont souvent relativement difficiles d'accès. Beaucoup de scénaristes leur préféreront des logiciels centrés sur l'écriture et la narration. Inform et Twine visent la création de fictions interactives (*interactive fictions*), un genre qui repose sur les descriptions et la narration textuelles et qui s'apparente aux « livres dont vous êtes le héros ».



Capture d'écran de l'interface de Twine quand on tape du code et qu'on écrit un passage. [Voir la fiche.](#)

Ren'Py est la plateforme de choix pour réaliser des romans vidéoludiques (*visual novels*), un genre qui repose sur le texte, sur quelques choix explicites quant à la suite du récit, et sur des images de décors fixes et de personnages superposés pour illustrer la prose.



Capture d'écran de l'interface de Ren'Py, avec la saisie du code et l'écriture du script (à gauche), et le dossier avec les fichiers images du projet *The Question* (en bas, à droite). [Voir la fiche](#).

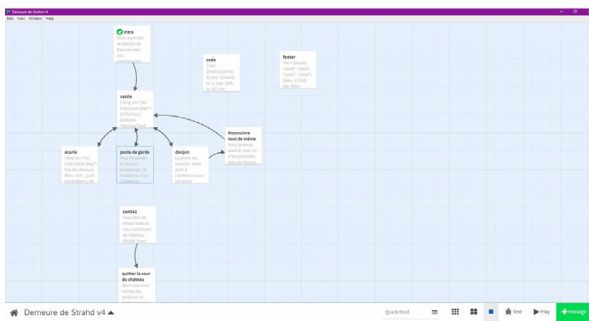
Adventure Game Studio convient pour les projets de jeux d'aventure graphique, où on guide un personnage dans des environnements à examiner avec des objets à ramasser, des personnages à interroger et des casse-têtes à résoudre. Des auteurs vont publier des jeux (souvent courts et plus près du récit interactif que du pur jeu) entièrement réalisés avec ces logiciels, mais la simplicité de leur prise en main permet aussi de les utiliser pour faire du prototypage et de l'idéation dans le cadre d'un projet de plus grande envergure.

Dans le contexte de production qui dépasse le «jeu d'auteur», la scénarisation de jeu vidéo implique deux processus distincts (souvent pris en charge par des rôles distincts) : le *design narratif* et l'*écriture*. Les designers narratifs (*narrative designers*) sont chargés d'imaginer des événements, de détailler des personnages, d'enchaîner des scènes et de prévoir les permutations de l'intrigue pour qu'elles s'harmonisent avec la structure ergodique du design de jeu. Les écrivains (*writers*), parfois plus près du métier de rédacteur, produisent les éléments textuels que le joueur rencontrera dans le jeu (ce sont des actifs ou *assets*, au même titre que les contenus graphiques ou sonores), car contrairement à la scénarisation cinématographique, le texte n'est pas fait pour disparaître une fois les images produites; dans beaucoup de jeux vidéo, l'expérience esthétique comprend la lecture de nombreux éléments écrits et livrés tels quels. Vu la nécessité pour le scénario de s'intégrer à la structure ergodique, et vu la variabilité des jeux et de leurs configurations, il n'existe pas de format déterminé pour un scénario de jeu vidéo, et les termes *scénario* ou *script* eux-mêmes ne sont pas universels.

Pour le design narratif, les scénaristes peuvent utiliser n'importe quel logiciel de traitement de texte usuel. Le formatage du scénario cinématographique ne s'impose pas, puisqu'on ne cherche pas à atteindre une correspondance entre la durée sur la page et la durée à l'écran; de même, puisqu'il n'y a pas de tournage à prévoir, les intitulés de scène ne sont pas utiles.

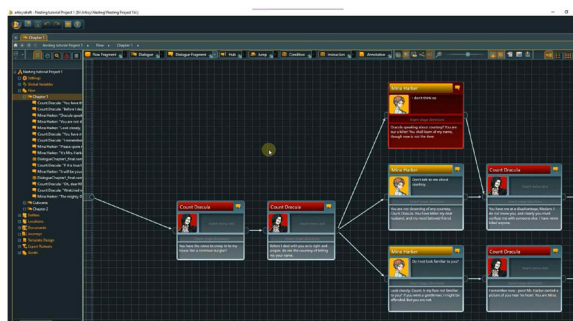
Seule exception : les séquences visuelles non interactives qu'on appelle « cinématiques » (*cut-scenes*). Pour celles-ci, on utilisera le format scénaristique hollywoodien (et des logiciels comme Final Draft) pour aiguiller l'équipe – qui réalisera essentiellement un court film – et fournir un document familier aux comédiens qui viendront enregistrer leurs répliques. Pour le reste, des documents de design narratif (profils de personnages, cartes du monde, documents de travail destinés à l'équipe ou pour un *pitch* à l'interne ou à l'externe, etc.), les scénaristes emploieront plusieurs logiciels usuels (PowerPoint, Photoshop ou l'équivalent, etc.) pour réaliser des montages simples. Dans les projets de plus grande envergure, on utilisera un wiki pour stocker les informations dans une base de données encyclopédique, ce qui assure la synchronisation et la diffusion de la documentation auprès de tous les membres de l'équipe.

Les jeux avec des récits conditionnels gagnent à être scénarisés dans des logiciels qui assurent la représentation visuelle des arborescences, comme Twine ou CeltX en mode Game & VR. articy:draft est couramment utilisé pour entreposer tous les actifs d'un projet (dessins de référence, modèles de personnages, séquences animées, fiches de personnages, textes, sons et musique, etc.) dans une base de données visuelle, parce qu'en plus d'afficher les arborescences et les graphes de relations entre éléments (ce qui facilite le travail de design narratif), il propose une fonction d'intégration directe dans les moteurs de jeux populaires (Unity et Unreal), ce qui permet aux artisans qui réalisent le jeu d'aller puiser les actifs préconstruits directement dans la base de données articy, que les scénaristes peuvent continuer à bonifier et à retravailler en parallèle.



Capture d'écran de l'interface de Twine quand on visualise la structure des passages de notre histoire.

[Voir la fiche.](#)



Capture d'écran d'un tutoriel vidéo de articy:draft montrant la création d'une arborescence.

[Voir la fiche.](#)

Sans un logiciel d'intégration de ce genre, les écrivains doivent alors composer directement dans l'environnement de développement du jeu (un processus techniquement lourd et qui nécessitera certainement des bases de programmation pour naviguer dans le code informatique), ou utiliser des logiciels qui permettent l'exportation des données dans un format assurant l'importation dans le moteur du jeu en développement. Depuis longtemps, c'est Microsoft Excel qui est l'un des plus utilisés pour ce faire.

[1] Aarseth, Espen, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1997).

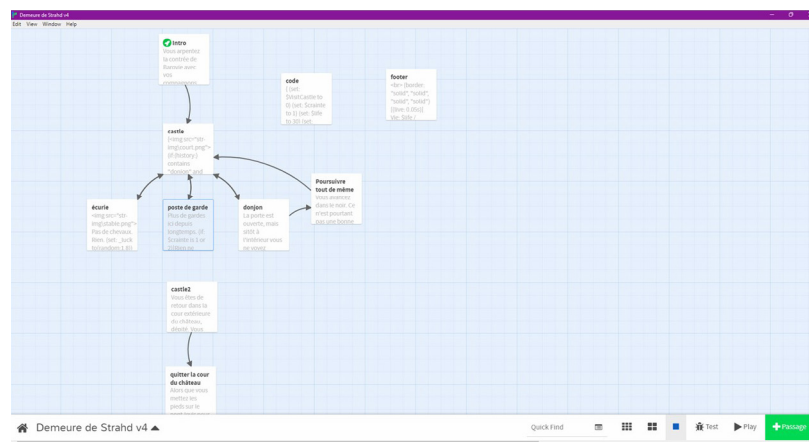
Interactive and Game Development Scriptwriting Software

by Dominic Arsenault

Translation: Timothy Barnard

Because of their interactive and, in particular, ergodic nature, scripting video games is a challenge. The term ergodicity, derived from the Greek words *ergon* and *hodos*, means that one must work to create a path;^[1] interactivity in a video game is not merely a question of navigation, as on a website or in a digital encyclopedia. It requires effort in an environment which puts up resistance. In this context, the script, meaning a more or less linear narrative thread of foreseen events, must be part of the ergodic structure and be soluble in its interactivity. Scriptwriting thus becomes a subsection of the work of game design, which can take quite different forms depending on the project. It is not possible to write an exciting chase scene, as justified as it may be from a scriptwriting point of view, if the game does not involve collisions, vehicles and checkpoints in real time. Similarly, a poignant dialogue between two characters arguing will not work if the game has an overhead view with 2D graphics.

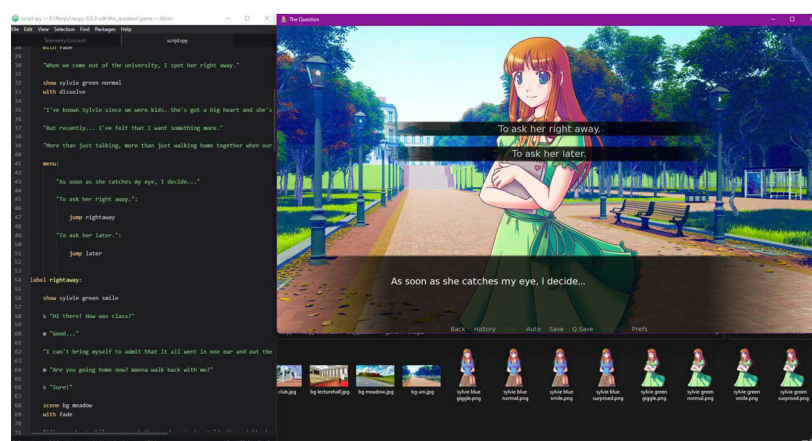
For the solitary creator or for scriptwriters developing a project on their own, software for creating video games ranges from the professional and very complex (Unity, Unreal) to the amateur and very accessible (Stencyl, Construct, GameMaker). These general and flexible game engines are often relatively difficult to use. Many scriptwriters prefer software focused on writing and the narrative. Inform and Twine are used to create interactive fictions, a genre based on descriptions and textual narration and which are similar to “books in which you are the hero.”



Screenshot of the Twine interface when one types code and writes a passage.

[See database entry.](#)

Ren'Py is the preferred platform for making visual novels, a genre based on the text, a few explicit choices with respect to the unfolding of the story, and images of fixed decors and superimposed characters to illustrate the prose.



Screenshot of the Ren'Py interface, with the code input and script writing (on the left) and the folder and image files for the project *The Question* (lower right).

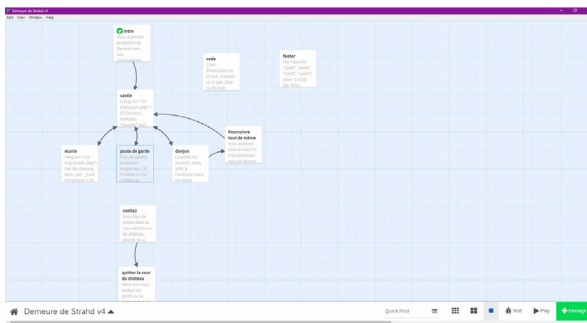
[See database entry.](#)

Adventure Game Studio is suitable for graphic adventure projects in which a character is guided through environments to be examined, with objects to be gathered, characters to interrogate and puzzles to solve. Authors publish games (often short and closer to an interactive story than to a pure game) made entirely with this software, but their ease of use also makes it possible to use them to make prototypes and to come up with ideas as part of a larger project.

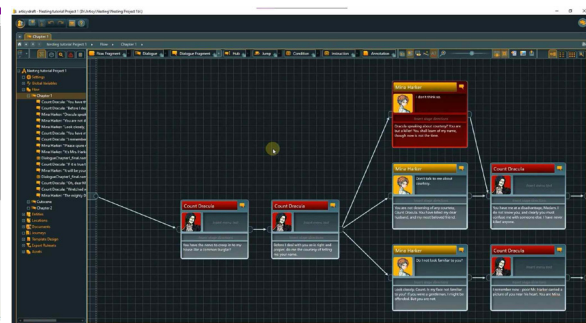
In the case of production that goes beyond “author games,” scripting video games involves two distinct processes (often assumed by separate parties): *narrative design* and *writing*. Narrative designers are tasked with imagining events, providing details about characters, linking scenes and planning permutations in the plot so that they harmonize with the ergodic structure of the game. Writers, who are often closer to being editors, produce the textual elements the player will encounter in the game (these are assets, just like the graphic or sound elements), because unlike scriptwriting for cinema, the text is not designed to disappear once the images are produced: in many video games, the aesthetic experience includes reading numerous elements, written and delivered as is. Given the need for the script to become part of the ergodic structure, and given the variability of video games and their configurations, there is no defined format for the script of a video game. The term script itself is not universal, nor is the term *scénario* in French.

For the narrative design, scriptwriters can use any ordinary word processing software. Film script formatting is not required, because there is no attempt to match the length on the page and the length on screen. Similarly, because there is no film shoot to plan, titling the scenes has no use. The only exception is the non-interactive visual sequences called cut-scenes. For these the Hollywood script format (and software such as Final Draft) is used to guide the crew – which will essentially make a short film – and furnish a document familiar to the actors who will come and record their dialogue. For the rest of the narrative design documents (character profiles, maps of the world, working documents for the crew or for an internal or external pitch, etc.), scriptwriters will employ several kinds of regular word processing software (PowerPoint, Photoshop or an equivalent, etc.) to carry out simple editing. On larger-scale projects, a wiki is used to store information in an encyclopedic database, ensuring the synchronization of documentation and its dissemination to every member of the crew.

Video games with conditional narratives benefit from being scripted in software which provides visual representation of arborescences, such as Twine or CeltX in Game & VR mode. articy:draft is currently used for storing a project's assets (reference drawings, character models, animated sequences, character profiles, texts, sounds and music, etc.) in a visual database, because in addition to showing arborescences and graphs of connections between elements (which facilitates the narrative design work), it offers direct incorporation in popular game engines (Unity and Unreal). This enables the artisans making the video game to draw pre-constructed assets directly from the articy database, which the scriptwriters can continue to add to and rework at the same time.



Screenshot of the Twine interface when the structure of passages in our story is visualised.
[See database entry.](#)



Screenshot from a video tutorial for articy:draft showing the creation of a tree diagram.
[See database entry.](#)

Without integration software of this kind, writers must compose directly in the development environment of the game (a cumbersome technical process which would certainly require programming bases for navigating the computer code), or use software making it possible to export data in a format which would import it to the game engine being developed. For a long time Microsoft Excel has been one of the most-used brands of software used for this task.

[1] See Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997).