

## 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

## Scriptwriting Software

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 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

# Les logiciels de scénarisation

par Olivier Asselin

L'art de raconter ne nécessite pas seulement des savoir-faire et des techniques, mais aussi, bien évidemment, des outils et des technologies. Longtemps, ces outils sont restés ceux de l'écriture et de l'imprimerie – style, calame, plume, presse – comme d'ailleurs les supports utilisés – pierre, métal, argile, papyrus, parchemin, papier. Ces outils, comme tous les autres, peuvent sembler neutres, de simples moyens d'inscrire, de conserver et de transmettre des histoires. Mais l'outil a une incidence sur la matière, le médium sur le message – et sur les interlocuteurs.

Comme l'a bien montré Kittler, les nouvelles technologies d'enregistrement que sont le gramophone et le cinéma vont bientôt briser le monopole de l'écriture et de l'imprimerie dans le stockage et la transmission des données. La machine à écrire, qui apparaît au même moment, va pousser plus loin encore la standardisation, la mécanisation et l'automatisation de l'écriture<sup>[1]</sup>. Elle va devenir l'outil principal de ceux et celles qui font profession d'écrire – journalistes, écrivains et scénaristes. Dans la plupart des films centrés sur un personnage de scénariste, comme *Sunset Boulevard* (Wilder, 1950), *The Player* (Altman, 1992), *Barton Fink* (Joel et Ethan Cohen, 1991), *Adaptation* (Jonze, 2002) et *Trumbo* (Roach, 2015), la machine à écrire devient même l'emblème de la profession.

Le développement de l'électricité, de l'électronique, puis de l'informatique, atténue les différences médiales entre le texte, l'image et le son en imposant un nouveau média universel qui peut traduire, stocker et transmettre tous les types de données sous la forme de signaux ou de bits. La machine à écrire est quant à elle bientôt remplacée par l'ordinateur. Sur ce nouvel outil, les logiciels de traitement de texte, comme WordPerfect (Corel, 1979) ou Word (Microsoft, 1983), permettent non seulement de saisir du texte sur un clavier pour transformer les lettres en caractères d'imprimerie, comme le faisait la machine à écrire, mais aussi de modifier le texte en temps réel, de le mettre en forme et en page automatiquement, puis de l'imprimer ou de le transmettre.

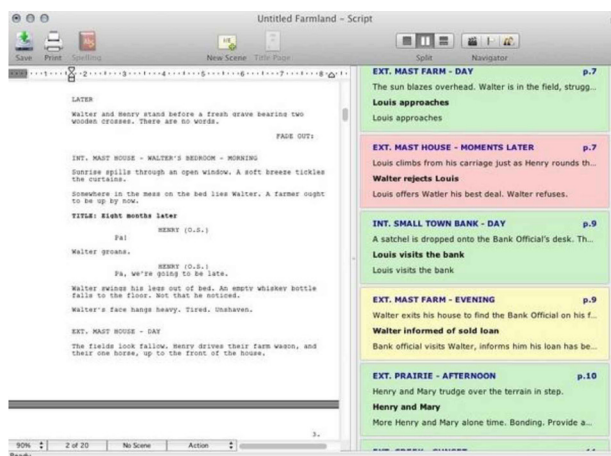
Rapidement, certaines compagnies vont mettre au point des logiciels spécialisés de scénarisation. Scriptor, développé dans les années 1980 par Stephen Greenfield et Chris Huntley et leur compagnie Screenplay Systems (aujourd'hui Write Brothers), est l'un des premiers programmes du genre (qui obtiendra d'ailleurs aux Oscars, en 1994, un « Technical Achievement Award »). Mais ce logiciel permet seulement de formater un texte déjà écrit à l'aide d'un logiciel de traitement de texte régulier. Au même moment, Ken Shafer développe ScriptThing, qui, lui, formate le texte automatiquement pendant l'écriture. Ce dernier logiciel est ensuite acquis et développé par Screenplay Systems et deviendra un important logiciel de scénarisation connu sous le nom de Movie Magic Screenwriter.

Le logiciel le plus influent est toutefois incontestablement Final Draft. Développé dans les années 1990 par Marc Madnick et Ben Cahan, il est utilisé aujourd'hui par la majorité des professionnels de la scénarisation de films et de séries.

À l'origine, Final Draft est principalement un outil de formatage. Il permet d'écrire, tout en formatant les différentes parties d'un scénario – titres de scène, didascalies, noms de personnages, parenthèses ou dialogues – automatiquement, en appuyant simplement sur la touche « Retour à la ligne » et, s'il y a lieu, en sélectionnant dans le menu qui s'ouvre l'élément pertinent. Le formatage est automatique, l'écriture est fluide, et le scénariste peut se concentrer sur les questions de contenu et de style.

Au fil des mises à jour, Final Draft a ajouté de nouvelles fonctions. Au-delà des outils usuels du traitement de texte (saisie automatique, correction et dictionnaire, dictée, suivi des modifications et comparaison de documents, annotation, écran divisé, exportation en différents formats, etc.), le logiciel offre plusieurs gabarits de scénario (pour le cinéma et la télévision, la *sitcom* ou la série, mais aussi pour le théâtre, la comédie musicale, le roman, le roman graphique, selon différents modèles, américain, britannique, etc.). Il comprend également une banque de noms de personnages, un outil de collaboration en ligne (qui permet à un ou plusieurs scénaristes de travailler en même temps, à distance et en temps réel, sur le même scénario), des rapports de production (sur les scènes, les personnages, les lieux), etc. Il offre même à l'utilisateur un lien pour faire le dépôt légal de son scénario à la Writers Guild of America.

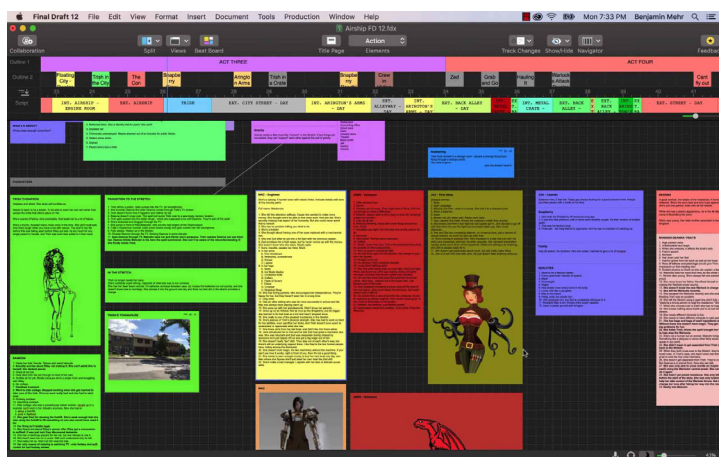
Ce logiciel va en fait bien au-delà du traitement de texte et du formatage automatique : il intègre aussi des outils de conception. Les *index cards* permettent de visualiser toute la structure narrative du film et de la retravailler simplement en déplaçant des fiches qui correspondent à chacune des scènes du film (comme sur ce qu'on appelait à l'origine un *storyboard*, au sens strict).



Capture d'écran intégrée au manuel de Final Draft 9, avec un scénario (à gauche) et des *index cards* (à droite). [Voir la fiche](#).

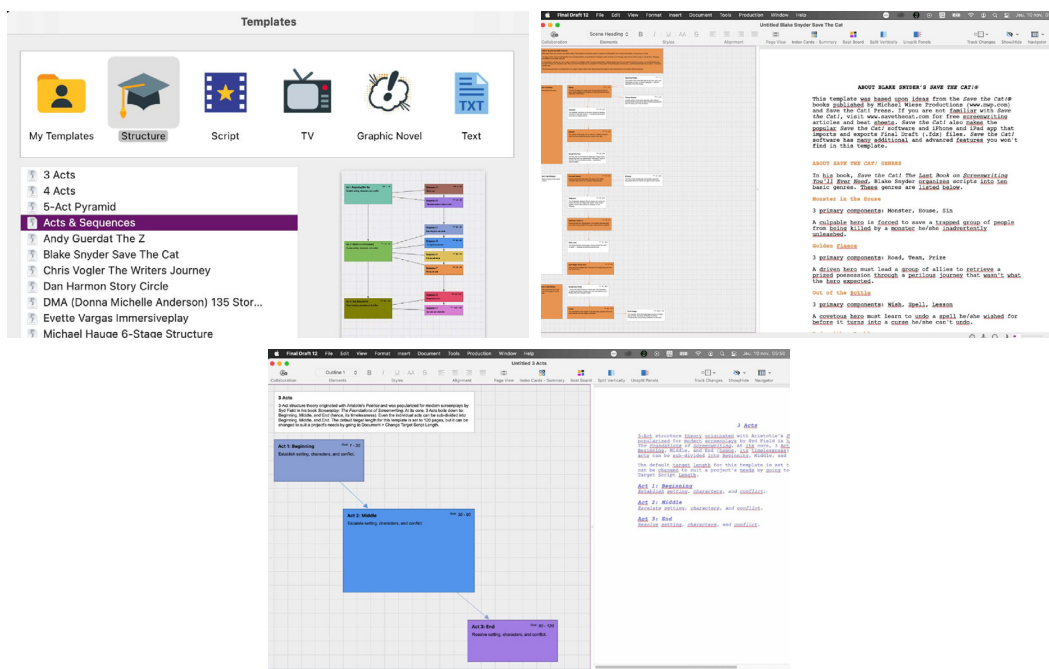
La *story map* (dans la version 11) ou le *outline editor* (dans la version 12) visualise les principaux pivots du scénario sur une ligne de temps. Enfin, le *beat board* permet de construire une carte mentale du scénario en disposant librement, sur un grand espace quadrillé, des boîtes de

couleur avec des idées – des personnages, des événements, des actes, des scènes, etc. – qu'on peut associer, notamment par des liaisons graphiques, selon diverses structures, spatiale ou temporelle, linéaire ou arborescente.



Capture d'écran d'un tutoriel vidéo de Final Draft 12, montrant l'utilisation d'un *beat board* avec des cellules contenant du texte et des images. [Voir la fiche.](#)

Enfin, Final Draft offre maintenant non seulement des gabarits pour le formatage du scénario, mais aussi des modèles pour la construction narrative, empruntés aux principaux manuels de scénarisation. En ouvrant un nouveau document, le scénariste peut choisir entre diverses structures – les 3 actes d'Aristote et de Field, les 5 actes de Freytag, les 15 battements de Snyder, les 12 étapes de Campbell et Vogler, les 6 stades de Hauge, etc. – et commencer à concevoir son histoire sur un *beat board* et un *outline* préstructurés.



Captures d'écran de Final Draft 12 montrant les différents gabarits proposés. [Voir la fiche.](#)

Il existe d'autres logiciels de scénarisation, comme Movie Magic Screenwriter. Dans cet ensemble, CeltX (lancé en 2006) se distingue, notamment parce qu'il permet d'intégrer des images, un *storyboard* et des diagrammes de plateau (avec le *shot blocker*) et de faire de la scénarisation interactive pour le jeu vidéo et la réalité virtuelle. Final Draft continue toutefois d'exercer un quasi-monopole sur l'industrie.

---

[1] «Two of Edison's developments – the phonograph and the kinetoscope – broke the monopoly of writing, started a non-literary (but equally serial) data processing, established an industry of human engineering, and placed literature in the ecological niche which (and not by chance) Remington's contemporaneous typewriter had conquered.» Friedrich Kittler, «Benn's Poetry – 'A Hit in the Charts': Song Under Conditions of Media Technologies», *Substance* 61, n° 1 (1990): 6, cité par Geoffrey Winthrop-Young et Michael Wutz dans leur introduction à l'édition anglaise du livre de Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter* (Stanford: Stanford University Press, 1999 [1986]), XXV.

# Scriptwriting Software

by Olivier Asselin

Translation: Timothy Barnard

The art of telling a story requires more than know-how and technique alone; it also, quite evidently, requires tools and technology. For a long time these tools remained those of writing and printing – the stylus, reed pen, quill and printing press – as did the supports used – stone, metal, clay, papyrus, parchment, paper. These tools, like any tool, may appear neutral, as merely the means for inscribing, preserving and transmitting stories. But a tool has an impact on the material, and the medium an effect on the message – as well as on one’s interlocutors.

Friedrich Kittler demonstrated convincingly that new recording technologies, the gramophone and the cinema, would soon break up the monopoly of writing and printing in the storage and transmission of data. The typewriter, which appeared at the same time, would push writing’s standardization, mechanization and automation even further.<sup>[1]</sup> It would become the principal tool of those whose profession was writing: journalists, authors and scriptwriters. In most films whose focus is a scriptwriter character, such as *Sunset Boulevard* (Wilder, 1950), *The Player* (Altman, 1992), *Barton Fink* (Joel and Ethan Cohen, 1991), *Adaptation* (Jonze, 2002) and *Trumbo* (Roach, 2015), the typewriter is even seen as the emblem of the profession.

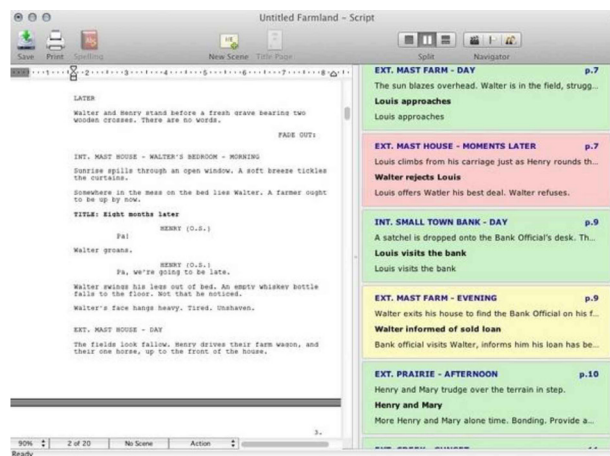
The development of electricity, electronics and then information technology would mitigate the media differences between text, image and sound by imposing a new universal medium which could translate, store and transmit all kinds of data in the form of signals and bits. The typewriter would soon be replaced by the computer. The word processing software on this new tool, such as WordPerfect (Corel, 1979) and Word (Microsoft, 1983), made it possible not only to enter text on a keyboard to transform letters into printing characters, the way the typewriter did, but also to modify text in real time, to format it and lay it out on the page automatically, and then to print it or transmit it.

A few companies quickly developed specialized scriptwriting software. Scriptor, developed in the 1980s by Stephen Greenfield and Chris Huntley and their company Screenplay Systems (today Write Brothers), was one of the first programs of its kind (and would win “Technical Achievement Award” at the 1994 Academy Awards). This software, however, only made it possible to format a text already written with regular word processing software. At the same time, Ken Shafer developed ScriptThing, which formatted the text automatically while writing. This software was then acquired and developed by Screenplay Systems and would become an important brand of scriptwriting software known as Movie Magic Screenwriter.

Nevertheless, the most influential software is incontestably Final Draft. Developed in the 1990s by Marc Madnick and Ben Cahan, today it is used by most professional scriptwriters working in cinema and television. At first, Final Draft was mainly a formatting tool. It made it possible to format automatically while writing the various parts of a script – scene titles, stage directions, characters' names, asides, dialogue – simply by hitting Enter and, if applicable, selecting the relevant category in the drop down menu that opened. The formatting was automatic, the writing fluid, and the scriptwriter could concentrate on matters of content and style.

As it has been updated, Final Draft has added new functions. Apart from the usual word processing tools (automatic formatting, spell check and dictionary, dictation, tracking changes and document comparison, annotation, split screen, exporting into different formats, etc.), it offers several script templates (for film and television, sitcoms and dramatic series, but also for theatre, musical comedies, novels and the graphic novel, etc., according to different models: British, American...). It also includes a database of character names, a tool for online collaboration (which enables one or more additional scriptwriters to work simultaneously on the same script remotely in real time), production reports (on the scenes, characters and places), etc. It even offers users a link for legal deposit of their script with the Writers Guild of America.

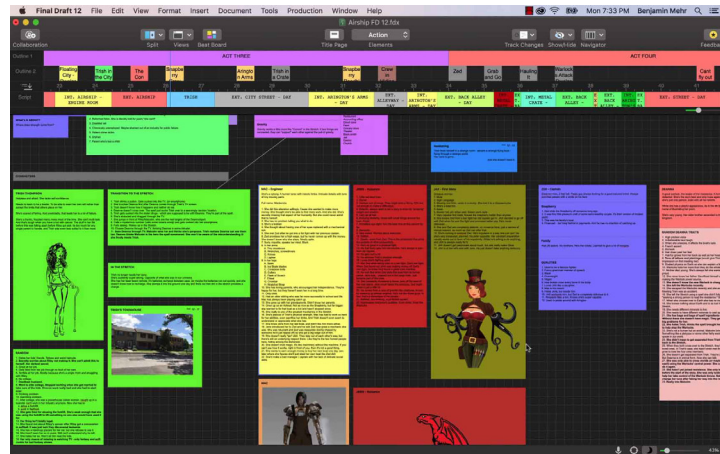
In fact this software goes well beyond word processing and automatic formatting: it also includes tools for conceiving the script. Index cards make it possible to visualize the entire narrative structure of the film and to rework it in a simple manner by moving the cards corresponding to each scene in the film (the way one would with what was originally called a storyboard in the strict sense of the term).



Screenshot incorporated into the Final Draft 9 manual, with a script (on the left) and index cards (on the right).

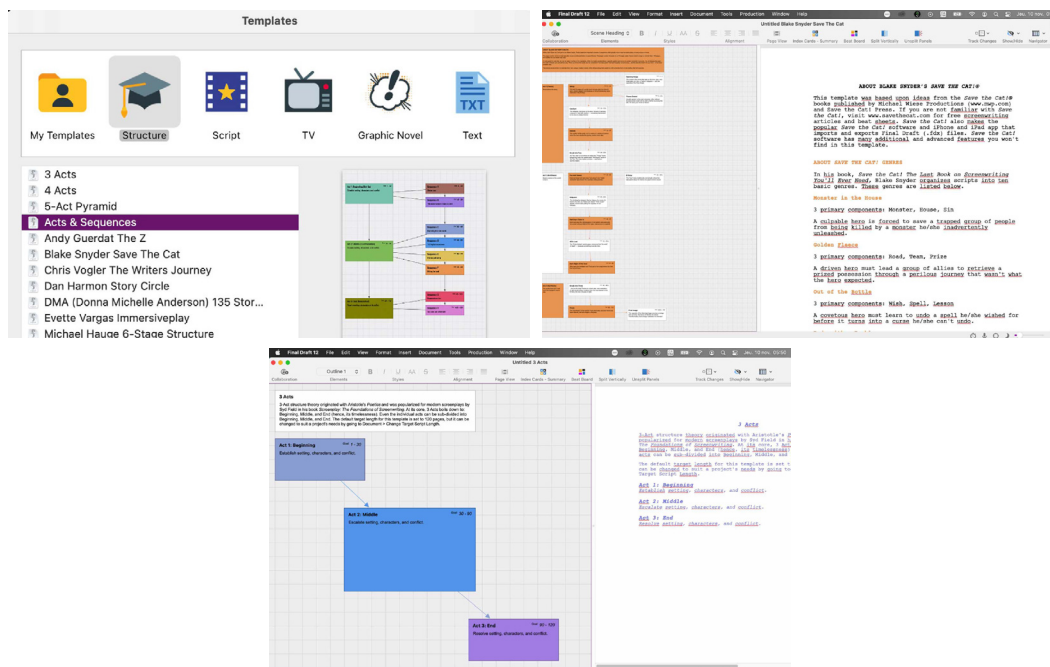
[See database entry.](#)

The story map (in version 11) and outline editor (in version 12) visualize the script's main pivots on a timeline. Finally, the beat board makes it possible to construct a mental map of the script by freely arranging, on a large space divided into squares, coloured boxes with ideas – for characters, events, acts, scenes, etc. – which can be joined, in particular by means of graphic connections, in a variety of linear or tree-shaped spatial or temporal structures.



Screenshot of a video tutorial for Final Draft 12 showing the use of a beat board with cells containing text and images. [See database entry.](#)

Lastly, Final Draft now offers not only templates for formatting the script but also models for constructing the narrative, borrowed from the main scriptwriting manuals. When opening a new document, scriptwriters can choose between a variety of structures – the three acts found in Aristotle and Field, the five acts in Freytag, Snyder’s fifteen beats, the twelve steps in Campbell and Vogler, the six stages in Hauge, etc. – and begin to conceive their story on a pre-structured beat board and outline.



Screenshots from Final Draft 12 showing the different possible templates. [See database entry.](#)

Other scriptwriting software exists, such as Movie Magic Screenwriter. Among this group, CeltX, launched in 2006, stands out in particular because it makes it possible to incorporate images, a storyboard and diagrams of the shooting set (with the shot blocker) and to do interactive scriptwriting for video games and virtual reality. Nevertheless, Final Draft continues to have a near monopoly in the industry.

- .....
- [1] “Two of Edison’s developments – the phonograph and the kinetoscope – broke the monopoly of writing, started a non-literary (but equally serial) data processing, established an industry of human engineering, and placed literature in the ecological niche which (and not by chance) Remington’s contemporaneous typewriter had conquered.” Friedrich Kittler, “Benn’s Poetry – ‘A Hit in the Charts’: Song Under Conditions of Media Technologies,” *Substance* 61, no. 1 (1990): 6, quoted by Geoffrey Winthrop-Young and Michael Wutz in the introduction to the English-language edition of Kittler’s book *Gramophone, Film, Typewriter* (Stanford: Stanford University Press, 1999 [1986]), xxv.