Document generated on 05/13/2024 7:20 a.m.

Séquences
La revue de cinéma

Scénarisation et multimédia : processus de scénarisation interactive, Josée Fournier, (Collection « Laboratoire de communautique appliquée »), Québec : Les Presses de l'Université Laval, 2003, 240 pages

Charles-Stéphane Roy

Number 239, September–October 2005

URI: https://id.erudit.org/iderudit/47874ac

See table of contents

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)
1923-5100 (digital)

Explore this journal

Cite this review

Roy, C.-S. (2005). Review of [*Scénarisation et multimédia : processus de scénarisation interactive*, Josée Fournier, (Collection « Laboratoire de communautique appliquée »), Québec : Les Presses de l'Université Laval, 2003, 240 pages]. *Séquences*, (239), 9–9.

Tous droits réservés © La revue Séquences Inc., 2005

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

This article is disseminated and preserved by Érudit.

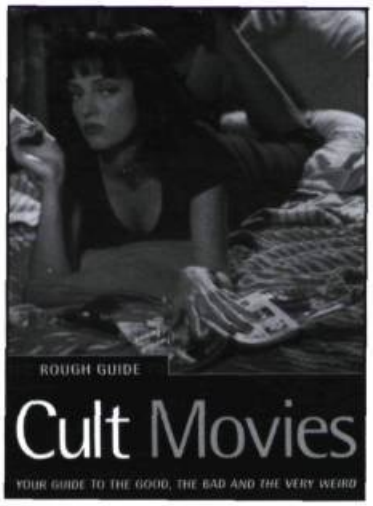
Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

The Rough Guide to Cult Movies

Pour les véritables fanatiques de films cultes, *The Rough Guide to Cult Movies* est une bible de 480 pages intentionnellement truffées de mauvaises intentions, de mauvais goût et d'une prédilection pour le bizarre et l'hétéroclite. Et tant mieux, puisque c'est de cette façon que ce genre de publication cible son public.

Tous les genres sont abordés : western, péplum, mélodrame, arts martiaux, bollywood, horreur, fantastique et autres sous-genres. Des spécialistes s'expriment sur les films qui les ont le plus marqués.



Quelques index agrémentent cette publication qui sert de contrepoint à la multitude d'autres livres sur le cinéma d'auteur et *mainstream*.

Bien entendu, un genre toujours absent, le Mondo. Soit que les auteurs ne le connaissent pas (ce qui nous étonnerait fort) ou qu'ils l'ignorent intentionnellement. L'auteur de ces lignes devrait peut-être proposer sa collaboration afin d'effacer une fois pour toute cette injustice...

En forme de dictionnaire annoté, *The Rough Guide to Cult Movies* a ceci de particulier qu'on ne se sent pas obligé de tout lire. Il suffit simplement de choisir le ou les genres qu'on privilégie. Comme quoi même une publication peut être démocratique.

Élie Castiel

The Rough Guide to Cult Movies
(*Your Guide to the Good, the Bad and the Very Weird*)
Edited by Paul Simpson, Helen Rodiss and Michaela Bushell
(Rough Guides Reference Series)
2 nd edition
London : Haymarket Customer Publishing, 2004
480 pages

Scénarisation et multimédia : processus de scénarisation intéractive

Les croisements de supports médiatiques multiplient les démarches créatives et pédagogiques en modifiant en nombre et en genres une demande de plus en plus spécialisée. C'est dans cette optique que l'auteure et chargée de cours Josée Fournier a conçu ce manuel / abécédaire de l'élaboration de matériel multimédia, une démarche qui recoupe l'historique de la scénarisation, un recensement exhaustif des moyens et des avenues en développement du *offline / online*, la créativité et ses mécanisme d'idéation, les plans de communications et le scénarimage, point de convergence entre l'approche linéaire classique et le modèle interactif conçu pour répondre visuellement aux complexités du Web. Fournier ne laisse rien au hasard : elle désire avant tout synthétiser les courants communs de la scénarisation et définir des méthodes élémentaires simples, éprouvées et surtout cohérentes. Bien que l'ouvrage provienne d'un éditeur universitaire, il est difficile de cibler une clientèle naturelle ou spécifique tant l'approche vulgarisatrice, le volume d'information et le pragmatisme scolaire de Fournier mêlent les cartes. D'un côté, les internautes profanes auront peine à discerner l'utile de l'encyclopédique, tandis que de l'autre, les scénaristes en début de carrière seront appelés à sauter des chapitres entiers qui ne tiennent compte qu'en surface de réalités qui se sont considérablement complexifiées depuis la parution du livre en 2003. Les littéraires sourcilleront devant le faible nombre de références théoriques — Vladimir Propp, Roman Jakobson et Syd Field sont cités de manière pléonastique en appui à des énoncés déjà autonomes, les réflexions simplistes (« aurons-nous encore besoin de sortir de chez nous pour faire nos emplettes ? »), les approximations syntaxiques glissant trop souvent vers un langage écrit populaire et certaines affirmations pour le moins discutables (« très peu de boîtes de multimédia engagent des concepteurs-scénaristes ») dans le contexte québécois, qui reste, inutile de le rappeler, l'un des marchés-clés de l'industrie et de la spécialisation en multimédia à l'échelle internationale... L'auteure aurait fortement gagné à actualiser et à préciser davantage son propos comme sa manière.

Charles-Stéphane Roy

Scénarisation et multimédia : processus de scénarisation intéractive
Josée Fournier
(Collection « Laboratoire de communautique appliquée »)
Québec : Les Presses de l'Université Laval, , 2003
240 pages