

Méthodologie de la recherche-production en médias interactifs[□]

PROCESSUS DE PRODUCTION

Production

Démarrage de projet

Rencontre avec le client (dans le cas d'une production commerciale) pour la définition du projet et la cueillette des besoins : le sujet, les contenus, la forme, le support, le public-cible, la base de financement, etc.

Structure de financement

Fiscalité, plan d'affaire, subvention, commandite, financement bancaire, pré-ventes, ententes de distribution, etc.

Gestion

Gestion globale des budgets, gestion du personnel ; professionnel, non-spécialisé, des équipements et infrastructures, comptabilité, etc.

Conception

ÉCRITURE / CRÉATION

Synopsis

Exposé de la problématique et intentionnalité :

- idées, concepts, thématique, cadrage, histoire (grands traits, sens général).

Proposition de traitement

- la rhétorique : les procédés d'expression et les figures, le genre (la fiction, la poésie, le jeu de rôles, l'encyclopédie, l'expérience sensoriel, un monde virtuel, etc.), la structure ;
- support :
 - unisupport : monde virtuel intégré dans un ordinateur ; cédérom, internet, disque dur, DVD ;

[□] Document préparé par Jean Décarie et Louis-Claude Paquin, professeurs au Département des communications, UQAM

- plurisupport : monde représenté dans un espace réel intégrant des objets, des personnages et des représentations virtuelles ; installation, robotique, performance etc.

Domaine de diffusion :

- le marché de l'art, l'industrie spécialisée, l'enseignement, l'information, le divertissement, le communautaire, etc.

Choix esthétiques / approches :

- texture : couleurs, lumière, granulation, espace, temporalité ;
- structure compositionnelle: hiérarchie, réseaux ;
- structure informatique : syntaxe algorithmique, algorithmie génétique, base de données.

Approche de l'auteur face à son sujet :

- exposé des motivations de l'auteur, notion de regard, de point de vue.

Public visé et lieux de diffusion

- grand public, groupes d'âge, experts, corporations, galeries, musées, etc.

Caractéristiques techniques, production / diffusion :

- plate-forme informatique (Mac, IBM, SGI, Unix etc.), interface externe (prothèse : cellules photosensibles, data glove, data suit, mandala, VNS, IBVA, et tout autre type de dispositif externe à concevoir et à construire spécifiquement pour le projet), dispositif sonore, dispositif vidéo, décors, supports (Internet, CD-ROM, CDI, DVD, VHS, Betacam, MII, DAT etc.).

Recherche et documentation

Cadrage de l'œuvre dans le domaine des médias interactifs :

connaissance des précurseurs dans le domaine des médias et principalement des médias interactifs, la concurrence, les différences et similarités avec d'autres productions du même type, l'innovation proposée, tant du point de vue du traitement, de la structure, du genre que du point de vue du sujet.

Cadrage conceptuel :

ciblage des objectifs cognitifs et technologiques, connaissance du sujet, matière à réflexion, intentionnalités, constitution des domaines de référence, distillation et épistémologie.

Découpage conceptuel :

déploiement extensif de l'idée et de l'intentionnalité ; les modes de représentations, les procédés d'expressions (rhétorique), la stylistique, le ou les supports technologiques ;

taxinomie et schématique des éléments à représenter et des relations dynamiques (interactivité) ;

inventaire des connaissances et des méconnaissances.

Recherche :

inventaire de personnes ressources, de lieux, d'événements, préparation de questionnaires, constitution d'un calendrier de recherche.

Documentation :

enquête directe :

entrevues sur le terrain avec des personnes directement concernées par le ou les sujets, experts, intervenants, journalistes, chercheurs, techniciens, ingénieurs, artistes et artisans, etc.

enquête indirecte :

revues, livres, articles de journaux, archives visuelles et sonores (film, vidéo, photos, CD, etc.) bibliothèques, centres de documentation spécialisés, sites www, etc.

expérimentation :

études et tests ; aspects visuels, sonores, gestuels (mise en scène, chorégraphie), programmation, dispositif technologique, etc.

archivage :

photocopie, saisie, numérisation (textes, images, sons), constitution d'un catalogue.

analyse de contenus :

lecture, analyse qualitative et quantitative des contenus (résultats de la recherche), constitution de champs de connaissances, épistémologie, distillation de la matière selon les domaines, organisation taxinomique (classification) des éléments pertinents selon leur nature et leur importance, création de liens relationnels entre les ensembles et leurs éléments, organisation (réticulaire) hypermédiatique des contenus, etc. ;

droits d'auteur ; références bibliographiques, provenance des images et des sons dans le cas de repiquage.

Scénario***Constitution du plan de l'œuvre à réaliser***

schématisation des modules et sous-modules à réaliser ainsi que des liens dynamiques qui les relient, préparation à la scénarisation systémique.

Scénarisation systémique interactive :

constitution en réseaux des modules, scènes ou unités dramatiques, définition de l'interaction et des relations (fonctions, règles) entre les modules (scènes) ;

travail de schématisation ; constitution d'un monde et de ses modes de représentation ; images (fixes ou en mouvement), sons, textes, gestes, choix stylistiques et esthétiques, mise en scène, ergonomie et stratégie cognitives.

Scénarisation segmentaire / séquentielle :

travail d'écriture ; déroulement de la structure séquentielle de chaque module (scène), définition de chaque module (je vois, j'entends, j'interagis), intentionnalité de chaque séquence ou sous-modules, intentionnalité de programmation, description des sous-modules ou séquences en fonction de l'espace-temps (lieu, temporalité), des actions

(événements, mise en situation), des acteurs (thématique, psychologie, propriété), axiomatisation des entités, etc.

constitution et design de l'interface ; mise en écran, de la métaphore, du contexte, conception du langage idéographique, iconisation (signalétique ; icône, signe, symbole), selon les modes de représentation et des liens dynamiques (relations, fonctions) qui activent l'interaction, conception de ou des interfaces externes (prothèses), etc.

Scénarisation algorithmique :

préparation à la programmation ; description des actions et des modalités de contrôle pour chaque sous-modules ou séquence à partir de la scénarisation segmentaire, écriture du pseudocode, conception algorithmique.

Cahier des charges☐

description brève du système envisagé, contexte d'utilisation☐caractéristiques des utilisateurs, contraintes, spécifications☐interface automates et traitements, contenu des écrans, répartition des processus entre les clients et le serveur, structure de contrôle, protocole de transaction entre les modules, structures de données☐externes, internes, architecture et structuration.

Découpage technique

maquette (story board) de la segmentation plan par plan de chaque séquence (composition de la métaphore, icône, unité de contenu), identification et durée du plan, description (graphique, forme, texture, provenance) du contenu visuel, sonore, textuel et gestuel (nature du geste, déplacement, chorégraphie) ainsi que technique (nature du support; vidéo numérique, infographique, audionumérique, etc.) de chaque plan, indication des formats de fichier et des résolutions utilisés, standardisation de la chaîne numérique, diagramme de plantation de caméra et d'éclairage, indications de mise en scène, indications de scénographie (décors, accessoires, costumes, etc.), indications de mise en écran, disposition spatiale.

Dépouillement

chaque plan ou écran est analysé et décortiqué en fonction de la disponibilité des lieux de captation, studios, comédiens, experts, équipe technique, décors, accessoires, appareils de location, procédés informatiques spécifiques, matériaux de construction pour l'interface externe ou la prothèse, etc.

Repérage

évaluation des lieux de captation (tournage vidéo, photographie, captation audio, studios, plate-forme infographique 2D et 3D, scanner, etc.) en fonction des dimensions (dessins à l'échelle), des disponibilités (frais, autorisation, horaire), des caractéristiques ambiantes (bruits parasites, sonores et visuels), tests techniques, formats de transfert.

casting des personnes, experts (intérêts), comédiens (expression, charisme, voix, allure), tests caméra, vocal, etc.

repérage d'éléments d'archives, visuels, sonores, textuels ; analogiques, numériques, etc.

CRÉATION DE PROTOTYPES

Constitution de l'équipe de travail

partage des responsabilités de conception et définition des tâches inhérentes à l'ensemble de la production. : direction de production, réalisation / intégration (mise en scène, chorégraphie, performance), assistance à la réalisation, direction artistique, conception visuelle (vidéo, photographique, infographique 2D et 3D), conception sonore (captation, trame sonore, musique, icône sonore), conception idéographique et programmation (création des instances, organisation algorithmique de l'interaction, assemblage, optimisation), conception et construction de prothèse (interface externe), etc.

Calendrier de production

échancier (dates de tombée des travaux) selon les étapes de réalisation, réunion de production avec les responsables de conception (informer, présenter, décider, répartir).

Devis de production

établissement des postes budgétaires en fonction des étapes de production : achat de matériaux, location de salles, ateliers, studios, appareils, transport, rémunération des membres de l'équipe de production et autres collaborateurs, cachets des comédiens, musiciens, danseurs, etc.

Logistique

réservation de locaux, studios, vérification des installations et des équipements, transport, logement, nourriture, autorisations (demande et suivi, lettres et résumé du projet), contrats pour l'équipe de production, collaborateurs, intervenants, comédiens, musiciens, danseurs, etc., droits d'auteurs, cession de droits.

Prototype

réalisation à petite échelle permettant de vérifier et de tester : le processus méthodologique, les mécanismes de saisie, de transformation des matériaux visuels, sonores, textuels, chorégraphiques et performatifs, de montage et d'assemblage ;

la métaphore et son langage iconique, sa syntaxe, sa programmation, son ergonomie, la prothèse, son efficacité etc.

Validation

protocole d'observation : saisie vidéo, mémorisation du parcours de navigation, constitution de la grille d'analyse et de ses paramètres, le questionnaire, etc. ;

présentation et utilisation par des groupes tests, observation, analyse du point de vue ergonomique de l'interface, compilation des résultats du test, analyse quantitative, analyse qualitative ;

modifications et réajustements.

Réalisation / Fabrication

Constitution de l'équipe de réalisation / fabrication

définition des postes et des tâches, appel d'offre, rédaction des contrats d'embauche, etc.

Réalisation

coordination / intégration, image, son, mise en scène, chorégraphie, répétition de comédiens, de danseurs, programmation, scénographie, construction d'interface, etc.

feuille de route, feuille de script, liens avec l'équipe, collaborateurs, logistique, catalogage des entités de captation, etc.

Construction

des décors, maquettes, costumes, prothèses, interfaces, dispositif de diffusion etc.

Captation

captation et traitement images vidéo, film, photographique, modélisation infographique, captation et traitement sonore, bruits, sons d'ambiance, narration, musique, échantillonnage, photocopie et numérisation de textes, etc.

Archivage

copie de sauvegarde sur cartouche magnéto-optique, CD-ROM, disques durs, catalogage, archivage, création de bases de données, etc.

Pré-montage

Visionnement / écoute

sélection des plans visuels, sonores, textuels qui serviront au montage des unités séquentielles, etc.

Assemblage / intégration

montage des unités séquentielles, composition musicale, composition iconique, intégration à la plate-forme vidéo-numérique, programmation de ou des interfaces, intégration des éléments de la métaphore, organisation algorithmique, langage idéographique, tests, optimisation, etc. ;

enregistrement / gravure :

archivage, transfert sur support de diffusion, vidéodisque, CD-ROM, DVD, disque dur, site www, etc.

Répétition

intégration médiatique à la scène, répétition avec les comédiens, danseurs, performeurs, etc.

Diffusion

Édition

ciblage du type de diffusion en fonction du genre de production, réseaux, internet, éditions CD-ROM, DVD, galerie, salle de spectacle, etc.

Distribution

entente entre les producteurs et le distributeur sur les modalités de diffusion : droits et limitations de droit, droit de regard sur la pub, type d'utilisation, durée du contrat, pourcentage de redevance entre les parties, lieux de diffusions, etc.

Auto-distribution

création d'un réseau, publicité, création d'un dossier de presse, administration et gestion, engagement de personnel spécialisé, location de salle, location d'appareils, etc.