COMMENT raconter des histoires

SET DE CARTES

PRATIQUE & UTILE

Ce set de cartes vous offre toutes les informations de base nécessaires pour travailler avec des histoires interactives et pour les créer vous-même.

Des méthodes de créativité et de brainstorming pour trouver des idées, à la caractérisation des personnages, en passant par la création de votre propre intrigue et la création finale d'une histoire interactive - vous trouverez toutes les étapes importantes sur ces cartes compactes. Et s'il vous manque quelque chose, le laboratoire de storytelling sur www.edutales.eu/fr/laboratoire-de-storytelling/ vous aidera avec tous les détails nécessaires.

TROUVER DES IDÉES
CRÉATIVITÉ &
BRAINSTORMING

CRAZY 8

TROUVER DES IDÉES
CRÉATIVITÉ &
BRAINSTORMING

FREEWRITING

TROUVER DES IDÉES
CRÉATIVITÉ &
BRAINSTORMING

SAFARI DES MOTS

TROUVER DES IDÉES
CRÉATIVITÉ &
BRAINSTORMING

METHODE DU
POIRIER

TROUVER DES IDÉES
CRÉATIVITÉ &
BRAINSTORMING

BRAINSTORMING/
BRAINSWRITING

TROUVER DES IDÉES
CRÉATIVITÉ &
BRAINSTORMING

DE LA PERSONNE
À L'HISTOIRE

CRAZY 8

8 idées en 8 minutes

Matériel : chronomètre, papier et stylo
Temps : 8 minutes

Réalisation : Un papier est plié trois fois pour former huit cases. On dispose d'une minute par case pour noter le titre d'une histoire. Les cases DOIVENT être remplies.
Car ce sont justement les idées les plus folles qui donnent les meilleures approches.

FREEWRITING

Matériel : chronomètre, papier et stylo
Temps : 4 minutes

Réalisation: Deux thèmes qui doivent être mis en relation sont choisis (par ex. ménage et environnement) et repris dans quatre débuts de phrases (ménage et environnement ont... / veulent... / peuvent... / Dommage que le ménage et l'environnement...). On dispose d'une minute par phrase pour écrire librement ses pensées. Ensuite, on commence immédiatement la phrase suivante. L'écriture libre peut aider à lever les blocages de la pensée.

SAFARI DES MOTS

Matériel : stylo, papier
Temps : période définie, par exemple 1 jour

Réalisation: Que ce soit au supermarché, dans le bus ou dans des magazines, les mots que l'on remarque ou que l'on entend sont notés et analysés après un certain temps. Pourraient-ils être intéressants pour une histoire ? Comment pourrait-on les mettre en contexte ? Ou peut-être ces mots mettent-ils en route d'autres idées ?

METHODE DU POIRIER

Matériel : chronomètre, papier et stylo
Temps : 15-20 minutes

Réalisation: La methode du poirier part du mauvais et essaie de rendre la situation encore pire, par exemple, vous voulez trouver des idées pour que le personnage principal se retrouve au sommet. Pour cette méthode, la situation est inversé et la question devient: „De quelle manière le personnage principal va-t-il descendre ?“ Notez vos idées par écrit. Enfin, il suffit de transformer les idées négatives en idées positives.

BRAINSTORMING

Matériel : papier et stylo
Temps : 20-30 minutes

Réalisation: Sur un papier vierge, vous notez de manière désordonnée ou déjà triée toutes les idées qui vous viennent à l'esprit sur un thème donné. Dans une version plus élaborée („Brainswriting“), les idées notées peuvent ensuite être transmises à d'autres personnes. Chacun peut ainsi noter ses propres idées et suggestions auprès des autres et donner une nouvelle impulsion à la créativité.

DE LA PERSONNE À L'HISTOIRE

Matériel : stylo, papier
Temps : période définie, par exemple 1 heure

Réalisation: Observez les passants (par ex. dans la zone piétonne). Observez les particularités, les accessoires, etc. et utilisez ce que vous voyez pour trouver votre propre idée d'histoire. Questions possibles : d'où pourrait venir la personne ? Que fait-elle ? Pourquoi porte-t-elle un manteau élégant/un pantalon troué... ?

LA DIDACTIQUE
SCÉNARIES

POINT & CLICK ADVENTURE

LA DIDACTIQUE
SCÉNARIES

ESCAPE GAME

LA DIDACTIQUE
SCÉNARIES

GAME BOOK

LA DIDACTIQUE
SCÉNARIES

LIVRE AUDIO INTERACTIF

LA DIDACTIQUE
SCÉNARIES

PODCAST INTERACTIF

LA DIDACTIQUE
SCÉNARIES

VIDÉO INTERACTIVE

POINT & CLICK AVENTURE

Les jeux d'aventure point & click sont un genre de jeu vidéo populaire dans lequel les utilisateurs agissent principalement avec la souris. Il s'agit souvent de résoudre des énigmes, de parler à d'autres personnes et de contrôler leur conversation ou de chercher des objets - à chaque fois en „montrant et en cliquant". Grâce à l'outil H5P (voir la carte des outils), vous pouvez vous aussi développer votre propre jeu d'aventure Point & Click.

ESCAPE GAME

Un escape game s'inspire du Point & Click Adventure (voir carte correspondante). L'objectif n'est toutefois pas une aventure „ordinaire", mais la libération d'une pièce thématique spécifique dans un temps donné. Ici aussi, il s'agit de chercher certains objets et de les combiner entre eux ou de résoudre des énigmes - toujours dans le but de se libérer de la situation d'"escape" dans le cadre du temps imparti.

GAME BOOK

Un game book est un livre (imprimé) dans lequel les lecteurs peuvent influencer le déroulement de l'action. À la fin d'un passage, différentes possibilités sont offertes aux lecteurs. Selon son choix, le lecteur poursuit finalement sa lecture à un autre endroit du livre et influence ainsi l'intrigue et, le cas échéant, l'issue de l'histoire. Grâce à l'outil „Twine" (voir la carte des outils) et à l'aide de notre laboratoire de storytelling, il est très facile de créer ses propres game books basés sur le format html.

LIVRE AUDIO INTERACTIF

Un livre audio interactif est une histoire audio dans laquelle les auditeurs peuvent influencer le déroulement de l'action. A la fin d'un passage entendu, différentes possibilités sont offertes aux auditeurs. Selon leur choix, les auditeurs poursuivent leur écoute à un autre endroit et influencent ainsi l'action et, le cas échéant, l'issue de l'histoire. Avec l'outil „H5P" (voir la carte des outils) et à l'aide de notre laboratoire de storytelling, vous pouvez créer vos propres livres audio interactifs.

PODCAST INTERACTIF

Un podcast interactif est une série d'émissions audio dont les auditeurs peuvent influencer le déroulement. A la fin d'un passage écouté, différentes possibilités leur sont offertes. En fonction de leur choix, ils poursuivent l'écoute à un autre endroit et influencent ainsi le déroulement du podcast. Avec l'outil „H5P" (voir la carte des outils) et à l'aide de notre laboratoire de storytelling, vous pouvez créer vos propres podcasts interactifs.

VIDÉO INTERACTIVE

Une vidéo interactive est un film dans lequel les spectateurs peuvent influencer le déroulement du contenu. A la fin d'une certaine scène du film, différentes possibilités leur sont proposées. En fonction de leur choix, ils continuent à regarder à un autre endroit (en général un nouveau clip) et influencent ainsi le déroulement du film et, le cas échéant, sa fin. Avec l'outil „H5P" (voir la carte des outils) et à l'aide de notre laboratoire de storytelling, vous pouvez créer vos propres vidéos interactives.

LA NARRATIVE
LES BASES

STRUCTURE D'ACTION

LA NARRATIVE
LES BASES

STRUCTURE D'ACTION

LA NARRATIVE
LES BASES

EMBELLIR DES HISTOIRES

LA NARRATIVE
LES BASES

CRÉER DE LA TENSION

LA NARRATIVE
MODÈLES NON LINÉAIRES

MODÈLE DU COLLIER DE PERLES

LA NARRATIVE
MODÈLES NON LINÉAIRES

MODÈLE DE NARRATION RAMIFIÉ

STRUCTURE D'ACTION I

- **Introduction** : présentation du personnage principal et de son univers, quelque chose perturbe le cours habituel et déclenche l'action.
- **Seuil de déclenchement** : Passage de l'environnement habituel à l'inconnu/ à la nouveauté.
- **Partie principale** : décrit les efforts du personnage principal pour atteindre l'objectif fixé, rencontre de nouveaux alliés, développement émotionnel du personnage principal, „combat" contre le mal.

STRUCTURE D'ACTION II

- **Crise centrale** : Située au cours de la partie principale - On se rapproche du but, puis tout s'effondre ou on est sans espoir et on trouve tout à coup un moyen de résoudre le problème.
- **Climax** : Retourne la crise centrale ; l'espoir se transforme en perte/la perte en espoir - Résolution du conflit.
- **Fin/épilogue** : les questions en suspens sont clarifiées, „retour à la maison" du personnage principal, représentation des changements intérieurs/extérieurs.

EMBELLIR DES HISTOIRES

- Varier les débuts de phrase (soudain, alors, d'un seul coup, enfin, etc.)
- Faire parler les personnages (exprimer les émotions, illustrer l'intériorité des personnages)
- Éviter les doublons, chercher plutôt des mots/synonymes alternatifs

CRÉER DE LA TENSION

- Création de phrases interrogatives et exclamatives sous la forme d'un monologue intérieur („Qu'est-ce que je vais faire ? ...")
- Laisser les éléments de l'histoire dans le flou pendant un certain temps (le personnage a-t-il réussi ?)
- Faire connaître aux lecteurs un danger que le personnage ne connaît pas encore.
- Laisser le caractère d'un personnage dans le flou (est-il bon ou mauvais ?)
- Créer des rebondissements (cliffhangers)

MODÈLE DU COLLIER DE PERLES

Le premier & le troisième acte sont identiques à la structure classique d'action. Le deuxième acte est un modèle pseudo-linéaire, car il propose des chemins interactifs/ramifiés (perles) tout en conservant un déroulement linéaire. Pour chaque perle, il n'y a qu'une seule entrée et sortie possible. Entre les deux, vous êtes libre de proposer différentes intrigues. Une fois que la perle a été quittée, vous pouvez poursuivre l'action de manière linéaire et ensuite, le cas échéant, intégrer d'autres perles avec de nouveaux chemins.

MODÈLE DE NARRATION RAMIFIÉ

Le modèle s'éloigne de la structure linéaire de l'intrigue et propose différentes possibilités qui font évoluer les histoires dans différentes directions. En conséquence, les décisions prises par les utilisateurs à différentes étapes peuvent avoir de lourdes conséquences sur la suite de l'histoire. Ils interviennent donc très fortement et activement dans le développement.

PERSONNAGES
ARCHÉTYPES

LE PERSONNAGE DU HÉROS

PERSONNAGES
ARCHÉTYPES

LE PERSONNAGE DE L'EXPLORATEUR

PERSONNAGES
ARCHÉTYPES

LE PERSONNAGE DE L'AMANT

PERSONNAGES
ARCHÉTYPES

LE PERSONNAGE DU MENTOR

PERSONNAGES
ARCHÉTYPES

LA PERSONNE DE RÉFÉRENCE

PERSONNAGES
ARCHÉTYPES

LE PERSONNAGE DE TOUT LE MONDE

LE PERSONNAGE DU HÉROS

L'objectif du personnage héroïque est généralement de rendre le monde un peu meilleur. Pour ce faire, il se heurte généralement à toutes sortes de défis et d'obstacles qui rendent le chemin vers l'objectif souhaité plus difficile. Les traits de caractère les plus importants des personnages de héros sont le courage et la persévérance. Il n'est pas nécessaire que le personnage les possède dès le début, il peut aussi les acquérir au cours de l'histoire.

LE PERSONNAGE DE L'EXPLORATEUR

Comme son nom l'indique, le personnage de l'explorateur est avide de découvertes et poussé par la curiosité. Il est constamment à la recherche d'un épanouissement personnel et d'aventures pour pouvoir ressentir la liberté et l'indépendance. Il ne cherche pas nécessairement à trouver quelque chose, mais simplement parce qu'il aime chercher. Certains sont également des explorateurs de leur propre intérieur, en se lançant constamment de nouveaux défis (mentaux ou intellectuels).

LE PERSONNAGE DE L'AMANT

Le personnage de l'amant aspire au plaisir, à l'affection et à la convivialité entre les gens.Il veut aimer et être aimé et n'aime pas être seul.

LE PERSONNAGE DU MENTOR

La figure du mentor joue un rôle de conseil ou d'accompagnement. Parfois, les deux archétypes de la figure du „mentor" et du „magicien" coïncident et sont réunis en une seule personne (par exemple le professeur Dumbledore dans „Harry Potter" ou Gandalf dans „Le Seigneur des anneaux"). Les mentors sont souvent représentés comme des personnes plus âgées et s'efforcent de transmettre des connaissances et de soutenir le personnage principal.

LA PERSONNE DE RÉFÉRENCE

La personne de référence est un personnage qui accompagne le personnage du héros. Que ce soit dans le rôle d'un ami ou d'un coéquipier, ils ont une alliance étroite et poursuivent des objectifs communs. Souvent, la personne de référence joue un rôle protecteur, mais peut en même temps fixer des règles et des lignes directrices ou du moins les rappeler.

LE PERSONNAGE DE TOUT LE MONDE

Le personnage de tout le monde est souvent appelé l'anti-héros. Il s'agit d'une personne normale qui, pour des raisons inconnues, doit tout à coup soutenir le personnage du héros ou surmonter des obstacles et des barrières imprévus. Il peut aussi bien jouer un personnage principal qu'un personnage secondaire. En règle générale, il ne veut pas améliorer le monde (comme le personnage du héros, par exemple), mais seulement se sortir d'une situation difficile.

PERSONNAGES
ARCHÉTYPES

LE PERSONNAGE IMPRÉVISIBLE

PERSONNAGES
ARCHÉTYPES

LE PERSONNAGE DE L'ADVERSAIRE

PERSONNAGES
ARCHÉTYPES

LE PERSONNAGE DU SOUVERAIN

PERSONNAGES
ARCHÉTYPES

LE PERSONNAGE DU MAGICIEN

PERSONNAGES
ARCHÉTYPES

LE PERSONNAGE DU CRÉATEUR

PERSONNAGES
ARCHÉTYPES

LE PERSONNAGE HUMORISTIQUE

LE PERSONNAGE IMPRÉVISIBLE

Le personnage de l'imprévisible, comme son nom l'indique, n'est pas prévisible. Les réactions sont donc basées sur l'improvisation. Le personnage de l'imprévisible est souvent très humoristique et créatif, mais aussi très impulsif et sarcastique.

LE PERSONNAGE DE L'ADVERSAIRE

Le personnage adverse a d'autres projets que le personnage héroïque et veut faire échouer les projets prévus. Le rôle de l'adversaire est connu pour critiquer la société, il est parfois en dehors de celle-ci et suit sa propre voie, souvent choquante. Dans certains cas, il ne se caractérise même pas par la méchanceté. Au lieu de cela, il est simplement convaincu que c'est LUI qui pense correctement. En d'autres termes, de son point de vue, c'est lui le héros.

LE PERSONNAGE DU SOUVERAIN

Comme son nom l'indique, la figure du souverain est une personne déjà puissante ou qui aspire au pouvoir et au contrôle. Cet archétype a le désir de façonner et de perfectionner la politique/l'économie/l'entreprise/la famille, etc. selon ses idées personnelles. Le personnage occupe généralement une position de leader et exerce généralement une influence sur la société.

LE PERSONNAGE DU MAGICIEN

Le personnage du magicien a une fonction de conseil, mais il est aussi synonyme de changement, de magie et de vision. Le personnage du magicien peut aider le héros à progresser et/ou à surmonter ses propres défis grâce à des potions/conseils/visions, etc.

LE PERSONNAGE DU CRÉATEUR

Le personnage du créateur est un personnage qui veut créer quelque chose qui a une grande valeur et si possible à long terme. Ce personnage s'accroche souvent à une vision qu'il veut absolument réaliser. Il est créatif, doté d'une vision à long terme et a généralement très peur de manquer d'imagination.

LE PERSONNAGE HUMORISTIQUE

Le personnage humoristique est une personne drôle, divertissante, parfois un peu gaffeuse et chaotique, qui fait vivre des moments d'humour. Ce personnage représente le contraire de l'ennui.

Personnages
CARACTÉRISATION

CARACTÉRISTIQUES

Personnages
CARACTÉRISATION

CARACTÉRISTIQUES

Personnages
CARACTÉRISATION

CARACTÉRISTIQUES

Personnages
CARACTÉRISATION

LE DÉVELOPPEMENT D'UN PERSONNAGE

Personnages
CARACTÉRISATION

DONNER UN CARACTÈRE AU PERSONNAGE

Personnages
CARACTÉRISATION

LE TIRAGE AU SORT DES PERSONNAGES

LISTE DE CARACTÉRISTIQUES I

familier, superstitieux, charmant, puéril, déterminé, constructif, bienveillant, flexible, énigmatique, timide, rêveur, farouche, fou, importun, optimiste, modeste, majestueux, quérulent, transversal, craintif, tendre, soigneux, acharné, tourné vers l'avenir, élégant, résilient, impartial, insouciant, intrépide, à la peau fine, original, autocritique, étranger au monde, visqueux, désespéré, faible

LISTE DE CARACTÉRISTIQUES II

imprudent, maladroit, émotif, défiant, froid, découragé, mieux informé, sarcastique, prolixe, sans imagination, méfiant, audacieux, religieux, peu fiable, orgueilleux, meurtrier, lâche, trop prudent, doutant, menteur, dépensier, changeant, obsédé, mesquin, négligent, arrogant, vulgaire, irritable, malhonnête, insipide, capricieux, évasif, dictateur, curieux, dominateur, maniaco-dépressif, irréaliste, étroit d'esprit, sportif

LISTE DE CARACTÉRISTIQUES III

vindicatif, sans but, insolent, imprévisible, sensible, négatif, stupide, chancelant, immature, fouineur, résigné, féroce, vantard, insidieux, affectueux, retiré, timide, bavard, nerveux, snob, réservé, désordonné, râleur, paresseux, grossier, ignorant, inamical, préjugé, avide de savoir, envieux, économe, plein d'humour, aventurier, chaotique, vaniteux, supérieur, arriviste, énervant, consciencieux, communicatif

LE DÉVELOPPEMENT D'UN PERSONNAGE

Des questions qui aident au développement : Quel est le nom du personnage ? Quel est son âge ? Qu'est-ce que le personnage ? Où vit le personnage ? Quelles sont ses caractéristiques ? Quelle est son apparence ? Quel est le rêve du personnage ? Qu'est-ce qui l'empêche de réaliser ce rêve ? Que devrait-il faire pour réaliser son rêve ? Quel est son secret ? Que fait le personnage particulièrement bien ? Qu'est-ce que le personnage ne sait pas faire du tout ? Qu'est-ce qu'il aime particulièrement ? De quoi a-t-il peur ?

DONNER UN CARACTÈRE AU PERSONNAGE

Choisissez 10 caractéristiques que vous souhaitez attribuer à votre personnage et écrivez-les sur une feuille de papier. Créez un tableau (4 colonnes : caractéristique, négatif, positif, contraire). Pour chaque caractéristique, vous rassemblez des éléments positifs et négatifs et vous cherchez un contraire. De cette manière, le personnage obtient un costume de caractère très complexe qui éclaire chaque caractéristique sous tous les angles.

LE TIRAGE AU SORT DES PERSONNAGES

Matériel : Stylos, petits papiers, boîte
Temps: 15-20 minutes

Réalisation: Vous hésitez sur le développement des personnages ? Pourquoi ne pas tirer au sort ? Pour ce faire, écrivez un trait de caractère sur un papier (30 à 40 au total) et déposez-le dans une boîte. Tirez ensuite quatre des lots et développez votre personnage principal sur la base des termes tirés. Procédez de la même manière pour les autres personnages.

TECHNIQUE
OUTILS

TWINE

TECHNIQUE
OUTILS

H5P

TECHNIQUE
OUTILS

AUDACITY

TECHNIQUE
OUTILS

GIMP

TECHNIQUE
OUTILS

UN BON ENREGIST-REMENT AUDIO

TECHNIQUE
OUTILS

EXERCICE D'ÉCHAUFFEMENT AUDIO

TWINE

Twine est un logiciel open source gratuit pour le développement d'histoires interactives.Les résultats sont diffusés sous forme de fichiers HTML et peuvent ainsi être consultés sur des navigateurs web. Une histoire peut donc avoir différents chemins d'action que les utilisateurs peuvent suivre individuellement. Le développement de telles histoires avec Twine ne nécessite aucune connaissance en programmation.

H5P

H5P est un logiciel open source gratuit pour la création de contenus d'apprentissage interactifs. Ceux-ci peuvent par exemple être enrichis de différents chemins d'action, d'audios ou de vidéos intégrés, ainsi que de quiz. Pour visionner le résultat, on peut par exemple utiliser le programme Lumi (également gratuit). H5P est un outil très puissant, mais qui s'explique de lui-même.

AUDACITY

Audacity est un programme d'édition audio gratuit pour le montage et l'assemblage de fichiers audio. Sa structure est très simple, mais il dispose en même temps de nombreuses fonctions pour développer par exemple des livres audios ou des podcasts.

GIMP

Gimp est un logiciel de traitement d'images qui permet d'éditer, d'assembler et de retoucher des images. Il est accessible gratuitement et offre toutes les fonctions importantes dont disposent les logiciels professionnels de traitement d'images.

UN BON ENREGISTREMENT AUDIO

- Petites pièces non réverbérantes, de préférence avec de la moquette et des rideaux.
- Faire attention aux bruits parasites gênants
- Faire un essai d'enregistrement pour tester la qualité et le volume
- Attention aux sifflements et aux pops (dus au vent ou à la prononciation de lettres comme le „P“ ou le „K“) ; le cas échéant, se tenir à une plus grande distance
- faire des exercices d'échauffement de la bouche

EXERCICE D'ÉCHAUFFEMENT AUDIO

Pas de matériel nécessaire
Temps: 5 minutes

Réalisation : Prenez l'index et le majeur d'une main entre les dents et comptez lentement et clairement de 1 à 15. Répétez cet exercice avant chaque enregistrement audio. Vous remarquerez que la bouche s'ouvre beaucoup plus qu'avant et que la prononciation est plus claire.