

« *Tous en Chaîne !* »

Proposition d'Emission Interactive

pour la Soirée TV

« *Ensemble Contre le SIDA* »

sur

TF1, France 2, France 3, Canal +, Arte, M6

© Dominique SCIAMMA

52 avenue Jean Bart
95000 Cergy
Tel : (1) 34 43 77 16

Janvier 1996

Tous en Chaîne ! (ou Tout s'enchaîne !)

Objet du Document

L'objet de ce document est de proposer la mise en œuvre d'une séquence interactive lors de la soirée « **Ensemble contre le sida** ».

L'idée - simple - proposée dans ce document permettra à l'ensemble des téléspectateurs de la soirée de participer interactivement à cette séquence, qui sera la **première émission réellement interactive de la télévision Française**.

Petit Rappel sur l'Interactivité

Que signifie l'interactivité à la télévision ? Pour simplifier, il s'agit de permettre au téléspectateur de réagir face à une émission télévisée, dont l'évolution dépend de ces réactions.

Par exemple, lors d'une émission en direct, le diffuseur cherche à connaître en temps réel (via le téléphone par exemple) les réactions des téléspectateurs à une question posée à l'antenne. En fonction de ces réponses, le déroulement de l'émission peut être modifié.

Ainsi, dans une fiction, il est possible d'associer le public au développement de l'intrigue dans telle ou telle direction, intrigue qui au bout du compte reste toutefois linéaire, tout le monde voyant le même spectacle..

L'idéal serait évidemment de donner la possibilité à chaque téléspectateur de naviguer de manière personnalisée dans une fiction, donnant la possibilité à chacun de suivre non pas *une* histoire, mais *celle de son choix*, au gré de décisions prises par chacun lors d'embranchements précis dans le récit.

Une telle possibilité sera un jour possible grâce au développement des technologies numériques et des autoroutes de l'information, mais ne peut être mise en œuvre aujourd'hui par aucune chaîne de télévision.

Sauf, justement, lors d'une soirée exceptionnelle comme celle de « Ensemble contre le SIDA » diffusée simultanément sur toutes les chaînes.....

6 Canaux et un Zappeur

En effet, lors de cette soirée exceptionnelle, toutes les chaînes diffuseront le même programme - ou plus exactement mettrons simultanément leur canal à la disposition de la même cause.

En 1994, cela s'est traduit par la diffusion sur les 6 chaînes du même programme. Pour 1996, et sans remettre en cause ce principe général de la soirée, nous proposons d'y inclure une « fiction » qui exploitera les 6 canaux disponibles de manière différenciée mais synchronisée, en développant sur chacun d'entre eux les composants alternatifs d'une fiction, et dans laquelle le téléspectateur se déplacera à l'aide ... de son zappeur !

Une Histoire en Réseau

Cette « docu-fiction » interactive - évidemment sur le thème du SIDA - peut être décrite de la manière suivante :

1. Une scène initiale, commune aux 6 chaînes, met en scène 6 protagonistes différents, dont les destinées sont toutes liées à la maladie.
2. A un moment donné, on donne alors la possibilité au téléspectateur de choisir de suivre le personnage de son choix, qui se déplacera vers un autre lieu, c'est-à-dire en fait sur une autre chaîne. Pour ce faire, le téléspectateur n'a qu'à zapper sur la chaîne où se rend le personnage.
3. A partir de ce moment les 6 chaînes ne diffusent plus la même scène, mais des scènes différentes propres à chaque personnage.
4. Le principe peut être appliqué de la même manière plusieurs fois,
5. Jusqu'à aboutir à une scène finale - éventuellement commune - où se « dénouera » cette fiction interactive.

Dans chacun des lieux, l'action sera développée, mettant en scène éventuellement plusieurs de ces personnages, ou en en introduisant de nouveaux, que le spectateur pourra éventuellement suivre aussi

D'autres « structurations » sont évidemment possibles, qui sont décrites précisément en annexe de ce document.

Une Occasion Unique à Saisir

On l'aura compris, l'idée décrite dans ce document est simple à mettre en œuvre : il suffit d'exploiter des ressources existantes (les canaux respectifs des chaînes) et laisser interagir le téléspectateur via son zappeur pour pouvoir réaliser la première fiction réellement interactive de la Télévision Française.

Il s'agit d'une occasion unique : cette expérience ne peut être menée que lors de cette soirée pas comme les autres : en effet, par son principe même, c'est le seul moment où les 6 chaînes de télévisions décident de mettre à disposition leurs canaux respectifs.

Un Événement dans une Soirée Événement

La soirée « Ensemble contre le Sida » est un événement. C'est un événement de par son thème, de par la force de solidarité qu'elle exprime, de par la réunion des esprits et des énergies qu'elle symbolise.

En incluant dans cette soirée-événement, un autre événement comme la première émission réellement interactive de la Télévision Française, l'impact de cette soirée en sera renforcé.

De plus, du fait même de son principe, les déroulements multiples du docu-fiction viendront apporter une diversité dans une soirée par définition unique dans son contenu. Et cette diversité, loin de contredire l'esprit de la soirée, viendra au contraire illustrer la complexité de la maladie, comme la diversité des situations et des acteurs face au SIDA.

« Tous en Chaîne ! »: Tout un Symbole

Si le scénario réel de cette émission reste à écrire, nous proposons que le titre en soit : **Tous en Chaîne !** A lui seul, ce titre encapsule tous les concepts et les forces qui doivent être déployés face au Sida :

1. *Tous en chaîne !*: Il nous parle des destinées reliées des personnages.
2. *Tout s'enchaîne !*: il fait référence au principe d'interactivité ici proposé.
3. *Tous en Chaîne !*: Il décrit la chaîne de solidarité qui doit se mettre en place face à la maladie
4. *Tous en scène !*: C'est un appel à l'action de chacun d'entre nous

5. *Tous en chaîne !*: Il s'agit aussi d'un clin d'œil aux chaînes de télévision qui ouvrent leur canal à cette initiative.

Annexe - Quelques exemples de structurations de scénario

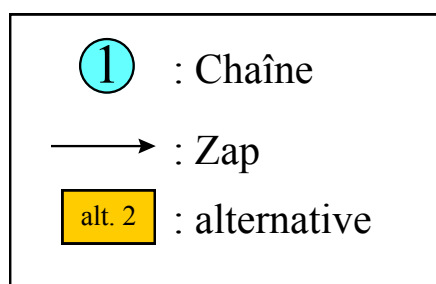
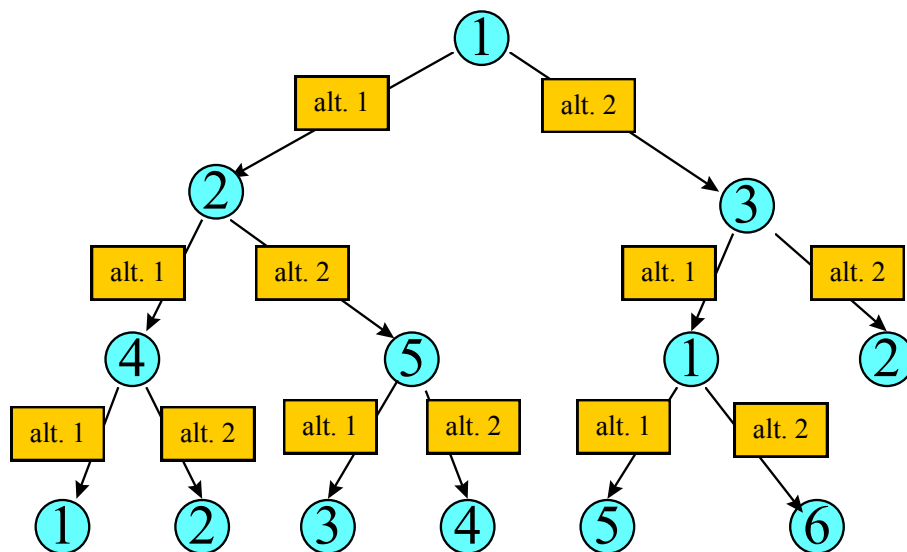
Exemple 1 : Scénarii Alternatifs

L'idée est ici de partir d'une situation qui peut, à un moment donné, bifurquer vers deux suites possibles, suivant un choix binaire (à la manière du film « *Smoking - No smoking* » par exemple).

Chaque téléspectateur aura le choix entre deux possibilités, et suivant son choix, il zappera sur une chaîne ou sur une autre.

Dans l'exemple illustré ci-dessous, on voit que l'on peut développer 6 scénarii différents.

Exemple 1 : Fiction Alternative (6 développements possibles)

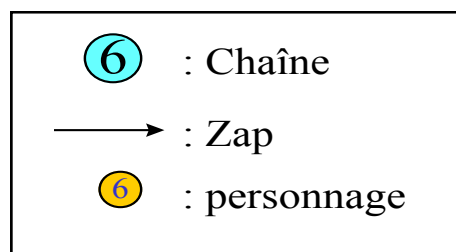
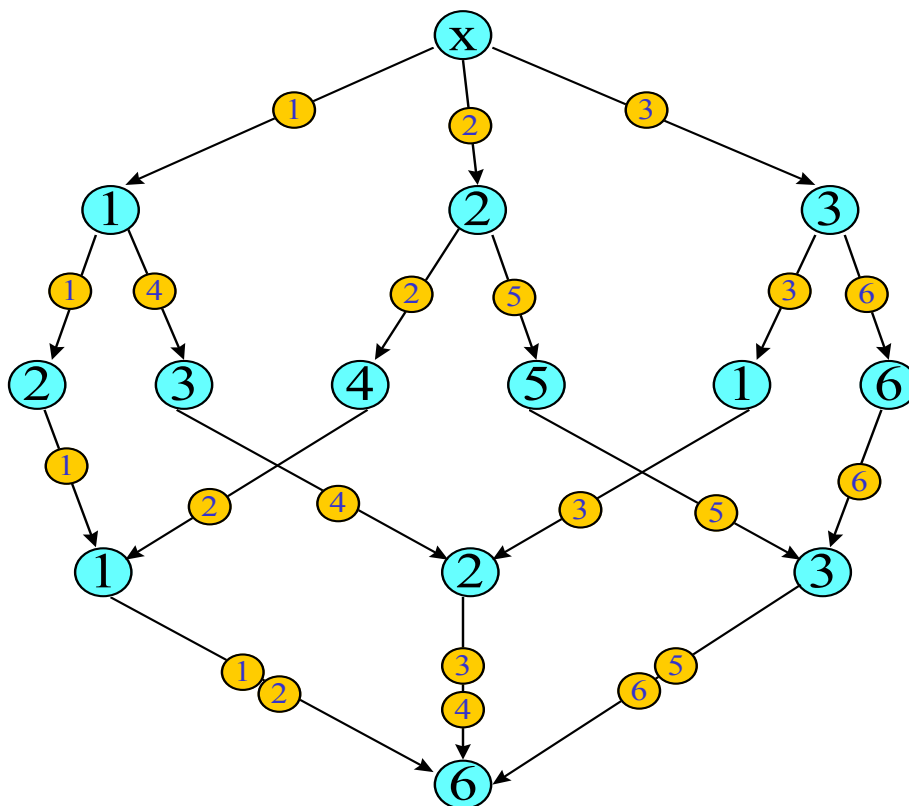


Exemple 2 : Suivre un personnage (début unique - fin unique)

Dans cet exemple, le téléspectateur choisit de suivre le personnage de son choix. *Suivre* signifie ici zapper sur la chaîne où se « rend » le personnage. Rien n'interdit de faire intervenir de nouveaux personnages en cours de route, et d'en abandonner d'autres.

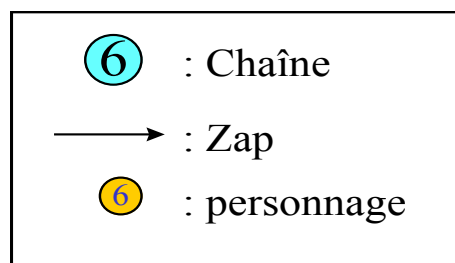
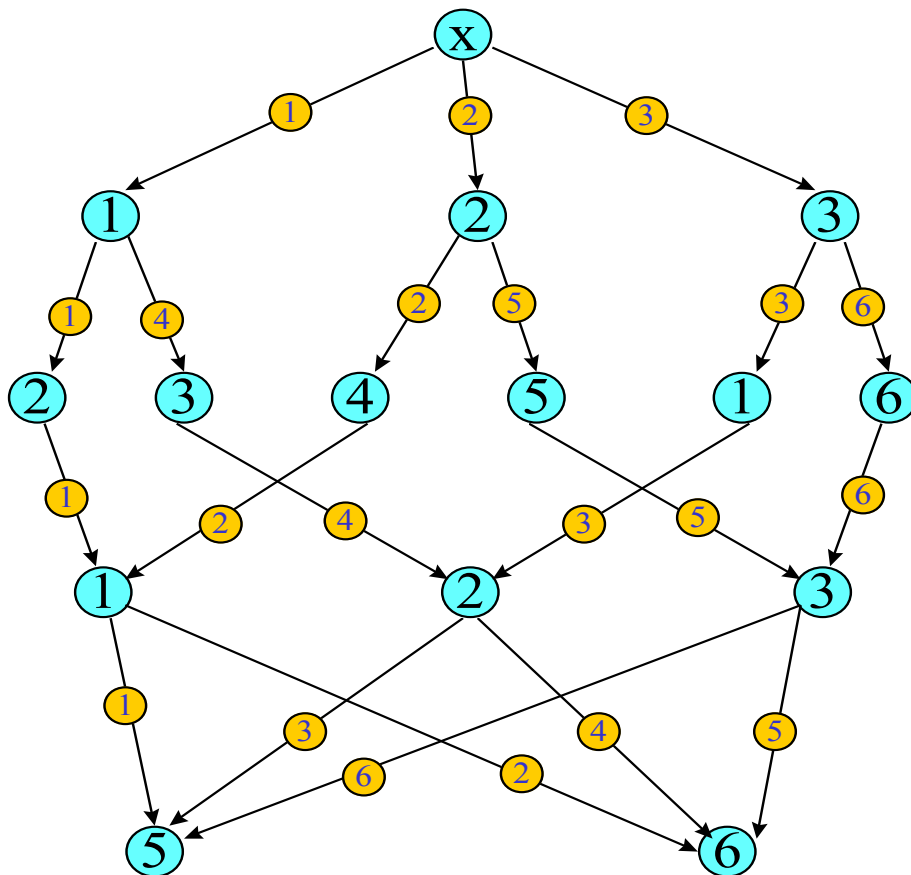
Dans l'exemple ci-dessous, tous les 6 personnages finissent par se retrouver dans une fin unique.

Exemple 2 : suivre un personnage (début unique - fin unique)



Exemple 3 : Suivre un personnage (début unique - fin multiple)

Le principe est ici le même que celui exposé précédemment, la seule différence étant que deux situations de fin sont ici proposées. La première réunissant les personnages 1, 3 et 6. La seconde réunissant les personnages 2,4 et 5.

**Exemple 3 : suivre un personnage
(début unique - fin multiple)**

Exemple 4 : Suivre un personnage (début multiple- fin unique)

Dans cette structure, on décide de partir de 3 situations différentes (caractéristiques par exemple de 3 situations impliquant, par deux, les 6 personnages dont on raconte l'histoire).

Pour le reste, on applique le même principe que dans les deux exemples précédents, pour aboutir cependant à une fin unique regroupant tous les protagonistes.

Exemple 4 : suivre un personnage (début multiple - fin unique)

