

Premier scénario (arachnophobie) :

Le but est d'introduire des éléments rappelant les araignées petit à petit

Le départ est dans un lieu neutre, avec une table face à l'utilisateur.

La première étape pourrait être l'apparition (réfléchir au moyen de le faire apparaître, un fondu, coupure, etc) d'une boîte contenant une araignée inanimé (plastique ou autre, réfléchir à l'apparence, une mygale c'est iconique mais pas forcément représentatif de la peur des patients et potentiellement beaucoup d'un coup)

Deuxième étape ouverture progressive de la boîte (désceller le couvercle, le retirer petit à petit)

Troisième étape placer l'araignée inanimé sur la table en dehors de la boîte puis potentiellement la rapprocher/ la faire bouger (de manière rigide pas de mouvement de pattes)

Quatrième étape placer l'araignée sur la main de l'intervenant (ou une main en général dépendant de la solution pour l'apparition/déplacement)

La suite pourrait être de répéter les précédentes opérations avec une araignée plus grosse ou plus réaliste. potentiellement une araignée assommée (réfléchir pour un contact pour ce genre de choses, biologiste spécialisé insectes et arachnides ?) et éventuellement pousser jusqu'à une vivante.

Deuxième scénario (Trouble anxieux) :

Le but est d'introduire un environnement extérieur ouvert initialement vide et où des personnes vont arriver et s'activer.

Le scénario démarre sur une terrasse de café, initialement il n'y a personne.

Quelques personnes peuvent passer au loin sans jamais regarder la caméra.

Le premier gros changement se produit à l'arrivée d'un serveur qui nettoie des tables assez loin de la caméra, toujours pas de regard.

Ici deux branches s'ouvrent, une se concentrant sur une interaction directe (principalement avec le serveur), la seconde se concentrant sur la présence d'autres personnes.

Pour la première approche:

- Le serveur s'approche de la caméra, puis fait une brève interaction (service d'un verre d'eau), il y a quelques regards vers la caméra mais ils restent bref et ne sont pas insistants.

- Le serveur revient et demande à la personne de payer, cette fois le regard est plus insistant et long. Mais la transaction est rapide et se passe sans soucis

- Variation de la précédente, la transaction échoue une ou deux fois, et le serveur commence à montrer des signes d'impatience léger, mais reste souriant, et courtois.

- Pour la suite, il faudrait que le patient soit à l'aise avec la présence d'autres clients à proximité. Le but serait d'avoir une interaction avec un client d'une table voisine (demande d'un briquet pour allumer une cigarette).

- Interaction plus poussée (demande de quelques pièces de monnaie, puis prêt de téléphone)

- Potentiellement on peut imaginer une interaction d'approche ou de séduction (demande d'un numéro de portable, de s'asseoir à la même table)

Pour la deuxième approche:

- D'autres personnes arrivent, elles parlent à voix basse, s'installent loin de la caméra et ne la regardent pas particulièrement.
- De nouveau dans une terrasse vide le même type de groupe arrive et s'installe plus proche, ils rigolent et jette quelques regards à la caméra mais sans insistance
- Avec déjà un groupe installé, d'autres personnes arrivent. Le niveau sonore augmente un peu mais reste assez bas, et les regards ne sont pas tournés vers la caméra.
- De cette manière on augmente petit à petit le nombre de personnes et le volume sonore global.
- Une alternative serait d'avoir un groupe particulièrement bruyant avec quelques regards insistants.
- Dans les dernières étapes on peut imaginer des interactions plus animées entre des groupes mais qui n'impliquent pas la caméra (même si ces interactions animées peuvent se faire assez proche de celle-ci).