

## Elric Mathure - Devoir Final – Gamagora LD

**01** – Les histoires sont vitales car elles nous permettent de vivre des choses qu'on ne pourrait pas vivre autrement. Assouvir les émotions, parfois même les pulsions, que nous ne ressentons pas assez / que nous n'avons jamais ressenties.

**02** – La catharsis et le sentiment que le spectateur ressent lorsqu'il a la sensation de procuration des émotions, de les vivre pour de vrai. Elle est importante, car le spectateur n'en assume pas les conséquences.

**03** – Une histoire doit en permanence osciller entre le réalisme / la crédibilité et ...

**04** –

**05** – Les 3 éléments constitutifs d'une histoire sont :

- **Un univers** : Il pose les bases dans lesquelles l'histoire va se dérouler.
- **Un personnage** : Il est celui que le spectateur va suivre, il est un véritable point de repère de l'histoire.
- **Une trame scénaristique / intrigue** : Elle représente tous les événements qui vont se dérouler dans l'histoire.

**06** – L'identification permet au spectateur de se sentir concerné par ce qui lui est raconté.

**07** – Identification empathique, Identification mimétique...

**08** – **La caractérisation passive** est la création d'un personnage en lui donnant toutes ses caractérisations précises. Nom, Prénom, âge, Physique, Mentale, Antécédents, Psychologie, etc...

**La caractérisation active** est la création d'un personnage en passant / le définissant par son objectif.

**09** – Le protagoniste qui a un objectif et qui veut l'atteindre.

Le protagoniste qui a un objectif mais ne veut pas l'atteindre.

**10** –

**11** – Le conflit permet de générer des obstacles, qui elles même vont générer des actions et des rebondissements dans le récit.

**12** – Les 3 types d'obstacles sont :

- **Obstacle Interne** : Un obstacle qui vient du personnage même.  
Exemple : Handicap physique de naissance.
- **Obstacle Externe** : Un obstacle qui vient de l'extérieur.  
Exemple : La foudre qui tombe sur lui, une voiture qui lui fonce dessus.
- **Obstacle Externe d'origine interne** : Un obstacle qui ne gêne personne de manière général, mais qui gêne le personnage.  
Exemple : Allergie au pollens.

**13** – Peur de l’Inconnu, peur de la Mort.

**14** – Le mentor.

**15** – Dans une structure dramatique, le passage du 1<sup>er</sup> au 2<sup>ème</sup> acte est la découverte de l’objectif à accomplir.

**16** – La réponse dramatique est la finalité de l’histoire, elle apporte la morale et le sens de l’histoire.

**17** – Dans une structure dramatique, les 3 axes qui traversent le récit sont :

- **Le Début** : Présentation de l’univers, du personnage, de ses relations, puis de son objectif.
- **Le Milieu** : Péripéties / Obstacles pour accomplir son objectif, Climax, puis réussite de l’objectif.
- **La Fin** : Retour au début avec objectif accompli, l’histoire apporte sa morale et son sens.

**18** –

**19** –

- **Le Début** : Présentation de l’univers, du personnage, de ses relations, puis de son objectif.
- **Le Milieu** : Péripéties / Obstacles pour accomplir son objectif, Climax, puis réussite de l’objectif.
- **La Fin** : Retour au début avec objectif accompli, l’histoire apporte sa morale et son sens.

**20** – Une scène BBQ sert à :

- Humaniser les personnages.
- Les faire interagir / discuter entre eux sur les événements qu’ils ont vécu / vivent / vont vivre.
- Rythmer le récit.

## DISSERTATION

A l'heure des jeux vidéo à gros budget, les AAA s'inspirent beaucoup du cinéma. Optant pour une narration mise en scène avec des dialogues, différents plans de caméra sur l'environnement et les personnages ainsi que des trames scénaristiques très proches des conventions habituelles.

Prenons l'exemple de Heavy Rain, qui utilise d'ailleurs cette façon de faire comme un argument de vente. Dans ce jeu, une narration très classique se déroule sous les yeux du joueur. Celui-ci a la possibilité de modifier certains axes narratifs en effectuant certains choix.

Au cinéma, les spectateurs restent des spectateurs, et n'ont aucun impact sur les événements qui se déroulent.

Cependant, il existe des jeux qui vont plus loin. Lorsque la narration passe par la manière de jouer, le gameplay d'un jeu, l'impact et l'implication du joueur dans le récit est encore plus grande. Le jeu vidéo peut alors se permettre des choses impossibles (ou presque) dans le monde du cinéma.

Prenons l'exemple de INSIDE. Hormis le titre d'introduction (le jeu se passe même d'une phrase « Appuyez sur Start pour démarrer »), ainsi que le générique de fin, pas une seule phrase n'est écrite, ni même prononcée au joueur tout au long du jeu. La narration s'effectue via l'environnement dans lequel le joueur progresse, les actions qu'il réalise, même jusque dans sa manière de jouer.

Mais le jeu vidéo peut aller encore plus loin.

Dans Dark Souls, la narration est très floue. Une scène d'introduction présente un univers gigantesque, des personnages non joueur nous racontent d'innombrables quêtes et exploits qu'ils ont réalisé, les environnements grandioses et fascinants questionne le joueur sur sa venue à cet endroit... Tout paraît cryptique. Innombrables sont les joueurs ayant terminé le jeu sans avoir compris une seule ligne du scénario.

A l'image du jeu, le joueur va devoir creuser pour espérer comprendre le récit de son aventure. Il comprend alors au cours de sa deuxième partie que s'il frappe les PNJ, ils réagiront en fonction de leur caractère et laisseront échapper quelques lignes de dialogue supplémentaire. Le joueur comprend aussi que chaque description d'arme, d'équipement d'armure, d'objet magique, de munitions, possède une explication détaillée de son origine, souvent accompagnée d'une partie de scénario étendant l'univers. C'est alors que la scène d'introduction fait sens, que certains dialogues de personnage non joueur deviennent alors compréhensibles, et que les environnements jusqu'ici injustifiés prennent tout leur sens.

La narration de Dark Souls est ainsi faite : il n'y a qu'en creusant tous les aspects possibles du jeu que le joueur peut parvenir à comprendre l'histoire ainsi que l'univers.