Cinéma & Narration

Mail : [deveney.box@gmail.com](mailto:deveney.box@gmail.com)

LA DRAMATURGIE, Yves Lavandier  
STORY, Robert McKee  
ANATOMIE D’UN SCENARIO, John Truby

BUZZ, Frank Rose

**Narration 01 :**

Pourquoi on raconte des histoires ? Mot grec, posé par Aristote dans *La poétique.* Effet cathartique = phénomène vécu par spectateur / lecteur / joueur d’une fiction. Par la fiction, on vit par procuration des émotions, des sentiments, des troubles, sans toutefois en devoir assumer les conséquences = effet qui nous enrichit en expérience et nous « délivre » de l’envie de les accomplir »

L’importance des histoires vient du sens qu’elles nous procurent. Humain = animal en quête de sens, d’explications, de raisons sur lui, ses origines, ce qui l’entoure, etc…

Histoires permettent de combler ce besoin, de proposer par biais de l’imaginaire, de la fiction et de l’identification des réponses, des pistes.

« Souvent, on comprend ce qu’on fait au fur et à mesure qu’on le fait. »

Avoir un univers cohérent et non surprenant

**2 éléments importants à avoir en tête pour écrire de bonnes histoires :**

1. Histoires doivent être crédibles, cohérentes.  
   On attend d’un récit qu’il fasse exister un personnage, un univers, une intrigue de manière sinon réaliste, au moins crédible.  
   Besoin du spectateur de croire en les histoires. Le fameux « ça serait super si c’était vrai. »  
   Implique attention portée à la cohérence du monde (par rapport à un genre d’histoire –Sf, western, à une réalité historique, géographique, aux règles de cet univers, etc… *Upside down*Cohérence des persos, de leur caractère, de leur évolution (Luke laisse tranquille les Ewoks)  
   Cohérence de l’intrigue : principe de la préparation et du paiement.  
   La préparation : C’est le moment où on place une information dans un récit.  
   Le paiement : C’est le moment où on l’utilise.  
   Ex : de l’épée dans Pacific Rim. Si elle doit permettre de tuer la bestiole à la fin, il faut qu’on l’ait vu avant. Le fusil de Tchekhov, tout élément présenté dans un récit doit servir à quelque chose.
2. Histoires doivent être surprenantes.  
   On attend d’un récit qu’il nous emmène ailleurs, qu’il fasse twister notre réalité vers quelques choses de différents : de plus beau, de plus triste, de plus drôle, de plus onirique, de plus spatial, de plus décalé. Mais qui nous surprend. C’est la base : on veut qu’on nous parle de nous, de ce qu’on est mais d’une manière qu’on ne connait pas, qui nous surprenne.

**Par rapport à l’originalité :**

« Tu n’inventeras rien de vraiment nouveau, MAIS tu dois essayer en permanence. »  
= On construit ses propres récits par rapport à ceux existant déjà et on ne peut que jouer avec eux et/ou trouver les failles, les lignes et la place entre ce qui a déjà été écrit.  
=On parle depuis 4000 ans de la même chose : NOUS (les hooooomes) et donc les thèmes se recoupent, se retrouvent.

Ce qui va faire la différence = l’angle d’approche, le point de vue, l’actualisation du sujet par rapport à l’époque et au contexte.

**Les 3 éléments constitutifs d’une histoire**

1. Un personnage
2. Un univers
3. Une intrigue

The Chaser : Ironie dramatique

**Narration 02**

**Pourquoi a-t-on besoin de personnages ?**

Parce qu’il faut bien que quelque chose bouge à l’écran. Parce qu’on va se projeter en lui et vivre des émotions par empathie = **phénomène d’identification**

Permet de se plugger émotionnellement au personnage principal et de vivre avec lui sensation / émotion + fortement.

*Qu’est-ce qui fait qu’on accroche à un perso ? Qu’on va avoir envie de s’identifier à lui ?*

Parce que le personnage souffre :  
**Identification empathique** : on suit le perso parce qu’il a des difficultés, parce que sa situation nous touche, nous émeut.

Source de conflit peut être multiple : physique, psycho, amoureuse, intellectuel…

**Identification empathique :** On suit le perso parce qu’il accomplit une action incroyable, parce qu’il a un pouvoir, une compétence, un talent qu’on aimerait avoir.  
On le suit pour son aspect charismatique, libre, sans limite.

Le charisme peut venir aussi d’un aspect non moral, de la liberté de faire le mal : Trevor (GTA V), Dexter, Walter, Tony Soprano, Batman dans certaine version a ce côté dark incontrôlable.

**Identification Mimétique :** On va suivre un perso parce qu’il nous ressemble : ça peut être physique, professionnel ou social mais ça va beaucoup plus loin que ça. Il nous ressemble parce qu’il va être crédible et juste dans sa manière d’agir et de réagir.

**Identification Mystérieuse :** On laisse des éléments mystérieux autour du personnage, on ne donne pas toutes les clés de compréhension, sur qui il est, pourquoi il agit de telle façon, comment il survit… On crée le besoin de le suivre et de comprendre. On veut savoir.

**Comment crée-t-on des personnages ? A quoi faut-il penser ?**

A-Caractérisation passive (caractérisation = tout ce qui va donner un caractère, une personnalité, une originalité, une particularité à votre perso – Kharacter = graver dans la pierre)

1/ **Physique** : apparence (beau-laid) stature, posture, force, agilité, dextérité, souplesse, taille, poids, âge, sexe, couleur de peau, de cheveux, d’yeux

Faites vos phrénologues (expert phrénologie)

2/ **Mental** : Psychologie (phobie, trouble, trauma, construction mental, toc et tic…) / Caractère / Moral / Connaissances / Humeur / qualité-défaut

Procéder par question :

*Qu’est-ce qui le fait rire ? Pleurer ? Peur ? le rend heureux ? L’apaise ? L’énerve ?*

*De quoi a-t-il honte ? Qu’est-ce qu’il cache au fond de lui ? Quel est son secret ?*

*Comment exprime-t-il un désaccord ? Une approbation ?*

*De quoi a-t-il envie ? Et besoin ?*

3/ **Antécédents** : Backstory, ce qu’il a vécu auparavant, comment il est né ? qui sont ces parents ? comment il a été élevé ? frères ? sœurs ? Les événements marquants : quels succès ? quels échecs ? Qui sont/ont été ses mentors, ses modèles (positif et négatif) ?

4/ Etat **civil** : Tout ce qui va faire le présent du personnage : son job, relations, niveau social, sa voiture, ses amis, ses ennemis, animal de compagnie, comment il s’habille ?  
Nom (onomastique) ? Surnom ?

B-Caractérisation active

1/ **L’objectif** : Pour se mettre à agir, à prendre vie et forme, votre personnage doit avoir un but, un objectif, une direction à suivre.  
L’objectif = l’étincelle de vie qui électrise votre créature (it’s alive)

C’est le *emeth* (= vérité) que vous   
C’est le vecteur, le traceur qui va marquer sa direction au perso.  
Objectif peut être voulu, désiré ou subi, imposé. Les rapports différents vont donner des types de persos différents.

2/**Question de la motivation qui entre en jeu**

1. Le héros (= motivé par son objectif, il a envie de l’accomplir)  
    Il en est capable : Superman  
    Il n’en est pas capable : Kick Ass
2. Le anti-héros (= il n’est pas motivé, il a plutôt envie de fuir)  
    Il en est capable : Gaston Lagaffe, Hancock  
    Il n’en est pas capable : The Big Lebowsky
3. L’élu (il n’a pas le choix, il doit se dépatouiller avec l’objectif)  
    Il en est capable : Arthur Pendragon, Néo, Harry Potter  
    Il n’en est pas capable : The dear hunter (Voyage au bout de l’enfer)

Pour Jeudi 26 Octobre :

**Jean Raymond Poirodot  
MotorMan  
Vera Candida  
Katabolonga  
ZZzzzzzvvvrchhh  
Calliclès  
Cellule 36  
Brune Platine  
Flipidoo  
Mademoiselle Rouge  
Pom-le-peureux  
John Kaltenbrunner**

Via tableau, caractérisation du personnage avec tout

Ecrivez petite scène d’introduction du personnage, première scène où on va voir le personnage à l’écran, sous forme de script. Pas de valeur de plan

Présenter le personnage, le révéler, quel est son objectif, s’identifier à lui, donner les raisons de le suivre. Pas 10 ou 12 pages.

Police : Courrier New

**Narration 03 : Mon ami Le conflit**

Élément crucial, central, primordial : Le conflit, les problèmes, la mouise.  
Le conflits peut venir de partout : physique, psychologique, politique, amoureux, artistique, philosophique, intime, public, idéologique, sportif, Échelle variable d’un individu, société, etc…

Conflit généré :  
- Sur spectateur : Émotions, empathie  
- Sur personnage : Actions / Réactions

**Comment générer du conflit ?**

Personnage a un objectif -> on l’entrave par des obstacles -> conflit  
Personnage sans objectif -> obstacle -> crée du conflit -> donne de l’objectif

**D’où viennent les obstacles ?**

**INTERNE**Soi-même : La timidité, la colère, la jalousie, l’égo démesuré, etc…

Le rendre responsable de ses soucis = beaucoup plus impliquant et marquant. Permets identification du spectateur. In real life = pas d’ennemies et pas de raz de marée.  
Obstacle interne permet la tragédie : principe même de ce genre. Un perso fait face à un obstacle interne puissant contre lequel il va lutter

**EXTERNE** Autrui : Les autres, les méchants, les proches, la famille, les supérieurs, les domestiques, etc…  
Le Monde : Tornade, volcan, raz de marée, épidémie, fatalité, déterminisme, raciale etc…

Mais attention à ne pas trop en abuser : aspect mécanique, répétitif et peu cohérent, peu crédible

**EXTERNE D’ORIGINE INTERNE**Ça vient de l’extérieur mais ne trouve un écho que chez le personnage, par rapport à un problème à lui : Les allergies, les phobies, le racisme, l’alcoolisme, la police, votre ex

**Quelques conseils pour bien obstacler vos personnages**Allez-y à fond :  
- pousser vos obstacles au maximum. Mettez la barre haute.  
- Utiliser le temps. Mettez des comptes à rebours, des ultimatums  
- Garder la solution pour l’en sortir ou l’en faire s’en sortir indemne = parfois on ajuste l’obstacle à la solution

**Peur**

Pourquoi aime-t-on cela ?  
Peur = pulsion primaire

Plaisir du frisson et de l’adrénaline.

Moyen aussi d’approcher nos inquiétudes et de se confronter nos limites.

2 grandes sources aux peurs :  
- L’inconnu : Les autres, l’étrange et l’étranger. La folie, les psychoses, l’irrationnel (tout ce qui n’est pas dans la norme : pour les autres et pour soi)  
- La mort : La souffrance, la douleur, la fin de la vie, la limite ultime…