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…

**03 : Structure Dramatique**

Nombres de parties ?

Selon Aristote, 3 Parties : Début / Milieu / Fin

Quelles articulations ? Quelles enchainements ?  
 Toute histoire a 2 débuts, 2 milieux, 2 fins…

* Le déroulement chronologique (ordre dans lequel les événements s’enchainent)
* Le déroulement du récit (ordre dans lequel on choisit de présenter ses évènements)

Trouver : Persos, élément perturbateur, Objectif, Passage acte 1, obstacles, Climax, Réponse Dramatique, Acte 3, Sens

**Hantez-moi ce lieu**

Créer et développer différentes choses autour de lieu, qui servirons à inventer des histoires

Créer un plan, pour raconter une histoire dedans

Que va-t-il se passer si les personnages passent à cet endroit

**La dernière station-service avant le désert**, vous créerez et développerez :

* Un plan de ce lieu, simple 2D (3 étages maximum) /04
* Une présentation de l’histoire de ce lieu avant que les personnages y fassent leur apparition, et qui permettra de justifier les différents éléments et espaces qui le composent /05
* Une présentation des personnages (3 maximum) qui vont s’y confronter et l’explorer (beaucoup plus simple que la fiche perso, qui il est, nom fonction dans l’histoire objectif, type de héro) /04
* Une scène d’introduction, sous forme de scénario qui présentera la façon dont le ou les personnages pénètrent dans ce lieu et leurs premiers pas. /05
* Présentation (Orthographe, etc…) /02

Sur la carte, indiquer des endroits / objets clés lié au scénario

**A RENDRE LE 22/11  
Par mail deveny.bpx@gmail.com**

**Narration : Le séquentiel**

Outil de présentation résumé de l’ensemble de l’histoire et de son déroulé scène par scène. Moment où on établit l’ordre des scènes les unes par rapport aux autres, leur durée respectives, leur enchainement, les effets d’échos et de renvois entre elle. Séquentiel s’appuie sur la structure en 3 actes établie au préalable pour la compléter, la détailler et l’enrichir.  
Un récit = une série d’informations à organiser et à faire passer dans l’ordre voulu aux lecteurs/spectateurs/joueurs afin de générer les effets voulus.

**2 Principes régissent l’organisation d’un séquentiel :**- La notion logique de causes et de conséquences.  
Un perso fait quelque chose ç un autre = tout cela crée un enchaînement d’événement dans une direction (en général, celle que vous voulez que le récit prenne).  
Aspect simple, direct mais aussi unilatéral et unidirectionnel.

-La notion logique et multiple d’actions / réactions  
Les actes des personnages principaux prennent place dans un univers plus large, un contexte plus global, sous les yeux des autres persos, du monde, de la moral : il ne faut pas oublier que les PNJ doivent avoir l’air vivant aussi. Et agir et réagir à ce qui se passent devant eux. Et qu’ils peuvent devenir des sources potentielles de récit et d’interférences avec le récit principal.

3 règles shaolins de scénario :

* **Tout doit être clair même le mystère**Injonction de clarté : pour l’auteur : vous devez connaitre les informations, les tenants et les aboutissants de votre récit, même si vous n’allez pas tout utiliser.  
  Carté pour le spectateur : vous devez être sûr de comment le spectateur va recevoir l’information. Faire en sorte de ne jamais le perdre. Et si c’est ce que vous cherchez, faire en sorte que ce sentiment de perte soit clair pour le spectateur.
* **Toute scène doit être inattendue et inévitable**  
  Inattendue car on cherche la surprise, l’événement imprévu, le plaisir du cadeau qu’on n’attendait pas MAIS en même temps inévitable dans le sens ou cette surprise doit s’inscrire dans la logique, la cause et les conséquences de de l’univers mis en place. Dans sa cohérence et sa crédibilité.  
  Trop de surprise = on va vers la comédie.  
  Trop d’inévitable = on va vers la tragédie.
* **Tout doit servir même l’inutile**Principe du fusil de Tchekhov : si on installe un gun dans le décor, il va falloir qu’il serve ç quelque chose à un moment ou un autre.  
  Tous les éléments mis en place dans 1 récit doivent le servir : pour l’intrigue / pour les persos / pour l’univers / pour l’ambiance / pour le thème / pour l’émotion…  
  Outil important pour organiser tout cela = la préparation et le paiement.  
  Prep & Pay = manière d’utiliser les informations en 2 temps dans un récit.  
  Prep = moment où on installe une information (de manière implicite ou explicite).  
  Pay = moment où l’on utilise pour faire progresser l’intrigue, surprendre le spectateur, etc…

**Conseils pratiques d’écriture**

Par rapport à l’axe dramatique (à la progression de l’action).  
Pensez bien à placer des scènes de Barbecue dans votre histoire.  
Moment convivial : permet d’humaniser les persos, de les faire échanger sur eux même, sur leur passé, leur ressenti par rapport à ce qu’on vient de voir à l’écran.  
Permet de rythmer le récit, de créer des effets de contraste : on a besoin de temps calme pour avoir des temps forts.

Par rapport à l’axe émotionnel  
**Jouer avec le Yoyo émotionnel**  
Faites vivre des émotions quasi opposés au perso en très peu de temps.  
Exemple : Joie – tristesse / Peur – Réassurance / Haine – Passion / Désir – dégoût  
Par rapport à l’axe thématique  
**Penser aux effets d’écho, aux éléments en miroir.**

Effet d’écho = façon d’illustrer le thème par reprise métaphorique ou projection du perso, de l’intrigue dans direction opposé (ou identique)

Pour illustrer la question de la domination d’un pays par un autre dans la série Borgen, auteur crée effet d’écho contre position des populations Inuits vs Danemark et Position Danemark vs USA

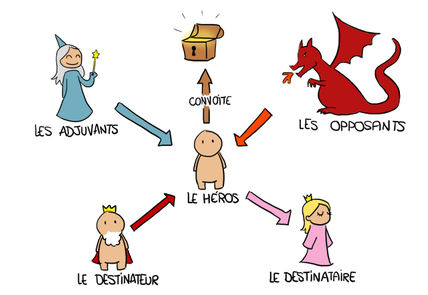
**NARRATION 06** – Persos, Second rôles et Grands Méchants : pour un écosystème du personnage moderne

Petite appendice introductif : Quelques petits conseils pour créer de bons persos

* Identifier les persos qui vous font triper dans la fiction comme dans la réalité. Demandez-vous ce qui vous plaît en eux. Cherchez à comprendre les persos qui reviennent régulièrement sous votre clavier.
* Leur donner une faille, une fragilité, un défaut
* Aimer les : be Jesus ! Aimer c’est comprendre, aimer c’est : ne pas juger, aimer c’est laisser une seconde chance, aimer c’est aimer.
* Faites-les évoluer : ils doivent être transformé par ce qu’ils vont vivre (en bien, en mal, en on ne sait pas trop quoi…) Mais ils ne peuvent pas sortir indemne du récit. Ou alors, c’est qu’ils ont raté un truc et c’est encore pire…

Parlons un peu du **schéma Actanciel**

Schéma synthétique permettant d’organiser, de placer tous les personnages /ort au perso principal.  
On va avoir ceux qui vont dans son sens : **les adjuvants.**  
On va avoir ceux qui vont contre : **les opposants.**  
On va avoir ceux qui ne prennent pas partie : **les neutres.**



On va avoir ceux qui se baladent entre les deux : **les fluctuants.**

**Les personnages secondaires**On s’appuie sur les **archétypes** (= personnage cliché dont les éléments constitutifs – physique, apparence, caractère, objectifs – appartiennent à l’imaginaire collectif. Référents polis par les histoires et le temps.)

A partir de là, il y a 2 archétypes :  
-Ceux costumes : qui tiennent plus à une apparence, un genre de récit, un physique  
-Ceux fonctionnels : qui sont clichés par le rôle et la fonction qu‘ils vont jouer dans le récit (type d’informations qu’ils amènent, façon dont ils font progresser ou pas l’intrigue…)

Ex d’archétype costume : Le capitaine Pirate, le savant fou, le monstre (ou la créature), le capitaine de l’équipe de foot américain...

Ex d’archétype fonctionnel : Le vieux maitre qu’on comprend rien à ce qu’il dit, l’innocente victime, le traitre, le sidekick (fidel second), l’indic, le lettré, le spécialiste (d’un truc : le légiste), le représentant de la loi (souvent zélé), le marchand-négociant, le soignant.

Quelques archétypes made in Vogler :

* **Les ombres** : l’opposé du héros, sa partie obscure, négative projetée hors de lui (antagoniste classique) ou au sein de lui-même (schizophrénie, costume alien qui bous contamine…)
* **Les gardiens du seuil :** les personnages dont la fonction est d’être affronter, battu, dépassé (les sphinx, les physionomistes de boite de nuit, le concierge
* **Les Tricksters / les bouffons :** perso comique mais pas que, dont la fonction est de révéler la vérité derrière le rire grinçant.

**Que faut-il pour faire de bons antagonistes ?**

Jouer avec 4 éléments constitutifs :

**Le charisme** (aspect identificatoire, fascinant qui nait des 3 suivants)  
**La démesure :** physique, intellectuel, magique, financière… Souvent les GMG ont une capacité hors limite, quelque chose qui ouvre la porte à tous les possibles, même les plus inquiétants.  
**L’inhumanité :** Affranchissement du GMG de sa part humaine : il brise et dépasse nos propres limites (physique, morale, sociétale…)  
**Le refoulé :** Un GMG incarne une part de nos refoulements conscients / inconscients. Il les fait remonter à la surface et nous y confronte (désir de la violence sexuel pour alien, Le cannibalismepour Hannibal, scatophilie pour Human Centipede…)

**Propositions de 8 typologies / Archétypes de Méchants**

**01/ Le fou** (Joker, Psychopathe, méchant de Batman)

**02/ Le manipulateur** (masterbrain tout puissant, machine et réseau, société invisible)

**03/ Le corrompu** (celui qui avait tout pour faire le bien mais qui a plongé vers le mal)

**04/ Le diable** Le tentateur, le corrupteur, celui qui va faire en sorte de vous amener, vous-même à commettre la faute, le crime.

**05/ Le monstre**: La démesure physique, la bestialité totale, ce qui s’affranchit de toute forme d’humanité et nous ramène à notre condition animale. Se croise souvent avec des animaux d’ailleurs : Manticore, minotaure, centaure, harpie, sirène, satyre.

Se croise aussi avec des machines : Cyborgs, Terminator

**06/ Le Génie / le scientifique dévoyeur :** La science au service du mal, l’intelligence en application malsaine

**07/ La mort** Le mal, l’opposant total et définitif qui prend multiple forme : spectre, zombie, revenant, virus mortel, momie, la faucheuse

**08/ Le spécialiste** (d’un truc qui tue : Jean Baptiste Grenouille dans Le Parfum, les spécialistes de film d’horreur dans Scream)