Gamagora Level Design 2017-18 – Cinéma et Narration – Devoir final

Questionnaire (/30)

Dans un élan fougueux mais concentré, vous répondrez en quelques phrases aux 20 questions suivantes (Soulignée = 2pts – Non soulignée = 1pt)

01/ Pourquoi les histoires sont-elles vitales ?

02/ Qu’est-ce que la catharsis ? A quoi sert-elle ?

03/ Quelles sont les deux pôles entre lesquels une histoire doit osciller en permanence ?

04/ Qu’est-ce qui fait qu’on parvient encore à raconter des histoires originales.

05/ Quels sont les 3 éléments constitutifs de toute histoire ? Expliquez en quoi chacun est important ?

06/ Que permet l’identification ?

07/ Nommez et expliquer les 4 types d’identifications différentes.

08/ Quelles différences y-a-t-il entre la caractérisation passive et active ?

09/ Quels sont les 3 types de protagonistes ?

10/ En quoi varient-ils dans leur rapport à l’objectif ?

11/ Que permet le conflit ?

12/ Citer et expliquer les 3 types d’obstacles.

13/ Citer les deux grandes sources de peur dans les récits horrifiques.

14/ Dans une structure dramatique, qu’est-ce qui donne son objectif au personnage ?

15/ Qu’est-ce qui permet le passage du 1er au 2nd acte ?

16/Qu’est-ce que la réponse dramatique ?

17/ Quelles sont les 3 axes qui traversent tout récit ? Expliquez-les.

18/ Quels sont les deux principes logiques qui permettent l’organisation d’un séquentiel (détailler)

19/ Si les Shaolins écrivaient des histoires, quelles seraient leur 3 grandes règles (Détailler).

20/ Expliquez l’intérêt d’une scène de BBQ.

**III/ Dissertation ( /10)**

Dans un exposé rapide mais (tant qu’à faire) construit, vous réfléchirez aux différences et aux ressemblances existantes dans la façon de raconter un récit pour le cinéma et pour le jeu vidéo.