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