

Pour construire une intrigue : enchaîner les scènes et les séquences : art dramatique réaliste ou humoristique comique.

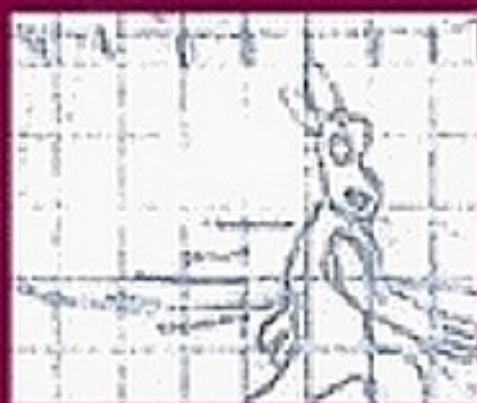
### LA NARRATION SIMPLE

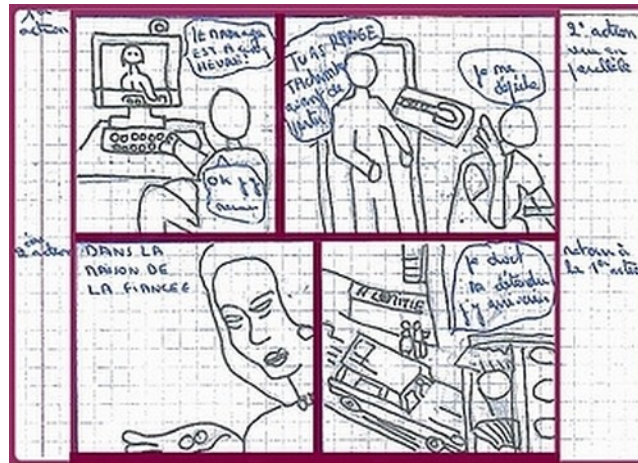
Une seule action décrite en une série de plans, de scènes ou de séquences qui se succèdent : ordre logique des événements. En suivant le sujet pas à pas sans le perdre de vue, d'un bout à l'autre de l'histoire : récit de pure action qui ne donne en revanche aucune possibilité de réel "suspense" qui limite quelque peu son emploi (BD réaliste, plus comique à gag)

### NARRATION PARALLELE :

Plus d'animations au récit, pas d'actions (seul héros) mais 2 actions ou plus en alternance. Action du héros : vue en alternance avec l'action de son rival ou adversaires qui sont fort éloignés l'une de l'autre dans l'espace ou le temps, qui se chevauchent plus ou moins et qui se rejoignent pour se séparer ainsi de suite (lieux différents, changements de décors. Même 3 actions plus compliquées (perdre le fil du sujet) inextricable enchevêtrement de scènes.

Narration simple.



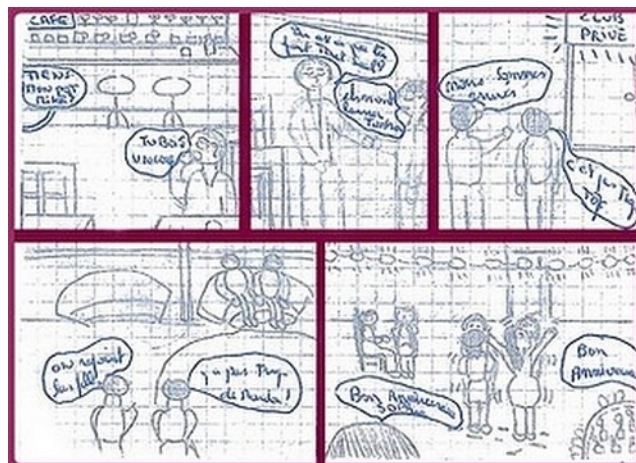
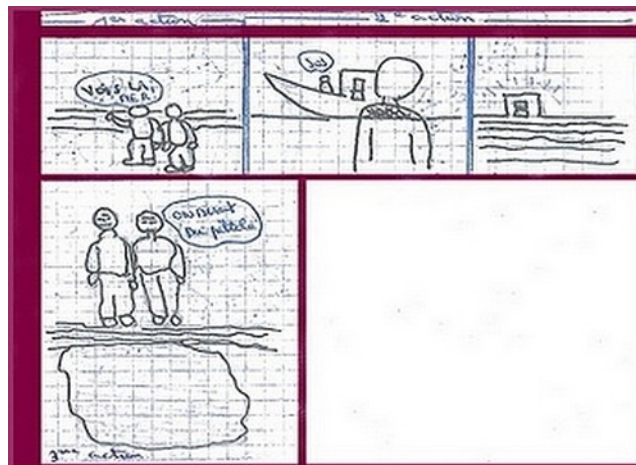


° Le procédé offre de tenir en permanence le public en haleine. Interrompre chaque scène à temps : à un moment critique de l'action = tension (suspense) sentiment de curiosité ou d'inquiétude qui redouble l'intérêt du récit "les héros aux prises avec mille difficultés, le temps de développer la seconde action. Puis quand on revient à la 1ère action : effet de surprise termine l'action différemment qu'on a imaginé : sentiment d'incertitude ex : compétition, course, enquête policière, BD comique. Idem : provoque le rire, on passe d'une scène à l'autre, d'un décor à l'autre et lorsque l'on revient au 1er décor, il sera bouleversé et inattendu = "gag"

° Effectuer des retours en arrière ex: un personnage un peu distrait quittant son domicile en oubliant de fermer le robinet de la baignoire lorsque l'on revient en arrière pour montrer le désastre grandissant que provoque la baignoire qui déborde à mesure que le temps passe.

° Précautions, ne pas poser deux histoires, l'une à côté de l'autre. 2 actions parallèles efficaces qu'à condition d'être toujours plus ou moins liées entre elles et d'agir sans cesse l'une sur l'autre pour se mettre mutuellement en valeur.

° 1 action parallèle la mieux mise en valeur : action principale (concernant le sujet principal) Les autres actions convergent vers elle. Plus grands nombres de plans accordés à l'action principale, l'action secondaire étant décrite plus succinctement en quelques plans choisis. Parfois 1 plan venant s'intercaler au bon moment dans l'action principale suffira à créer un climat d'incertitude, angoisse, de mystère qui relance l'intérêt.



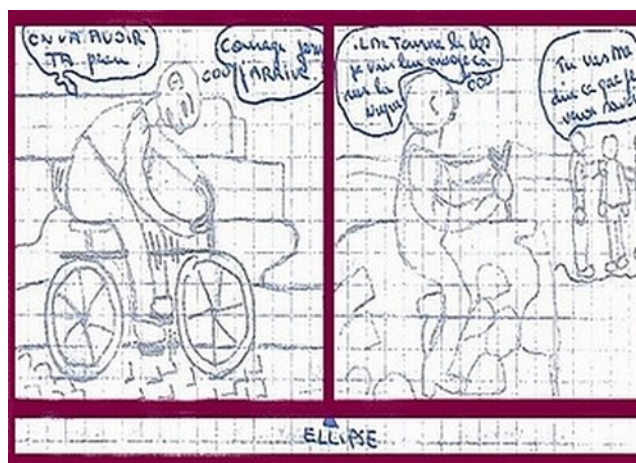
3 actions vues en parallèle  
 Cases 1 et 2 : 1ère action  
 Cases 3 et 4 : 2ème action  
 Case 5 : début de la 3ème  
 action

## L ELLIPSE :

Trainer en longueur... On veut tout dire, tout montrer, tout expliquer, on s'attarde sur des détails qui ne possèdent qu'un lointain rapport avec l'intrigue. On l'évitera en faisant appel chaque fois que possible à l'ellipse. Supprimer toute longueur, toute image, toute scène, fragment de scène qui ne serait pas indispensable à la compréhension du récit. Narration plus vivante et le rythme plus vif, plus soutenu.

L'ELLIPSE à l'intérieur d'une scène. On coupera tout ce qui pourrait nuire au rythme du récit. Ex : Le déplacement des personnages entre deux parties du décor, action à son début (décor, personnages) On entre alors dans le vif du sujet en passant à l'action ex : Le téléphone sonne : image suivante

-> Un personnage portant le combiné à son oreille, le déplacement vers le téléphone et le début du geste (main combiné oreille) gommés mais enchaînement des plans : logiques pour reconstituer la partie de l'action gommée par le lecteur.



## LES VOIX OFF :

Dialogues longs, intérieur (banal ennuyeux). Truc : intercaler dans la succession d'images un plan d'ensemble extérieur du décor où

sont les personnages sur lequel vient se greffer leur conversation  
mais savoir qui parle, le voir.

