

arald


LIONEL DAVOUST

Les personnages : archétypes et logique propre

Masterclass de l'imaginaire « Dans les cuisines de la création »,
2017

THE TRAGEDY OF HAMLET, PRINCE OF DENMARK

Dramatis Personæ

King of Denmark.
Son to the late, and nephew to the present

Lord Chamberlain.
Friend to *Hamlet*.
Friend to *Polonius*.

} courtiers.

Francisco, a soldier.

Reynaldo, servant to *Polonius*.

A Priest.

Players.

Two Clowns, grave-diggers.

Fortinbras, Prince of Norway.

A Captain.

English Ambassadors.

Gertrude, Queen of Denmark, and mother
to *Hamlet*.

Déconstruire...

Histoire ↔ Personnages

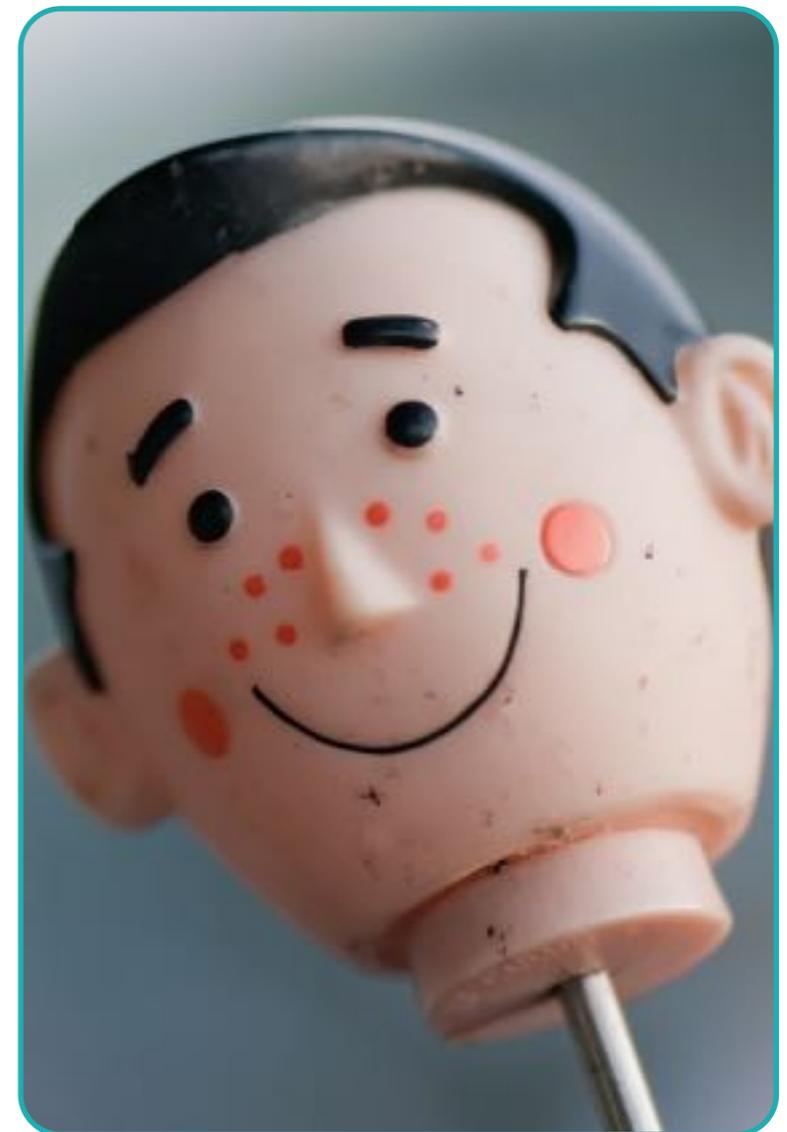


L'importance des personnages

Évoquer le partage de l'expérience
humaine

Le personnage-véhicule

- Véhicule du **lecteur**
 - C'est son histoire !
 - C'est celle des autres...
 - Transmet(tent) l'information
 - Le monde...
 - La narration
- Véhicule des **enjeux**



Qu'est-ce qu'une histoire ?

Conflit ? Personnage ?

« Quelqu'un d'intéressant veut quelque chose d'important, et c'est compliqué. »

L'histoire...

- Quelqu'un d'intéressant → Personnage
- Veut → Élan narratif (agentivité)
- Quelque chose d'important → **Enjeux**
(personnels, + globaux éventuellement)
- Et c'est compliqué → Opposition, **conflit narratif** (pas nécessairement frontal) !

À toutes les échelles de la narration.

Conflits et enjeux

Moteurs de toute narration



Le conflit comme moteur



Alliance Rebelle contre Empire Galactique

Le conflit comme moteur



Luke Skywalker contre Dark Vador

Écrire en funambule

- La volonté de l'auteur (ses buts) 
- La volonté de l'histoire → **des personnages**
 - Ce qu'ils sont
 - Élan du récit (conséquences des actes)





L'énergie du personnage

Y entrer, la servir, la laisser aller
(ou pas)

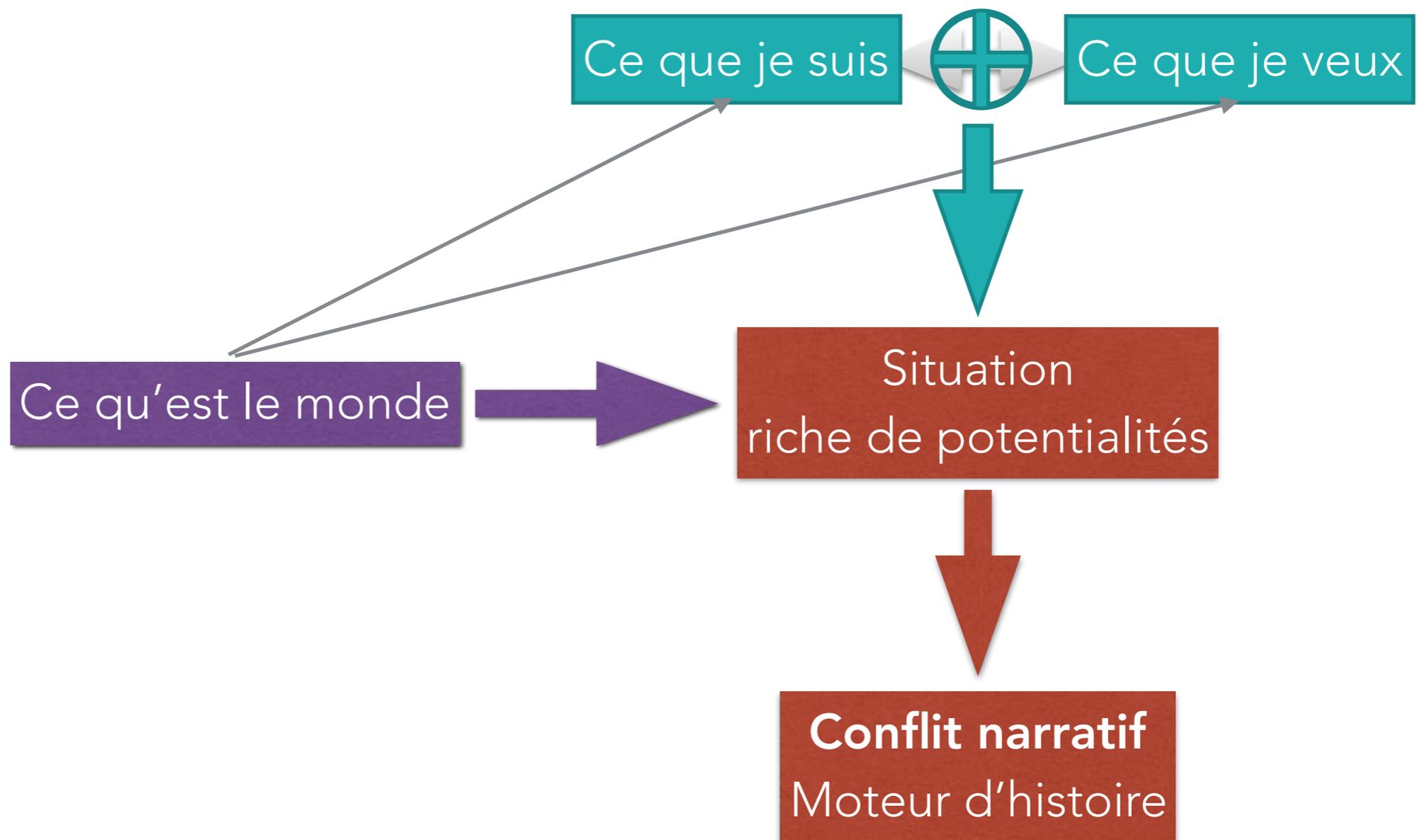
Être et agir

D'où je viens  Où je vais

Constitue le personnage : **Nourrit l'histoire :**

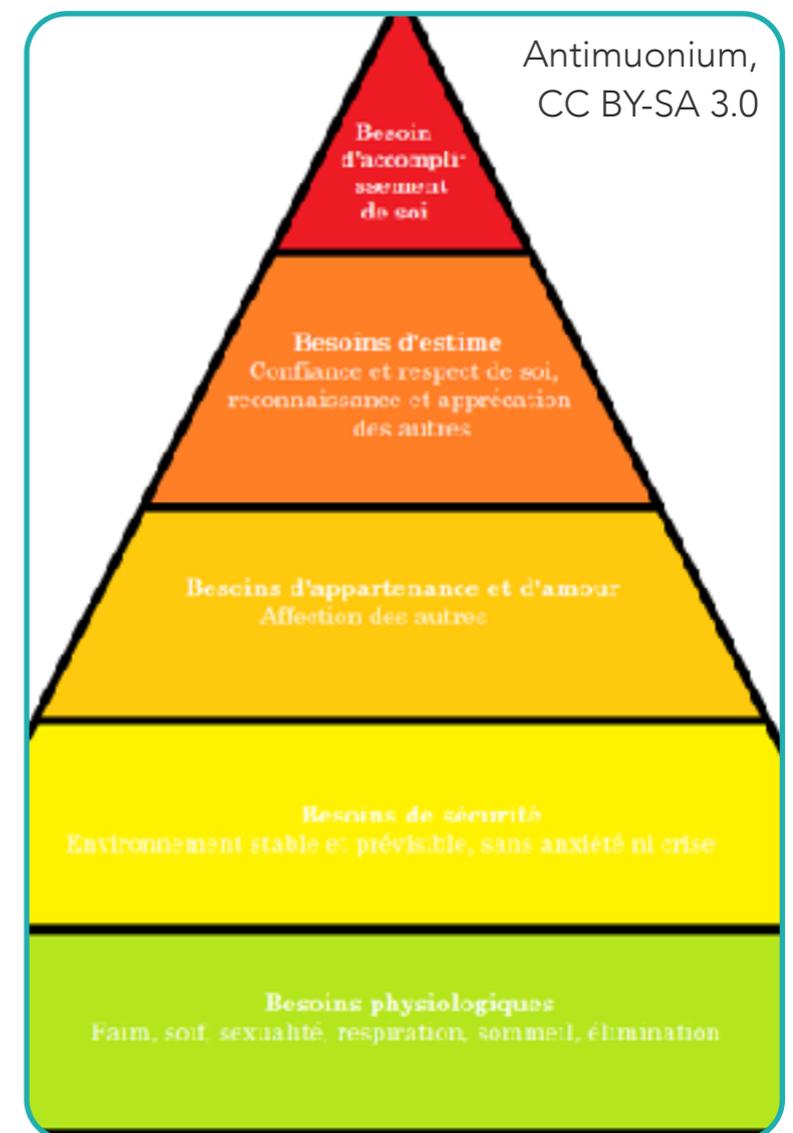
- Description
- Talents
- Passé & aspirations
- Environnement...
- Péripéties
- Choix
- Enjeux (scrupules ?)
- Réussites ou échecs...

Sentir l'énergie pour écrire

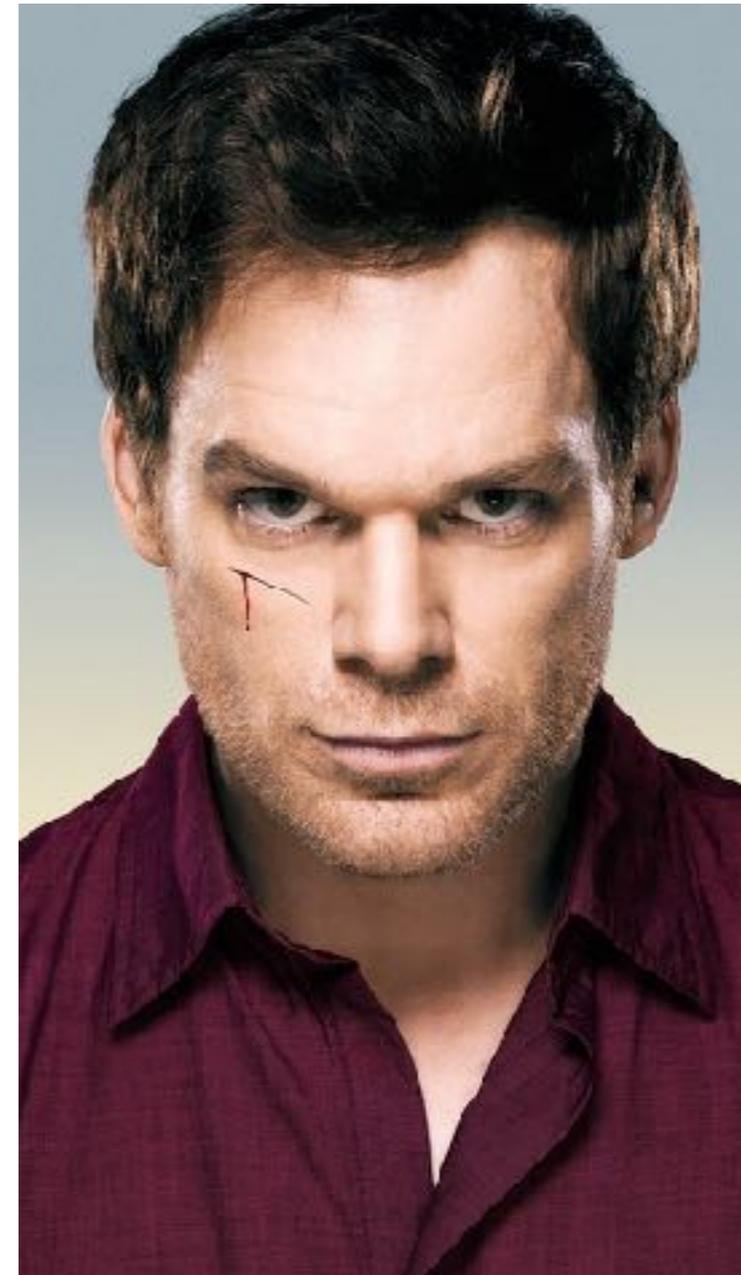


Inspirations : modèles psy

- E. George : *core need / pathological manoeuvre*
- Pyramide de Maslow...
- L'astrologie...



Comprendre >>>
s'identifier





Le syndrome Dragon Ball Z



En résumé...

Le « modèle »

- Histoire = mouvement
- Personnage = humanité

Le conflit narratif s'enracine dans le personnage.

Les deux s'enrichissent mutuellement.



« Le contrôle, c'est coopérer avec
la réalité en vue d'une intention »
– David Allen

... ou avec ses propres personnages !