

CLOSE

E-BOOK

DEVELOPPER
UNE CONSCIENCE SOCIALE ET
DES COMPÉTENCES RELATIONNELLES
AVEC LE CINEMA



<https://close-erasmus.eu/>



KA220-SCH-A1C45B4C

Ce guide est produit et publié par le partenariat Wide avec le soutien du programme Erasmus+. Il est publié sous la [licence Creative Commons CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) International.



Cette licence exige que les réutilisateurs mentionnent le créateur. Elle autorise la distribution, le remixage, l'adaptation et l'exploitation du matériel sur tout support ou dans tout format, même à des fins commerciales. Si d'autres personnes remixent, adaptent ou développent le matériel, elles doivent diffuser le matériel modifié aux mêmes conditions.

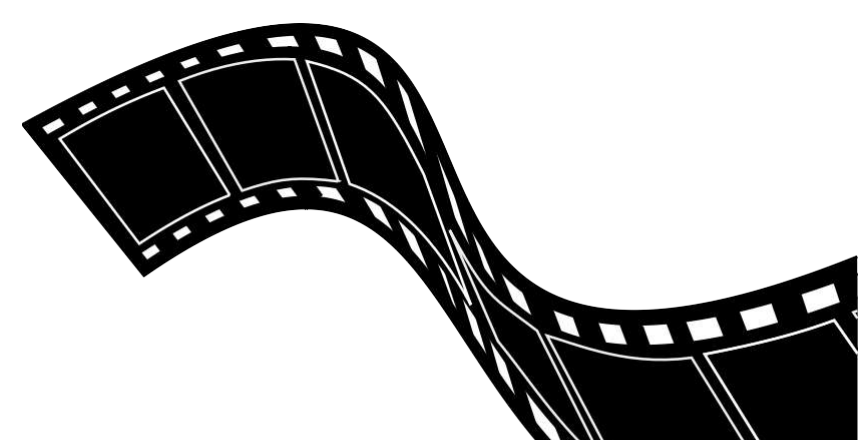


Projet n° 2022-1-IT02-KA220-SCH-000087041

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.



Cofinancé par
l'Union européenne





SOMMAIRE

INTRODUCTION

1. LES GENRES

2. DEVELOPPEMENT : DE L'IDÉE AU SCÉNARIO

3. LE CASTING : PAS QUE DES VISAGES !

4. LES RÔLES DANS L'ÉQUIPE DE TOURNAGE

5. MONTAGE

6. LE CINÉMA DANS L'HISTOIRE

7. CINÉMA ET ANTHROPOLOGIE



INTRODUCTION

Ce document contient des informations supplémentaires sur l'utilisation du cinéma pour développer une conscience sociale et des compétences relationnelles. Les questions abordées facilitent l'analyse des films et permettent de comprendre comment ils sont réalisés. Nous sommes habitués à voir des images en mouvement, mais nous réfléchissons peu à la manière dont elles sont construites techniquement et artistiquement pour transmettre des émotions.

Ces informations sont utiles pour les deux phases du projet : 1) le Training Lab, pour se familiariser avec le cinéma par le visionnage, la discussion et l'analyse, 2) le CinemaLab, pour réaliser une production audiovisuelle.

Après avoir présenté les principaux genres de films, l'e-book illustre les étapes de réalisation. Chaque enseignant peut choisir les étapes auxquelles il consacra le plus d'attention, en fonction de sa matière et des objectifs à atteindre. Pour les littéraires, par exemple, il peut être judicieux de se concentrer sur le scénario, tandis que si l'on se concentre sur la dimension artistique, un storyboard peut être plus approprié. Les enseignants peuvent également diviser la classe en groupes, chacun travaillant sur une étape spécifique.

Le casting, intéressant pour analyser les choix des personnages, sera utile si l'on choisit de réaliser une courte fiction. Il s'agit de comprendre l'importance de la personnalité des acteurs, en détournant l'attention de l'apparence superficielle des visages. C'est l'occasion de parler de l'intériorité, des états d'esprit, du contrôle des émotions et de la ténacité nécessaires à l'interprétation des personnages.





INTRODUCTION

Les **rôles** qui composent l'équipe sont importants pour comprendre comment les films sont faits (TrainingLab), et comment les attribuer (CinemaLab) afin d'organiser les groupes de travail, en fonction des désirs et des talents de chacun, du respect et éventuellement de négociation pour des changements.

Pour le **montage**, nous donnons quelques conseils de base, également valables pour les deux phases : comprendre comment un certain rythme, une certaine cadence ou un certain effet est obtenu dans les séquences filmées, et comment utiliser ces idées pour monter la production de la classe. Si vous ne trouvez pas d'assistance technique, il existe des logiciels de montage relativement simples.

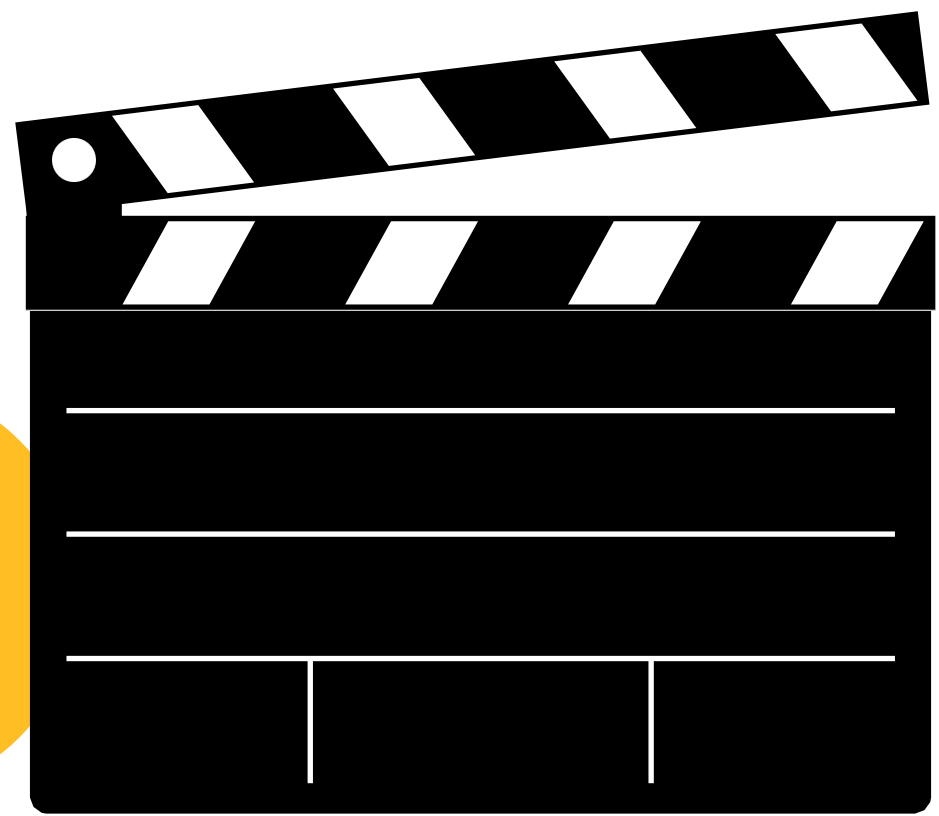
Enfin, nous donnons quelques informations **historiques et anthropologiques** pour situer l'évolution du cinéma dans son contexte social et culturel.

Il se peut que certaines questions dépassent vos besoins, mais une information de base sur le septième art, pour lequel la majorité des écoles n'offrent pas de préparation, peut être utile. On apprend à lire et à écrire, mais pas toujours à lire les images en mouvement, qui sont en train de devenir les principaux moyens de communication.

Les éléments didactiques sont en bleu.



1. LES GENRES



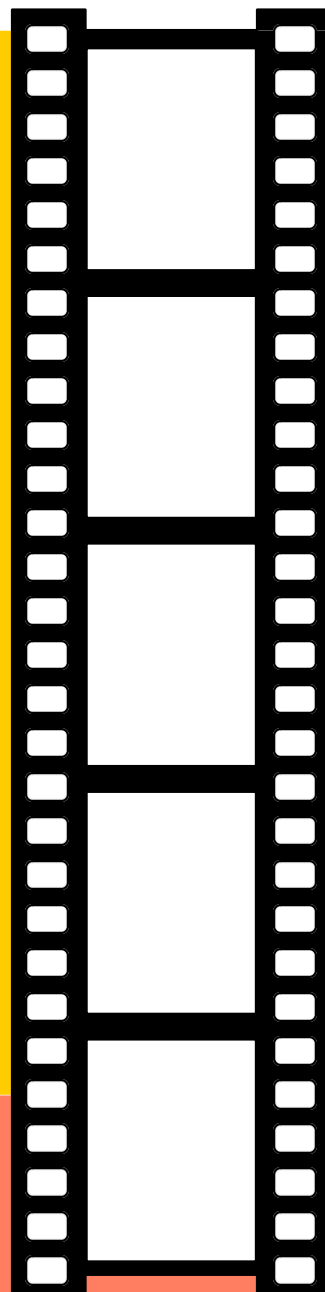
Fiction : classique ou innovante

Comédie, Comique, Aventure, Comédie dramatique, Historique, Western, Science-Fiction, Biopic, Animation, Comédie musicale, Horreur, Fantastique



Intermédiaire

Cinéma du réel, Cinéma Vérité
Docu-fiction, Série documentaire, Autres, par ex, inserts d'animation dans un documentaire ou une fiction

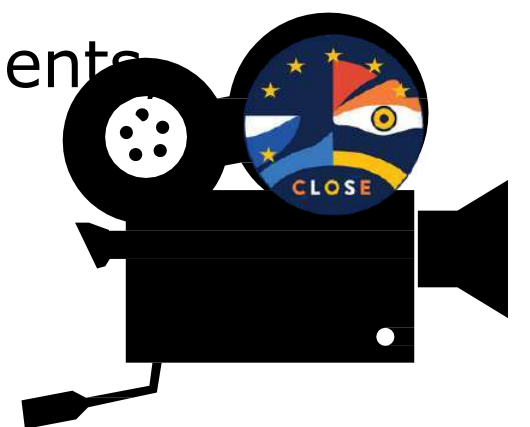


Documentaire : classique ou innovant

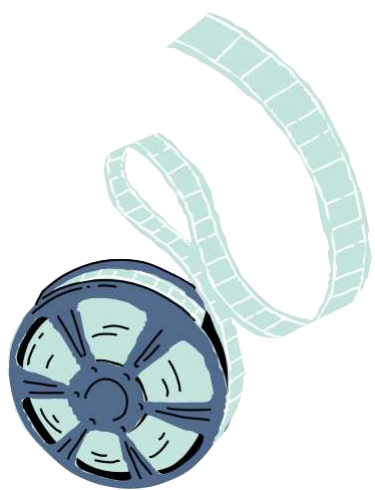
Reportage, Historique, Participatif, Réflexif, Observation, Poétique, Biographie, Autobiographique, Ethnographique, Anthropologique

Vidéo

Clips musicaux, Captation d'évènements, Publicité, etc.



Animation



Toutes les techniques artistiques peuvent être utilisées pour réaliser des films d'animation ou des parties de films.

Les dessins animés peuvent être réalisés à la main, par exemple avec du papier, de l'argile ou de la pâte à modeler (*claymation*), ou par des techniques numériques. Ces méthodes peuvent être intégrées les unes aux autres. Le cas le plus simple est celui où des dessins ou des compositions faits à la main sont filmés à l'aide d'appareils électroniques, puis numérisés.

Ces distinctions sont classiques, mais les hybridations entre genres sont de plus en plus nombreuses.



2 DEVELOPPEMENT : DE L'IDÉE AU SCÉNARIO

1. Le **sujet** ou l'intrigue est une définition plus claire de l'idée initiale : de quoi le film veut parler. L'idée peut venir d'une réflexion, de l'actualité ou d'une œuvre littéraire. Dans ce dernier cas, si le film suit le texte assez fidèlement, on parlera d'une adaptation.

2. Le **synopsis** : c'est le développement du sujet comportant la description de l'action principale, préfigurant le scénario. Il décrit les personnages, les faits, les lieux. L'histoire se déroule en images et les scènes sont placées dans l'ordre de succession. Des indications scénographiques et environnementales sont données ainsi que des notes d'ambiance et psychologiques, et toute autre indication utiles. Les scènes et les séquences sont bien identifiées. Ainsi se forment des blocs qui s'apparentent aux chapitres d'un livre. C'est la base de travail des scénaristes. C'est généralement sous cette forme que le film commence son parcours productif et économique. En France, en règle générale, le synopsis d'un long-métrage comprend entre 8 et 12 pages, celui d'un court-métrage, de 3 à 4 pages.

3. Le **scénario** est le texte qui contient toutes les informations nécessaires à la réalisation pratique du film avec la description des scènes et des dialogues. Parfois, des indications sur les prises de vue et les mouvements de caméra sont spécifiées. Il s'agit du plan de travail, mais dans certains cas, il peut être modifié pendant le tournage. Une page correspond environ à une minute de film monté.

Le "style français" place la partie descriptive en haut, au centre de la page, et les dialogues en bas, à droite. Le scénario "à l'italienne" est organisé en deux colonnes avec les éléments visibles (lieux, personnages et actions) à gauche, tandis que les éléments audibles (dialogues, musique, bruits) sont à droite.

[SUITE] (3) Révision 22 juillet 10.

1 2 3 4

ENTRAÎNEURE [suite]
vous me faites perdre mon fil ...
Bref, on donne tout ce qu'on peut
demain. Je compte sur vous pour
être sage ce soir... *les filles!*

FRANÇOISE lève sa main, tout en mâchant peu élégamment une
gomme.

Oui. ENTRAÎNEURE (SUITE)

FRANÇOISE
(pointant la feuille)
Je peux ?

L'ENTRAÎNEURE lui remet la feuille, leur sourit et *et Françoise = Merci!*
s'avance vers la porte pour quitter. SARAH fait de même. *prise 3 elle se retourne vers l'entraîneure (option mariage).*

ENTRAÎNEURE
Tu t'en vas où comme ça ?

Coupe franche à la scène suivante.
6 5 3 3 2 2 3 2

9. INT / CÉGEP (SALLE DE BAIN) / SOIR 10

1. Gros plan pieds.

Caméra épaule, en plan séquence. La caméra est positionnée
à l'extérieur des cabines de toilettes de façon à ne voir
que les jambes de SARAH qui dépassent au bas de la porte
de sa cabine, créant un effet comique. *

Dans cette petite cabine de toilette, SARAH essaie tant
bien que mal d'enlever ses vêtements dans l'espace
restreint.

Elle glisse un peu et tombe légèrement sur le côté de la
cabine. *Sarah = voyons! (Fait en son seul: Fiches 0087).*

Elle finit par enlever ses survêtements. Elle met ensuite
son jeans. *3 2*

10. INT / CÉGEP (CORRIDOR) / SOIR 11

*1. Taille Sarah à
2 shot plan pied.
2. GP Sarah
3. insert néon.
4. Gros plan zoe*

SARAH revient de la salle de bain, ses vêtements de sport
sales dans les mains, et marche dans un corridor. Elle est
seule. On entend dans les classes avoisinantes des groupes
de filles rire et discuter. La caméra épaule la suit de
dos, en plan taille, avec peu de profondeur de champ.

Les néons des corridors donnent une teinte typiquement *Buzz néon: ajout en post.*
"école" à la scène.

Dans le corridor de droite, qui s'avère être une
passerelle vitrée, SARAH remarque une jeune fille, ZOEY,
qui mange un biscuit. Elle est en survêtements de sport,

[.../...]

Exemple de scénario ligné tiré de *Sarah préfère la course* de Chloé Robichaud

Certains **scénaristes** ont leur propre façon de rédiger les scénarios. Ils travaillent généralement en équipe. Certains auteurs de romans ont créé des scénarios, mais le scénariste est une figure professionnelle bien définie, de même que les **dialoguistes**.

Certains réalisateurs suivent à la lettre des scénarios où tout est détaillé avec précision. D'autres les utilisent de manière plus indicative et improvisent parfois pendant le tournage.

Le **storyboard** est la transposition des descriptions écrites en images dessinées. Il préfigure la transformation ultérieure en images animées, en se rapprochant de ce que sera le film. Il traduit le scénario en images, à la manière des dessins animés, généralement sur de grandes feuilles. Les artistes du storyboard travaillent en étroite collaboration avec les réalisateurs : ils sont les exécutants graphiques de leurs idées. Ils travaillent également avec les décorateurs et les directeurs de la photographie.

Grâce au storyboard, le réalisateur dispose de plus de temps pour réfléchir au choix des plans et l'équipe perd moins de temps pendant le tournage.

3 LE CASTING : PAS QUE DES VISAGES !

Le casting est l'activité qui consiste à sélectionner les visages les plus appropriés pour interpréter les personnages du film. Dans le cas d'une fiction, la principale question à se poser est la suivante : quel type de visage, de silhouette, de traits incarne le mieux chacun des personnages que nous voulons représenter ?

C'est un travail délicat car, d'une part, il y a le risque de tomber dans les stéréotypes et de faire en sorte que les spectateurs comprennent immédiatement le rôle des personnages, éliminant ainsi le suspense et l'intérêt de l'histoire. D'autre part, si l'on s'éloigne trop des stéréotypes, on risque de ne pas rendre le personnage crédible et de ne pas plaire au public.

Il faut trouver le juste milieu : il n'est pas besoin de dévoiler le rôle des personnages immédiatement (par exemple, qui est le "bon" ou le "méchant", qui est le coupable et qui ne l'est pas...). En général, pour les spectateurs, plus il y a de doutes, plus la narration est intéressante.

En outre, dans les films de qualité, plus "conscients", les personnages, comme dans la vie réelle, peuvent changer d'attitude : un délinquant peut se transformer en honnête homme, un riche en pauvre ou vice-versa, une personne incertaine peut devenir déterminée, etc.

Tout cela rend complexe le choix des acteurs, professionnels ou non, comme dans les écoles ordinaires. Plutôt que sur des caractéristiques esthétiques ou superficielles (comme dans certaines comédies ou dans certains films commerciaux), le choix doit se baser sur leur capacité, même spontanée, à prendre des expressions capables de communiquer les sentiments intérieurs et les humeurs requis par le scénario, et à les modifier au cours de l'histoire.

Ces capacités reposent également sur celles des metteurs en scène à mettre les acteurs dans les conditions psychologiques qui leur permettent de communiquer les sentiments demandés de la meilleure façon possible.



Le moment de la sélection, mais aussi les moments qui précèdent, doivent se dérouler dans une atmosphère accueillante, de détente et de paix, propice à la collaboration et à des relations agréables.

Cette création d'un contexte confortable est aussi nécessaire pour la réalisation du film et en particulier s'il s'agit d'un documentaire, dans lesquels les protagonistes ne sont pas des acteurs professionnels. Pour que leur performance soit participative, agréable et attrayante pour le public, il faut créer une relation de confiance mutuelle, dans laquelle ils se sentent à l'aise et révèlent des détails subjectifs, intéressants, nouveaux ou méconnus sur le thème choisi.

Ainsi, les castings pour les fictions et le choix des thèmes et des protagonistes pour les documentaires sont tous les deux basés sur la perspective de potentiels relationnels, afin que le travail puisse se dérouler avec le moins d'imprévus possible.

Ces remarques sur l'atmosphère collaborative des plateaux de tournage sont également valables pour d'autres environnements éducatifs ou pas : nous sommes plus performants quand nous nous sentons mieux !



4 LES RÔLES DANS L'ÉQUIPE DE TOURNAGE

Ce paragraphe illustre les nombreux rôles nécessaires dans une équipe de tournage, et qui sont utiles pour comprendre le processus de création d'un film.

La création d'une telle équipe dans un contexte scolaire repose sur les mêmes principes qu'un jeu de rôle, mais elle dure dans le temps et produit des résultats tangibles, gratifiants et appréciables.

Les rôles techniques, d'ingénierie et artistiques sont nombreux, chacun ayant des noms et des tâches différents. Chacun travaille en étroite collaboration avec les autres. Nous énumérons ici les rôles essentiels qui, dans le CinemaLab, peuvent être attribués collectivement à de petits groupes de travail ou déplacés au fil du temps si une expérience différente est souhaitée.

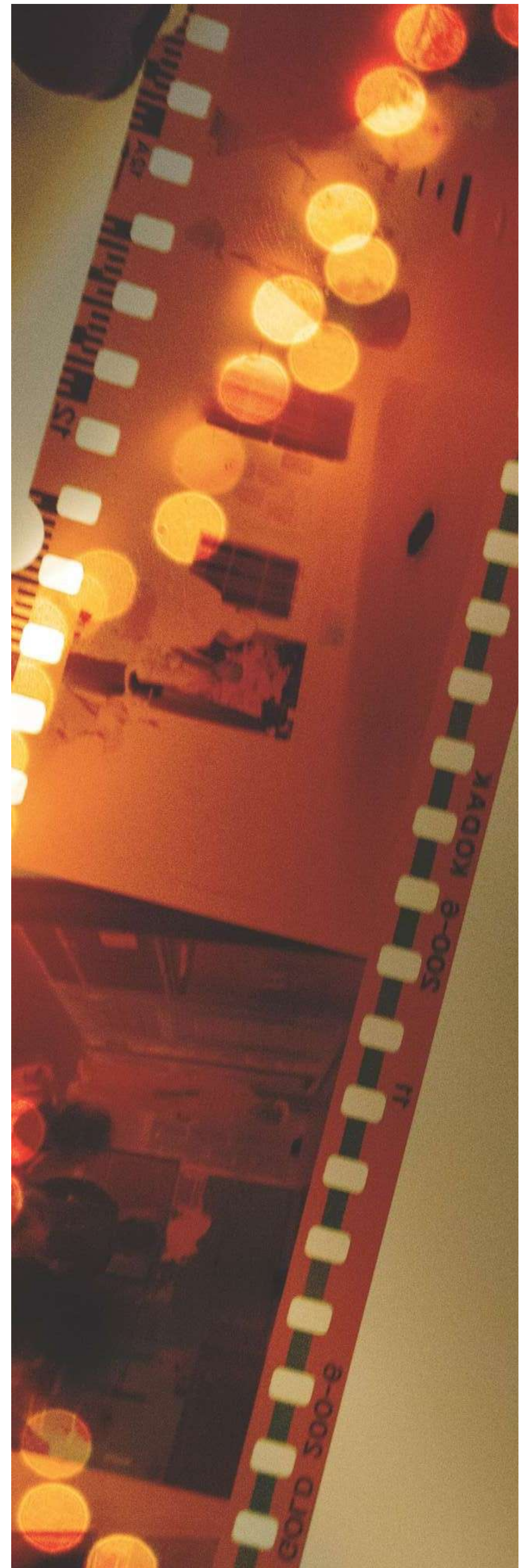
Note : tous les métiers, présentés ici au masculin, sont occupés indifféremment par des femmes ou des hommes et peuvent s'écrire au féminin.

DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE ou CHEF OPÉRATEUR

Le **directeur de la photographie** (rôle autrefois exclusivement masculin) est le responsable technique et artistique de la qualité des images. Il est expert en matière d'éclairage, de cadrage et de tournage. Il établit les nuances d'éclairage dans les scènes, choisit les objectifs appropriés, indique le réglage des appareils de prise de vue, décide de l'angle des prises de vue et des éventuels effets visuels responsables de l'atmosphère que doit dégager chaque scène.

Il travaille en étroite collaboration avec le réalisateur et donne des indications à l'équipe de techniciens - principalement des caméramans et des éclairagistes - qui préparent le plateau pour le tournage.

Les directeurs de la photographie sont responsables de l'atmosphère psychologique que l'on veut donner au film et, avec l'ensemble de l'équipe, de sa qualité.



ASSISTANT RÉALISATEUR

Les tâches des **assistants réalisateurs** sont nombreuses et varient en fonction des décisions et des accords sur le type de film que nous voulons réaliser.

Dans la phase de préproduction, les tâches des assistants peuvent consister à contrôler que toutes les indications des réalisateurs sont mises en œuvre, elles peuvent aller du casting aux vérifications des lieux de tournage, et il existe des personnes spécialisées dans ces activités spécifiques.

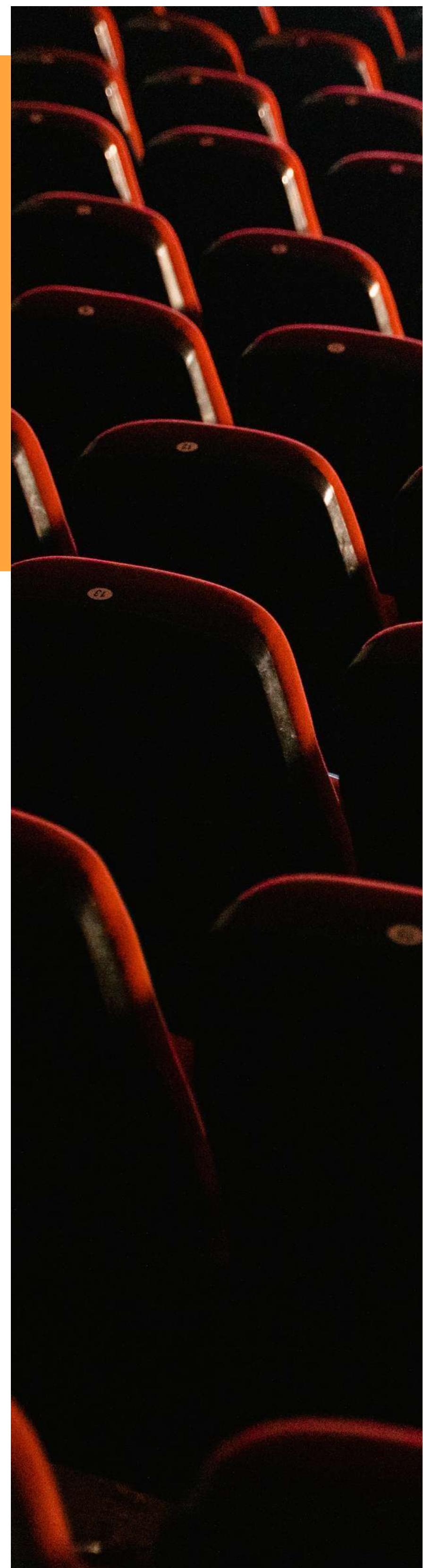
Pendant la phase de tournage, il peut s'agir de répéter des parties lors des répétitions avec les acteurs, de superviser les informations de continuité, de s'assurer que tout le monde est prêt en place et au moment de la prise, de répéter les ordres des réalisateurs à haute voix à l'équipe, de jouer le rôle de "videur" pour les acteurs au bon moment ou de répondre à

SCRIPTTE

Le ou la scriptte est la personne responsable de la tenue des documents et de la continuité de la réalisation. C'était autrefois un métier exclusivement féminin appelé script-girl. Elle note méticuleusement l'ordre des plans et des scènes, numérotés et détaillés comme indiqué sur le clap, ainsi que d'autres informations importantes sur leur déroulement pendant le tournage.

Que le tournage des scènes suive ou pas (généralement pour des raisons logistiques ou de disponibilité) l'ordre d'écriture du scénario, les séquences doivent maintenir une continuité, un ordre logique et visuel. Par exemple, les acteurs qui jouent dans une scène doivent toujours être habillés, chaussés et coiffés de la même manière au sein d'une séquence, même si les prises de vue ont lieu à des jours différents. De même, les décors et le mobilier doivent être disposés de la même manière, les objets dans la même position, et les lumières doivent également être placées et dosées de la même manière.

Le travail du scriptte permet d'éviter les erreurs de continuité et d'organiser les séquences dans le bon ordre au moment du montage, selon l'histoire prévue par le scénario.



DÉCORATEUR

Il crée les espaces, les décors et l'ameublement des scènes, en mettant en place les cadres appropriés dans lesquels la période historique, l'environnement social et le style spécifiques sont nécessaires à l'histoire. Ils recherchent ou fabriquent les objets, accessoires et ornements appropriés, en tenant compte de l'"atmosphère" requise. Ils choisissent les toiles de fond, les tissus et les tapisseries en veillant à l'équilibre chromatique et à de nombreux détails symboliques, en contact permanent avec les éclairagistes, les costumiers, les réalisateurs et les directeurs de la photographie.

CADREUR

Le cadreur, appelé aussi opérateur de prise de vue ou caméraman met en œuvre et manie l'appareil de prise de vues, la caméra, assurant la composition des plans et la plupart des mouvements d'appareil.

Il travaille en osmose avec le directeur de la photographie, mais le choix des paramètres de prise de vues liés au cadre — place de l'appareil, choix de l'objectif (distance focale), place des comédiens et des éléments du décor, rythmique des mouvements — se fait en collaboration étroite avec le réalisateur, qui peut imposer des exigences précises, ou discuter toute proposition du cadreur, selon les nécessités du scénario et éventuellement de celles du montage à venir.

ELECTRICIENS & ECLAIRAGISTES

Ils gèrent de nombreuses activités, depuis la disponibilité de l'énergie sur les lieux de tournage, les connexions électriques, les batteries ou les générateurs nécessaires, le nombre de projecteurs... pour les scènes prévues, de jour ou de nuit, en extérieur ou en intérieur, selon les instructions du réalisateur ou du directeur de la photographie, avec lesquels ils travaillent en étroite synergie.

INGÉNIEURS OU TECHNICIENS DU SON

Ils peuvent travailler sur le plateau, pour enregistrer le son en direct pendant le tournage, ou en studio, pour effectuer le montage sonore.

Le chef opérateur son s'occupe de la prise de son direct sur le plateau. Il est responsable du bon fonctionnement de l'équipement et de la qualité d'enregistrement, il choisit les microphones, leur positionnement, il manipule l'enregistreur et réalise le mixage s'il y a lieu. Sur les tournages importants, il est épaulé par des assistants son et notamment le perchman ou perchiste, cadreur du son, qui manipule la perche sur laquelle est fixée le micro pour enregistrer le son au plus près des acteurs.

Les techniciens du son s'occupent de la compilation du bulletin sonore pour permettre le transfert exact des enregistrements sonores sur les images lors de la phase de montage, en correspondance avec le clap et les rapports de continuité.

Si la bande sonore est ajoutée, partiellement ou totalement, après le tournage, les ingénieurs du son travailleront dans un studio. Ils doivent enregistrer le doublage et l'ensemble de la bande sonore, la synchroniser avec les images lors de la phase de montage, en mixant la musique et les bruits. Les ingénieurs du son travaillent donc en étroite collaboration avec les musiciens et les rédacteurs, **les bruiteurs ou les créateurs d'effets.**



MUSICIENS

La **musique** est un élément très important des films, qui complète les images même lorsque nous n'en sommes pas conscients. Elle contribue grandement à créer la composante émotionnelle du film, en soulignant l'atmosphère et la tension de certaines scènes.

Le rôle des musiciens peut être de trouver des musiques existantes appropriées au sujet du film, en fonction de l'époque, du genre et du style. Dans d'autres cas, les musiciens composent de nouvelles musiques originales, créant ainsi une bande originale spécifique.

COSTUMIERS

Ils s'occupent de l'habillement de tous ceux qui apparaissent dans les films de fiction, des personnages principaux aux figurants, en choisissant des vêtements prêts à l'emploi ou en les faisant confectionner spécialement. Pour les films ayant pour cadre une période historique, les costumiers sont des personnages fondamentaux et doivent effectuer des recherches approfondies sur l'époque à représenter. Ils participent à la caractérisation des protagonistes et définissent la qualité chromatique du film en travaillant en contact avec les réalisateurs, les directeurs de la photographie, les scénographes, les éclairagistes et les acteurs.

MAQUILLEURS ET COIFFEURS

La coiffure et les visages des acteurs sont préparés pour les lumières de la scène par des maquilleurs, qui peuvent avec beaucoup d'habileté modifier les traits et les caractéristiques des visages, l'âge, l'humeur, la santé... Ils peuvent créer de fausses blessures, cicatrices et tatouages, tandis que les coiffeurs s'occupent de la mise en forme des cheveux. Ils travaillent également avec les costumiers, en particulier pour les films d'époque.

RÉALISATEURS

Le réalisateur dirige la fabrication du film. Il a des prérogatives différentes suivant le domaine de son activité et le pays où il exerce. Il peut être à la fois auteur, artiste et technicien.

À partir du scénario, il détermine les aspects visuels et dramatiques du film. Il participe aux castings des comédiens et des principaux techniciens, aux repérages des lieux et à la préparation des décors, des costumes et accessoires, au tournage et à la postproduction ainsi qu'à la promotion. Pour le tournage, il détermine la mise en place de la caméra et des comédiens. Il est chargé de diriger les acteurs (d'où son appellation anglaise de director). Suivant les termes de son contrat, il dirige ou non le montage et le mixage du film. Employé par la production, le réalisateur doit assurer la bonne marche du tournage. C'est à lui de respecter l'agenda et le budget impartis par la production. [Wikipedia]

La réalisation d'un film est comparée à la direction d'un orchestre où quelqu'un doit gérer et maintenir l'harmonie et la coordination du travail collectif.



Une fois le plan mis en place, le tournage d'une prise de vue se déroule généralement selon un ordre ritualisé.

- L'assistant réalisateur vérifie que tout le monde est prêt puis il demande le silence.
- Le réalisateur dit : « *Moteur* »
- Le chef opérateur son allume sa console pour l'enregistrement : « *Ça tourne au son* »
- Le cadreur allume sa caméra : « *Ça tourne à l'image* » et demande : « *Annonce* » ou « *Clap* »
- Le clapman dit à haute voix le numéro du plan et celui de la prise puis rabat la claquette sur l'ardoise avant de sortir rapidement du champ.
- Le cadreur s'assure que le cadre est libéré, qu'il a trouvé sa position de début et que la netteté est bonne. Il est prêt à tourner et annonce qu'il est « *cadré* ».
- Le réalisateur annonce « *Action* » pour signifier que la scène peut être jouée.
- Quand la prise est terminée, le réalisateur dit « *Coupez* ».

Le **clap** est composé de deux parties : 1) l'ardoise en bois ou en plastique sur laquelle sont inscrites les informations du tournage, le réalisateur et le directeur de la photographie, le titre du film, la date, le numéro de la scène, le numéro de la prise, le type de plan (extérieur/intérieur, jour/nuit) et 2) la claquette, réglette mobile articulée sur l'ardoise par une charnière, peinte de chevrons alternés noirs et blancs ou en couleur afin que les valeurs de contraste et la mise au point soient clairement visibles.

Il est fermé énergiquement devant la caméra en produisant un son sec "clac". Il permet la synchronisation du son, par le repérage auditif de ce clac, avec l'image de la fermeture, quand la partie en mouvement, décorée de chevrons, s'arrête brutalement au moment du choc, et devient nette alors qu'elle était floue pendant son déplacement rapide. Aujourd'hui, le clap est à affichage numérique et déroule une numération croissante générée par l'enregistreur son.

Si le clap est difficile à réaliser au début, on fait un clap de fin avec une procédure inversée : en fin de plan, au lieu de dire « coupez », le réalisateur demande « Clap de fin ». La clapman présente alors le clap à l'envers, clappe, puis fait l'annonce.





5 MONTAGE

Le montage est la phase finale de la réalisation d'un film. Elle consiste à assembler des plans pour former des séquences, généralement dans l'ordre prévu par le scénario. Après avoir téléchargé les cartes contenant les images, les monteurs organisent et préparent les fichiers numériques pour un logiciel de montage. Ils examinent l'ensemble du matériel pour sélectionnent les meilleures scènes et éliminent les mauvaises.

Ils assemblent ensuite les plans dans un premier projet et en discutent avec le réalisateur, jusqu'à obtenir la meilleure version possible du film.

Aujourd'hui, le processus de montage, sauf dans de très rares cas, est numérique, réalisé sur des ordinateurs, dotés d'une bonne capacité de traitement et d'espace, et équipés de logiciels de montage.

Les images et les coupes étant entièrement virtuelles, il est possible de faire plusieurs expériences et de repenser le montage... Cependant, elles prennent fin à la date d'expiration du contrat de production, lorsque le film sera daté, déposé pour le copyright et prêt à être diffusé !

Il existe de nombreux logiciels de montage :

- [Openshot Video Editor](#), libre et gratuit pour Windows, MacOS, Linux
- iMovie, pour MacOS
- [ShotCut](#), libre et gratuit
- Clipchamp (en ligne)
- [Kdenlive](#), libre et gratuit pour Windows, MacOS, Linux
- [Windows movie maker](#), gratuit
- [VSDC free video editor](#), gratuit (pour Windows)
- [Olive](#), libre et gratuit, pour Windows, MacOS, Linux
- [Lightworks](#), gratuit avec des limitations pour Windows, MacOS, Linux
- [Hitfilm Express](#), en anglais, gratuit en version limitée
- [Videopad](#), gratuit en version limitée pour Windows
- [Avid Media Composer First](#), en anglais mais gratuit pour Windows et MacOS
- [DaVinci Resolve](#), gratuit en version limitée pour Windows et MacOS.





Types et styles de montage

Montage linéaire : les plans montés en séquences construisent l'histoire de manière chronologique.

Montage alterné ou montage transversal : des scènes qui se déroulent simultanément dans des lieux différents sont montrées dans de courtes séquences alternées.

Montage parallèle : il relie deux ou plusieurs histoires dont les informations sont données en parallèle, laissant au spectateur le soin de comprendre les relations spatiales et temporelles entre les événements.

Flashback : "saut dans le passé", scène ou séquence qui, interrompant le récit chronologiquement linéaire, introduit des événements qui se sont déroulés dans le passé.

Flash-forward : "saut dans le futur", scène ou séquence qui, interrompant la narration chronologiquement linéaire, anticipe quelque chose qui se produira dans le futur.

Le montage invisible : inventé à Hollywood, il vise à donner un sentiment de fluidité et de réalisme aux séquences comme si le film était tourné en un plan-séquence. La transition d'un plan à l'autre ne doit pas être remarquée, les coupes ne doivent pas se voir, rien ne doit les souligner : les jonctions sont assemblées en suivant les trajectoires des mouvements en accord avec les précédents, souvent complétées par des couleurs, des lumières et des sons qui maintiennent une intensité constante, et par l'élimination des ombres, qui pourraient révéler des "sauts" entre une scène et l'autre. Ainsi, les éléments artificiels contribuent à créer un sentiment de naturel. Ce montage est utilisé dans la plupart des films commerciaux ex : Avatar (2009), Titanic (1997)

Montage visible ou discontinu : lorsque le montage ne suit pas ces règles hollywoodiennes et rend les coupes visibles, par exemple en choisissant soudainement des points de vue imprévisibles, en ignorant les conventions du plan temporel ou en utilisant les lumières, les ombres et les sons d'une manière originale et contrastée. C'est ce qui se passe dans le cinéma expérimental et dans le cinéma d'art, mais même les grands maîtres du cinéma classique ont souvent recours à des transgressions et à des inventions visuelles non codifiées.

Ellipses et fondus

Aujourd'hui, après plus de 100 ans de cinéma, lorsque nous regardons un film, nous décodons facilement une succession de plans qui ne correspondent pas à notre expérience temporelle et visuelle quotidienne. Nous nous sommes habitués au langage cinématographique et nous sommes capables de comprendre ce que l'on appelle les ellipses spatio-temporelles : la réduction des temps et des espaces qui fait que quelqu'un monte dans un avion à Paris et atterrit quelques secondes plus tard à New York.

Ce type de scène est monté avec de simples coupes ou avec des fondus.



- Le fondu au noir peut être une fermeture (la scène s'assombrit progressivement jusqu'à ce que l'écran devienne entièrement noir) ou une ouverture au noir (d'un fond noir, l'image apparaît progressivement). Les deux peuvent se suivre. Le fondu peut aussi se faire au blanc : l'image devient blanche au lieu de noire.
- Le fondu enchaîné permet d'obtenir un raccord progressif entre deux plans qui se superposent. Techniquement, il consiste à superposer deux prises de vues durant un laps de temps, en diminuant la luminosité de la première tout en augmentant celle de la seconde. Le passage d'un plan à l'autre se fait alors de manière progressive. Il peut servir à relier deux situations, deux personnages (un visage remplace un autre), deux cadres. Le fondu enchaîné peut être réalisé durant le tournage, en prise de vue réelle ou au montage.

Au début du cinéma, au contraire, les passages du temps et de l'espace étaient clairement indiqués au public. Pour signaler ces passages, les images étaient montées avec des fermetures de rideau ou d'étoile clairement visibles qui se terminaient "au noir", et qui reprenaient "au noir". Parfois, les passages temporels ou narratifs étaient expliqués sur des panneaux écrits.

Lorsque les spectateurs n'étaient pas encore familiarisés avec le langage cinématographique, ils étaient vraiment effrayés lorsqu'ils voyaient des tragédies, des incendies, des incidents. Cela était notamment le cas du train arrivant vers les spectateurs sur l'écran dans l'un des premiers films de l'histoire, le documentaire "[Arrivée d'un train à La Ciotat](#)", tourné par Louis Lumière en 1896.

Aujourd'hui, nous avons acquis les codes fictionnels de cette langue, mais son influence reste encore très forte, que nous en soyons conscients ou non !

Curiosités sur le montage

Avec l'invention du cinéma sonore, en 1926, le montage est devenu plus compliqué car il fallait faire deux enregistrements, un pour l'image et l'autre pour le son, qu'il fallait ensuite synchroniser. C'est ainsi que fut inventé le clap, qui permettait une synchronisation précise du son et des images, ainsi que la numérotation des plans.

Avant l'avènement des appareils numériques, les plans, les prises et les séquences étaient des bandes de film celluloïd qui étaient physiquement découpées et assemblées sur la moviola, une machine équipée d'un écran et de bobines. Les films défilaient d'avant en arrière, car ils devaient être visionnés plusieurs fois afin de choisir les meilleures prises et les jonctions visuellement plausibles. Les prises sélectionnées étaient découpées avec une grande précision et physiquement fixées avec du ruban adhésif ou de la colle les unes aux autres, formant des séquences jusqu'à ce que le film entier soit terminé.

Il était difficile de modifier un montage déjà réalisé, car le film celluloïd avait été physiquement coupé et collé. Seules des modifications mineures étaient possibles.



L'effet Koulechov

Un épisode célèbre lié au montage des films remonte aux débuts du cinéma, lorsque les théories esthétiques sur cet art nouveau et encore muet commençaient à être formulées et que les règles de sa grammaire étaient à découvrir.

L'effet Koulechov, du nom du réalisateur russe qui l'a théorisé, fait référence au fait que les spectateurs attribuent des significations différentes à la même expression (assez neutre) d'un acteur, en fonction du plan qui la suit. En d'autres termes, au cinéma, le sens n'est pas simplement "enfermé" dans une seule image, mais réside dans la manière dont les images sont reliées entre elles par le montage (https://youtu.be/_gGl3LJ7vHc).

Koulechov raconte une expérience réalisée par son collègue Pudovkin. À partir du gros plan d'un acteur célèbre (Ivan Mozzuchin) connu pour son expression énigmatique et impénétrable qui le destinait aux films policiers, le réalisateur a réalisé trois copies du même gros plan, qui étaient évidemment parfaitement identiques.

À la première copie du visage de l'acteur, il a juxtaposé l'image d'une assiette pleine de nourriture. Sur une deuxième copie du même gros plan, il a ajouté l'image d'une petite fille allongée dans un cercueil. À la troisième, il a ajouté l'image d'une femme allongée sur un canapé, regardant droit dans l'objectif de l'appareil photo.

Il a ensuite montré les trois courts montages à des spectateurs, qui ont lu les expressions suivantes sur le visage de l'acteur : une expression de gourmandise lorsque de la nourriture suit le gros plan de l'acteur, une expression de douleur et de chagrin avant l'image de la jeune fille morte et une expression d'amour ou de désir lorsque la femme apparaît allongée sur le canapé.

Poudovkine avait démontré que dans le langage cinématographique, une image n'a pas de valeur absolue en soi, mais prend de la valeur par rapport aux images qui la précèdent et la suivent, c'est-à-dire en fonction du montage.

Le montage d'attractions

Ce type de montage a été théorisé par le célèbre réalisateur Eisenstein, et remonte également au cinéma muet, où tout n'était que nouveauté et expérimentation. Eisenstein considérait que l'utilisation du contraste entre les images assemblées était fondamentale pour obtenir un surplus de sens. Par exemple, dans son film Octobre (1928), pour communiquer un jugement féroce et dissident sur la cour du tsar (il aurait été dangereux de l'exprimer explicitement), il monte des images de renards et de paons à côté de plans de nobles, qui n'ont apparemment aucun lien avec les images précédentes des nobles. Mais la juxtaposition des images descriptives (dénotatives) des nobles et des images métaphoriques (connotatives) des animaux a stimulé les interprétations critiques des nobles de la cour que le réalisateur voulait susciter.



Le montage interdit

Après la Seconde Guerre mondiale, dans le milieu du réalisme français, la théorie du "montage interdit" a été formulée par le critique André Bazin¹ : « *quand l'essentiel d'un évènement est dépendant d'une présence simultanée de deux ou plusieurs facteurs de l'action, le montage est interdit* ». Son idée était de "libérer" le regard du spectateur, en le laissant libre de voir ce qui l'intéressait le plus dans un film. Le spectateur n'avait pas à être incité par le montage à "voir" ce que le réalisateur voulait qu'il voie. Le montage doit donc être réduit au strict minimum, avec une nette préférence pour les plans longs (considérés comme plus réalistes), et avec une grande profondeur de champ qui permet de voir aussi ce qui se passait au milieu et à l'arrière-plan, même si cela n'a pas d'importance pour l'intrigue.

C'est une tentative de se rapprocher de la vie réelle - typique du Cinéma du Réel et du Cinéma Vérité - étant donné que dans la réalité, les événements ne sont pas coupés les uns des autres, les plus importants ne sont pas nécessairement évidents, ni toujours dotés d'une signification unique, mais ouverts à une pluralité d'interprétations.

[1. *Qu'est-ce que le cinéma ?. I, Ontologie et langage.* Les Editions du Cerf - 1958]

Ces exemples illustrent le dicton selon lequel le montage est la deuxième réalisation du film. En effet, il peut modifier de manière significative le scénario initial.

En particulier dans le cinéma commercial et plus répandu, il arrive que les choix de la production et des financiers influencent fortement le contenu et le langage des films. Un exemple est l'obligation dominante du *Happy Ending* dans le cinéma d'Hollywood et de Disney, qui, d'une part, a un effet psychologique rassurant sur le public, affiliant les gens, économiquement et psychologiquement.

D'autre part, cela maintient le public dans un état un peu enfantin, en évitant de montrer des situations réelles plus difficiles et complexes qui stimuleraient des approches plus matures pour les résoudre.

Ainsi, il arrive parfois que, même longtemps après la première sortie d'un film, une nouvelle copie, montée différemment, soit mise sur le marché. Ceci est permis par la notoriété du réalisateur capable de convaincre la production ou par le rachat des droits qui lui permet de diffuser un montage conforme à sa volonté. Cette copie est appelée "Director's cut". En effet, l'environnement juridique américain fait que le film, en tant que produit fini, appartient aux producteurs, qui sont dans la plupart des cas, aussi distributeurs. Ils disposent donc d'un droit total sur le film, y compris sur le montage exploité en salle. quitte à modifier celui-ci en vue d'optimiser la rentabilité du film, parfois contre la volonté du réalisateur. C'est notamment pour cette raison que la plupart des réalisateurs « connus » participent également à la production de leurs films.



6 LE CINÉMA DANS L'HISTOIRE

La convention tacite entre réalisateurs, acteurs et spectateurs concerne le cinéma, le théâtre et les arts du spectacle. Ce pacte non écrit mais universellement partagé permet de croire, le temps de la représentation, à ce que l'on sait ne pas être vrai. Il correspond un peu au pacte que les enfants passent entre eux avant de commencer un jeu : "on dirait que je suis..., faisons que tu sois...", et une plume ou dans les cheveux suffit à rendre crédible un chef indien, le temps du jeu.

Points de vue et regards

Les points de vue et les regards sont centraux dans le cinéma et ils ont généré de nombreuses théories et des interprétations complexes. Nous proposons quelques considérations que chacun pourra approfondir.

Il existe deux points de vue principaux au cinéma : celui du réalisateur et celui du spectateur.

Comme nous l'avons vu, le point de vue du réalisateur détermine le "style" et la qualité du film, à travers le choix de la manière de filmer et de monter les scènes. Un choix qui se fait non seulement sur la base de sensibilités esthétiques et artistiques, mais aussi en fonction des contenus et des messages que les réalisateurs veulent exprimer. En fait, le point de vue du réalisateur n'émerge pas seulement en choisissant un angle visuel plutôt qu'un autre, mais il représente souvent tout un "système de valeurs". Les points de vue ne sont pas seulement optiques, mais aussi idéologiques.

Théoriquement, le point de vue du réalisateur devrait coïncider avec celui des spectateurs : ce qu'il voit, le public devrait le voir. Pour le cinéma classique, par exemple, le point de vue le plus courant est celui d'un homme blanc de taille moyenne. Le regard est censé être dirigé vers le centre de l'image, comme dans la peinture de la Renaissance, avec la perspective qui en découle. Tout semble bien déterminé... La réalité est pourtant plus complexe.

En effet, les spectateurs peuvent orienter leur regard et leur attention comme ils le souhaitent dans le périmètre de l'écran : il peut s'attarder sur des éléments non mis en valeur dans la scène, par exemple en suivant un personnage secondaire, et peut être influencé par des images, de la musique ou des dialogues qui lui évoquent des souvenirs inattendus et des sentiments d'identification ou de rejet.



Il n'est pas rare que deux spectateurs discutant à la fin d'une séance aient le sentiment de ne pas avoir vu le même film. Les personnalités, les parcours, les intérêts, les croyances, l'origine géoculturelles déterminent l'expérience visuelle, l'information perçue, l'appréciation du film. De plus, dans le cinéma classique des pays industrialisés, la convention prévaut également, comme dans la peinture classique d'origine européenne, que l'on commence à regarder une image en partant du coin supérieur gauche, parallèlement à la lecture d'un texte écrit. Par conséquent, si vous voulez surprendre le spectateur, vous devez faire en sorte qu'il se passe quelque chose, ou que quelqu'un entre dans le cadre, à partir du coin inférieur droit.

Mais comme toutes les cultures ne lisent pas de gauche à droite, il est possible de décoder différemment, au moins en partie, de ce qui est vu à l'écran, contrairement à ce qui était attendu.

Une autre convention qui se réfère à la perspective picturale de la Renaissance est la tendance à créer des plans centraux, à une hauteur correspondant à celle d'un homme adulte. Cependant, dans de nombreux cas, les éléments du film peuvent être composés différemment à l'écran, en enfreignant délibérément les règles classiques, par exemple en prenant des plans qui ne correspondent à aucun des points de vue possibles des personnages, comme des plans de drone, ou des prises sous des angles inattendus afin d'obtenir des images à fort impact, comme dans le court métrage *Peel* (1982) de Jane Campion à la minute 02.18.

[A regarder sur: <https://www.nzonscreen.com/title/peel-1982>]

Parallèlement, d'autres cinématographies se sont développées dans les pays non européens, brisant certaines règles classiques en matière de narration et de prise de vue. Pour n'en citer que quelques-unes, on peut citer les comédies musicales de Bollywood, où les événements cruciaux sont racontés par la danse, la musique et les chansons, tandis que de nouvelles techniques sont utilisées pour saisir les chorégraphies sous des angles impressionnants.

C'est à Bombay, en Inde, qu'est née l'industrie de Bollywood, dans l'assonance et l'émotion en concurrence avec Hollywood et, grâce au langage musicale et aux sous-titres, il s'étend à de nombreux pays arabes et africains.

En Afrique, Nollywood, l'industrie cinématographique nigériane, est florissante : c'est la troisième au monde après Hollywood et Bollywood. Ces industries sont fières d'utiliser des acteurs locaux, en réponse à la "blancheur" du cinéma hollywoodien.

Le cinéma non européen et sud-américain se diffuse internationalement dans des zones géographiques linguistiques plutôt homogènes. Le cinéma égyptien, par exemple, connaît un grand succès en Afrique et dans les pays arabes de la côte sud de la Méditerranée.



La cinématographie orientale enrichit le panorama toujours plus vaste des pays producteurs, comme la Chine. Des pays plus petits mais économiquement et technologiquement avancés, comme le Japon avec une très riche tradition cinématographique et la Corée, distribuent leurs films dans le monde entier.

Tous ces pays ne produisent pas seulement du cinéma commercial, mais aussi des films d'auteur. L'Iran et la Turquie, par exemple, malgré la censure ont donné naissance à des réalisateurs de grande qualité

Des femmes réalisatrices

Les points de vue que nous apprenons progressivement à connaître et à apprécier se sont ainsi multipliés.

Cependant, plus récente est l'entrée des femmes dans les plus hautes fonctions de la production cinématographique. Dans les premiers temps de l'histoire du cinéma, le rôle de réalisateur était exclusivement masculin, même si, comme dans toutes les disciplines, il y a toujours eu des femmes qui ont réussi à surmonter les barrières culturelles et les plafonds de verre, mais en si petit nombre qu'il ne s'agit que d'exceptions. la Grèce antique interdit aux femmes l'interprétation théâtrale et attribue leurs rôles à des hommes avec un masque blanc. Les comédiennes ne commencent à être vraiment présentes sur scène qu'à partir du XVI^e siècle, d'abord en Italie, dans les mimes puis dans la commedia dell'arte. À la même époque, en Angleterre, le théâtre élisabéthain ne met en scène que des hommes.

Au XX^e siècle, les femmes deviennent les reines de l'écran adulées. Pourtant, jusqu'aux années 1970, aucune femme réalisatrice ne figure dans l'histoire du cinéma même si Alice Guy est l'auteure en 1896 du premier film réalisé par une femme et l'un des tout premiers films de fiction : *La Fée aux choux*. Les quelques femmes actives après la Seconde Guerre mondiale ont été sous-estimées, même lorsqu'elles remplissaient les salles de cinéma et faisaient parler d'elles dans les journaux, comme ce fut le cas pour les Italiennes Liliana Cavani et Lina Wertmüller, exceptions assez récentes qui confirmaient la règle.

A partir des années 1970, les recherches menées par les Mouvements féministes, depuis les premières rencontres et les premiers festivals consacrés au cinéma réalisé par des femmes, ont rassemblé des réalisatrices, des universitaires et un large public féminin, redécouvrant les pionnières oubliées.

CINÉMA FEMMES



On apprend par exemple que le premier réalisateur de l'histoire mondiale du cinéma est la française Alice Guy-Blaché (France 1873 - New Jersey 1968), secrétaire de Léon Gaumont, puis réalisatrice et productrice, créatrice du premier film de fiction (La Fée aux choux) qu'elle tourne dans la cour de la maison de production et de distribution parisienne, et qui réalisera par la suite des centaines de films anticipant les genres et les artifices techniques. Elle est aussi la première femme à créer un studio de cinéma, la Solax Company, en 1910 dans le New Jersey.

Elvira Coda Notari (Salerno 1875 -Cava de' Tirreni 1946),est la première réalisatrice et productrice italienne, l'une des premières à entrer dans l'histoire internationale du cinéma. Elle fut également la plus prolifique, réalisant entre 1906 et 1929 plus de 60 longs métrages et des centaines de courts métrages et de documentaires, tous distribués par sa propre société de production cinématographique, la Dora Film. Son mari, peintre, était chargé de colorer les cadres à la main. Elle est considérée comme un précurseur du néoréalisme italien.

30 femmes cinéastes dans le monde

Le cinéma réalisé par des femmes est récent et innovant, il aborde des thèmes nouveaux, des questions cruciales et des points de vue inédits. Comme les noms des réalisatrices qui ont façonné l'histoire et la contemporanéité du cinéma sont rarement publiés, nous concluons cette note en fournissant une courte liste d'auteures. Elle peut être une source d'inspiration et de programmation, qui permet de profiter au plus vite d'un nouveau cinéma intéressant !

Jane Campion (Australie)

Lea Pool (Canada)

Agnès Varda (France)

Margarethe von Trotta
(Allemagne)

Coline Serreau (France)

Susanne Bier (Danemark)

Ava du Vernay (USA)

Nadine Labaki (Liban)

Alice Rorwacher (Italie)

Francesca Comencini (Italie)

Francesca Archibugi (Italie)

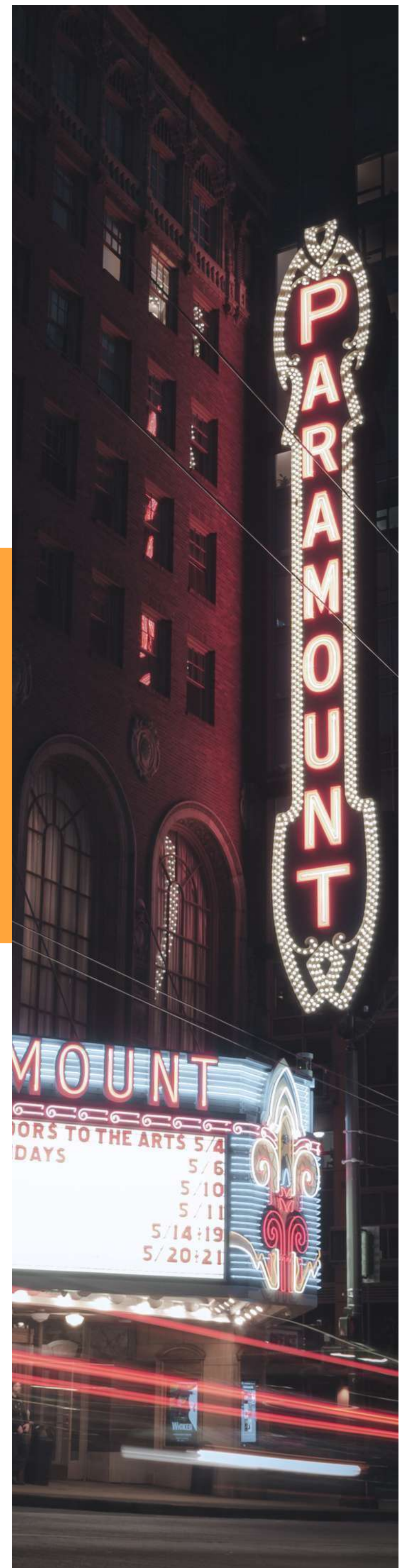
Greta Gerwig (USA)

Agnieszka Holland (Pologne)

Sally Potter (Angleterre)

Maria Novaro (Mexique)

Aida Begic (Bosnie-
Herzégovine)



Maud Nycander (Suède)	Marjane Satrapi (Iran)
Kristina Lindström (Suède)	Deniz Ergouwen (Turquie)
Kaouther ben Hania (Liban)	Kinui Tanaka (Japon)
Vivian Qu (Chine)	Tamine Milani (Iran)
Mira Nair (India)	Céline Sciamma (France)
Yesim Ustaoglu (Turquie)	Teona Strugar Mitevska (Macédoine du Nord)
Maiwen (France)	Věra Chytilová (République Tchèque)

Histoire, mémoire et cinéma

Nous connaissons le visage de Jules César, mais aussi d'autres plus anciens, comme celui d'Alexandre le Grand. Ils nous ont été transmis par les effigies que les contemporains ont créées et que la tradition a créditées comme telles, mais nous ne pouvons pas être sûrs qu'elles les représentent vraiment tels qu'ils étaient. Les rois, les papes et les dirigeants ont été représentés par des artistes complaisants qui les ont embellis ou parfois au contraire diabolisés.

Le Christ, par exemple, est reproduit dans les chefs-d'œuvre de la peinture de tous les temps, mais il est peu probable qu'existent des représentations réalistes. Ainsi, Pierpaolo Pasolini a fait scandale en le faisant interpréter par un acteur brun aux yeux noirs dans *Il Vangelo secondo Matteo* (1964).

Aujourd'hui, nous reconnaissons sans peine le visage exalté et la mimique des discours d'Hitler, ou la démarche calme de Gandhi avec ses lunettes rondes et son dothi, le vêtement traditionnel indien. Cette modification de notre rapport au passé, depuis une centaine d'années, est étroitement liée à l'introduction de technologies capables de reproduire des images fixes, puis des images animées bientôt accompagnées de sons et de paroles. Ainsi, grâce à la photographie et surtout au cinéma, les répertoires audiovisuels disponibles pour explorer le vingtième siècle et le début du nouveau millénaire se sont multipliés. Des archives de plus en plus étendues ont été créées par la collecte et le catalogage de films de toutes sortes.



Les anthropologues et sociologues ont rapidement commencé à consigner par l'image et le son les modes de vie des cultures non industrialisées, en risque de disparition, mais aussi nos sociétés contemporaines pour essayer d'en comprendre les comportements et les valeurs. La science et l'industrie ont également profité de la possibilité de partager expériences et découvertes. Les arts visuels, le théâtre et la musique ont incommensurablement augmenté le nombre d'utilisateurs, grâce à la reproductibilité technique des opéras, et ont découvert de nouvelles techniques artistiques numériques.

Même les guerres ont contribué à créer de l'image puisque les peintres qui accompagnaient les armées ont été remplacés par des photographes caméramans. Nous pouvons aujourd'hui regarder le débarquement des Alliés en Normandie, l'ouverture d'Auschwitz et les guerres qui nous entourent depuis notre canapé.

Une grande partie du matériel audiovisuel est auto-produit : photos et films d'amateurs réalisés avec des caméras Super 8 ou 16 mm jusque dans les années 70 puis avec les caméras vidéos avec lesquelles on immortalisait la famille, mariages, naissances, anniversaires et fêtes. La quantité d'informations audiovisuelles dans les musées, les cinémathèques, les archives publiques et privées est immense, et il n'est pas facile de distinguer le matériel fiable de qualité, celui qui transfigure l'histoire ou la nie, et les fausses nouvelles (*fake news*).

En citant de grands auteurs, cette « panique des cartographes », conçue dans la narration fantastique de Luis Borges qui avait également fasciné Umberto Eco, aurait pu se répandre dans une « version image ». Borges raconte que les cartographes de l'Antiquité, devant remettre à l'empereur une carte de son royaume aussi complète que possible, ont dessiné une carte de rapport un sur un : dépliée, elle correspondait à la taille réelle de tout le royaume, étant donc totalement inutile.

Après la seconde guerre mondiale, un intérêt croissant pour l'histoire sociale s'est développé, ciblant les gens ordinaires plutôt que les exploits des dirigeants et des leaders. Grâce à ces documents, nous pouvons étudier les changements culturels, les mentalités ordinaires et les formes d'imaginaire collectif. Cette nouvelle attitude a donné de la valeur à l'abondant matériel tourné dans l'intention de documenter et d'informer sur les réalités contextuelles. Se sont également fortement développés, le cinéma de fiction et les produits visuels qui racontent des histoires avec des intentions expressives, artistiques, mais surtout commerciales, et qui constituent aujourd'hui la principale source de divertissement dans le monde.

Enfin, les historiens, qui ont longtemps considéré le cinéma comme un témoin peu fiable, artificiel et manipulable, commencent à l'utiliser dans leurs recherches après avoir compris que le cinéma narratif, et pas seulement le cinéma documentaire, est un miroir de la société dans laquelle il est conçu.



Siegfried Kracauer, l'un des intellectuels allemands qui ont échappé à la Shoah en se réfugiant aux États-Unis, avait déjà identifié dans le cinéma expressionniste allemand d'avant-guerre une prémonition des horreurs nazies. Par exemple, dans *Le Cabinet du Docteur Caligari*, un film muet de 1920 de Robert Wiene, un psychiatre (profession nouvelle et redoutée à l'époque, car elle plongeait dans les secrets inavouables et inconscients de l'âme humaine) influençait ses patients, les poussant à commettre des crimes odieux... Peu après, Hitler a fait quelque chose de similaire avec les masses populaires allemandes, en conditionnant certains individus.

Dans la première partie du siècle dernier, les totalitarismes avaient compris l'immense potentiel du cinéma comme outil d'influence et de manipulation des consciences et s'étaient dotés de grands appareils techniques et économiques à des fins de propagande comme l'UFA-Universum Film Aktuelle Gesellschaft, en Allemagne, l'Institut LUCE et le Centre expérimental de cinématographie en Italie et à Moscou l'Institut VGIK avec les structures étatiques de production et de distribution SOVKINO, qui deviendront plus tard GOSKINO.

Dans la seconde moitié des années 90, l'intérêt des chercheurs pour les productions de ces structures s'est accru, à mesure que les régimes tombaient et que les archives s'ouvraient, permettant de visionner des documents de travail, des séquences ou des films qui, pour diverses raisons, n'avaient pas été distribués. Paradoxalement, il s'est avéré que toutes ces images, analysées de manière critique en les séparant des textes de propagande, pouvaient largement contredire le sens que les régimes voulaient faire passer à travers ces films, en révélant, par exemple, la pauvreté de situations sociales présentées comme riches et avancées. Ils fournissent également de nombreuses informations sur les lieux de tournage, sur le type d'armes et d'équipements des soldats, mais aussi sur les vêtements des gens ordinaires qui assistaient aux événements de propagande, sur les lieux de travail et l'ameublement des maisons et des écoles.

Au même moment en France, deux historiens importants, Marc Bloch et Lucien Febvre en fondant la revue *Annales d'Histoire Économique et Sociale*, commencent à parler de témoins volontaires et involontaires qui, sans le vouloir ou contre leur gré, peuvent élargir le champ de la connaissance sur des périodes historiques et des phénomènes sociaux. C'est pourquoi la mémoire des individus recueillie oralement et le cinéma commencent à être considérés comme des sources pertinentes au même titre que les documents écrits.



L'historien Marc Ferro dit que l'histoire peut s'écrire avec le cinéma, et il s'est engagé en tant qu'historien-réalisateur. Il en va de même pour les historiens britanniques qui se consacrent aux documentaires historiques et en font un genre cinématographique et télévisuel à succès. Ils se sont regroupés au sein de l'IAMHIST (*International Association for Media and History*) et publient le *Historical Journal of Film Radio and Television* (Journal historique du cinéma, de la radio et de la télévision).

En Italie, Roberto Rossellini a réalisé deux séries de films expérimentaux pour la télévision publique avec des objectifs éducatifs explicites, convaincu que l'histoire et la culture peuvent être transmises de manière plus efficace et moins élitiste par le cinéma et la télévision que par les livres scolaires. Une série est consacrée aux philosophes (Socrate, Descartes, Pascal, Augustin d'Hippone), l'autre à des périodes historiques et à des personnalités (L'époque de Cosimo de Medici, Les Actes des Apôtres, La prise du pouvoir par Louis XIV).

Marc Ferro a introduit la notion de "cinéma en tant qu'agent de l'histoire" pour indiquer que le cinéma ne se limite pas à l'enregistrement de faits et de situations visibles et qu'il ne contient pas uniquement les valeurs, les intentions et les hypothèses de ceux qui le réalisent ou le commandent, mais qu'il peut influencer le monde réel en "faisant l'histoire" par le biais d'effets performatifs. Cela vaut pour les œuvres de propagande directe, mais aussi pour les films narratifs hollywoodiens, réalisés à des fins de divertissement et de profit, mais tout à fait capables d'influencer puissamment les comportements en construisant une imagerie collective largement diffusée et partagée, avec des "effets secondaires" nationalistes. Pour Marc Ferro, "l'imaginaire est l'histoire autant que l'histoire".

Plus tard, le sémiologue Christian Metz et l'historien Pierre Sorlin ouvrent la voie à une acception plus large de l'analyse cinématographique. Si l'histoire reste leur champ d'action privilégié, ils introduisent une approche pluridisciplinaire dans l'investigation des rapports entre le film et la réalité passée et présente. La sémiologie rencontre la psychanalyse et la critique des idéologies. On s'interroge sur l'expérience du spectateur et sur le langage cinématographique en tant qu'enchevêtrement de langages (photographie, musique, parole, langage corporel...) avec leurs systèmes de communication et leurs éléments symboliques à reconnaître et à interpréter en fonction de l'époque à laquelle les films ont été tournés. Par conséquent, dans l'analyse des films, l'interprétation devient une question importante, qui doit également être réalisée par le biais de nouvelles disciplines. Les points de vue et les regards revêtent une grande importance : le point de vue n'est jamais neutre et le "jeu des regards" n'est pas seulement interne au film. Il y a des regards entre les personnages, des regards dans la caméra, dirigés vers les spectateurs, et les regards des spectateurs qui posent au film des questions imprévues.



Cette approche est également développée par la théorie féministe du cinéma qui suit les voies de la connaissance, du pouvoir, mais aussi du plaisir et du désir. Des chercheuses telles que Laura Mulvey, Pam Cook ou Claire Johnston se concentrent sur la relation des femmes avec l'histoire et la culture. Elles soulignent la nécessité d'accroître le rôle des femmes et leur autonomisation dans la communication visuelle. Les dernières décennies du XXème ont vu les femmes s'imposer dans le rôle traditionnellement masculin de la réalisation, brisant le plafond de verre en termes de qualité et de visibilité. Les femmes remportent de nombreux prix et leurs œuvres connaissent une certaine diffusion. Cependant, d'un point de vue quantitatif, la présence des femmes réalisatrices dans les cinémas nationaux et les statistiques internationales reste encore faible. Cette situation est due, et en même temps reproduit le manque de liberté d'expression et l'absence d'égalité des chances en matière d'emploi.

L'Europe compte cependant le plus grand nombre de femmes qui font de la réalisation cinématographique et audiovisuelle leur art et leur métier.

Des changements fondamentaux sont intervenus contre les préjugés sexistes qui étaient si profondément enracinés à Hollywood que certaines "infiltrées" dirigeaient les plateaux habillées en hommes, par choix personnel, mais aussi comme stratégie pour obtenir plus de respect. La pratique de ne pas signer les directions et les co-directions, ou de les signer avec des noms d'hommes - une pratique empruntée à la littérature et à la peinture - s'est également répandue en raison de la nécessité de cacher un nouveau pouvoir qui ne rencontrait pas la sympathie des magnats conservateurs d'Hollywood. Plus tôt déjà en 1968, Lina Wertmüller, lorsqu'elle s'est essayée au genre le plus masculin, le western avec *Belle Starr* a préféré signer Nathan Wich.

Un exemple plus récent est celui des frères Wachowski (*Matrix*), deux femmes trans qui ont changé leurs prénoms en 2012 et 2016, devenant les sœurs Wachowski, après avoir atteint le sommet du succès international.

Il existe actuellement une activité intense de recherche sur la présence des femmes dans le cinéma du monde entier, qui a conduit à la redécouverte de pionnières et d'auteures de grande valeur, oubliées ou ignorées par l'histoire du cinéma. Ce phénomène s'est amplifié parallèlement à l'augmentation du nombre de femmes occupant des postes à responsabilité dans les musées du cinéma, les archives et autres institutions chargées de la conservation et de la restauration des films. De nombreux festivals sont consacrés au cinéma des femmes ou au cinéma dans l'histoire. En Amérique et en Europe, de nombreuses universités proposent des cours combinant l'histoire des femmes et l'histoire du cinéma.

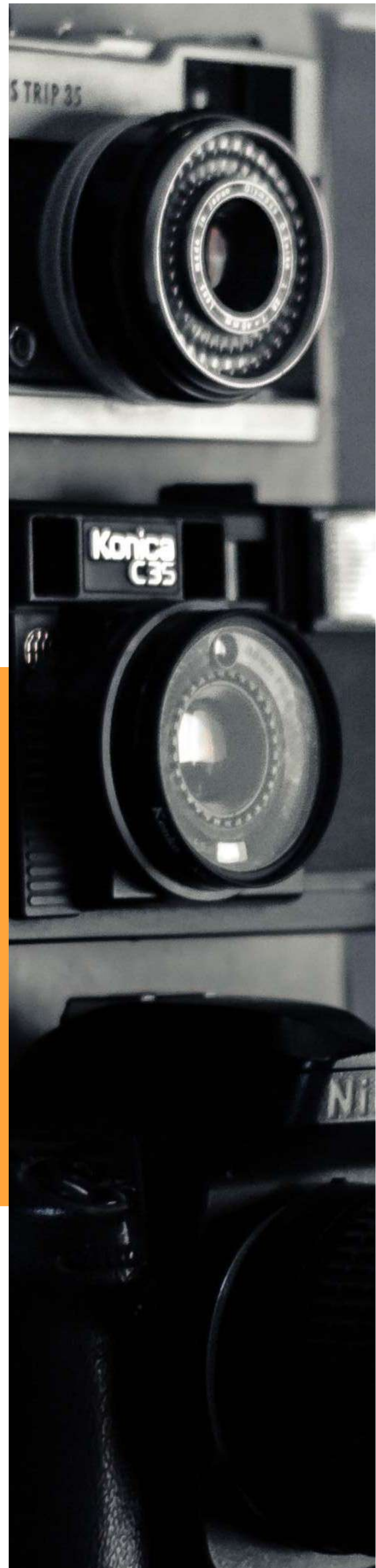


La théorie féministe du cinéma ne revendique pas un canon unique, mais reste ouverte à diverses formes d'activité et de recherche. Dans ses derniers développements, le mouvement a articulé le genre avec des caractéristiques sous-représentées mais qui font l'objet d'une attention grandissante, culture, couleur de peau, orientation sexuelle et bien d'autres représentations sociales. Les spectateurs peuvent ainsi à leur tour devenir des sujets sociaux qui interagissent avec le texte filmique, avec d'autres individus et avec les institutions.

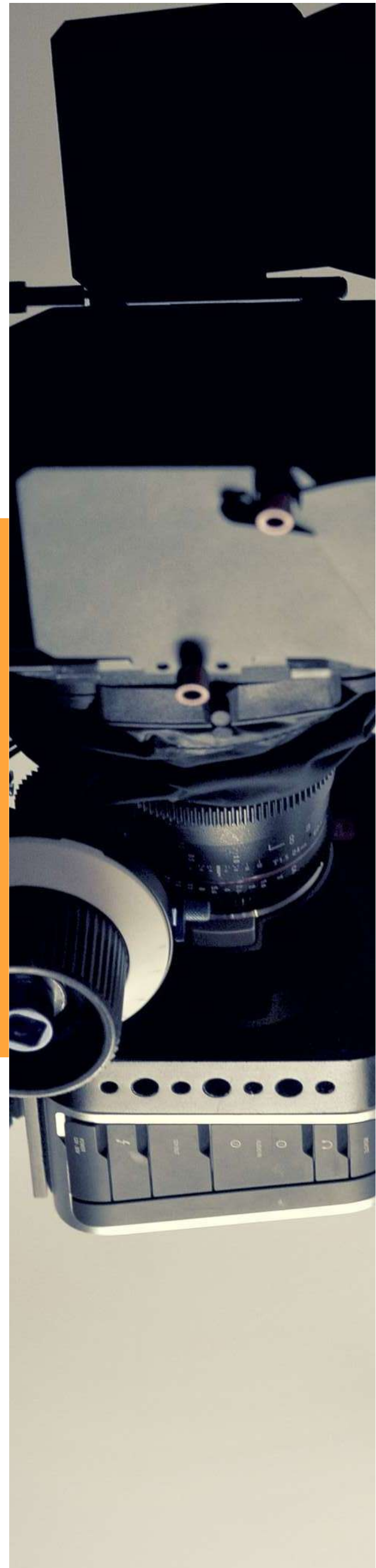
La pratique et la théorie du *Found Footage*, qui désigne la récupération de pellicules impressionnées ou de bandes vidéos dans le but de fabriquer un autre film sont également en développement. *Unarchive Found Footage Fest* est, par exemple, le titre d'un nouveau festival créé par la Fondation des archives audiovisuelles du mouvement ouvrier et démocratique AAMOD à Rome, en collaboration avec d'autres archives internationales. Il est présenté comme suit :

« Depuis quelques années, l'AAMOD a entamé un processus d'ouverture à la réutilisation créative du patrimoine, et c'est dans ce sillage que naît le désir de proposer la vision d'œuvres qui se confrontent à ce défi. À une époque où la présence d'images d'archives est répandue dans le cinéma de fiction et dans le documentaire, la nécessité d'interroger les représentations du passé dans l'intention de décoloniser les récits visuels exige de donner de l'espace à des œuvres qui placent l'archive au centre de leur vision, mais qui ne l'utilisent pas uniquement à des fins illustratives ou historiques. Il s'agit de redécouvrir des films nés des cendres d'autres films, de projets abandonnés, de regards amateurs, mais capables de créer des paysages centrifuges, dans un mouvement psychique et collectif, éthique et politique, afin de creuser les imaginaires les plus profonds de notre contemporanéité »

C'est une invitation à ouvrir les archives à tous et à libérer les images et une provocation face aux obstacles juridiques et économiques qui s'opposent à la libre utilisation des images publiques et privées. Mais c'est aussi une reconnaissance de ce qui se passe normalement sur internet, sur les réseaux sociaux et sur les plateformes. Les images "archivées" renaissent non seulement à différentes époques mais aussi sur d'autres sites, elles ont une vie nouvelle et différente dans des expositions, des musées, des installations collectives et des œuvres individuelles.



En outre, l'histoire connaît aujourd'hui un succès grandissant sur le marché. Les films historiques constituent un genre en soi qui dépasse les genres spécifiques. Ils remplissent les grilles de télévision avec des taux d'audience élevés et alimentent le contenu de plateformes et de réseaux sociaux, mais étrangement, ils apparaissent de moins en moins dans les programmes scolaires. En effet, les documentaires historiques, les films et séries d'époque, même s'ils sont conçus pour le grand public et pour la diffusion, nécessitent des connaissances de base historiques, géographiques, linguistiques... pour une utilisation satisfaisante par les écoles. Un large espace s'ouvre ainsi à la créativité et à l'initiative des enseignants et des élèves.



7 CINÉMA ET ANTHROPOLOGIE

Cultures

L'ethnologie et l'anthropologie culturelle sont deux disciplines scientifiques qui s'efforcent de comprendre le fonctionnement des sociétés humaines, l'une, en se focalisant sur une communauté précise à travers l'étude descriptive et analytique de ses particularités culturelles ; la seconde, en opérant des recherches comparatives axées davantage sur des phénomènes et des processus globaux, communs à l'ensemble des sociétés humaines. [<https://www.mnhn.fr>]

L'anthropologie sociale et culturelle peut nous aider à mettre en pratique une éducation inclusive, puisqu'elle vise à obtenir et à diffuser le savoir des personnes, à la fois dans les domaines rationnels et émotionnels en tant que composantes culturelles enchevêtrées.

En France, on parle plutôt d'anthropologie sociale tandis qu'après guerre, c'est l'expression d'anthropologie culturelle toujours préférée aux Etats-Unis qui semblait devoir se généraliser.

La mission de la discipline est donc de reconnaître les cultures, à l'origine celles qui sont différentes de ce que l'on appelle "notre culture" et qui maintenant inclut tout type de culture y compris la culture des sociétés industrielles.

En anthropologie, le terme "culture" désigne les connaissances, les objets et les pratiques que chaque peuple utilise pour vivre.

Pour Franz Boas en 1930, « *La culture embrasse toutes les manifestations des habitudes sociales d'une communauté, les réactions de l'individu affecté par les habitudes du groupe dans lequel il vit, et les produits des activités humaines en tant qu'elles sont déterminées par ces habitudes.* »* Malinowski propose une définition similaire : « *La culture comprend des objets, des biens, des procédés techniques, des idées, des habitudes et des valeurs.* »**

Dans *La notion de structure en ethnologie* (1958) Lévi-Strauss nomme « culture », « *tout ensemble ethnographique qui, du point de vue de l'enquête, présente, par rapport à d'autres, des écarts significatifs* »***

Il n'existe pas de barrières ou de frontières rigides entre les cultures et nous avons d'innombrables exemples d'échanges. Elles ont des frontières floues, nuancées, pénétrables, elles communiquent et se nourrissent les unes les autres, offrant à la fois des similitudes et des différences. C'est cette diversité qui permet aux cultures d'exister et de se renouveler au fil du temps. Si nous n'échangions que ce que nous connaissons ou possédons déjà, aucune innovation, aucun développement n'aurait jamais eu lieu sur la planète.

*Boas F., 1930, « Anthropology », in *Encyclopedia of Social Sciences*, vol. 2, New York, 73-110.

**Malinowski B., 1931, « Culture », *Encyclopedia of Social Sciences*, vol. 4, New York, 621-646.

***Lévi-Strauss C., 1974 [1958], *Anthropologie structurale* (I), Paris, Plon.

Sans en être conscients, nous avons reçu et recevons encore une éducation implicitement ethnocentrée, fortement influencée par des matrices sexistes et compétitives, qui nous incitent à avoir peur de ce que nous ne connaissons pas, au lieu de stimuler notre curiosité pour le connaître. L'anthropologie socioculturelle est interculturelle, ou plus précisément transculturelle, par nature car pour savoir ce qu'il ne sait pas un anthropologue doit se rapprocher des autres, construire des relations respectueuses et échanger des informations.

Ethnographie et observation participante

L'outil qui permet de mener à bien l'ethnologie est l'ethnographie, phase de recueil des données développée grâce à des enquêtes de longue durée et à l'observation participante, qui consiste à vivre pendant un certain temps avec les personnes que l'on souhaite connaître. Avec leur permission et leur collaboration, les ethnologues développent une relation de confiance, engagent des conversations, prennent des notes, des photos et des vidéos, afin d'avoir un aperçu de leur vie quotidienne, de leurs connaissances et de leur vision du monde, ce que nous appelons la culture. Puis l'ethnologie permettra de théoriser les descriptions recueillies et ce qui a été appris pour les communiquer à l'extérieur.

L'observation participante est une technique ordinaire assez simple. Nous avons appris à l'utiliser spontanément dans la vie quotidienne, surtout si nous sommes éducateurs ou enseignants. En fait, nous l'appliquons constamment en classe, car nous communiquons et observons en même temps ce qui se passe, gardant un œil sur les effets de nos actions.

Cette capacité est un premier outil pour construire un enseignement inclusif : en observant les réactions du groupe, même involontaires, nous pouvons identifier des éléments permettant d'améliorer la relation éducative. Par exemple, en observant la progression d'un travail de groupe, nous pouvons évaluer la participation d'une personne en particulier, est-elle active ou non, est-ce qu'elle est intéressée, motrice ou attentiste. Nous pourrions remarquer les talents de chacun et, sur cette base, distribuer les rôles les plus appropriés dans le travail de groupe et essayer de travailler sur les points faibles.

Il n'existe qu'une seule race, la race humaine

Les catégories raciales historiques sont inefficaces pour expliquer toutes les différences génétiques entre individus qui sont le produit d'une évolution complexe. L'existence de soi-disant races humaines inscrites dans les gènes sert surtout de prétexte aux racistes, dont l'unique but est de légitimer l'exploitation des uns au profit des autres en essayant de justifier, soi-disant scientifiquement, une hiérarchisation et une discrimination systématique entre les Hommes sur la base de quelques différences physiques observées. Or les généticiens démontrent depuis plus de soixante ans que la diversité biologique humaine ne peut pas se résumer à une diversité de couleur de peau ni à une origine continentale. Le racisme, pourtant continu d'exister.



Anthropologie du genre

L'anthropologie féministe est une approche qui cherche à transformer la production des connaissances, les pratiques de recrutement et les résultats de la recherche en anthropologie en faisant appel à la théorie féministe qui vise à comprendre la nature de l'inégalité entre les genres. Elle réagit contre des pratiques scientifiques qui, dans une anthropologie traditionnellement dominée par les hommes, tendent à invisibiliser les femmes, comme le fait de privilégier l'étude des activités masculines, l'attention sélective portée à certaines activités, l'assimilation des femmes à des êtres naturels par opposition aux hommes bâtisseurs de civilisations. Cette nouvelle approche de l'anthropologie a favorisé la publication d'un plus grand nombre d'études sur les femmes, et une meilleure prise en considération de la parole des femmes rencontrées lors du travail de terrain. De plus, l'anthropologie féministe a contribué à mettre en évidence les formes de pouvoir que les hommes exercent sur les femmes — sur le travail féminin par exemple, souvent déconsidéré et mal rémunéré, ou sur la sexualité féminine. [Wikipedia]

L'anthropologie des femmes s'est posé la question de savoir si la subordination des femmes était ou non un fait universel, opposant notamment Sherry Ortner (1974) soutenant l'idée d'une asymétrie universelle (interculturelle) entre hommes et femmes, à Eleanor Leacock (1981) pour qui la subordination des femmes était un phénomène lié à la division sexuelle du travail dans les sociétés industrialisées, et qu'elle était le produit des relations capitalistes qui ont dominé le mode de production mondial par la colonisation.

Si Margaret Mead (1901-1978) et Hortense Powdermaker (1900-1970) ont initié ce mouvement, l'anthropologie féministe ne s'est institutionnalisée qu'à partir des années 1970 pour évoluer vers l'anthropologie du genre dans les années 1980 suite aux travaux de Gayle Rubin autour du concept du « système de sexe/genre ». Critiquée au départ pour son ethnocentrisme, l'anthropologie du genre a diversifié ses approches en associant à l'étude du genre celle des problèmes liés au racisme et aux inégalités sociales.

« Le concept de genre est une catégorie d'analyse qui rassemble en un seul mot un ensemble de phénomènes sociaux, historiques, politiques, économiques, psychologiques qui rendent compte des conséquences pour les êtres humains de leur appartenance à l'un ou à l'autre sexe. Comme tout concept en sciences humaines et sociales, celui de genre n'est pas univoque, car il peut signifier plusieurs approches différentes voire divergentes de ces phénomènes : sexuation des comportements, constructions identitaires, rapports et inégalités entre femmes et hommes, etc. Le genre est une catégorie d'analyse et non une catégorie de sens commun. Il constitue un outil analytique qui, d'une façon très générale, nous indique qu'il y a du social dans ce qui paraît naturel. Plus précisément, il met en lumière l'une des techniques du pouvoir qui consiste à naturaliser des rapports sociaux dans le but de masquer les phénomènes de pouvoir sous-jacents. Le concept de genre questionne ces phénomènes et ce que l'on perçoit comme naturel, dans l'optique selon laquelle toute production de savoir est traversée par des phénomènes de pouvoir. ¹»

1. Lorena Parini, *Le concept de genre : constitution d'un champ d'analyse, controverses épistémologiques, linguistiques et politiques*, Socio-logos, 5 | 2010, mis en ligne le 07/07/2010.



L'anthropologie visuelle

Margaret Mead a également été l'une des premières anthropologues visuelles. Elle s'est rendu compte que les images peuvent parfois illustrer des situations mieux que des mots, même si, lorsqu'elles ne sont pas accompagnées de descriptions verbales, elles ne sont pas exhaustives. Avec son mari, l'anthropologue Gregory Bateson, ils ont ramené de leurs études de terrain des kilomètres de films et des milliers de photographies : ont permis d'analyser et de comparer les différentes formes de relations entre les sexes, ainsi que les relations entre les mères, les pères et les enfants dans différentes cultures.

« L'anthropologie audiovisuelle se fonde sur l'évidente visibilité d'un certain nombre de manifestations culturelles et sociales. Cette visibilité conduit la recherche à utiliser les instrumentations audio-visuelles pour enregistrer ces expressions audibles et visibles mais aussi pour les soumettre à l'analyse et en communiquer les résultats. Après avoir adopté un point de vue positiviste de la description - l'image et le son enregistrés seraient identiques à ce qu'ils enregistrent - de nombreux anthropologues ont perçu le caractère relatif de toute procédure d'observation et par conséquent de toute modalité de constitution d'archives et de production cognitive. [...] Le passage s'est ainsi opéré de l'identité de l'image avec ce qu'elle représente à une prise en compte de l'intentionnalité, consciente ou non, de l'opération de captation de l'image et du son. Il s'est en outre avéré que la mise en image-son impliquait ceux qui étaient initialement les "objets" de l'observation et qu'en conséquence la production audiovisuelle était en elle-même un phénomène complexe qui devait rendre compte de la dynamique d'une situation constituée sur un terrain quelconque.

La diffusion même des instruments d'enregistrement permettait de faire dialoguer les "images de soi" avec les "images de l'autre". L'observateur et l'observé sont dans une situation de réciprocité dont peut et doit rendre compte la procédure audiovisuelle.

Outre la situation développée pendant l'enregistrement sur le terrain, l'anthropologie audiovisuelle se préoccupe des effets de ses enregistrements et se doit de tenir compte des réactions des participants de la situation initiale aux résultats de la captation réalisée en collaboration active. Ce "feed-back" s'enrichit également des différentes réceptions possibles en d'autres lieux, en d'autres cultures. Les "spectateurs", professionnels ou non, de l'anthropologie sont ainsi également partie prenante d'une entreprise de partage, d'échange, d'une négociation inter et intra-culturelle qui a pour vocation de n'être jamais achevée. Il en est des "cultures" comme de l'histoire, leur sens se modifie au fur et à mesure des interprétations dans un monde en constante transformation.

Sans doute l'anthropologie visuelle n'est-elle pas, en ce sens, un secteur particulier d'une anthropologie générale. Il s'agit bien plutôt de l'élargissement d'un espace de recherche jusqu'alors couvert et interprété essentiellement par le langage spécifique d'une anthropologie "textuelle". Nous sommes désormais également concernés par une approche de l'espace et du temps vécus, du mouvement, du corps et de l'expression visible des sen-



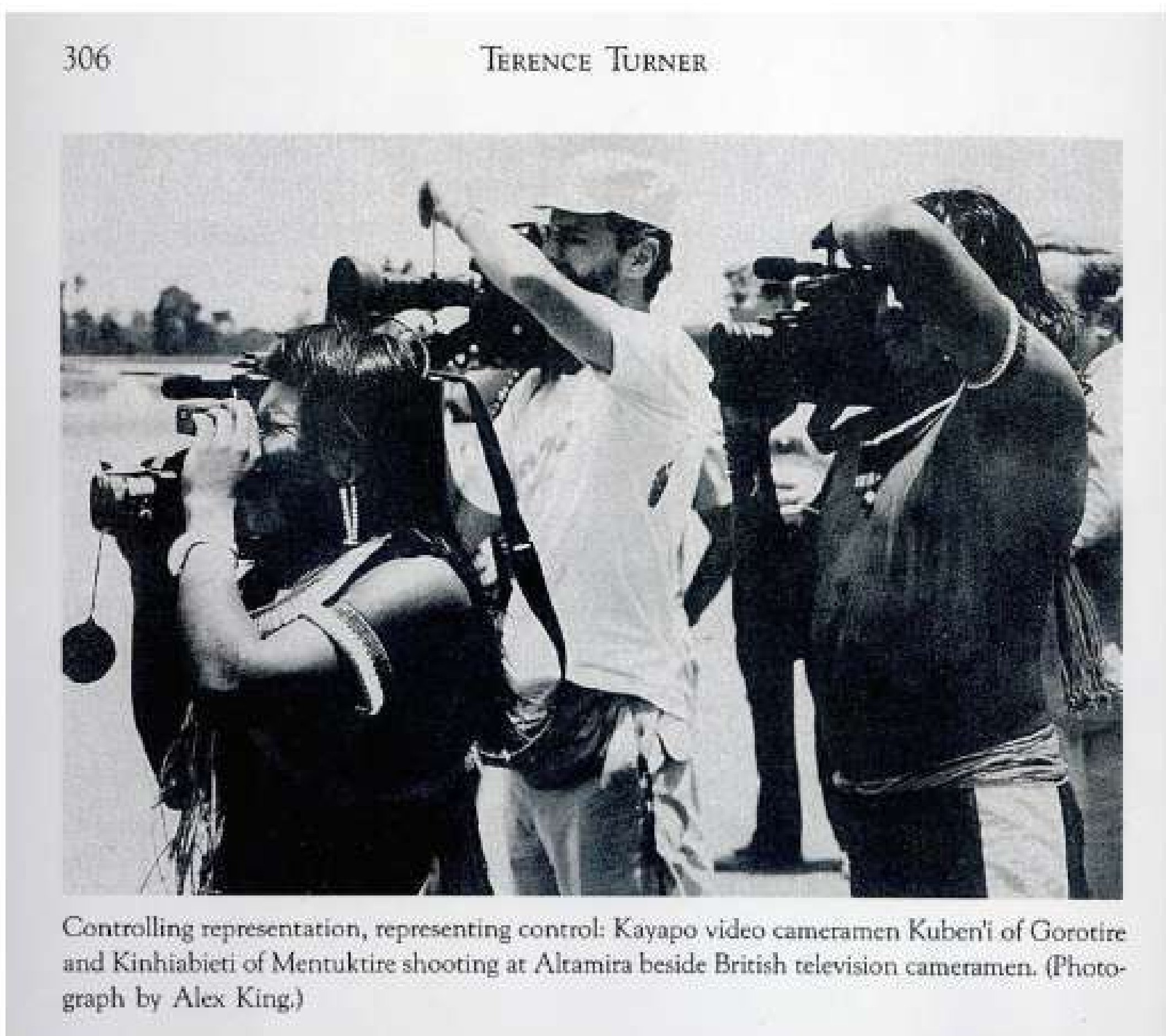
timents. Dans cette perspective nous devons développer des langages appropriés à la restitution de tout ce qui dans l'ordre des cultures et des relations sociales s'exprime de manières sonores et visuelles. Il s'agit de ce que nous pourrions appeler une anthropologie hors texte. » Marc-Henri Piault (2008)

Dès les années 1970, des appareils photo et des caméras vidéo ont été remis aux personnes étudiées pour leur permettre de créer leurs propres représentations, au lieu d'être décrites par d'autres, comme c'était le cas auparavant. C'est le cas, par exemple, de projets menés avec des groupes navajos visant à transférer les technologies visuelles aux communautés indigènes, afin qu'elles puissent créer des représentations de leurs sociétés et de leurs cultures à travers leurs propres yeux.



Programme de photographie et d'éducation développé par le journaliste Jorge Osvaldo Carrillo Guadalupe.

Le cas le plus connu est celui des Kayapo brésiliens, qui ont utilisé des caméras vidéo dans leur lutte politique pour le droit à la terre, filmant les attaques armées des éleveurs et de l'armée gouvernementale, et les diffusant ensuite dans le monde entier, ce qui leur a permis d'obtenir un soutien pour leur cause en matière de droits de l'homme. Certains de ces événements sont relatés dans le film *The Kayapo, out of the forest* (1987), réalisé par les anthropologues Terence Turner et Peter Connors pour la série *Disappearing world* produite par la chaîne de télévision britannique Granada, connue pour ses productions axées sur le réalisme social.

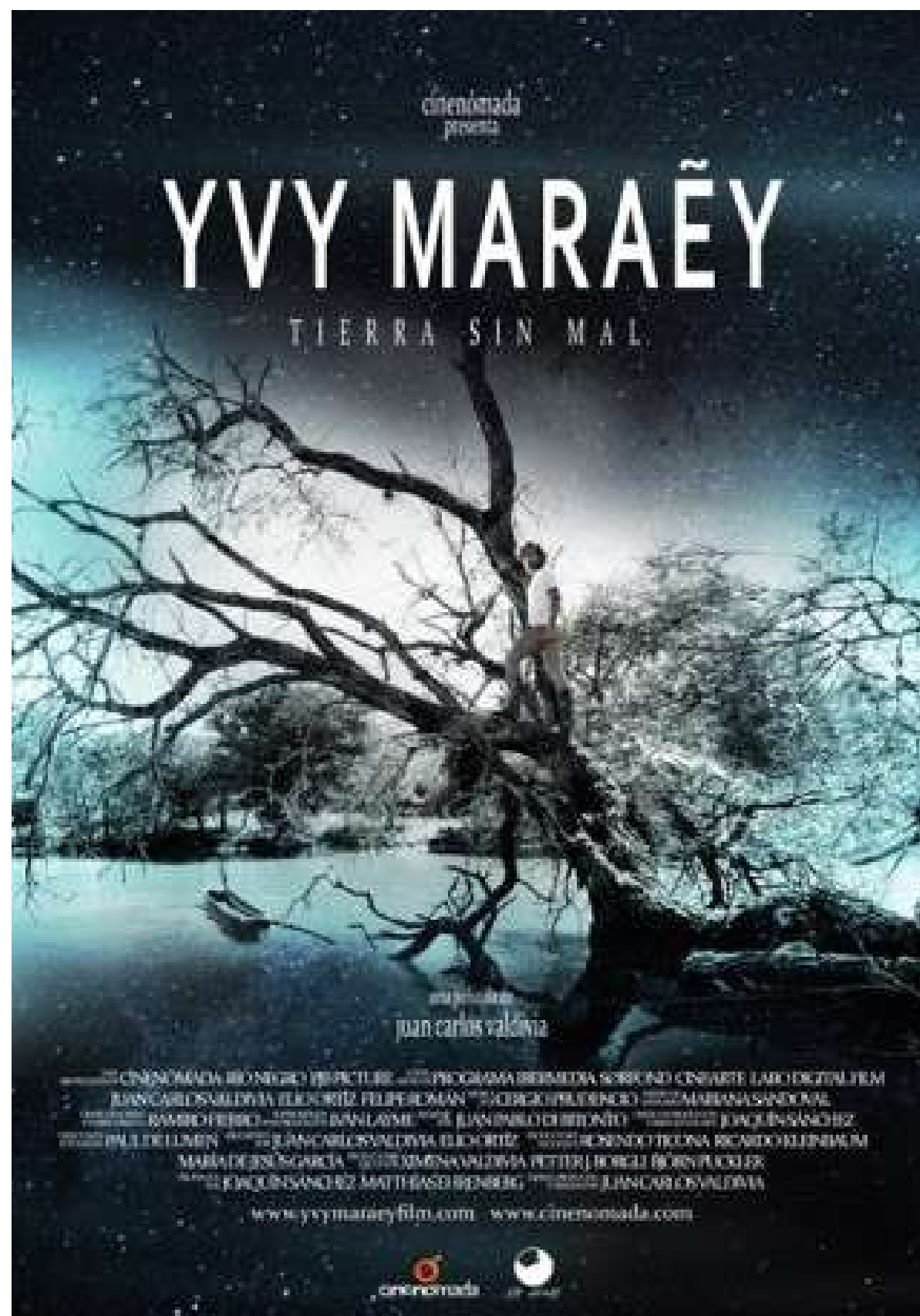


Source: G.W. Stockings, ed., "Colonial Situations" (1983)

Dans le film de Juan Carlos Valdivia, *Yvy Maraey. La Tierra Sin Mal* (2013), un cinéaste et un chef indigène partent d'une image de sauvages filmée par un explorateur suédois en 1910 pour entreprendre ensemble un voyage à travers les forêts du sud-est de la Bolivie. Leur objectif est de faire des recherches sur le monde guarani en vue de la réalisation d'un film. « L'homme blanc (le réalisateur) et l'Indien créent et interprètent leurs propres personnages, marchant sur la fine ligne entre le documentaire, la fiction et la performance. Loin d'observer une autre culture, nous sommes observés et interrogés sur notre identité dans un pays qui connaît d'énormes changements sociaux, politiques et historiques et qui s'efforce de créer une société interculturelle. »² *Yvy Maraey* réfléchit sur le cinéma, l'identité, l'histoire, la mémoire et la portée de l'interculturalité.

Andrés, cinéaste issu de la petite bourgeoisie bolivienne, est confronté à une crise d'identité qu'il cherche à résoudre par un voyage physique et spirituel dans une région guarani du sud de la Bolivie, à la recherche de la « terre sans mal » où, isolés du monde, les indigènes sont censés survivre. Au cours de ce voyage d'exploration et de recherche, il est accompagné par Yari, un Guarani évolué qui, ayant un pied dans le monde des Karai (Blancs), a appris à se méfier d'eux. Le contrepoint offert par le personnage de Yari tout au long du voyage permet de montrer non seulement le lourd fardeau de contradictions qu'Andrés apporte avec lui, mais aussi celui des Guarani qui sont à mi-chemin d'une modernité avec laquelle ils entretiennent une relation conflictuelle d'amour et de haine, puisque s'approcher du monde des Karai les avantage d'une certaine manière, mais les fait ressembler à ces derniers, et perdre ainsi une partie de leur identité.

Source : Gumucio, Alfonso. "Yvy Maraey." Archipelago. Revista cultural de nuestra América, vol. 21, no. 84, 2014, pp. 42-43.



Se faire raconter et représenter par d'autres, c'est exactement ce qui est arrivé aux femmes, d'abord dans la littérature, puis dans le cinéma. Cette pratique excluante prive certains sujets humains du droit à la parole, et en particulier du droit de parler d'eux-mêmes. Si en littérature, la situation semble aujourd'hui assez équilibrée, ce n'est pas encore le cas au cinéma.

En France, l'observatoire de l'égalité femmes-hommes mis en place par le CNC depuis 2014 dresse dans son rapport de 2024³, le constat d'une dynamique positive sur le long terme avec une féminisation progressive des filières cinéma et audiovisuel, et un fort effet de rattrapage dans le secteur de l'animation. La répartition genrée des rôles reste marquée, malgré de réelles avancées sur les postes les plus techniques et les inégalités salariales persistent dans les métiers techniques, notamment à cause de la faible présence des femmes dans les fonctions les plus rémunératrices.

La production, la distribution, l'exploitation, les prestations techniques et la télédiffusion emploient 43,8 % de femmes en 2023.

En 2023, 64 films ont été réalisés ou coréalisés par des femmes contre 69 en 2022 et 33 en 2003 mais seulement un quart sont strictement réalisés par des femmes. 26,7 % des films d'initiative française de fiction et 33,3 % des documentaires ont été réalisés ou coréalisés par des femmes. Elles sont en revanche très peu réalisatrices de films d'animation : entre 2014 et 2023, seuls 11 films d'animation ont été réalisés ou coréalisés par des femmes (soit 16,9 %). Il a fallu attendre 2017 pour avoir les deux premiers films d'animation strictement réalisés par des femmes avec *Les Hirondelles de Kaboul* de Zabou Breitman et *Les Secrets de mon père* de Vera Belmont.

975 femmes ont écrit ou réalisé une œuvre audiovisuelle aidée en 2023, soit 40,3 % de l'ensemble des réalisateurs et auteurs actifs. Cette part augmente faiblement de manière continue : +5,8 points depuis 2016 pour les réalisatrices et +4,5 points pour les autrices. Le documentaire est le genre le plus paritaire, avec un record en 2023 d'heures strictement réalisées par des femmes : 48,3 % des heures de documentaire sont écrites ou coécrites par des femmes et 42,5 % sont réalisées ou coréalisées par des femmes (dont 32,4 % strictement réalisées par des femmes). Toujours en 2023, le coût horaire est similaire pour les documentaires strictement réalisés par des femmes (201 800 € vs. 196 500 € pour les hommes). Les réalisatrices y sont plus présentes sur les thématiques santé, littérature et société.

Ces chiffres montrent le besoin de développement du cinéma fait par les regards, les expériences et les esprits des femmes, cinéma qui semble encore avoir besoin de projets concrets et professionnalisants et d'espaces dédiés. Un exemple proche est le Festival international du film et des femmes de Florence, créé il y a 45 ans, qui, notant la disparité entre les sexes dans la production et la réalisation de films, a maintenu pendant des décennies cet espace ouvert à la diffusion du cinéma réalisé par des femmes.

3. <https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives>



Le cinéma réalisé par des femmes est généralement novateur, car il aborde de nouveaux thèmes ignorés par les auteurs masculins, comme ce fut le cas pour les débuts de l'anthropologie. Il est aussi souvent révolutionnaire, car il propose de nouvelles modalités de relations entre les hommes et les femmes, de manière artistique et subtile.

Pour conclure, on peut souligner que les liens entre l'anthropologie et le cinéma sont nombreux. Il suffit de penser à la quantité de films anthropologiques (que nous pourrions définir comme plus orientés vers le docu-fiction) ou de films ethnographiques (plus orientés vers le genre documentaire) réalisés au cours des dernières décennies, qui ont transformé à la fois la définition et la pratique du film documentaire ethnographique.

Il est intéressant de rappeler que déjà dans les tout premiers films ethnographiques tels que *Nanook du Nord : Une histoire de vie et d'amour dans l'Arctique actuel*, de Robert Flaherty (1922), USA, les protagonistes ont été traités comme des collaborateurs fondamentaux du réalisateur. Au nom d'une participation réellement éthique, bien que rendue très difficile par les conditions climatiques et techniques, il leur montrait chaque soir les images de la journée et écoutait leurs jugements et suggestions, essayant dans les jours suivants de remédier aux incorrections signalées par les indigènes. Le film est visible sur [Youtube](#) ou [Dailymotion](#).

Il est également bon de rappeler que l'anthropologie visuelle étudie une très grande variété de représentations symboliques et la production de tout type d'image, des langages visuels des cultures orales aux arts figuratifs, en passant par les nouveaux médias, fournissant une grande variété de clés d'interprétations que le cinéma a absorbées et utilisées pour communiquer les infinies nuances de la vie humaine.

Le cinéma pour l'éducation

Ces disciplines soulignent la nécessité de déconstruire à l'école les nombreux préjugés et disparités qui affectent les sociétés, mais aussi de mettre en avant les aspects sociaux positifs. Le cinéma comme outil d'éducation et d'apprentissage, dans sa variété de thèmes et de formes, combinant rationalité et émotion et diffusant une connaissance mutuelle à travers des langages partageables, peut offrir un soutien sur le chemin vers des sociétés plus inclusives et pacifiques. Il oriente vers une éducation inclusive, non seulement en rapport avec les questions traitées, mais aussi en tant que pratique d'approche, puisque pour réaliser ne serait-ce qu'un petit film ou une recherche, il est nécessaire d'apprendre à travailler en équipe, à interagir avec les collaborateurs, à atteindre un sens de la responsabilité envers eux, ainsi qu'envers un public inconnu. En outre, le cinéma ne se contente pas de refléter ou de représenter des événements, mais, en tant qu'acte linguistique complexe, il produit des effets pragmatiques qui peuvent modifier l'action, les pratiques et la vie de ceux qui le voient et le réalisent.



Cofinancé par
l'Union européenne

СРЕДНО ОПШТИНСКО УЧИЛИШТЕ
ЈОСИФ ЈОСИФОВСКИ

GLOCAL FACTORY

T-hap



RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

greta
DU VELAY)))

RÉPUBLIQUE
FRANÇAISE
*Liberté
Égalité
Fraternité*

greta
AUVERGNE)))
Agence 43



<https://close-erasmus.eu>