

LEGENDE

INTITULÉ DU COURS

Enseignant responsable

Type de cours	Statut	Nombre d'heures par semaine	Langue d'enseignement	Nombre d'heures par année
Semestre	Crédits			

N: Niveaux d'études

P: Exigences du cursus d'études

O: Objectif

C: Contenu

B: Bibliographie

I: Informations supplémentaires

ABRÉVIATIONS

TYPE DE COURS

Attest.	Attestation
C	Cours
C/S	Cours-séminaire
Cp	Camp
E	Exercices
Exc	Excursion
Lg	Lecture guidée
S	Séminaire
T	Terrain
TP	Travaux pratiques

STATUT

Fac	Facultatif
Obl	Obligatoire
Opt	Optionnel
Fac/Obl/Opt	Facultatif, obligatoire ou optionnel (selon le plan d'études)

SEMESTRE

P	Printemps
A	Automne

CINÉMA D'EXPOSITION ET FILMS D'ARTISTES

François Bovier

C/S	Opt	2	français	28
A	2			

N: Maîtrise

B:

La bibliographie sera mise à disposition sur moodle.

CINÉMA(S) ET ANTHROPOLOGIE(S) : DES REGARDS COLONIAUX AUX PERSPECTIVES POST-COLONIALES ET DÉCOLONIALES

Francis Mobio

C/S	Opt	2	français	28
A	2/5/6			

N: Maîtrise

GODARD ESSAYISTE

Bertrand Bacqué

C/S	Opt	2	français	28
A	2			

N: Maîtrise

O: Dans ce cours-séminaire avancé, il s'agira de définir rapidement la notion d'essai cinématographique et de parcourir l'oeuvre de Godard en insistant sur sa dimension essayiste, même si elle traverse toute son oeuvre, qu'elle soit fictionnelle ou documentaire.

Le séminaire se basera sur l'analyse de quelques oeuvres clés de Jean-Luc Godard, des années 1960 aux années 2000.

C: En 1962, Jean-Luc Godard déclarait aux *Cahiers du Cinéma* : « Je me considère comme un essayiste, je fais des essais en forme de roman ou des romans en forme d'essai : simplement, je les filme au lieu de les écrire. » Et si l'on prenait cette assertion de JLG au sérieux ? Sans aller jusqu'à dire que tout est essai chez Godard, nous aimerions relire son œuvre à l'aune de cette forme qui pense et traverse tous les genres qu'il a pratiqués — fictions, documentaires, ciné-tracts... De *Pierrot le fou* (1965) à *La Chinoise* (1967) en passant par *Deux ou trois choses que sais d'elle* (1966), de *Vent d'Est* (1969) à *Letter to Jane* (1972), d'*Ici et Ailleurs* (1976) à *Six fois deux, sur et sous la communication* (1976), de *Lettre à Freddy Buache* (1982) aux *Histoire(s) du Cinéma* (1988-1998), en passant par *Allemagne neuf zéro* (1991), nous aimerions comprendre comment l'essai, dont « la loi formelle la plus profonde est l'hérésie », selon la belle formule d'Adorno, innerve tout un pan de sa création, y compris fictionnelle.

1. 21/09

Qui est JLG ? Qu'est-ce que l'essai ?

L'homme à la Caméra (1929)

2. 05/10

Lettre à Freddy Buache (1982)

3. 12/10

La Chinoise (1967), *Caméra-cœur* (1967), *Lettre à Jeanne* (1972)

4. 19/10

2 ou 3 choses que je sais d'elle (1966)

5. 26/10

British Sounds (1968)

6. 02/11

Pravda (1969), *Vent d'Est* (1969)

7. 16/11

Numéro 2 (1975), *Six fois deux, sur et sous la communication* (1976)

8. 23/11

Ici et Ailleurs (1976)

9. 30/11

Scénario du film Passion (1982), *Passion* (1982)

10. 07/12

Allemagne neuf zéro (1991), *JLG/JLG autoportrait de décembre* (1995)

11. 14/12

2 / Faculté des lettres

Histoire(s) du cinéma (1988-1998)

B: Sur l'essai :

ADORNO, Theodor. «L'essai comme forme». In Notes sur la littérature, Flammarion, 2009.

ASTRUC, Alexandre. Du stylo à la caméra... et de la caméra au stylo: écrits (1942-1984). L'Archipel, 1992.

BACQUE, Bertrand, et al. (dir.) Jeux sérieux, cinéma et art contemporains transforment l'essai, HEAD, Mamco, 2015.

DELEUZE, Gilles. Cinéma 2: L'image-temps. Minuit, 1985. DUMONT, François (dir.). Approches de l'essai, anthologie. Nota Bene, 2003. LIANDRAT-GUIGUES, Suzanne (dir.). L'Essai et le cinéma. Champ Vallon, 2004.

RANCIÈRE, Jacques. Le destin des images. La fabrique, 2003. STAROBINSKI, Jean. «Peut-on définir l'essai?» In Cahiers pour un temps/Jean Starobinski. Centre Georges Pompidou, 1985.

Sur Godard:

BAECQUE, Antoine de, Godard. Biographie. Grasset, 2010.

BAECQUE, Antoine de, et MOUËLLIC, Gilles (dir.), Godard/Machines. Yellow Now, 2020.

BERGALA, Alain, Godard au travail. Les années 60. Cahiers du cinéma, 2006.

BERGALA, Alain, Nul mieux que Godard. Cahiers du cinéma, 1999.

CHAKALI, Saad, Jean-Luc Godard dans la relève des archives du mal, L'Harmattan, 2017.

DIDI-HUBERMAN, Georges, Passés cités par JLG. L'Œil de l'histoire, 5. Les Éditions de Minuit, 2015.

FAROULT, David, Godard. Invention d'un cinéma politique. Les prairies ordinaires, 2018.

GODARD, Jean-Luc et ISHAGHPOUR, Youssef, Archéologie du cinéma et mémoire du siècle. Dialogue. Farrago, 2000.

KRISTENSEN, Stefan, Jean-Luc Godard philosophe. L'Âge d'homme, 2014.

LIANDRAT-GUIGUES, Suzanne et LEUTRAT, Jean-Louis, Godard simple comme bonjour. L'Harmattan, 2004.

NOBLET, Pascal, Les guerres de Jean-Luc Godard, L'Harmattan, 2020.

SCEMAMA, Céline, Histoire(s) du cinéma de Jean-Luc Godard. La force faible d'un art. L'Harmattan, 2006.

HISTOIRE ET THÉORIE DU SCÉNARIO

Alain Boillat

S	Fac/Obl/Opt	2	français	28
A	2			

N: Maîtrise, Libre Ma

- O: -Pouvoir discuter à partir de références pertinentes la question de l'étude académique du scénario dans une perspective théorique et historique.
 -Connaître les grands paradigmes d'appréhension et les modes de la pratique du scénario au cours de l'histoire du cinéma (notions, lexique, etc.)
 -Connaître les principes d'une étude génétique des textes scénaristiques.
- C: Ce cours entend aborder de manière critique et à différentes périodes les discours sur le scénario et sur les modalités de l'écriture au cinéma (normativité des manuels, emprunts à la narratologie, témoignages de scénaristes, presse cinématographique, représentation des scénaristes dans les films, etc.). Par ailleurs, au travers d'études de cas, il propose de discuter certaines catégories d'analyse des divers types de textes scénaristiques, notamment à partir de sources issues des fonds de la Cinémathèque suisse et envisagées dans une perspective de génétique textuelle (caractéristiques matérielles et textuelles, variantes, etc.). L'étude de l'objet « scénario » permettra de réenvisager certaines questions liées au « récit filmique » ou au processus de l'adaptation d'oeuvres littéraires.

INTRODUCTION AUX QUESTIONS D'ESTHÉTIQUE

Maria Tortajada

S	Obl	2	français	28
A	1			

N: Maîtrise

C: Cet enseignement propose une initiation aux questions d'esthétique faisant le lien entre les théories du cinéma et les domaines de l'histoire de l'art, du théâtre et de la littérature. Il permet aux étudiants de se familiariser avec des notions impliquées dans les définitions du goût ou de l'art, posées au XVIIIe siècle et reformulées au XXe. Après un panorama des diverses problématiques, le séminaire procède par études de cas.

I: <http://www.unil.ch/cin/>

LE JEU VIDÉO À L'ÉTUDE : ENJEUX HISTORIQUES ET TRANSMÉDIATIQUES

Alain Boillat

C/S	Fac/Opt	2	français	28
A	2			

N: Maîtrise, Libre Ma

O: Ce cours-séminaire a comme objectif principal d'introduire aux étudiant-e-s les questions que soulève l'analyse des jeux vidéo dans le contexte académique.

C: Le champ des *game studies* propose une pluralité de regards sur l'objet vidéoludique. À l'instar de la création de jeu vidéo qui réunit des pratiques créatives diverses, l'étude du jeu vidéo se trouve à la croisée de nombreuses disciplines académiques. Ce cours-séminaire vise à offrir un panorama des outils et des approches mobilisés par ce champ d'étude de manière à aiguïser notre sens critique pour mettre à distance et permettre l'analyse de productions médiatiques souvent décrites comme « immersives ». Pour ce faire, il s'agira également de fournir et d'apprendre à mobiliser un vocabulaire précis propre à l'étude des jeux vidéo : *game design*, *UX/UI*, *gameplay*, *game engine*, *affordance*, *agentivité*, *QA*, etc.

Comme indiqué par le titre du cours, un accent particulier sera mis sur la question des enjeux d'écriture de l'histoire du jeu vidéo. Il apparaît notamment nécessaire d'interroger l'hégémonie des industries nord-américaines et japonaises. Est-il possible d'écrire une autre histoire du jeu vidéo ? De confronter la spécificité des contextes locaux à la propagation internationale des titres AAA à grand budget ? Nos interrogations nous permettront de débattre des enjeux idéologiques, sociétaux, créatifs, technologiques ou économiques qui parcourent l'histoire des dispositifs vidéoludiques. Ces enjeux apparaissent plus distinctement lorsque la question des liens entre le jeu vidéo et d'autres secteurs créatifs (cinéma, littérature, jeu de rôle et de société) est abordée. Dès lors, les étudiant-e-s sont invités à débattre de ces liens transmédiatiques de manière à examiner les éventuelles spécificités du médium vidéoludique.

Le cours exige des étudiant-e-s une participation active aux réflexions et aux discussions soulevées, en particulier sous la forme d'exposés oraux. Il permet également de valoriser les travaux des étudiant-e-s en les mettant en ligne sur une plateforme administrée par le GameLab. Enfin, une part importante des sources mobilisées durant le cours sont en langue anglaise et une bonne maîtrise de cette langue à l'écrit est donc recommandée.

SOIGNER PAR L'IMAGE

Mireille Berton

C/S	Opt	2	français	28
A	2/5/6			

N: Maîtrise

P: Aucun

-
- O: Ce cours-séminaire a comme objectif principal de faire découvrir une question rarement étudiée dans les études cinématographiques et d'encourager la réflexion et le travail sur des sources textuelles et audiovisuelles. L'idée consiste aussi à valoriser les travaux des étudiant-e-x-s en les mettant en ligne.

On n'attend pas des étudiant-e-x-s qu'ils maîtrisent la dimension interdisciplinaire de la question traitée (lien entre cinéma et sciences médicales), mais qu'ils découvrent les avantages du décloisonnement des disciplines, tout en restant sensibles à la pluralité des regards sur un même objet.

- C: Tout comme la littérature est en mesure de « réparer le monde » (Gefen 2017), les cultures, les pratiques et les imaginaires audiovisuels ont, de tout temps, tenté de réparer nos conditions de victimes, de lutter contre la maladie, de soulager nos traumatismes, de favoriser notre propension à l'empathie. En prenant le contre-pied des discours qui stigmatisent les effets délétères des écrans (analogiques et numériques), ce cours explore, à travers des études de cas, les effets réparateurs, curatifs, formateurs de l'image audiovisuelle dans le champ de la santé mentale et au-delà.

Alors que les images animées ont souvent suscité l'inquiétude en raison de leur force de suggestion, elles ont aussi été perçues comme un outil précieux pour l'éducation à la santé, et parfois même pour la santé, tout court. En témoignent les recommandations de médecins en faveur des vues animées, les films de prévention sanitaire ou de propagande hygiéniste, l'aménagement, au sein d'institutions hospitalières, d'espaces consacrés aux projections cinématographiques vues comme un loisir favorable à l'équilibre mental des patients ou encore la création de dispositifs multimédias et ou immersifs destinés à représenter la maladie mentale et même à soigner les usagers dans un contexte clinique.

Ces différentes situations soulèvent la question du *care* en tant que *souci* de l'autre (se soucier d'autrui) et *soin* de l'autre (prendre soin d'autrui), deux acceptions inhérentes et inséparables à cette notion, y compris dans les sciences médicales où elles ont été trop souvent opposées. Prenant racine dans le terme latin « *curare* » (guérir), l'expression « *to take care of* » atteste par exemple la complémentarité de deux actions ou deux postures. Cependant, l'usage des médias à des fins thérapeutiques complique le concept de « *care* » car celui-ci dépend étroitement d'une relation entre soignant et soigné où l'empathie, la compassion et la sollicitude sont centrales. Comment, dès lors, intégrer dans l'équation le dispositif technique, une instance « non humaine » qui vient remplacer, au moins partiellement, la ou les personnes en charge de soigner ?

Lié au projet FNS « Cinéma et (neuro)psychiatrie en Suisse », le cours a deux buts principaux : d'une part, retracer une histoire des discours, représentations et pratiques relatifs aux effets thérapeutiques du cinéma, en questionnant les idées reçues sur l'impact nocif des médias audiovisuels ; d'autre part, faire travailler les étudiant-e-s sur des sources textuelles et audiovisuelles, afin de développer des micro-analyses sur des cas précis. Le résultat d'une partie de ces travaux sera mis en ligne sur le blog du projet : <https://waldau.hypotheses.org> et sur la plateforme MEDFILM (Université de Strasbourg).

- B: BERTON, Mireille, « Le Mystère des roches de Kador de Léonce Perret : l'image et la folie au carrefour du cinéma et de la psychanalyse », *CinémaAction*, n° 159, 2016, pp. 68-75.
 CANEPPELE, Paolo, BALBONI, Anna Lisa, « Film als Heilmittel? Die Kino-Debatte der medizinischen Welt während der Stummfilmzeit », Thomas Ballhausen (dir.), *Psyche Im Kino. Sigmund Freud und Der Film*, Vienne, Verlag Filmarchiv Austria, 2006, pp. 55-76.
 CAVALETTI, Federica & GROSSI, Giancarlo, « Take a DEEP Breath. Virtual Reality and Real Anxiety », dans Luca Malvasi & Sara Tongiani (dir.), *Technophobia and Technophilia in the Media, Art and Visual Culture*, Canterano, Aracne Editrice, 2020, 103-118.
 GREENE, Jeremy A., *The Doctor Who Wasn't There. Technology, History, and the Limits of Telehealth*, Chicago/Londres, The University of Chicago Press, 2022.
 HEIDBRINK, Henriette, « Filmtherapie?! – Überlegungen zu den therapeutischen Potenzialen des narrativen Films », dans Andreas R. Becker, Doreen, Hartmann & Don Cecil Lorey (dir.), *Medien – Diskurse – Deutungen*, Marburg, Schüren, 2007, pp. 52-59.
 MURTAS, Elodie, « L'hôpital psychiatrique fait son cinéma : Le "cas" Cery », Thèse de Doctorat, Université de Lausanne, 2021.
 TOROPOVA, Anna, « The Hypnotic Screen: The Early Soviet Experiment with Film Psychotherapy », *Social History of Medicine*, vol. 35, n°3, 2022, pp. 946-971.
 TSIKA, Noah, *Traumatic Imprints. Cinema, Military Psychiatry, and the Aftermath of War*, Oakland, University of California Press, 2018.
 WINTER, Alison, « Film and the Construction of Memory in Psychoanalysis, 1940-1960 », *Science in Context*, vol. 19, no 1, mars 2006, pp. 111-136.
-

- I: <https://waldau.hypotheses.org/8221>

TOTÒ ET LE JEU DE L'ACTEUR

Elodie Hachet

C/S	Opt	2	français	28
A	2			

 N: Maîtrise

C: Ce cours se consacre à l'étude de l'acteur de cinéma et de son jeu, qui sont au cœur de la création cinématographique et suscitent souvent l'admiration et la fascination du public. Il s'agit de comprendre comment les acteurs et actrices construisent leur personnage, expriment leurs émotions, interagissent avec les autres éléments du film (dialogues, musique, décors, etc.) et contribuent à la signification et à l'effet du film. En partant du célèbre acteur italien Totò et de son jeu très spécifique, nous nous interrogerons sur cette notion de jeu de l'acteur, élément crucial du dispositif cinématographique, souvent difficile à étudier. Car Totò incarne bien à lui seul l'effet comique et par là, a une place centrale au sein du processus de création filmique. Sa corporéité sera analysée, ses gestes feront l'objet d'une typologie et seront mis en relation avec le cadre, le montage, mais aussi avec les différents contextes et influences culturelles liées à une zone géographique bien précise – le Sud de l'Italie – pour mieux comprendre comment ils deviennent l'élément déclencheur du rire. À travers une perspective historique, esthétique, mais aussi anthropologique, nous examinerons la manière dont l'acteur a été théorisé au cinéma, les aspects techniques et artistiques qui conditionnent sa performance, tels que le montage, la caméra, le son, les plans, les masques, les doublures, etc. Le cours s'appuie sur de nombreux exemples illustrés, tirés de films variés, qui permettent d'analyser le jeu de l'acteur dans ses différentes dimensions (gestuelle, vocale, mimique, etc.). Il vise à développer chez les étudiants une capacité à comprendre, interpréter et critiquer le jeu de l'acteur, en tenant compte du contexte historique, culturel et idéologique dans lequel il s'inscrit. Le jeu de l'acteur de cinéma est finalement un sujet très vaste, qui a connu de nombreuses évolutions au fil du temps et met l'accent sur les rapports de domination et de résistance, voire de rébellion, qui se manifestent à travers lui. Il constitue une archive à part entière permettant de mieux saisir les enjeux culturels et idéologiques qui y sont liés.

 I: <http://www.unil.ch/cin>

