



**1 JEU DE 7 FAMILLES
RÉUNISSANT
42 FIGURES FÉMININES
DE L'HISTOIRE DU CINÉMA
EN 11 MÉTIERS
SUR LES 5 CONTINENTS
ILLUSTRÉ PAR 7 FEMMES**

Le combat pour l'égalité des sexes n'a jamais eu autant d'échos à travers le monde qu'aujourd'hui. Comme tant d'autres, les professions culturelles se retrouvent concernées par la question centrale de la place des femmes, une problématique cristallisée par le septième art dont la mise en exergue des dérives a généré un mouvement sociétal sans précédent.

Bon nombre d'études attestent d'un déficit de femmes dans les carrières artistiques, alors qu'elles sont majoritaires sur les bancs des écoles. D'autres chiffres témoignent d'une progression professionnelle entravée, de rémunérations moindres, etc. Dès lors, comment projeter ses ambitions dans cette industrie lorsque l'on est une femme ?

Partant du principe qu'une des clefs de l'idéal paritaire réside dans la capacité des jeunes générations à s'identifier, **42 femmes & bien plus !** a pour finalité de tordre le bras à une forme de révisionnisme artistique qui tendrait à mettre en avant exclusivement des figures masculines. Cet outil a également pour vocation de dresser un panorama des différentes professions constitutives de la filière en s'intéressant aussi bien aux premiers rôles qu'à celles qui, dans l'ombre, font évoluer la création audiovisuelle. Le caractère ludique, accessible et intergénérationnel du jeu de 7 familles offre ainsi une entrée privilégiée pour un important travail de médiation.

CONTENU

Au regard de ces nombreux critères, l'exercice de la circonscription à 42 personnes et personnages s'est avéré ardu. Nécessairement emprunté de subjectivité, cette sélection repose néanmoins sur un équilibre entre excellence professionnelle et engagement féministe. D'aucuns déploreront de grandes absences, d'autres s'étonneront de la présence de quelques surprises. Aussi le débat reste-t-il ouvert : tant mieux !

Ainsi les 7 familles sont : les réalisatrices, les actrices, les scénaristes, les productrices, les penseuses, les techniciennes (directrice de la photographie, monteuse, maquilleuse, costumière, animatrice) et les personnages. **Chacune d'elle est illustrée par une artiste contemporaine différente.**

DIFFUSION

Un outil **gratuit, imprimable** à la maison partout dans le monde.
Une édition limitée disponible en Bourgogne-Franche-Comté.
Des ateliers et des rencontres dans les structures.

PUBLIC

7 à 77 ans

Animateurs socioculturels
Intervenants artistiques
Associations
Écoles
Familles
Des informations à plusieurs niveaux de lecture

DEVELOPPEMENT

Des ateliers permettront de co-créer une version augmentée interactive. Une recherche iconographique et documentaire permettra de collecter collectivement des informations sur les chacune des membres. Accessible en ligne, ses ressources seront le point de départ de réalisation de films courts animés.

Le BUT DU JEU reste de regrouper le plus grand nombre de familles possible.

Un joueur, désigné par le sort, bat les cartes, les fait couper et en distribue 7 à chaque joueur, une à une, en commençant par la droite. Le reste constitue la pioche. Le voisin, placé à la gauche du donneur, parle le premier. Il demande une carte d'une famille de son choix, il cherche à l'avoir en demandant à n'importe quel joueur et de façon précise la carte qu'il veut et qu'il souhaite obtenir. Pour cela il dit «Dans la famille... je demande...», par exemple «**Dans la famille des actrices, je demande la grand-mère**». Si cet autre joueur possède la carte il doit lui donner. Il est interdit de demander une carte que l'on possède déjà. Si le demandeur obtient la carte qu'il voulait il peut rejouer. S'il n'obtient pas la carte demandée, il prend une carte dans la pioche. Si la carte piochée est la carte demandée, le joueur peut rejouer, sinon c'est au tour du joueur à gauche du demandeur de jouer.

Dès qu'un joueur réunit une famille, il la pose devant lui et c'est au tour d'un autre joueur. Lorsqu'un joueur pose une famille et se retrouve sans cartes, il en pioche une et pose une question aux autres joueurs, la partie continue. Le gagnant est le joueur qui pose devant lui le plus de familles complètes.

Des cartes vierges permettent de créer votre propre famille ou d'agrandir les familles existantes.

2 < 6 joueurs



Une carte type

LES TECHNICIENNES

Illustrées par Cerize Fournier
Diplômée de l'Ecole de Condé, elle est illustratrice, membre du collectif Typon Patate.



Edith Heo



Agnès Godard



Retta Scott



Michelle Yeoh



Kénout Peltier



Choré Khurana

Une carte récapitulative

Conception, développement et coordination
Floriane Davin
fdavin@frmjc.org - 03.80.45.02.86

Illustratrices :

Violaine Arnaud

Diplomée de l'école européenne des beaux arts de Rennes, elle est professeure d'arts plastiques.

Una Brogan

Docteure en littérature comparée, elle est chercheuse et traductrice indépendante.

Charlotte Debrenne

Diplomée de l'école Boulle, elle est designer

Hélène Guilloteau

Diplomée de l'école nationale des beaux arts de Lyon, elle a créé le studio Akagii.

Javiera Hiault-Echeverria

Diplômée de l'Université Paris Panthéon Sorbonne, elle est plasticienne.

Cerize Fournier

Diplomée de l'Ecole Nationale Supérieure d'Art et de Design de Dijon, elle est illustratrice, membre du collectif Typon Patate.

Johanna Grandgirard

Titulaire d'un DSAA graphisme, elle est designer graphique, membre du collectif Superseñor

Ce jeu de 7 familles 42 femmes & bien plus a été réalisé grâce au soutien de la DRAC Bourgogne-Franche-Comté.