

Nanouk

Ateliers de pratique cinématographique

Tomboy
par Arnaud Hée

Public

Une classe d'élèves de la 6^{ème} à la 3^{ème}

Matériel nécessaire

Pour tous les ateliers :

- 1 vidéoprojecteur et des enceintes

Atelier 1 :

- feuilles blanches et crayons à papier
- enregistreurs sonores si l'on choisit l'activité liée

Atelier 2 :

- caméras et trépieds
- feuilles imprimées

Atelier 3 :

- caméras et trépieds
- enregistreurs
- stations et logiciel de montage

Où ?

Dans l'établissement (intérieur ou/et extérieur), possible aussi dans le cadre d'une sortie.

Durée de l'atelier

Atelier 1

- **Ce point de vue, c'est moi-même » - modulable entre 1h et 3h**

Atelier 2

- **Inventer un personnage, le caractériser - 6 heures**

Atelier 3

- **Varier les points de vue, créer l'identification - 10 heures**

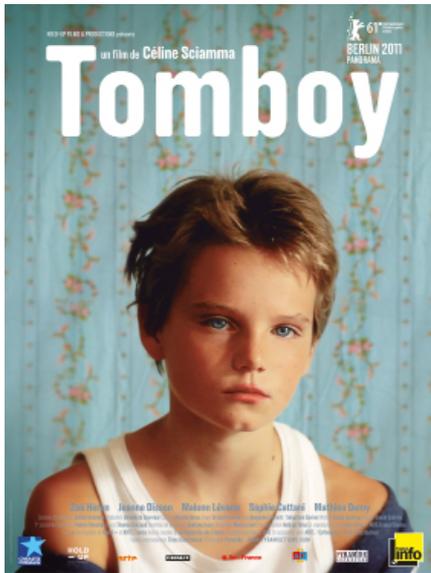
Objectifs

Chaque atelier est l'occasion de faire l'expérience, de rendre sensible au point de vue, principe fondamental du cinéma, mais aussi de le mettre en pratique par la mise en scène. Si la dimension visuelle du point de vue est bien sûr à l'honneur, il était important de mettre aussi en valeur le point de vue sonore.

Autour des films

Tomboy de Céline Sciamma, 2011

Présentation rapide de l'atelier



Les ateliers pratiques sont précédés d'une analyse des premières minutes de Tomboy (2011) de Céline Sciamma.

Chacun des ateliers a une durée assez modulable, l'ensemble présente trois niveaux de complexité et de durées : courte, moyenne et plus longue.

→ Préambule

Le point de vue au cinéma : essentiel, riche, divers, complexe

La question du point de vue traverse toutes les dimensions et étapes de la création cinématographique : du scénario à la réception du film (par la critique et le public), en passant par la préparation, le tournage, le montage.

Puisque le cinéma est un art visuel, le point de vue représente d'où l'on voit ce que nous est donné à voir, c'est-à-dire le placement de la caméra, la distance par rapport au sujet, le choix de l'axe. Mais le cinéma est aussi un art sonore, c'est donc aussi d'où l'on entend ce qui nous est donné à entendre. Puisqu'il s'agit également d'un art du récit, le point de vue est donc aussi d'où nous est raconté ce qui nous est raconté. Souvent, ces trois points de vue visuel, sonore et narratif concordent plus ou moins, mais tous les agencements sont possibles, y compris les plus discordants.

D'autant plus quand il s'agit d'un cinéma d'auteur, le point de vue est aussi celui du cinéaste : la façon dont il va traiter tel ou tel sujet, affirmant sa subjectivité, sa position mais aussi son éthique – sa façon de voir et représenter le monde. Ce point de vue peut être purement artistique, poétique, ou bien être revendicatif, militant. Ce point de vue de l'auteur va jouer, interférer sur celui du public, dans la mesure où une place, une position lui est assignée par les points de vue visuels, sonores et narratifs. Par leur intermédiaire, le cinéaste fait de la « direction de spectateur », il influe sur son identification par rapport aux personnages, sur ses perceptions, sa réception, c'est-à-dire tout ce qui fonde son point de vue sur le film.

Le film est ainsi vu par d'autres subjectivité, d'un certain point, c'est-à-dire que le public perçoit les images et les sons, le récit, il interprète, prend position, de son propre point de vue, lequel fait entrer en compte de nombreux paramètres : l'âge, la catégorie sociale, les convictions idéologiques, la mémoire de spectateur, la somme des expériences... Les spectateurs peuvent très bien adopter le point de vue du cinéaste comme s'en démarquer, le contester, voire s'y opposer.

Jean Eustache a réalisé deux films intitulés *La Rosière de Pessac*, en 1968 et en 1979, tournés dans la même ville de Pessac près de Bordeaux, lors de la même cérémonie récompensant une jeune fille méritante et vertueuse. Au-delà de la question temporelle – une décennie s'est écoulée entre les deux films –, se pose celle du point de vue, que le cinéaste évoque ainsi : « *J'aurais pu tourner de façon tout à fait différente en*

prenant un autre point de vue. Mais ç'aurait été une mauvaise idée, car précisément je n'ai pas de point de vue. Ce point de vue, c'est moi-même, je ne peux pas en avoir d'autre. »

S'il affirme ici sa singularité d'artiste, il signifie ici que nous sommes tous des points de vue, que l'on voit et entend les films mais aussi le monde d'un point particulier : soi-même.

C'est en voulant mêler ces multiples acceptations et nombreuses déclinaisons du point de vue que cet atelier s'initie en partant de **Tomboy** de Céline Sciamma. Un lien utile sur la question du point de vue cinématographique, avec lexique, définitions et activités : <https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-point-de-vue-au-cinema>



Déroulé détaillé

→ Analyse

Séquences 1 et 2 : début à 5 min 20



Le trajet en voiture avec Laure et son père, ce dernier lui donne une leçon de conduite pleine de complicité. Ils arrivent dans leur nouveau quartier, puis découvrent l'appartement où la plupart des affaires ne sont pas encore installées. On fait connaissance avec la petite sœur et la mère, qui est enceinte.

Par l'intermédiaire du point de vue, le début de **Tomboy** construit une forte identification avec le personnage dont on sait pas encore qu'il est une fille prénommée Laure. Une identification assez contradictoire, puisque la scène d'exposition sert conventionnellement à instiller des informations génériques et essentielles sur les personnages et les lieux. Or ici, on ne sait pas où l'on se trouve précisément, et on ne sait pas comment s'appelle le personnage qui apparaît comme le principal. Et tout nous conduit à voir un garçon alors qu'il s'agit d'une fillette.

Points de vue et construction de l'identification



1 On découvre Laure de dos, juchée sur un mobile – on sait pas encore qu'il s'agit d'une voiture –, dans un plan rapproché cadrant sa nuque. Si le cadrage de dos pourrait avoir un effet excluant, c'est tout l'inverse qui se produit, et Céline Sciamma s'appuie aussi sur le son. Ce dernier n'est pas réaliste, naturaliste, mais comme étouffé, ce qui lui confère une dimension mentale, intérieure, comme si nous étions dans la tête de Laure, peut-être même dans sa conscience.

2 Le plan suivant vient parachever le travail d'identification. On est cette fois dans un point de vue subjectif, dans son regard, et aussi bien le filmage que le son nous mettent en présence de données très sensorielles : l'air sur la peau et dans les cheveux, la lumière entre les feuilles des arbres, le vent léger, le flou de la vision. Les données visuelles et sonores obéissent ici à un point de vue interne : on perçoit les images et les sons à partir de la subjectivité des yeux et des oreilles de Laure.

3 Troisième temps et plan de la découverte du personnage : un cadrage plus conventionnel, de face, qui nous permet de découvrir le visage de Laure. Ce plan, avec un point de vue redevenu externe, vient compléter et parachever l'identification. Car malgré l'effet des deux plans précédents, le visage est un point d'identification essentiel – difficile d'imaginer en effet de pouvoir s'identifier à un personnage dont on ne connaîtrait pas le visage.

En tous cas, ces trois plans installent le corps par lequel va transiter le point de vue du récit, mais aussi par l'intermédiaire duquel va se faire la perception du monde, y compris sur le mode des sensation, de l'observation. On remarque que le parcours de l'appartement se fait là encore du point de vue de Laure, même si celui-ci est externe : cadrée de face, elle se retourne et entame sa visite du logement, la caméra s'agence à elle, à son mouvement et même à certains de ces regards. On découvre l'appartement en même temps que Laure, avec elle.

Jouer avec notre point de vue : norme, cliché, indétermination



Laure évolue dans des espaces incertains et intermédiaires. Elle déambule en voiture sur une route forestière puis dans une zone pavillonnaire. L'appartement qu'elle découvre se situe dans un endroit entre ville et campagne, en tous cas proche de la nature qui se fait entendre (lors du plan d'arrivée à l'immeuble, la bande son est saturée de chants d'oiseaux) et avec un aspect très bucolique (l'abondance de verdure). On ne sait d'ailleurs littéralement pas où on est.



Quant à l'appartement, il n'est ni neuf ni vieux, ni dans la clarté ni dans l'obscurité, et rien n'y est encore installé. Tout apparaît indéterminé, comparable aussi à une page blanche sur laquelle il appartient d'écrire une nouvelle histoire.

Il règne en tous cas dans les lieux un principe d'incertitude, d'entre-deux qui est aussi celui de Laure. On remarque aussi qu'elle confond, quand elle est au volant avec son père, la droite et la gauche, le haut et le bas. La séquence dévoile un personnage littéralement désorienté, qui se cherche. Ce principe d'incertitude est à l'image du personnage, qui ne déborde pas de féminité certes, mais pas plus de masculinité. Tout est dans un entre-deux : la coupe de cheveux, ni très courte ni très longue ; le « costume », un large et informe tee-shirt bleu foncé, un bermuda et des baskets blanches ; la finesse des traits du visage correspond à celle de l'enfance sans qu'un marqueur décisif en fasse une fille ou un garçon.

Le corps de Laure est (encore) réversible dans son identité sexuelle, une forme d'androgynie, au moins d'indétermination, dont elle va jouer en profitant du fait d'arriver dans un nouvel endroit. Nul besoin pour elle d'en passer par le travestissement – qui intervient dans le film mais selon un mode inversé (une fille se travestissant... en fille). Cette ambiguïté est encore renforcée lorsque l'on découvre Jeanne, sa petite sœur, qui dégage quant à elle une hyperféminité : de longs cheveux bouclés, de grands yeux cernés par des cils fournis. On remarque d'ailleurs que les rôles sont par ailleurs bien distribués : le père conduit et transmet ce savoir, la maman est enceinte, ce qui en fait, en plus, une figure de la maternité. Par ailleurs, la cinéaste a vu un aspect pratique au fait que la mère soit enceinte : elle sera souvent allongée ou assise. Par conséquent il sera plus facile de filmer à hauteur d'enfant, ce qui est le dessein de **Tomboy**.

Lorsque que l'on découvre de la façon la plus claire et frontale que Laure est une fille, c'est un renversement du regard : s'engage une forme de complicité participative entre Laure-Mickaël et le spectateur, qui sait, et voit donc une fillette jouer à être un garçon. Avant ce point de bascule et dans les prémices du film, Céline Sciamma joue très habilement du point de vue, par sa mise en scène du dévoilement du personnage principal, mais aussi vis-à-vis du spectateur. Alors que son père, sa mère et sa sœur voient une fille, le spectateur voit un petit garçon. Rien n'est fait pour en faire une fille, mais il n'est jamais explicité qu'il s'agit d'un garçon, mais la cinéaste active des signes et signaux tout à fait volontairement.



En partant de cette indétermination, presque neutralité – au sens d'un entre-deux – entre féminité et masculinité, Céline Sciamma joue en toute conscience sur le fait que le regard interprète le moindre signe, et qu'il est souvent porteur de normes. Normatif car lorsqu'un père apprend la conduite à sa progéniture, on perçoit une scène de transmission « entre hommes », selon un cliché éculé du lien entre virilité et mécanique. Un autre cliché du même ordre nous est proposé lorsque l'on découvre l'appartement : la couleur des chambres. Laure a hérité – selon ses vœux – d'un bleu-gris, tandis que sa sœur, débordante de signes extérieurs de féminité, bénéficie du rose règlementaire.



→ Atelier 1

« Ce point de vue, c'est moi-même »

Durée : parcours complet de 3 heures, mais facilement modulable entre 1h et 3h selon que l'on se consacre aux points de vue optique et sonore ou seulement l'un des deux

Matériel : feuilles blanches et crayons à papier ; enregistreurs sonores si l'on choisit l'activité liée

Modalité : principalement à l'oral, recours au dessin et à l'écrit selon les choix de l'équipe enseignante

Nous sommes tous des points de vue, non pas sous une forme machinique – comme les caméras ou les enregistreurs sonores – mais des organismes dotés de capacités optiques et auditives, qui ne cessent de faire de la prise de vue et de son, mais aussi de la mise au point : faire entrer plus ou moins de lumière en ouvrant ou en fermant les yeux ; en se déplaçant ; en filtrant les bruits, se boucher les oreilles, ou, au contraire, tendre l'oreille.

Cette activité très simple consiste à se servir d'abord de son corps et de ses réceptions pour sensibiliser à la question du point de vue, à en faire soi-même l'expérience. Puis de faire appel dans un dernier temps à des enregistreurs sonores.

Point de vue optique : je suis une caméra subjective

(1 heure)

À sa table, dans la classe

- 1/ Ouvrir les deux yeux et décrire ce que l'on voit : de quoi et comment est composé le champ visuel ?
- 2/ Fermer un œil et décrire : quelle différence avec le point de vue précédent, est-ce que je vois davantage ou moins ? La lumière est-elle différente ?
- 3/ Inverser l'ouverture et la fermeture des yeux : mêmes questions.
- 4/ Se pencher sur la table, poser la tête sur un côté et décrire ce que l'on voit avec les deux yeux ouverts.
- 5/ En posant la tête de l'autre côté, fermer un œil et décrire, puis inverser ouverture et fermeture et décrire à nouveau.
- 6/ Est-ce qu'à chacune de ces positions j'ai entendu la même chose ? Je tente de décrire mes impressions.
- 7/ Sur une feuille, je trace 3 rectangles pour reprendre la forme d'un écran, puis je schématise, sous la forme d'un cadrage (qui n'est pas la vision humaine dont les bords sont flous), trois points de vue de mon choix parmi les 9 positions.

Point de vue sonore : je suis une prise de son

(1 à 2 heures selon les choix de l'équipe enseignante)

- 1/ On désigne un « preneur de son », qui se rend successivement dans les quatre coins de la salle, se tient immobile, ferme les yeux et décrit ce qu'il entend à chacun de ces coins.
On répète avec d'autres preneurs de son.
- 2/ On désigne quatre « preneurs de son », chacun se rend à un coin de la salle, ferme les yeux et, successivement, décrit ce qu'il entend.

On peut répéter avec d'autres élèves, comparer les perceptions.

3/ Désigner des équipes de prise de son et leur confier un moyen d'enregistrement sonore

- répartir les groupes dans différents endroits – salle de classe, cour, toilettes, couloir, etc
- chaque groupe doit faire quatre enregistrements de 1 minute de quatre points différents
- chaque enregistrement doit être localisé par la voix avant la prise

4/ Écouter, comparer et analyser les prises de son

- est-ce que les sources sonores sont proches ou lointaines ?
- quelles sont les images qui pourraient accompagner ces différentes prises de son ? On peut finir l'activité par un passage à l'écrit : à partir d'une prise de son choisie, tout le monde décrit la situation, ce qu'il imagine

→ Atelier 2

Inventer un personnage, le caractériser

Cet atelier invite la question de la mise en scène (des choses, des autres et de soi), du portrait, des clichés avec lesquels on joue, ce qui est une façon de les déjouer.

Durée : parcours complet de 6 heures (sans les « prolongations »)

Matériel : caméras et trépieds, éventuellement feuilles imprimées

L'attribution des objets

Chacun sélectionne 3 objets personnels, bien sûr sans que cela ne pose de problème (de valeur ou autre). Variante : on prépare des impressions sur papier de différents objets (en faisant en sorte que chacun hérite de trois), un peu comme un jeu de carte.

Ces objets sont mis en commun et, par le biais d'une règle mettant à l'honneur le hasard (par exemple : un élève est désigné et il doit, en se cachant, dire à qui tel et tel objet est attribué), chacun se voit confier trois objets.

J'invente des personnages

Avec ses trois objets, chacun écrit deux textes différents :

1/ À la troisième personne du singulier : on imagine la personne, on fait son portrait tel qu'on l'imagine à partir de ces objets : est-ce un bon élève, est-il grand ou petit, est-ce une fille ou un garçon, etc. ?

2/ À la première personne du singulier : on fait semblant que ces objets sont à soi, on explique d'où ils viennent, à quoi ils servent, en quoi ils me caractérisent, pourquoi je les ai choisis, etc.

Tournage des portraits

On peut donner une liberté dans la façon de disposer et présenter les objets (avec les risques d'y passer beaucoup de temps). Ou bien décider d'un dispositif (ce qui semble préférable) : par exemple les objets bien en valeur sur la table, avec la caméra sur pied en surplomb, en plongée.

L'idéal est aussi de pouvoir mettre en place plusieurs petits plateaux de tournage afin que l'ensemble des tournages puissent être faits assez rapidement.

Une fois le plan installé, chacun enregistre ses deux textes (pas besoin d'un enregistreur, le son de la caméra

est suffisant). Comme il s'agit de personnages fictifs dans les deux cas, on peut bien entendu inventer une voix, jouer, exagérer, brouiller les pistes.

Le regard des autres

Le temps de la mise en commun sera celui du commentaire, de la critique, le crédible ou le non crédible sera décrété, évidemment que les clichés, qu'ils soient éculés ou non, les semblants et faux-semblants interviendront dans les échanges. Chacun pourra aussi proposer ce qu'il aurait imaginé ou fait à partir des mêmes objets.

Prolongations ?

Si l'on a eu recours aux objets personnels, on peut étendre l'atelier de la façon suivante :

- j'écris un texte, à la première personne du singulier, pour me présenter à travers ces objets, en quoi ils me représentent, pourquoi je les ai choisis
- je tourne ce petit portrait en enregistrant le texte sur un plan fixe cadrant les trois objets

→ Atelier 3

Varier les points de vue, créer l'identification

Un atelier de pratique plus ambitieux, qui met en jeu très directement et concrètement la question du point de vue cinématographique, comment elle est travaillé à toutes les étapes de la création.

Durée : parcours complet de 10 heures, peut être un réduit en ne travaillant pas le son et en se limitant au point de vue visuel

Matériel : caméras, trépieds, enregistreurs, stations et logiciel de montage (très simple)

Le tournage

Il s'agit de tourner des plans et d'enregistrer des sons d'une minute. Afin de ne pas compliquer le tournage, on choisit une situation très simple : un groupe de 5 personnes traversent lentement la cour.

On tourne cette situation à partir de quatre points de vue visuels :

1/ Plan d'ensemble fixe où les personnes, de face, partent de l'arrière-plan et s'avancent peu à peu vers la caméra

2/ Plan en caméra portée et en travelling pris depuis la gauche du groupe de personnes légèrement de dos, à réaliser de sorte que l'on perçoive assez bien les cinq personnages (ne pas se situer trop près du groupe)

3/ Plan en caméra subjective du point de vue du personnage à droite du groupe, au début du plan il regarde devant lui, puis il regarde sur sa gauche quelques instants puis revient au regard face à lui

4/ Plan depuis un intérieur, caméra subjective, à quelques mètres de la fenêtre au début du plan, on avance vers la fenêtre et perçoit le groupe en train de traverser la cour (si le bâtiment est étagé, il est intéressant de filmer ce plan depuis un étage)

Remarque

Ce n'est pas obligatoire en raison de la complexité ajoutée au tournage, mais ce sera aussi très instructif : on peut aussi travailler la question du raccord. Dans ce cas, la personne située à droite doit dans les plans 1, 2 et 4 regarder devant lui (par exemple 25 secondes), se tourner vers la gauche (par exemple 10 secondes)

et regarder de nouveau devant lui (par exemple 25 secondes).

Dans le même ordre d'idée, on peut ajouter des dialogues, mais là encore, attention, cela complexifie le tournage, puis le montage. Sachant que l'objectif de l'atelier est de saisir l'importance du point de vue et combien il influe sur le récit.

On procède ensuite au tournage sonore, où l'on reprend les points de vue de différents plans, on fait en sorte de respecter la même durée. On choisit enfin une piste musicale, de la même durée que les plans et les pistes sonores.

Le montage « zéro »

Après avoir téléchargé la matière visuelle et sonore, on procède au montage « zéro ». Il n'est ici pas utile de mettre les élèves en groupe et à contribution, l'important étant d'arriver le plus rapidement au commentaire : 15 secondes du plan 1 – 15 secondes du plan 2 – 15 secondes du plan 3 – 15 secondes du plan 4, puis on applique les pistes sonores correspondantes, et la piste musicale.

Après visionnage, répété 2 à 3 fois, on échange en se posant les questions suivantes :

- Qu'est-ce que ça raconte, quel(s) effet(s) font les différents points de vue que l'on perçoit ?
- Est-ce qu'avec ces différents plans je peux raconter de différente façon cette même situation ? Et est-ce que je peux raconter même autre chose que cette simple situation avec la matière à disposition ?
- Que se passe-t-il si je ne fais plus correspondre les bandes sonores, et si je n'intègre pas la musique ?

Remarque

On se rendra d'abord compte combien un montage avec les plans de la même durée et la bande sonore correspondante donne un résultat ennuyeux, extrêmement monotone.

Affiner le montage, le point de vue, l'identification et le récit

À partir des échanges précédents, il est apparu que le point de vue fait considérablement bouger le récit, à tel point que la réception du spectateur en est directement affectée.

C'est le moment de répartir les élèves à différents postes de montage, avec la matière visuelle et sonore à disposition.

On peut procéder à un atelier désormais libre, où chacun (individuellement ou en groupe selon les configurations et possibilités) réalise son montage. Mais il peut être intéressant, afin de travailler plus précisément le point de vue, de distribuer des feuilles de route, parmi lesquels (les possibilités sont à peu près infinies) :

- je cherche à égarer le spectateur, à créer de la confusion
- je crée une très forte identification à un seul point de vue
- je crée une forte identification à deux points de vue
- je cherche à créer le moins d'identification possible pour le spectateur
- je ne fais jamais correspondre les points de vue visuels et sonores
- je crée le plus de suspense possible
- j'essaie de créer une atmosphère de film romantique
- j'essaie de créer une atmosphère de film d'horreur

La mise en commun des montages donne enfin lieu à une justification des choix, à des questions, commentaires et suggestions de la part des spectateurs. Si le temps le permet, on peut même imaginer que les montages puissent être retouchés par un autre élève ou groupe afin de mieux répondre à la feuille de route.

Annexes

Point de vue, genres, identités

Espace d'Éléonor Gilbert, 2014

Une fillette, crayon et feuille en main, une fillette explique à la caméra les nombreuses facettes d'une question : l'occupation de la cour de récréation où elle est écolière. Tout ceci ne ressemble à rien d'autre qu'une lutte pour l'espace entre filles et garçons, au détriment des premières.

Ce court métrage magistral traite d'une façon limpide et implacable du point de vue de l'enfant, et du point de vue féminin.



<https://nanouk-ec.com/films/portraits>

Le travestissement au cinéma

Tomboy n'est pas sans lien avec le travestissement même si les agissements de Laure consistent à neutraliser les signes féminins de son corps et non, comme c'est le cas avec ce subterfuge, de les singer ou de les exacerber. Une scène de travestissement intervient dans le film, tout à fait contradictoire : quand Laure est maquillée par Lisa. On est alors en présence d'une fille qui se fait passer pour un garçon qui est grimé en fille...

Le travestissement est l'acte qui consiste à porter les vêtements associés en général à l'autre genre. Il est un ressort des arts de la scène, au théâtre d'abord, le cinéma l'a logiquement adopté. Le travestissement exacerbe les enjeux de point de vue, souvent jusqu'au vertige : celui du spectateur sur les personnages du film, celui des personnages entre eux – ceux qui savent ou ne savent pas, ceux qui sont victimes ou qui bénéficient de celui-ci.



On peut citer :

Hors jeu de Jafar Panahi, 2010 <https://transmettrelecinema.com/film/hors-jeu/>



Le travestissement sert ici à braver l'interdit pesant sur les femmes en Iran d'assister aux matchs de football. Le film suit un groupe de jeunes filles qui tentent de se rendre au stade pour voir jouer l'équipe nationale. Ici les enjeux du travestissement sont marqués par la tension entre le désir et la peur : la condition de travesti est par définition fragile, d'autant que celui-ci est assez peu crédible. Elles sont d'ailleurs arrêtées et enfermées dans une sorte

d'enclos gardés par de jeunes militaires. La force et la malice du film font que cette situation sert une mécanique complexe et assez absurde : la transgression et les désirs sont souvent partagés entre les filles et leurs gardes. Jafar Panahi joue en effet sur une instabilité entre convergence et divergence des intérêts, tout le monde partageant des désirs communs.

Certains l'aiment chaud de Billy Wilder, 1959

Il s'agit peut-être du plus célèbre film sur le travestissement, et d'un classique de la comédie. Deux musiciens de jazz au chômage, mêlés involontairement à un règlement de comptes entre gangsters, se transforment en musiciennes pour leur échapper. Ils partent en Floride avec un orchestre féminin, et tombent illico amoureux d'une ravissante créature blonde, laquelle voudrait épouser un milliardaire.



Le critique Jacques Doniol-Valcroze écrivait à propos de ce film, en 1959, ces lignes, qui interrogent profondément le point de vue, et semblent parler aussi de *Tomboy* : « *Le paradoxe du comédien trouve ici une de ses plus fascinantes démonstrations. [...] Wilder prend soin de nous montrer les ficelles et c'est à ce moment, et à ce moment-là seul, que naît la vérité et l'authenticité. Wilder pose la question en souriant, mais il la pose tout de même : être un homme ou une femme, n'est-ce pas d'abord en persuader tous les matins « je suis un homme » ou « je suis une femme » ? On brûlait jadis, en place publique, pour beaucoup moins que ça. »*

