

---

Vincent Petit et Loïc Colin

## La Vidéo Participative : essai de cadrage du concept

---

### Avertissement

Le contenu de ce site relève de la législation française sur la propriété intellectuelle et est la propriété exclusive de l'éditeur.

Les œuvres figurant sur ce site peuvent être consultées et reproduites sur un support papier ou numérique sous réserve qu'elles soient strictement réservées à un usage soit personnel, soit scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. La reproduction devra obligatoirement mentionner l'éditeur, le nom de la revue, l'auteur et la référence du document.

Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France.



Revues.org est un portail de revues en sciences humaines et sociales développé par le CLEO, Centre pour l'édition électronique ouverte (CNRS, EHESS, UP, UAPV).

---

### Référence électronique

Vincent Petit et Loïc Colin, « La Vidéo Participative : essai de cadrage du concept », *SociologieS* [En ligne], Transferts, mis en ligne le 02 juin 2009. URL : <http://sociologies.revues.org/index2924.html>  
DOI : en cours d'attribution

Éditeur : Association internationales des sociologues de langue française (AISLF)  
<http://sociologies.revues.org>  
<http://www.revues.org>

Document accessible en ligne à l'adresse suivante : <http://sociologies.revues.org/index2924.html>  
Document généré automatiquement le 03 octobre 2009.

Vincent Petit et Loïc Colin

# La Vidéo Participative : essai de cadrage du concept

## Introduction

- 1 Notre activité professionnelle des dernières années nous amène à un constat, à l'origine de cet article : celui d'un intérêt croissant porté à la vidéo et à ses applications dans le « monde du développement », au niveau des pratiques de terrain comme dans la réflexion des acteurs institutionnels. Ces derniers n'envisagent plus seulement la vidéo comme une vitrine médiatique potentielle, mais questionnent son utilité en termes opérationnels, au sein de leurs projets : il s'agit de savoir si elle relève du gadget ou peut au contraire constituer un véritable outil moteur des dynamiques locales de développement.
- 2 Cet engouement croissant est en réalité un renouveau, et l'origine de ces cycles est à rechercher dans l'évolution technologique : le matériel vidéo miniaturisé et bon marché se démocratise, et les techniques de production sont simplifiées par le montage numérique virtuel. Internet, dont la vague des années 1990 avait tout d'abord conduit au délaissement de la vidéo en vogue dans les deux décennies précédentes, sert dorénavant de support à une production scientifique et militante dont il constitue un des principaux canaux de diffusion.
- 3 Les liens tissés entre vidéo et développement sont majoritairement empiriques : ils sont le fait de praticiens, et les efforts de mutualisation sur le sujet sont restés – jusque très récemment – assez faibles. C'est ce manque de recul scientifique qui nous conduit à proposer un premier cadrage, très en amont, afin d'ouvrir par la suite une discussion sur le sujet. Dans le prolongement de nos recherches (Colin & Petit, 2008), nous nous proposons de faire ici le point sur les approches dites de « Vidéo Participative » (une terminologie séduisante mais imprécise) et de théoriser certains de leurs éléments clefs.

## Origines et finalités de la Vidéo Participative

### Une fascination controversée pour les médias audiovisuels

- 4 Les pratiques de Vidéo Participative (VP) sont à rattacher au vaste domaine de la Communication Pour le Développement (CPD), dont nous retiendrions volontiers une définition de ce type, très actuelle, inspirée du *Center of Communication for Development* zimbabwéen : la CPD désigne l'utilisation des outils et méthodes de communication, des médias modernes et traditionnels, afin de faciliter l'échange d'informations, d'idées, de points de vue et de savoirs entre les personnes impliquées dans un effort de développement. Le but est de faciliter la compréhension mutuelle et le consensus pour l'action entre les acteurs, pour assurer le succès et la durabilité des activités mises en œuvre.
- 5 Si le courant contemporain de la CPD véhicule une philosophie empreinte d'*empowerment*, de gestion ascendante des territoires et d'autodétermination, les conceptions diffusionnistes de l'information, unilatérales et standardisantes, ont longtemps prévalu par le passé (Dagron, 2001, 2004 ; Bessette, 2007). Le champ de la CPD a en effet connu une évolution concomitante de celle des grands paradigmes du développement et de leurs critiques. Ainsi, dès la fin de la seconde guerre mondiale, les *mass médias* servirent de bras armé à une idéologie modernisatrice à l'origine de pratiques de vulgarisation comme le marketing social, qui a longtemps perduré malgré le combat de certains pionniers au sein de l'UNESCO, et en dehors, comme Paulo Reglus Neves Freire. En parallèle, certains utilisaient néanmoins ces

- médias « lourds », comme la radio, pour des pratiques très localisées. Aujourd’hui encore, le triomphe de la société de l’information et l’explosion des NTIC révèlent nombre de contradictions (« fracture numérique » notamment au Sud, local vs. global, critiques du messianisme médiatique, questionnements sur le renouveau du civisme, etc.) et font figurer la communication comme une arme à double tranchant dans le développement, à la fois vecteur de démocratie – continue ? – et d’appauvrissement humain (Breton, 2000 ; Ramonet, 2001).
- 6 L’audiovisuel ne déroge pas à la règle. La télévision a conquis la planète, et son industrie (pas seulement celle des groupes à vocation mondiale) peut aussi bien appuyer des régimes politiques ou des « classes communicatrices » que réduire le pouvoir de censure dans certains pays, participer d’une amnésie collective autour d’évènements invisibles dans les journaux télévisés ou donner à connaître le monde au monde. La Vidéo Participative et les télévisions communautaires constituent une branche alternative de ces vecteurs audiovisuels, une « approche *light média* » au sein du plus emblématique des *mass médias*, une communication autogérée et orientée vers le changement social. Au début des années 1990, avant qu’Internet ne vienne temporairement tout balayer, de nombreux vidéastes critiquaient la dictature des films qui parlent à tous, et donc à personne en particulier (le parallèle avec les théories d’Yvan Illich sur la contre-productivité est notable). Ils militaient pour rendre aux populations un droit à communiquer et à recevoir une image et des sons qui aient du sens à leurs yeux, ce qui réclamait de rapprocher la production audiovisuelle de son public (Ambrosi & Thede, 1992 ; Mignot-Lefebvre, 1991).
- 7 Aujourd’hui, Internet est devenu l’un des principaux alliés de ce mouvement : plus besoin d’un réseau de salles de cinéma, d’émetteurs puissants ou de milliers de cassettes ou de disques pour s’assurer un public pléthorique. La Toile constitue un support dont la pénétration mondiale ne cesse de s’accroître (malgré le retard du Sud), et l’incroyable évolution des encodages et des débits de données dynamisent le secteur de la vidéo auquel les NTIC ont pu faire de l’ombre par le passé.

### La Vidéo Participative pour le développement est un concept déjà ancien

- 8 Au-delà de ces aspects très médiatiques et dans une approche de terrain, la réalisation de vidéos en collaboration avec les personnes que l’on filme et/ou des membres du futur public est apparue très tôt, au sein de projets de coopération et de recherche. Évoquons certains pionniers.
- 9 Le programme « *Challenge for Change - Société Nouvelle* » fut mené au Canada dès 1967 par l’Office National du Film, et visait à promouvoir le changement social par les outils de communication. Profitant de l’apparition du « portapak » (premier outillage vidéo réellement potable), beaucoup de ces projets ont consisté à donner la caméra à des populations marginalisées pour créer des messages vidéo ou des films citoyens. Parmi les projets participatifs de Bonnie Klein, Dorothy Hénaut, Fernand Dansereau ou Robert Forget, l’histoire a choisi de retenir celui de Colin Low et Donald Snowden sur l’île de Fogo en Terre-Neuve. Ils réalisèrent, avec différentes communautés de pêcheurs dont l’activité en crise les menaçait d’exil, plusieurs films sur la situation de l’île. Ces films ouvrirent un canal de communication avec le gouvernement canadien qui se saisit également de l’outil pour répondre ; ils participèrent d’un travail réflexif important et permirent un échange d’expériences entre des villages très éloignés ; la dynamique créée a finalement initié la formation de coopératives de pêche et assuré le maintien de la population sur l’île (Snowden, 1984). Donald Snowden, convaincu du potentiel du « *Fogo Process* » en termes de renforcement de l’estime de soi et de catalyseur de la communication par-delà les barrières sociales, spatiales, scripturales et linguistiques, renouvela sa démarche à différentes reprises et notamment en Afrique et en Asie.
- 10 Au début des années 1970, Manuel Calvelo Rios initiait au sein du CESPAC péruvien (*Centro de Servicios de Pedagogía Audiovisual para la Capacitación*) des programmes de « pédagogie audiovisuelle massive », qui consistaient à produire des outils de vulgarisation accessibles,

car à la fois visuels, oraux et détachés des jargons de techniciens, et permettant de toucher plusieurs milliers de spectateurs. Durant 15 ans, la collaboration tripartite entre des techniciens vidéo, des agronomes et un échantillon de communautés a permis de produire des messages adaptés au public cible, réunis au sein de « paquets pédagogiques » agronomiques. Manuel Calvelo Rios travailla de la même manière au Mexique, où le PRODERITH (*Programa de Desarrollo Rural Integrado del Trópico Húmedo*) produisit des centaines de vidéos. Il participa également de la formation des techniciens du CESPMA malien (Centre de Services de Production Audiovisuelle) à la fin des années 1980. Ces expériences, critiquées entre autres sur leur durabilité et le faible effort de transfert de compétences à destination des populations locales, eurent un impact conséquent sur les pratiques paysannes (Calvelo Rios, 1994 ; Fraser, 1996).

- 11 Mentionnons finalement l'anthropologie audiovisuelle, apparue dès la fin du XIX<sup>e</sup> siècle en tant que méthode de récolte de données, d'analyse et de restitution de travaux à caractère ethnologique. Elle traduisait le souci de dépasser par l'enregistrement vidéo – malgré les nombreuses distorsions constatées – les biais d'interprétation liés aux normes, codes ou valeurs propres à chaque culture et se retrouvant dans les efforts de description verbale. Les travaux célèbres et précoces de Dziga Vertov, Margaret Mead, Gregory Bateson ou Jean Rouch ne relèvent pas tant de Vidéo Participative à nos yeux que ceux de Terence Turner, qui à la fin des années 1980 étudiait les modes de représentation des indiens Kayapo – qui s'étaient vu confier des caméras et se les étaient étonnamment appropriées – au travers de leurs réalisations audiovisuelles. La vidéo servait alors de révélateur pour des processus cognitifs plus profonds (Turner, 1990).

## Des motivations inchangées depuis quarante ans

- 12 Nous nous sommes penchés sur une centaine d'expériences audiovisuelles potentiellement participatives et s'inscrivant dans un effort de développement. Ce recensement, initié au fil des articles et des bibliographies des chercheurs et praticiens de la CPD, s'est poursuivi sur Internet et sur les bases de données académiques en explorant les concepts de « vidéo alternative », « vidéo dans le développement », « vidéo pour le changement social », etc.
- 13 Ces expériences audiovisuelles visaient soit à co-construire avec les acteurs locaux une vidéo sur les problématiques qui les concernent, soit à les accompagner pour qu'ils réalisent eux-mêmes les séquences. Notre recensement se voulait large sans être exhaustif : la prodigalité de la génération pré-Internet et le fourmillement d'expériences actuelles peu publiées – et encore moins sous l'appellation Vidéo Participative – ou insuffisamment décrites et analysées, faisaient de cette identification un travail conséquent de prise de contacts et de recherche d'archives. Une cinquantaine de ces projets sont analysés dans nos travaux (Colin & Petit, 2008). Si nous faisons abstraction des télévisions communautaires<sup>1</sup> et de leurs variantes (nous verrons en fin d'article qu'elles constituent un cas très particulier, souvent à la limite du domaine de la VP) les objectifs les plus fréquents de la production participative de vidéos en tant qu'outil de développement sont de deux types :
- Mettre en place un exercice collectif permettant de stimuler les interactions entre des groupes d'individus différents : la vidéo est un prétexte autour duquel on cherche à susciter le dialogue et fédérer les énergies et la réflexion des uns et des autres (le processus prévaut sur le produit), voire à susciter une auto-analyse.
  - Produire et diffuser un message en provenance directe du terrain : un diagnostic réalisé par les populations locales, une tribune offerte aux marginalisés, une vidéo sur une initiative pertinente, etc.
- 14 En outre, ces expériences sont généralement le fait d'intervenants dont la fonction est plurielle, tour à tour techniciens audiovisuels, animateurs, analystes, gestionnaires, médiateurs... un métissage disciplinaire à relier à la nature même de la CPD.

- 15 Au rang des similitudes, on retrouve également l'appréciation portée sur le média vidéo en lui-même. Ses avantages les plus fréquemment mis en avant sont sa qualité de porte-voix (force descriptive, accessibilité pour les spectateurs, diffusion aisée), son potentiel en termes de réduction d'asymétries (participation et mise en avant d'illettrés ou de marginalisés, informations) et l'engouement qu'il suscite localement. Ces constats sont à l'origine du développement précoce de nombreuses interventions de VP en Inde (Sateesh, 1999). À ces atouts sont généralement opposés la complexité du transfert technologique, la boîte noire que peut constituer le montage s'il n'est pas réalisé par les populations elles-mêmes, et enfin le coût et la durée des interventions. Mais ce débat n'est pas l'objet de notre article.

## Définition de la Vidéo Participative

- 16 Un de nos objectifs de recherche initiaux fut de cerner rigoureusement le concept trop imprécis de VP, dont les frontières étaient rendues mouvantes par la diversité et les innombrables subtilités des interventions de terrain s'en réclamant. De rares auteurs et quelques praticiens s'étaient évidemment déjà essayés à l'exercice, et les définitions s'avéraient presque aussi nombreuses que les expériences elles-mêmes, et toutes empreintes d'une spécificité trop importante à nos yeux pour pouvoir couvrir le champ de l'existant.
- 17 Quelques-unes des définitions les plus intéressantes ont en commun de caractériser la VP par un mode spécifique de production, et donc de ne pas associer l'expression au produit vidéo, mais bien au processus participatif, distinction essentielle qui traduit une dynamique sociale particulière associée à la création audiovisuelle (Langlois, 1995 ;Harding, 1997 ; Braden & Huong, 1998). Dans son étude exploratoire sur la VP, Bernhard Huber proposait une définition – parue en 1989 dans la revue *Media Development* – qui répondait bien à notre souci d'embrasser les nombreuses approches existantes :

« Vidéo Participative est une expression parapluie englobant une variété d'approches qui ont été développées tout au long des trente dernières années. Pour commencer par une définition très large : la VP se réfère à un panel d'applications alternatives de la technologie vidéo dans les projets de développement. Il n'existe pas qu'une seule manière de faire de la VP qui soit acceptée. [...] Les dénominations choisies pour décrire ce qui a été fait ont évolué : vidéo communautaire, vidéo alternative, vidéo rurale, processus vidéo, etc.» (Huber, 1998, p. 6).

- 18 Il nous semble néanmoins erroné de limiter la VP aux projets de développement, compte tenu du recours fréquent à la vidéo dans les travaux d'autoscopie individuelle ou de groupe, les formations en entreprise, l'entraînement de sportifs de haut niveau, etc. D'autres définitions, qui traitent sans conteste d'activités de VP, nous semblent pourtant encore plus restrictives : « la Vidéo Participative est une activité de groupe qui développe les capacités des participants en les impliquant dans l'utilisation de l'équipement vidéo, de manière créative, afin de se filmer eux-mêmes et le monde qui les entoure, et afin de produire leurs propres vidéos» (Shaw & Robertson C., 1997). Cette manipulation de l'équipement vidéo par les acteurs locaux est également mise en avant par Chris et Nick Lurch, qui octroient dans leurs nombreux projets de VP le contrôle intégral de la production à un seul et même groupe dénommé « communauté » (Lurch & Lurch, 2006). Faire faire la vidéo par les acteurs locaux peut apparaître comme l'approche participative la plus aboutie, assurant une plus grande valorisation de l'estime de soi et une meilleure appropriation de la dynamique par les populations locales. Mais cette option ne semble envisageable que dans des contextes « mono-acteur », où la parole n'est donnée qu'à un seul groupe, et ne peut donc pas qualifier à nos yeux l'ensemble du champ de la VP. Dans le cadre de nos travaux d'accompagnement de processus de concertation, nous avons dû partager la réalisation des produits vidéo entre des paysans, des scientifiques, des décideurs politiques, des administrations, et des experts internationaux, entre autres. Ces réseaux multi-acteurs complexes intégraient la vidéo comme un actant supplémentaire (au sens de la sociologie de l'innovation), dont la réalisation partagée était susceptible de faciliter les différents « cycles de traduction » autour desquels la concertation se

structure (Beuret, 2006). Outre la difficulté évidente de manipulation collective de la caméra ou de la table de montage par des individus nombreux, dispersés et hétéroclites, nous avons montré que la maîtrise totale des aspects techniques par les acteurs locaux pouvait se révéler contre-productive au regard de la dynamique d'innovation sociale qui sous-tend le projet de VP (Colin & Petit, 2008). Ces difficultés nous ont conduits à envisager de nombreuses modalités de participation et de partage des fonctions de réalisation.

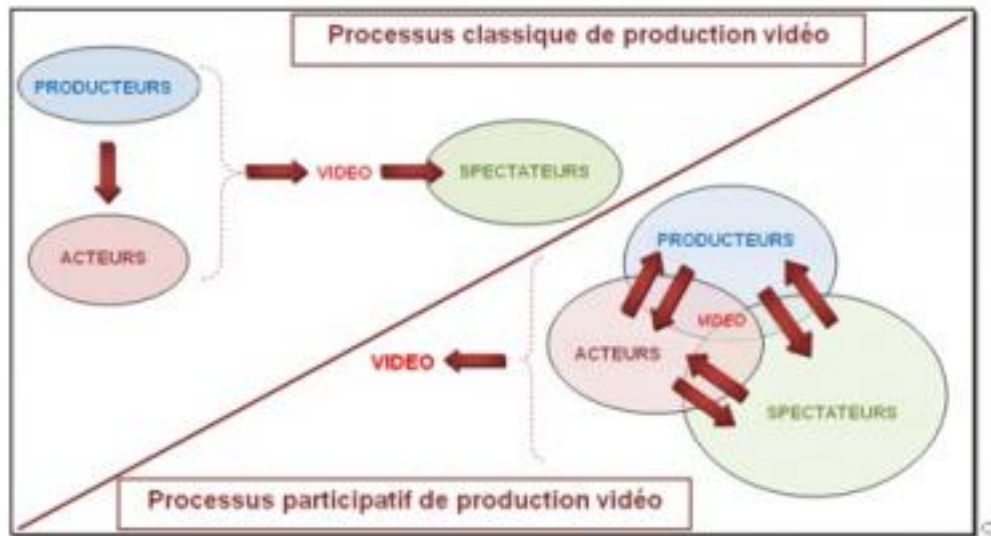
19 Nous proposons donc une définition de la VP qui se veut affranchie du contexte du projet, des objectifs visés et de la diversité des méthodes d'intervention envisageables :

Le principe de la Vidéo Participative suppose de décloisonner les différents groupes impliqués dans la production d'une vidéo, en permettant à tous de participer aux différentes étapes du processus (conception, réalisation, diffusion), de sorte que les limites entre les producteurs, les acteurs et les spectateurs, s'estompent ou se chevauchent.

20 Cette définition a donc été construite par opposition aux processus « classiques » de production vidéo où les responsabilités des acteurs impliqués sont très délimitées. Les catégories évoquées méritent cependant d'être précisées : nous utilisons « producteurs » au sens large du terme, incluant les financeurs auxquels on associe généralement le mot, mais également les autres personnes impliquées dans la production (scénaristes, réalisateurs, techniciens, etc.). Les acteurs sont pour leur part tous ceux qui disposent d'un espace d'expression (verbale ou non) au sein des produits vidéo, qu'ils y jouent un rôle ou évoquent leur propre perception de la réalité, jusqu'aux auteurs du commentaire *off*. Pour illustrer cette définition par un cas concret, un paysan pourra par exemple participer à la conception de la vidéo, y être interviewé et faire partie du public spécifiquement ciblé par cette vidéo. Il s'agit bien d'un processus fondamentalement local, et c'est justement dans cette possible superposition des fonctions que l'intervention prend son sens en termes de développement.

21 Nous proposons une représentation schématique du processus de Vidéo Participative :

**Figure 1 : Représentation comparative des processus classique et participatif de production d'une vidéo (C : Conception ; R : Réalisation ; D :**



**Diffusion)**

22 Si le produit vidéo est central dans un processus classique, il peut ne constituer qu'une externalité dans un processus participatif, servant en amont de prétexte pour créer une synergie entre groupes d'individus, autour de fonctions dont la séparation n'est pas stricte. Alors que le processus de production est habituellement linéaire, il est le plus souvent itératif lorsque les fonctions s'entrecroisent ou que la vidéo est un support du dialogue multi-acteurs. Par ailleurs, le chevauchement des ensembles figurés sera d'autant plus grand que le nombre de groupes d'acteurs est restreint ou que la volonté des porteurs du projet est empreinte de participation.

## Critères de distinction entre approches et principales variables d'ajustement méthodologique

- 23 Toujours sans nous soucier des objectifs des projets, nous chercherons à caractériser certains critères qui s'avèrent essentiels dans les approches de Vidéo Participative, au regard des initiatives que nous avons pu étudier.
- 24 Nous avons déjà évoqué la distinction entre processus et produit, et la fréquente prévalence du premier dans les projets de VP : la construction d'une vidéo ne sert parfois qu'à atteindre les objectifs souhaités (échanges, interactions...), et pas vraiment à diffuser un message particulier en dehors du cercle des participants. Ainsi, en termes d'esthétique et de rythme, il est possible qu'au regard des canons du milieu audiovisuel professionnel la qualité d'un produit vidéo participatif soit moindre, et ce d'autant plus que les populations locales sont novices et impliquées dans les phases techniques. Certains réalisateurs méfiants vis-à-vis de la démocratisation des techniques audiovisuelles adoptent une position assez radicale à l'encontre de vidéos participatives qu'ils méprisent, au regard d'exigences télévisuelles communément admises dans la profession. Il semble pourtant que dans certains cas la force d'un contenu suffise à faire la qualité d'un message <sup>2</sup>.
- 25 Les vidéos participatives en cours de construction sont régulièrement confrontées aux critiques des acteurs locaux, et sont ainsi amenées à être affinées ou même corrigées (ce qui peut impliquer différentes boucles de type écriture-tournage-montage). Les « modalités d'itérativité » traduisent la manière dont ce *feed-back* est mis en œuvre, et constituent un important facteur d'appropriation du processus comme du produit. Lorsqu'un seul groupe dirige la production, son influence sur le contenu des séquences est assez évidente. En contexte multi-acteurs, quelques grandes tendances se dégagent, et peuvent se cumuler : une itérativité sélective, où seuls certains groupes ont la possibilité de modifier la vidéo avant sa phase d'exploitation ; des confrontations individuelles, permettant à chaque groupe de contrôler les séquences qui vont le mettre en scène spécifiquement ; des confrontations collectives, où les projections servent à recueillir les impressions du système d'acteur dans son ensemble, afin d'orienter les générations suivantes des vidéos ; enfin le recours à un groupe de travail, composé de représentants des différentes catégories d'acteurs concernées, mis en place afin de diriger la production. Situé ou distribué, ce groupe « tampon » ou « relais » avec le milieu joue le rôle de micro-laboratoire de l'opinion locale, et sert fréquemment de tremplin à la diffusion des vidéos ou de la dynamique collective qui y est associée.
- 26 Ces modalités d'itérativité nous renvoient à un critère plus large, qui s'avère être le plus complexe à maîtriser dans l'analyse ou la définition d'un projet de VP : la répartition de la prise en charge des fonctions de production, le « qui fait quoi ? » au sein du processus vidéo. Plus que des degrés de participation (les échelles standards s'avèrent peu utiles dans ce cas), il s'agit d'en caractériser les modalités précises, compte tenu de la multiplicité des modes de coordination possibles. En effet, la fonction de production peut se décomposer en une multitude de tâches plus précises : mandat, définition des objectifs et conception du projet, choix des techniciens, financement, explicitation de la problématique, scénarisation, choix des interviewés, conduite des interviews, choix et tournage des images, sélection, montage, commentaire, validation des contenus (cf. itérativité), choix des publics, animation possible des projections, diffusion des copies, évaluation, pour ce qui est des plus importantes. La prise en charge de ces activités permet de constituer des protocoles adaptés aux contextes locaux en jouant sur les participations des uns et des autres, selon leurs aspirations, leurs possibilités concrètes et les objectifs de la démarche. Les régimes d'engagement déterminent *in fine* l'origine de l'expertise portée par le support vidéo, sa correspondance avec les représentations des acteurs locaux, la possibilité de faire de sa réalisation un exercice plus profond de concertation, la durabilité du projet s'il implique des suites, etc. Nous avons notamment montré que le cumul de certaines fonctions – différents types de « spectateurs »,

- « producteurs », etc. – stimulait l'implication des participants dans la dynamique, que certains moments-clefs du processus méritaient une prise en charge la plus collective possible, et que le savant dosage entre l'implication de leaders charismatiques et d'acteurs plus marginalisés pouvait conditionner la réussite ou l'échec d'un exercice vidéo (Colin & Petit, 2008).
- 27 Par ailleurs les projets de VP impliquent généralement la présence d'un intervenant, expert en audiovisuel et en communication, dont la posture est un autre critère-clef. Acteur à part entière du système, impliqué et sans réelle possibilité de neutralité, son degré de dirigisme aux différentes étapes est sans doute le facteur le plus déterminant qui soit. Il peut jouer le rôle d'un accompagnateur en retrait, d'un médiateur, d'un accoucheur d'idées à la manière de la maïeutique... Mais son omniprésence, sa maîtrise technique et sa propension à tirer la plupart des ficelles du projet de VP peuvent conduire à une situation dangereuse de pseudo-participation, peu respectueuse de l'autonomie des acteurs locaux, quelles que soient les fonctions qu'il s'octroie ou délègue officiellement. Sa prise de position est pourtant fréquemment réclamée par les populations. Ceci impose de s'appuyer sur des principes éthiques forts questionnant la légitimité de l'intervention et le rôle de l'intervenant, et de disposer de garde-fous pour réduire les risques de manipulation (Colin & Petit, 2009).
- 28 Le format est un critère moins spécifique des approches de VP, mais reste cependant important. En dehors des préoccupations de durée, de style (documentaire, fiction, récits de vie filmés, etc.), de multiplicité thématique, nous mettrons en avant les possibles caractères « ouvert » et « fermé » des produits vidéo. Une vidéo fermée portera un message clair, univoque et dont le sens est ancré : sa structure aura une finalité d'ordre didactique (faire comprendre et mémoriser), associée à une possible vie autonome du produit après le projet. Une vidéo ouverte présentera une analyse plus partielle, un message flottant, un débat à trancher, au sein d'un document audiovisuel « qui trouve sa finalité en dehors de lui, dans l'animation qui suit la projection »(Bourron, 1995), voire même dans sa réalisation en amont, privilégiant donc le processus sur le produit. Le mode de coordination entre participants aux projets peut avoir une grande influence sur la nature des vidéos. Les intervenants ont en effet tendance à utiliser des effets pour colorer leur message : transitions visuelles, musique, voix-off, textes, animations, etc., tout ceci participant de sa possible fermeture et pouvant compliquer l'animation de réunions *a posteriori*. Un message audiovisuel plus « brut » échappe plus facilement aux suspicions de dénaturation des discours d'origine.
- 29 Le public concerné permet également de caractériser différentes approches de VP, indépendamment de la « vie autonome » des produits vidéo. Il peut être intentionnellement le plus large possible, dans une démarche où le message final prédomine. Il est généralement restreint aux seuls participants directs au processus si le projet de VP cherche principalement à influencer la dynamique sociale du groupe. Il peut finalement être défini par un plan de communication précis lorsque les producteurs ciblent des spectateurs particuliers (vidéos de formation, par exemple).
- 30 Finalement, les projets de VP posent toujours la question de leur inscription dans la durée, dans le cas où celle-ci a un intérêt. Si d'un côté les exercices de démystification de l'outil vidéo et de formation à sa manipulation permettent facilement de donner le contrôle sur une réalisation ponctuelle aux acteurs locaux (Humphreys, 2003 ; Lunch, 2006), le transfert d'une structure pérenne de production (compétences et matériel) est un projet d'une toute autre ampleur, ambitieux, et dont les effets retors – comme la création de nouveaux espaces de pouvoir liés à la maîtrise de la communication – sont difficiles à maîtriser. On pourra consulter pour s'en convaincre les rapports de projets des équipes de *Communication For Change* (C4C) spécialisés en médias communautaires, ou les expériences des membres de *Maneno Mengi* en Tanzanie ou encore au Nigéria. D'autres équipes ont eu la possibilité d'œuvrer pendant plusieurs années sur un même terrain, mais sans pour autant transférer de compétences vidéo aux populations. C'est notamment le cas du projet Wademed au Maroc, où l'équipe

de réalisation « à disposition » des acteurs locaux fut peu à peu intégrée dans la dynamique communicationnelle locale (voir les premières étapes dans Kemmoun, Kuper & Errahj, 2004). Il s'agit bien plus dans leur cas de faire perdurer les échanges d'expérience et la concertation au sein du périmètre irrigué que de mettre en avant l'importance de l'outil vidéo dans les progrès réalisés.

## Typologie des démarches de VP mises en œuvre dans un objectif de développement

- 31 Rappelons les facteurs-clefs que nous avons identifiés pour caractériser une démarche de Vidéo Participative : la prévalence du processus ou du produit ; les modalités d'itérativité lors de la réalisation ; la prise en charge des fonctions de production ; la posture de l'intervenant ; le format des vidéos ; le public cible ; l'inscription du projet de VP dans une dynamique à plus long terme.
- 32 Ces critères se révèlent relativement interdépendants. Dans une approche de concertation par exemple, si la production de vidéos vise à aider le système d'acteurs à identifier une stratégie d'action partagée, alors il est fréquent que ces acteurs soient largement impliqués dans la réalisation, que celle-ci soit itérative, que ce groupe soit appuyé par un intervenant médiateur, que le public cible se résume aux participants élargis, que le projet soit long et le produit vidéo final d'importance secondaire, etc.
- 33 Dans nos recherches, nous avons identifié 7 grands types de démarches de VP, 7 catégories aux objectifs propres. Nous avons choisi de les présenter sous les intitulés suivants : activisme ; thérapie (recherche) ; formation spécialisée ; échange d'expériences ; diagnostic-planification-évaluation ; médiation-concertation ; média communautaire. Nous en donnerons une brève définition, réductrice :
- L'activisme traduit globalement une démarche militante visant à donner à connaître une certaine perception d'une réalité.
  - Les approches de thérapie cherchent à utiliser la vidéo pour favoriser un travail réflexif, individuel ou collectif. Nous y rattachons les démarches de recherche, qui consistent à fournir du matériel audiovisuel à des individus pour comprendre, au travers de leurs réalisations, les formes de représentations sociales régissant leurs interactions : les sujets sont en effet généralement associés à l'analyse.
  - La formation spécialisée vise à produire des outils audiovisuels pédagogiques.
  - Les échanges d'expériences ont pour but la circulation d'informations et d'alternatives innovantes au sein d'un secteur particulier, horizontalement ou verticalement.
  - Les projets de diagnostic-planification-évaluation utilisent l'outil vidéo pour donner la parole aux acteurs locaux dans les exercices correspondant.
  - Les démarches de VP de type médiation-concertation cherchent à favoriser la mise en place ou la reprise du dialogue entre des groupes d'acteurs aux intérêts divergents.
  - Enfin, le média communautaire permet aux populations locales de concevoir, réaliser et diffuser leurs propres programmes audiovisuels.
- 34 Notons qu'il est rare qu'un projet de VP ne relève que d'une seule de ces catégories. Certaines partagent d'ailleurs des sous-résultats et sous-objectifs semblables (voir les descriptifs dans Colin & Petit, 2008). Cependant, les caractéristiques que nous avons mises en avant précédemment permettent de les distinguer. Si aucun de ces facteurs n'est discriminant des différentes approches en soi, un faisceau de critères nous permet d'appuyer la ségrégation présentée dans le tableau ci-dessous. Les modalités d'itérativité et la prise en charge des fonctions de productions, trop spécifiques à chaque expérience, n'en font pas partie. Nous donnons en revanche une idée de la durée moyenne des interventions à partir de celle des projets que nous avons pu étudier

**Tableau 1 : principales caractéristiques des différentes approches de VP**

	Activisme	Thérapie (Recherche)	Formation spécialisée	Échanges d'expériences	Diagnostic Planification Évaluation	Médiation Concertation	Média communautaire
<i>La démarche repose-t-elle sur le processus ou sur le produit ?</i>	Le produit	Le processus <i>NB : le produit est important pour la recherche</i>	Les deux, avec une forte valorisation du produit	Les deux, avec une forte valorisation du produit	Les deux : le processus et le produit	Le processus <i>NB : L'intérêt du produit final ne réside que dans son rôle de mémoire du processus</i>	Le produit <i>NB : abstraction faite de l'empowerment lors de la formation de l'équipe locale</i>
<i>La réalisation est-elle linéaire ou itérative ?</i>	Linéaire	Linéaire, parfois en partie itérative	Linéaire, parfois en partie itérative	Linéaire et/ou itérative	Itérative	Itérative et/ou linéaire	Linéaire
<i>Quel est le public cible de la vidéo ?</i>	Un public le plus large possible : « opinion publique », décideurs politiques et financiers	Public très restreint : seuls les participants sont amenés à regarder les vidéos	Défini selon un plan de communication ; les participants au processus et leurs pairs	Défini selon un plan de communication ; les participants leurs pairs et éventuellement leurs partenaires	Un public restreint, très ciblé ; chercheurs, décideurs politiques et financiers	Un public restreint en premier lieu à l'ensemble des participants au processus, puis élargi	Un public très large, propre à chaque vidéo
<i>Quel est le rôle de l'intervenant ?</i>	Directeur ; très impliqué	Accompagnateur ; en retrait ; simple animateur, technicien éclairé <i>NB : analyste pour la recherche audiovisuelle</i>	Communicateur (entre destinataires et experts) et technicien éclairé	Communicateur : disponible et impliqué	Chercheur, enquêteur : en position d'observateur averti	Médiateur impliqué, assumant son positionnement au sein du système d'acteur	<i>Il n'y a plus d'intervenant vidéo</i> Ils sont nécessairement impliqués et souvent directifs
<i>À titre indicatif</i>							
<i>Quel format est généralement privilégié ?</i>	Fermé	Ouvert	Fermé	Fermé	Fermé et ouvert à la fois	Ouvert	Fermé
<i>Quelle est la durée approximative de l'intervention ?</i>	Quelques semaines	Quelques jours	Quelques semaines	De quelques semaines à quelques mois	De quelques semaines à quelques mois	Plusieurs mois	Quelques semaines avec les experts, puis des années

35 Les catégories activisme et média communautaire ont été figurées dans une couleur différente car elles se situent à la limite de la Vidéo Participative. On constatera d'ailleurs que pour ces deux catégories l'accent est mis sur le produit et que celui-ci est obtenu par un processus généralement linéaire : les démarches associées sont proches des modes traditionnels de production audiovisuelle, et leurs objectifs peuvent être atteints sans réelle approche participative. Elles figurent donc de part et d'autre du tableau, bornant le champ de la VP avec d'un côté des démarches essentiellement réalisées par les intervenants vidéo et de l'autre par les populations locales.

- 36 Ces 7 archétypes ne sont que des tendances qui ne sauraient se vérifier systématiquement. Ils n'ont pas vocation à fournir des modèles d'intervention, qui doivent être réinventés en permanence. Cette typologie n'a pour objectif que de faciliter la conceptualisation de la Vidéo Participative et de ses approches.

## Conclusion

- 37 La Vidéo Participative est utilisée aussi bien pour des séminaires en entreprise que dans des actions de coopération internationale. Si nous avons porté une attention particulière à ses possibles applications dans les « projets », c'est que certains atouts de la VP peuvent répondre à des enjeux aujourd'hui considérés comme majeurs dans l'accompagnement du développement : assurer la participation au sein de systèmes d'acteurs hétérogènes, assurer un contrôle des expertises par des personnes peu ou pas lettrées, favoriser la communication et la concertation au niveau local (voire créer des prétextes à la reprise du dialogue), mettre en relation ce niveau local avec les échelles supérieures, etc. Nous ne voulons pas pour autant faire un plaidoyer aveugle pour un outil qui peut s'avérer « lourd » dans sa mise en œuvre, voire inadapté, et qui ne réalise pas de miracles. Une vidéo ne remplit pas l'estomac, ne creuse pas de puits. Elle soulève des questions essentielles autour des risques de manipulation propagandiste ou du droit à l'image. Son utilisation devrait donc être soigneusement réfléchie en fonction de la dynamique et des besoins locaux, de sorte que les approches de VP participent réellement de l'effort de développement. En effet, au regard de l'impact que nous avons constaté sur le terrain, une utilisation non maîtrisée de l'outil vidéo peut avoir des conséquences très négatives.
- 38 L'objectif de cet article de synthèse était de clarifier le champ imprécis de la Vidéo Participative et d'identifier en son sein quelques notions-clefs, dorénavant ouvertes au débat. Sur cette base, nous invitons d'autres chercheurs et praticiens à développer un corpus autour de la VP – à l'image de ceux constitués sur les jeux de rôles ou les systèmes multi-agents – afin de mieux baliser les pratiques et d'objectiver des données par trop empiriques pour une méthode en pleine expansion. Cet article en appelle d'autres, et nous contribuerons à mettre en débat les résultats de certains projets qui méritent l'attention de la communauté scientifique.

---

## Bibliographie

- AMBROSI A. & N. THEDE (dir.) (1992), *Petits écrans et démocratie : vidéo légère et télévision alternative au service du développement*, Paris, Éditions Syros
- BESSETTE G. (dir.) (2007), *Eau, terre et vie, communication participative pour le développement et gestion des ressources naturelles*, Presses de l'université Laval, Éditions L'Harmattan et CRDI
- BEURET J.-E. (2006), *La Conduite de la concertation – pour la gestion de l'environnement et le partage des ressources*, Paris, Éditions L'Harmattan
- BOURRON Y., CHAPUIS J.-P. & J.-L. RUBY (1995), *Pédagogie de l'audiovisuel et du multimédia*, Paris, Éditions d'organisation
- BRADEN S. & T.T.T. HUONG (1998), *Video for Development, a Casebook from Vietnam*, Londres, Éditions Oxfam
- BRETON P. (2000), *Le Culte d'Internet. Une menace pour le lien social ?*, Paris, Éditions La Découverte
- COLIN L. & V. PETIT V. (2008), *La Vidéo Participative, outil d'accompagnement du développement local ? Étude de trois processus de concertation en Bolivie, Équateur et Mali*, Thèse de Doctorat, ABIES Paris, CIRAD GREEN Montpellier
- COLIN L. & V. PETIT V. (2009), « La vidéo, un outil qui fait débat », *Grain de Sel*, à paraître, Paris
- DAGRON A.G. (2001), *Making Waves: Stories of Participatory Communication for Social Change*, New York, Fondation Rockefeller

- DAGRON A.G. (2004), « El cuarto mosquetero: la comunicación para el cambio social », Universidad del Norte Barranquilla, *Investigación y desarrollo*, vol 12, 1, 2-23
- FRASER C. & S. RESTREPO ESTRADA (1996), *Mexique : la Communication au service du développement rural - pour le meilleur et pour le pire*, Rome, FAO
- HARDING T. (1997), *The Video Activist Handbook*, Londres, Pluto Press
- HUBER B. (1998), *Communicative Aspects of Participatory Video Projects, an Exploratory Study*, Thèse de doctorat, Université d'Uppsala, Suède
- HUMPHREYS P., OLMOS G. & R. PÉREZ-VARÓN (2003), "Final Report of Young People's Views Project. Qualitative Research Pilot: Participatory Multimedia Project", London Multimedia Lab for Audiovisual Composition and Communication
- KEMMOUN H., KUPER M. & M. ERRAHJ (2004), « La vidéo comme support de concertation pour la gestion de l'eau en grande hydraulique au Maroc », 4e Séminaire international et interdisciplinaire du Programme commun systèmes irrigués, Montpellier
- LANGLOIS Y. (1995), *Regarde comment tu me regardes. Techniques d'animation sociale en vidéo*, Paris, Éditions Charles Léopold Mayer
- LUNCH N. & C. LUNCH (2006), *Insights into Participatory Video, a Handbook for the Field*, Londres, Insight Editions
- MIGNOT-LEFEBVRE Y. (1991), « Vingt ans après... la vidéo », Actes du séminaire Écrit, Image, Oral et Nouvelles technologies
- RAMONET I. (2001), *La Tyrannie de la communication*, Paris, Éditions Folio actuel
- SATEESH P.V. (1999), "An alternative to literacy ?", *Forests, Trees and People*, 40/41 : 9-13
- SHAW J. & C. ROBERTSON (1997), *Participatory Video: a Practical Approach to Using Video Creatively in Group Development Work*, London, Routledge Editions
- SNOWDEN D. (1984), "Eyes see ; Ears hear", St John's, Memorial University Newfoundland
- TURNER T. (1990), « The Kayapo video project : a progress report », *Revue de la Commission d'Anthropologie Visuelle*, Montréal

### **Notes**

- 1 Depuis les toutes premières, dont l'émergence au Canada est à relier aux activités de Société Nouvelle, jusqu'aux télévisions locales actuelles, des milliers de programmes et d'infrastructures ont vu le jour.
- 2 Cf. à titre d'exemple le film *Les enfants de Don Quichotte, acte 1*, octobre 2008.

### **Pour citer cet article**

Référence électronique

Vincent Petit et Loïc Colin, « La Vidéo Participative : essai de cadrage du concept », *SociologieS* [En ligne], Transferts, mis en ligne le 02 juin 2009. URL : <http://sociologies.revues.org/index2924.html>

### **À propos des auteurs**

#### **Vincent Petit**

Agroéconomiste et docteur en sociologie de la communication et du développement, consultant - vtitep@yahoo.fr

#### **Loïc Colin**

Agroéconomiste et docteur en sociologie de la communication et du développement, consultant -loic.colin@e-sud.net

### ***Résumé / Abstract / Resumen***

Dans la boîte à outils des « développeurs », la vidéo (re)gagne en crédibilité pour appuyer l'ensemble des processus communicationnels au sein des projets. Son utilisation participative se développe, en accord avec les méthodes et principes admis dans les paradigmes dominants du domaine de la coopération. Le concept de « Vidéo Participative » est néanmoins manié avec peu de précision. Cet article cherche à en donner les origines, ainsi qu'une définition, avant de proposer une typologie d'approches et les principaux critères permettant de les caractériser.

**Mots clés :** participation, vidéo participative, local, communication, développement

#### *Participatory Video: framing of the concept*

Among the tools available to projects managers and designers, the video has regained a certain credibility regarding the support that it may bring to the various communicational processes required to carry out a successful project. In this context, video is now increasingly used in a participative way in accordance with the recent evolution of the methods, principles and theoretical frameworks of the North-South cooperation field. Nevertheless, the concept of "participatory video" is still handled with little accuracy. Thereby, this article aims at defining it precisely, explaining its origins and proposing a typology of the various models, criteria and approaches that can be used to characterize it properly.

#### *La « Vidéo Participativa »: esbozo de definición del concepto*

Entre los instrumentos que implican una técnica, el vídeo vuelve a ganar credibilidad en la medida en que reafirma los procesos de comunicación en el seno de los proyectos. Su utilización participativa se desarrolla en acuerdo con los métodos y principios admitidos por los paradigmas dominantes del ámbito de la comunicación. El concepto de « Vidéo Participativa » debe ser sin embargo utilizado de manera precisa. Se trata en este artículo de explicar sus orígenes y también de formular una definición ya que son dos requisitos indispensables para elaborar una tipología de varios modelos así como de los criterios y aproximaciones necesarias.