

de ligne

En ligne

17

dossier

jeu au centre

le magazine de la Bibliothèque publique d'information | avril-septembre 2015

entretien

Michel Agier, anthropologue

lecture / performance

Inretita, le corps en blasons

tendance

le croquis urbain

page 3 **Vous avez la parole**
Le français en V.O.

page 4 **En bref**

page 5 **Entretien**
Quand il arrive en ville...
rencontre avec Michel Agier, anthropologue

page 8 **Au Centre**
Tempête sur le monde :
3 œuvres de Mona Hatoum,
présentées par Christine Van Assche

page 10 **Dossier: jeu au centre**
• Un jeu partout ? par Gilles Brougère
• 3 questions à Lionel Esparza
• Des jetons et des hommes
• Ludifiez, ludifiez, il en restera toujours
quelque chose, par Philippe Gargov
• L'influence d'un jeu
• Deux ou trois jeux que je sais d'eux

page 23 **Lire, écouter, voir**
Votre attention, s'il vous plaît...

page 26 **Tendance**
Urban Sketchers: quand Internet
renouvelle la pratique du dessin

page 28 **Ligne d'horizon**
Il suffit de demander !

page 30 **Venez!**
• *Inretita*, le corps en blasons
• Des joutes aux *battles*
• Climat, à petits pas
• Rêves de gosses...

page 35 **Votre accueil**
L'Autre Internet, *in the pocket* !

édito

Extension du domaine du jeu

Si vous pensiez que la Bpi et le Centre Pompidou sont les lieux d'une culture « sérieuse », ce numéro de *de ligne en ligne* devrait vous détromper. Largement au diapason de la 6^e édition du Nouveau festival, Air de jeu — à laquelle la Bibliothèque participe avec un plaisir non dissimulé —, notre magazine apporte son propre éclairage à une thématique tout à fait contemporaine, celle de la place du jeu dans l'art et dans la société.

Le regard de Gilles Brougère, professeur en sciences de l'éducation et auteur de livres sur le jeu, ou encore celui de Philippe Gargov, géographe et consultant en prospective urbaine, nous montrent combien le jeu a envahi notre univers dans ses dimensions physique et technologique, au point de façonner notre vision du monde. Le jeu imprègne ainsi logiquement de nouveaux médias tels que le webdocumentaire, auquel la Bpi contribue à donner, dans le cadre de sa programmation cinéma, ses lettres de noblesse. La passion du jeu est aussi en elle-même un sujet passionnant : aussi nous sommes-nous aventurés sur le terrain des joueurs de poker et des croupiers de casino, personnages emblématiques de notre époque, constamment sur le fil du rasoir. Ce n'est certainement pas Paul Auster, avec son roman *La Musique du hasard*, qui nous en ferait le reproche !

Bien sûr, ce numéro vous réserve aussi d'autres découvertes en dehors de cette vaste thématique : parmi elles, citons l'audace de la chorégraphe Luigia Riva, qui relit, avec son complice Daniele Derossi, les *Blasons du corps féminin*; les nouvelles frontières urbaines, telles qu'arpentées par l'anthropologue Michel Agier; ou encore l'art des *Urban Sketchers*, qui croquent sur le vif des scènes de rue pour les partager ensuite sur Internet.

Enfin, je ne saurais terminer sans mentionner notre service de réponses à distance à vos questions, (ex Bibliosésame), qui se transforme pour devenir Eurêkoi. Le renseignement, c'est un peu, beaucoup, passionnément, notre jeu à nous, bibliothécaires, comme l'indique le nouveau sous-titre du service : Il suffit de demander !

Christine Carrier
Directrice de la Bibliothèque publique d'information

vous avez la parole

LE FRANÇAIS EN V.O.

Habités ou non, des ateliers de conversation français langue étrangère (FLE), ils sont venus participer à une séance Ciné-FLE : regarder ensemble un film en français sous-titré et en discuter. Réactions.



3

vous avez la parole : le français en V.O.

Gabriela 28 ans, péruvienne

Le film, c'est bien pour les personnes qui ont beaucoup de temps. Mais les ateliers, c'est bien aussi pour celles qui n'en ont pas beaucoup. Avec un film, nous pouvons connaître d'autres cultures, d'autres réalités.

Antonio 50 ans, brésilien

Je suis depuis deux mois en France, je viens aux ateliers de conversation de français et de portugais. C'est intéressant d'utiliser le film pour l'apprentissage. C'est la meilleure assimilation de la langue : écouter, voir.

Anne 65 ans, allemande

Je vais tous les vendredis aux ateliers de conversation et c'est la première fois que je vais à celui du Ciné-FLE. Ça n'a pas été difficile de regarder le film parce qu'il y avait les sous-titres. Pour moi, c'est plus facile de lire que d'écouter les Français parler. Je n'ai pas de problème à comprendre les autres personnes dans les discussions après le film car elles parlent lentement. Je suis ici pour apprendre.

Lola 24 ans, kirghise

Ça ne fait pas longtemps que je viens ici mais j'aime beaucoup. Dans la vie quotidienne, je ne parle pas beaucoup car je suis timide. Ici, je me sens bien parce qu'il y a beaucoup d'étrangers, ils sont comme moi. La seule fois où j'ai vu des films en français c'était sur Internet. Ce soir, ce n'était pas difficile, mais ce qui est dommage c'est les sous-titres. Le français doit s'apprendre en écoutant surtout. À Paris les gens parlent très vite et c'est difficile à comprendre. Avec les sous-titres, on ne fait que lire. Pour moi, l'atelier de discussion est mieux, mais voir le film est intéressant, car la télévision et les films nous montrent comment se parle la langue française. J'ai l'habitude de regarder la télévision française. Je ne suis jamais allée au cinéma car je me disais que je ne connaissais pas bien le français, mais là, j'ai vu ce film et je pense que j'ai compris beaucoup de choses.

Radomir 27 ans, moldave

Je suis venu plus de trente fois ! Je regarde beaucoup de vidéos en français sur Internet, sans sous-titres, donc je suis habitué. Ce que nous avons fait ce soir était intéressant et facile à comprendre.

Zakaria 21 ans, marocain

Je viens aux ateliers d'anglais et de français. Dans les séances habituelles, on fait presque toujours la même chose, on se présente, on parle de n'importe quoi. Là, le film nous donne un sujet, ça crée des débats. J'aime beaucoup cette méthode. Ça donne l'impression d'être facile, on apprend en s'amusant. C'est pas comme si on faisait de la grammaire avec un dictionnaire !

Shree Chanchal 39 ans, français originaire du Bangladesh

Je participe deux fois par semaine : l'anglais, c'est tous les lundis, le français tous les vendredis. C'est un très beau film sur les étrangers. Les accents sont un peu difficiles à comprendre. Avec les sous-titres, ça va. Les accents d'Afrique, c'est différent du vrai accent français. J'ai vu un mot pour la première fois : lacune. C'est quoi « lacune » ?

Propos recueillis par **Marie-Hélène Gatto** et **Florian Leroy**, Bpi

en bref



© Stocklib



© Arène



© Les Films du présent

INNOVONS !

Clé du développement, l'innovation commence par une idée. Ensuite, il faut convaincre ! Cela demande la maîtrise d'outils et de méthodes propres au management des idées. Pour Olivier Pujol et Stéphane Bernard, auteurs du *Plaisir d'innover : trouver une idée, la mettre en œuvre*, le véritable enjeu va bien au-delà. Innover, c'est d'abord s'autoriser à penser autrement. Il s'agit de réveiller des comportements naturels et de mobiliser l'intelligence collective.

**Le Plaisir d'innover :
un pas de côté pour un pas en avant**
Avec

Olivier Pujol, cofondateur de Cytale et spécialiste de l'innovation et du management de structures innovantes et Stéphane Bernard, auteur et fondateur d'Egide, spécialiste de l'innovation et de la transformation des structures

Jeudi 16 avril
Conférence animée
19 h, Niveau 2, Espace Presse

ZOR HODEN TANDA / DANS LA FORÊT SOMBRE

La langue grand-singe est celle parlée par les « Grands-Singes » ou « Manganis » dans les ouvrages du cycle *Tarzan* d'Edgar Rice Burroughs. Utilisant le lexique bilingue français-singe et singe-français établi par Francis Lacassin (*Tarzan*, éd. 10/18, 1971), Jacques Jouet a écrit, traduit et commenté des poèmes en langue grand-singe dans *Le Chant d'amour grand-singe*. « Corpus lyrique méconnu », ce recueil est un jeu de poésie entre deux langues, dont l'une est imaginaire.

Le Chant d'amour grand-singe
Cycle Littérature en scène
Lecture bilingue en grand-singe
et en français par Jacques Jouet,
avec la participation exceptionnelle
d'Hervé Le Tellier
et de Tar Mangani, grand-singe

Lundi 18 mai
20 h, Petite Salle

DANSER LA VIE

« Toujours s'adapter aux situations qui nous entourent. Approfondir chaque rencontre et chercher l'émotion là où on ne l'attend pas forcément. » C'est ainsi qu'Alain Platel définit le dispositif utilisé pour réaliser son film, portrait d'une compagnie hors norme : Les Ballets C. de la B. Depuis plus de 20 ans, ce collectif de chorégraphes flamands monte des créations dont les particularités sont de toujours prendre corps dans le réel, dans ses rugosités, ses imperfections, ses fragilités. Qui sont ces danseurs aux parcours atypiques ? Comment transcendent-ils le monde sur scène ?

Les Ballets de ci de là
d'Alain Platel, 2006
Cycle Corps filmés

Projection suivie d'une rencontre
avec Alain Platel

Vendredi 5 juin
20 h, Cinéma 1

Fin

entretien

MICHEL AGIER



© Sara Prestianni

Faire ville,
les nouvelles frontières urbaines
mercredi 1^{er} avril

Barbès, Château Rouge,
la Goutte-d'Or :
le monde dans la ville
lundi 4 mai

Se réfugier en ville :
les campements urbains
lundi 8 juin

Désordres et pacification
des périphéries

19 h, Petite Salle

Campement de Patras,
2009

5

entretien : Michel Agier

QUAND IL ARRIVE EN VILLE...

Michel Agier arpente les villes d'Amérique latine et d'Afrique depuis des années. Cet anthropologue chaleureux s'intéresse notamment aux camps et campements comme nouvelles formes urbaines. Dans la tradition des travaux de l'École de Chicago, il renouvelle la définition de la ville.

Entretien à la veille d'un départ.

Pouvez-vous expliquer ce qu'est l'anthropologie urbaine ?

Si l'anthropologie veut rester *antropos* – s'occuper de l'homme en société – , il lui faut s'adapter au monde, qui est à plus de 50 % urbain... Les ethnologues ont suivi les gens qui migraient vers les villes; ils ont pris pour objet d'étude ces nouveaux espaces, ces agglomérations plus grandes que des villages. Cela reste un changement important pour la discipline.

Je défends l'idée qu'il faut aussi « urbaniser » l'anthropologie, faire une anthropologie de la ville. Réfléchir à de nouveaux concepts, à de nouvelles méthodes d'enquête. S'installer dans un fauteuil et voir défiler les chefs de lignage raconter leur généalogie ne marche plus. Il n'y a plus tellement de chefs de village et, surtout, il y a d'autres modèles de parenté que les sept ou huit recensés dans l'ethnologie classique. Ma question plus générale a été: « qu'est ce qui fait ville? ». Il peut y avoir de la ville quand il n'y a pas d'immeubles de vingt-cinq étages, quand il n'y a pas de voitures. Partout dans le monde, les gens font des villes. Ils arrivent quelque part et commencent à créer des relations, de l'interconnaissance – c'est un peu la tour de Babel. Au bout d'un moment quelque chose se compose et de cette composition-là, on peut dire: c'est de la ville. Dans ce cas, on est dans l'anthropologie de la ville.

suite

Vos recherches vous ont conduit dans les grandes villes d'Amérique latine et d'Afrique... Comment les avez-vous étudiées ?

Pour connaître une ville, il faut d'abord s'y perdre. Il faut marcher, chercher des lieux, comprendre comment les gens font leurs propres circuits, pourquoi ils se sentent bien dans certains endroits et étrangers dans d'autres. À Bahia, j'ai réalisé que des personnes d'un quartier n'étaient jamais allées dans d'autres parties de la ville où moi je circulais tous les jours. Les gens se déplacent et se font leurs propres représentations de la ville. À chacun son hologramme, sa totalité de ville qu'il se compose avec ses propres éléments.

Contrairement à l'ethnologie classique où il y a des clans, des lignages, des ethnies, en anthropologie urbaine on ne sait pas à quoi on a affaire. Ça défile. On regarde comment les individus organisent leur existence. On a plutôt affaire à des réseaux, les combiner permet de recomposer le monde social des personnes.

Est-ce que vos observations sur ces terrains diffèrent de celles que l'on peut faire sur les villes européennes ?

Il y a une très grande diversité mais j'essaie justement de chercher les invariants dans les logiques d'organisation. Évidemment, la part d'économie informelle est sans commune mesure. La puissance de l'État est également très différente. J'ai principalement travaillé dans des favelas, des « quartiers spontanés » comme on dit en Afrique, toutes sortes de campements et de camps où la puissance publique est beaucoup moins présente. L'initiative privée, associative, communautaire prend une place considérable en comparaison.

Il y a quand même des logiques comparables mais avec ce qui, en Europe, peut paraître marginal ou polémique. Les campements roms représentent 17 000 personnes dans toute la France, ce n'est rien. Mais, on peut les comparer avec les favelas ou des occupations qui sont au principe même de l'extension urbaine en Amérique latine. Ce principe est reconnu depuis maintenant une vingtaine d'années : des migrants arrivent, occupent un sol vacant et, au bout d'un certain temps, ils obtiennent la reconnaissance de leur établissement. Ce sont trois phases : l'invasion, l'occupation et l'établissement, qui sont maintenant presque formalisées dans la politique publique.



Flickr - Alan Levine - CC BY - SA 2.0

Le projet Morrinho

En 1997, avec des briques et des matériaux recyclés, de jeunes Brésiliens reconstruisent en miniature les favelas de Rio et d'autres sites urbains. Gigantesque, leur construction s'étale sur plus de 320 m². Médiatisé en 2001 par les cinéastes Fábio Gavião et Markão Oliveira, le projet Morrinho a depuis été présenté dans de nombreuses expositions d'art contemporain, à Londres en 2010 (ci-dessus et en bas de la page de droite), au Musée de Arte de Rio (MAR) en 2014 (ci-contre).

Est-ce ce phénomène que vous décrivez en parlant de « la fondation de la ville à partir de ses marges » ?

Absolument. Prendre le point de vue du « fondement de la ville à partir de ses marges » a deux effets. Tout d'abord, prendre acte de la multipolarité des villes ou encore de la centralité des marges. Maria Anita Palumbo a, par exemple, étudié le quartier Barbès, Château Rouge, la Goutte-d'Or. On peut le considérer à partir de l'histoire de Paris comme un lieu marginal, à la marge de Paris au XIX^e siècle ou, en se décentrant, le considérer comme un lieu central du point de vue des circulations migratoires. C'est sûrement un des lieux de Paris les plus connus en Afrique du Nord, en Afrique de l'Ouest et Centrale, ou au Moyen-Orient.

Ensuite, cette idée de marge est utile pour penser la question du droit à la ville. Quand des lignes de bus ont relié les favelas lointaines de Rio Nord à Copacabana et Ipanema, des habitants ont protesté : « on est envahi par la périphérie ». Au Brésil, on dit « périphérie » pour parler de la banlieue. Il y a bien un rapport politique entre ce qui est marginal et ce qui est central. Parler de marges, c'est continuer à dire le conflit qui existe à propos de la ville : le droit d'être là.

Depuis 2000, vous travaillez sur les espaces de regroupement des personnes déplacées, exilées, et sur les situations de transit des migrants comme elles peuvent exister en Europe.

Quand j'ai commencé dans le camp de réfugiés de Dadaab, au Kenya, j'ai écarquillé les yeux. Le camp compte aujourd'hui 450 000 habitants. Vous avez un espace immense, hétérogène, avec des Soudanais, des Ougandais, des Somaliens, des Bantous... une grande diversité ethnique, nationale, linguistique. Dans ce seul lieu, il y a plus d'habitants que dans la région de Garissa où le camp est établi. Et entre ces 450 000 habitants, il y a une espèce d'arrangement, avec moult organisations. Il y a toute une vie. De multiples pouvoirs gèrent ces espaces. Tout cela forme ce que j'ai appelé des « camps-villes ».

Ce même processus se retrouve dans les campements ou les camps de déplacés internes, dans les périphéries de Khartoum par exemple. Les gens migrent dans leur propre pays sous les pressions de la guerre, des violences, et arrivent en masse près des villes. Au bout d'un moment, des organisations - l'administration nationale, des organisations humanitaires internationales - déclarent que c'est un camp de déplacés. Ils le nomment, lui donnent une limite. Cela crée des petites agglomérations. C'est un facteur d'extension urbaine considérable. Khartoum a eu très rapidement un million et demi d'habitants en plus.

Enfin, il y a les bidonvilles, type campements roms chez nous, que l'on retrouve dans le monde entier. J'ai vu, dans le centre-ville d'Asuncion au Paraguay, des campements d'indiens guaranis chassés de leurs terres par les agro-industriels brésiliens. Selon qu'on parle de camps ou de bidonvilles, on a des postures différentes. Les bidonvilles relèvent d'un problème de politique urbaine sociale : comment accueillir des gens en errance ? Quand on parle de camps, c'est une affaire d'étrangers ou de réfugiés, le terme même renvoie à un traitement à part, voire à l'exception humanitaire.



Flickr - Jorge from Brazil - CC BY 2.0

Peut-on parler d'urbanisation des modes de vie ?

Oui, elle est même plus rapide que l'urbanisation spatiale. J'ai en tête tous les camps dans lesquels j'ai enquêté. On ne sait pas toujours dans quel espace urbain on est. Au Qatar, par exemple, 250 000 Qataris reçoivent les bénéfices du pétrole, et il y a un million de travailleurs étrangers. Ils sont logés dans des habitations de type Algeco, dans une zone industrielle, en dehors de la ville de Doha. Ils n'ont pas droit à la ville. Tous les jours, ils sont emmenés sur leur lieu de travail - essentiellement des chantiers de construction - puis ramenés. Selon un système assez répandu au Moyen-Orient, ils ont un contrat avec parrainage. Votre employeur - votre parrain qui vous autorise à entrer dans le pays - garde votre passeport. Vous ne pouvez ni sortir, ni circuler. Vous pouvez travailler et dormir. Au bout d'un an ou deux, les gens repartent dans leur pays. C'est un mode de travail très contraint auquel est associée la forme du camp. Entre les 250 000 très riches vivant dans des constructions post-urbaines extraordinaires et le million de personnes, à côté, dans des containers, où est la réalité urbaine la plus significative ? Dans *Planet of Slums*, Mike Davis fait allusion à cette réalité qui est à la fois le produit de la crise des mondes ruraux - la population rurale diminue considérablement - et d'une forme urbaine très ségrégative. Entre les deux, il y a tout ce monde intermédiaire assez mal connu, une forme d'urbanisation spatiale sans qu'il y ait une organisation sociale qui soit celle des villes que l'on connaît. C'est tout un champ de recherches qu'il faut aller explorer.

Propos recueillis par **Marie-Hélène Gatto** et **Caroline Raynaud**, Bpi



Flickr - Alan Levine - CC BY - SA 2.0

au Centre

Mona Hatoum
du 24 juin au 30 septembre
Galerie 1

MONA HATOUM, TEMPÊTE SUR LE MONDE

Trois œuvres de Mona Hatoum
présentées par **Christine Van Assche**
commissaire de l'exposition

« L'exposition est l'aboutissement d'un long cheminement avec l'artiste anglo-libanaise Mona Hatoum. Il y a vingt ans, je l'ai invitée à présenter ses performances et installations dans le cadre du Project Room au Centre Pompidou. La manifestation a eu un certain retentissement et j'ai continué à suivre son travail. Il a été choisi en 2005 pour l'accrochage Elles@centrepompidou. L'œuvre était devenue pluridisciplinaire : aux vidéos, aux performances, aux installations, Mona avait ajouté des photos, des dessins et des objets.

Je vois un intérêt supplémentaire à montrer ces œuvres aujourd'hui, du fait de l'attention que suscite le Moyen-Orient et de la trajectoire remarquable de l'artiste, invitée régulièrement aux biennales d'art contemporain et à la documenta de Cassel. Ce sera la première grande exposition internationale de Mona Hatoum, avec 80 œuvres réalisées entre la fin des années 1970 et aujourd'hui. Tout un parcours mais pas encore toute une vie, car elle n'a que 62 ans et continue de travailler. L'idée n'est pas de faire une rétrospective, mais de mettre en correspondance des œuvres de différentes époques, de différents formats et matériaux. Il y aura des croisements par affinités entre des photos, des dessins, des grandes installations, des performances, des vidéos : ce sera une exposition turbulente. Ces œuvres sont captivantes parce qu'elles interrogent le monde contemporain, mais plus que l'image du monde, elles reflètent l'angoisse vis-à-vis de ce qui s'y passe.



Images extraites
d'une vidéo
documentant
la performance
Roadworks, 1985

J'ai choisi trois œuvres qui utilisent des médias distincts : une performance, une installation et une carte de géographie. Trois œuvres pour donner à voir trois décennies de création.

Roadworks, 1985

Mona Hatoum a créé une vingtaine de performances, dans la rue ou dans les centres d'art où elle était invitée. Celle que j'ai choisie, *Roadworks*, a été réalisée dans les rues de Brixton, un quartier londonien où vivaient de nombreux immigrés. Elle s'y promène pieds nus en traînant une paire de Dr. Martens attachée à ses chevilles. On peut dire qu'elle marche à côté de ses pompes ! Pas n'importe lesquelles, car celles-là étaient surtout portées par les militaires, les policiers et les skinheads. Par ce geste, elle dénonçait une mise à l'écart des artistes immigrés, ostracisés par la scène anglaise. Le contexte politique de l'époque, marqué par la décolonisation, n'était pas favorable à la reconnaissance des personnes, et notamment des artistes, d'autres cultures. Cette performance montrait aussi sa révolte par rapport à la situation au Moyen-Orient et sa colère contre le pouvoir en Angleterre. C'est une œuvre assez subversive, proche de ce qu'ont pu faire certains artistes autrichiens ou croates pour dénoncer la situation politique dans leurs pays.





Light Sentence, installation constituée de 36 casiers métalliques, d'un moteur électrique, et d'une ampoule, 1992

Les performances ont marqué une période bien précise de l'œuvre de Mona Hatoum, les années 1980. Elle a ensuite eu accès à un studio, à Londres, où elle a commencé à réaliser des œuvres pour les intérieurs, des objets et installations.

Light Sentence, 1992

C'est une des premières grandes installations de Mona Hatoum, elle appartient aux collections du Centre Pompidou. Elle est constituée de casiers en métal, évocation des vestiaires pour les ouvriers. Mona a superposé des casiers tout simples pour former un espace en U au milieu d'une salle. Celle-ci est plongée dans une semi-obscurité, uniquement éclairée par une ampoule qui monte et descend tout au long de la journée. Cette ampoule en mouvement dessine des ombres au plafond et sur les murs. Pour le spectateur, l'œuvre est à la fois attirante, par sa manière imposante d'occuper l'espace, et repoussante par ses références carcérales. Elle donne l'impression d'être dans une prison où les murs seraient mobiles. Elle renvoie à des œuvres cinétiques des années 1960-70 et à Moholy-Nagy, qui a créé dans les années 1920 un environnement où la lumière joue avec les ombres. Tout en s'inspirant des artistes d'autres disciplines et d'autres générations, Mona Hatoum introduit une dimension sociopolitique qui lui est propre. Le côté carcéral fait référence à Michel Foucault, à *Surveiller et punir*. C'est dans cette optique-là qu'elle se place, plutôt que dans une optique purement minimaliste.



Map (clear), installation constituée de billes de verre transparent, 1999, nouvelle version 2015

Map (clear), 2015

C'est l'œuvre la plus récente. *Map (clear)* est une grande carte du monde constituée de billes de verre transparent fixées à même le sol. La spécificité de l'œuvre, c'est que les contours du monde vont bouger insensiblement au fil du temps. Les petites îles qui gravitent autour des continents vont glisser et les continents eux-mêmes vont se déplacer, témoignant de l'instabilité chronique du monde. Mona Hatoum fait référence à la situation de la Palestine, mais elle exprime aussi le point de vue d'une artiste originaire du Moyen-Orient et vivant en Europe, pour laquelle certaines contrées n'ont jamais eu de frontières fixes. Ces contrées continuent à bouger sans qu'on sache ce qui se passe, ni qu'on puisse les dessiner. Pour reprendre le cas de la Palestine, sa délimitation est restée floue depuis les accords d'Oslo en 1993 : des contours so-disant établis sont remis en question chaque jour. Tout le parcours de l'exposition sera ponctué de cartes de formats divers, créées avec différents matériaux, qui mettent en scène la vision d'une artiste sur le monde instable et turbulent dans lequel nous vivons. »

Propos recueillis par **Arlette Alligüé**, Bpi



Passagers jouant au jeu de palet sur le bateau de croisière Assiniboia sur la baie Géorgienne, Ontario

dossier

Jeu au centre

Comme on dit « balle au centre » avant de reprendre une partie, ce dossier vous invite à interroger la place du jeu dans notre société contemporaine et les multiples relations que nous entretenons avec lui, avant de découvrir les propositions du Nouveau festival et toutes les manifestations associées organisées par la Bibliothèque publique d'information (conférences, débats, ateliers, etc).

Le jeu est au Centre Pompidou !

Cycle Lire le monde Joueurs en société

Lundi 20 avril
19 h, Petite Salle

Échecs, de la naissance au jeu

Conférence précédée
d'une permanence de joueur
public d'échecs
suivie d'un tournoi
Jeudi 23 avril
à partir de 15 h,
Espace Presse, niveau 2

Cycle #controverses

La société ludique

Lundi 27 avril
19 h, Petite Salle

Cycle Place aux revues

Quand la revue se fait joueuse...

Lundi 15 juin
19 h, Petite Salle

Carte blanche à Florent Maurin Singulier/Pluriel, le webdoc tisse sa toile

Vendredi 29 mai, de 18 h à 22 h
Samedi 30 mai, de 14 h à 22 h
Cinéma 2

Press Start, anatomie des jeux vidéo

Performances,
ateliers, démonstrations
du 15 avril au 3 mai
www.bpi.fr



UN JEU PARTOUT ?

Nous avons l'impression de vivre une omniprésence du jeu, portée par le numérique et Internet. Mais ce n'est pas la première fois que ce sentiment apparaît. Quelle en est la réalité ? Pourquoi le jeu semble-t-il envahir la société ?

L'extension du domaine du jeu semble portée par le développement et le succès du jeu vidéo, divertissement majeur partagé par les populations les plus diverses. À cela s'ajoute le développement des jeux et paris sur Internet, dont le poker en ligne semble être l'emblème. On peut aussi évoquer la promotion du *serious game*, qui laisse entendre que l'apprentissage pourrait devenir une affaire de jeu, et les stratégies de *gamification*, qui consistent à diffuser le jeu partout et ainsi à transformer les tâches les plus ingrates en plaisirs ludiques.

Un sentiment qui revient

Dans les années 1980, alors que se développaient déjà les jeux d'argent (jeux à gratter, lotos, machines à sous), les premiers jeux électroniques et le ludo-éducatif, Alain Cotta publiait *La Société ludique* (rééditée en 1993 sous le titre *La Société du jeu*). On pourrait retrouver cette invasion ludique dans des périodes bien antérieures de l'histoire et se demander ce qu'il en fut de l'importance des jeux (dont les Jeux olympiques) et des concours chez les Grecs, des jeux du cirque à Rome ou du jeu d'argent tellement présent dans les discours du XVIII^e siècle. Le sentiment d'une diffusion du jeu, d'une omniprésence, d'un envahissement n'est pas nouveau. Il est d'autant plus évoqué qu'il traduit sans doute l'idée que le jeu sortirait de la place qui est la sienne. Quand le jeu se fait moins discret, quand il sort des marges de la société ou de l'enfance, son affichage trop voyant peut être considéré comme illégitime, voire immoral. Dès qu'il devient visible, le jeu ne l'est-il pas trop ? À moins de l'enrôler pour servir de nobles causes. Peut-être y a-t-il aujourd'hui plus de jeux, mais cela est difficile à évaluer car certains se substituent à d'autres, des jeux disparaissent ou ne sont plus vécus comme jeux, telles certaines pratiques sportives. Ainsi le football est de moins en moins vécu comme un jeu du fait de sa transformation en spectacle planétaire et de l'importance, du sérieux qu'on lui confère.

L'expansion du discours sur le jeu

Ce qui se développe à certains moments, au-delà même de la progression du jeu, c'est le discours sur le jeu. Cela est d'autant plus vrai que l'usage du mot « ludique » permet un nouveau type d'expansion discursive. Ce terme récent et longtemps cantonné à la sphère du discours savant (le *Robert* le date de 1939) n'a dans un premier temps signifié que « relatif au jeu » en comblant une absence de la langue française. Aujourd'hui son sens est difficile à déterminer tant les usages varient, mais « ludique » semble signifier quelque chose qui sans être vraiment du jeu peut lui ressembler. Avec un terme aussi plastique et vague, qui parfois traduit plutôt le *fun* que le jeu stricto sensu et renvoie à l'importance du divertissement dans notre société, il y a du jeu ou tout au moins du ludique partout.

Quant à l'utilisation du jeu dans d'autres sphères que le divertissement et en particulier pour l'apprentissage, cela n'a rien de nouveau. De la ruse pédagogique d'Érasme où il s'agit de donner une apparence de jeu à des exercices scolaires, aux jeux instructifs, aux jeux éducatifs, aux pédagogies du jeu, au ludo-éducatif, le jeu sérieux (*serious game*) s'inscrit dans une généalogie riche qu'il a tendance à oublier, pour deux raisons. Le jeu sérieux s'appuie moins sur le jeu en général que sur l'utilisation de dispositifs précis, issus du jeu vidéo et de son *gameplay*. D'autre part, il ne s'inscrit pas seulement dans une logique éducative mais dans celle plus large de la propagande, la diffusion d'informations, la sensibilisation à une cause, à une marque, etc. Avec des moyens techniques nouveaux et des objectifs plus larges et plus accessibles qu'un apprentissage précis et ciblé, le *serious game* retrouve ce mouvement qui accompagne le jeu. Quand le jeu est là, il est tentant de l'utiliser pour autre chose que la frivolité, pour son contraire : le sérieux. Est-ce encore un jeu ? On peut s'en tirer en disant que c'est ludique, mais il n'est pas certain qu'il y ait jeu : il ne suffit pas de le décréter pour qu'il y ait du jeu ni, surtout, pour qu'un joueur s'en empare.

Autre extension, la *gamification* propose de mettre du jeu partout ou de projeter une idée de jeu sur des activités diversifiées. Derrière ce terme, on trouve tout autant l'utilisation de procédés techniques (en particulier grâce aux smartphones) qui peuvent utiliser des logiques de jeu pour transformer une activité en quasi jeu, que la projection d'une notion de jeu sur ce qui n'est souvent qu'une distribution de « bons » points.



Jeux d'enfants, de Pieter Breughel l'Ancien. Huile sur bois. H. 118 cm x L. 161 cm.

La métaphore ludique

Mais l'enjeu est dans la métaphore ludique, notion développée par Jacques Henriot. Le jeu, parce qu'on a l'impression qu'il est partout, devient principe d'interprétation du monde, cadre par lequel le monde est (re)pensé. Cela est d'autant plus facile qu'à l'inverse, c'est le jeu qui réinterprète le monde: le jeu modalise¹ une réalité, la transforme pour en faire un jeu en l'isolant de ses conséquences. La bagarre ludique, par exemple, reprend les comportements du combat mais sans porter les coups, en mettant l'action à l'abri de ses conséquences. Il s'agit d'une activité de second degré, comme on le dit de l'humour. Transformant une réalité du monde, le jeu devient logiquement un principe d'interprétation de ce même monde qu'il modifie ou caricature. Il n'est pas difficile de retrouver le jeu dans le monde car le monde est dans le jeu: il est processus métaphorique, et peut facilement devenir métaphore du monde.

¹ L'expression est d'Erving Goffman dans *Les Cadres de l'expérience*, Paris, Éditions de Minuit, 1991.

Il suffit d'un succès local du jeu (aujourd'hui en ligne, à travers le jeu vidéo et autres activités ludiques sur smartphone ou autres supports) pour que le jeu donne le sentiment d'être présent partout par projection, récupération, métaphorisation.

Une extension relative

Il ne s'agit pas de dire que le jeu ne connaît pas une extension, qui n'est sans doute pas la première, dans son champ privilégié, le divertissement humain. Cependant ce qui caractérise un tel succès est qu'il conduit à vouloir sur cette base « ludiciser » le monde ou voir le monde comme un jeu. Le sentiment de l'extension du jeu favorise chez certains la vision d'un monde devenu jeu, générant un discours dans lequel il est difficile de distinguer le jeu de ce qui n'est jeu que par métaphore.

Cette façon de considérer le jeu comme beaucoup plus qu'il n'est, porteur de valeurs, d'une vision du monde, mais aussi de dangers avec l'addiction supposée, révèle sa difficile légitimité comme pratique humaine parmi d'autres. Et si le jeu n'était qu'un jeu, rien de plus? Le paradoxe du jeu, c'est d'en faire toujours plus, un mythe, un miracle, un mal ou un bien absolu et, plus difficilement, un divertissement parmi d'autres, une activité qui a des caractéristiques spécifiques qui en font son originalité. Le jeu associe la fiction, le faire semblant – ce que nous avons évoqué sous l'expression de second degré –, et la décision, l'implication forte, l'engagement de celui qui s'y adonne. Je décide mais pour rien, pour « du beurre ». Je produis un univers de fiction par les décisions que je prends. Cette association paradoxale, cet équilibre instable de frivolité et d'engagement, de faux-semblant et d'implications fait le jeu dans sa singularité et son originalité.

Gilles Brougère, professeur de sciences de l'éducation, Université Paris 13 – Sorbonne Paris Cité

À lire :

- **Gilles Brougère**
Jeu et éducation

L'Harmattan, 1995

379.8 BRO

- **Gilles Brougère**
Jouer/Apprendre

Économica, 2005

379.8 BRO

- **Sciences du jeu**, revue en ligne

<http://www.sciencesdujeu.org/>

- **Jacques Henriot**

Sous couleur de jouer. La Métaphore ludique

José Corti, 1989

Pas moins de 90 jeux différents

ont été répertoriés dans ce tableau. Retrouvez-les!

Solution dans : Catherine Breyer, *Jeux et jouets à travers les âges : histoire et règles de jeux égyptiens, antiques et médiévaux*, Safran, 2010

794 BRE

ou sur le site www.bpi.fr



TROIS QUESTIONS À

Lionel Esparza

Lionel Esparza est un joueur de poker repent. Après avoir « perdu des sommes folles et un temps considérable », il a cherché à comprendre ce qui rend ce jeu, dans sa variante Texas hold'em, si extraordinairement populaire et attractif. Sa recherche érudite l'a amené à considérer le poker comme une transposition ludique des valeurs dominantes de la société contemporaine occidentale.

1 Pouvez-vous expliquer ce qui fait que, selon vous, « le poker est le jeu du libéralisme » ?

Longtemps on a vu dans le poker une métaphore générale du capitalisme. Or, lorsqu'on analyse le jeu de près, on se rend compte qu'il ne représente qu'une partie de ses principes: la compétition commerciale généralisée, la concurrence globale, et un échange monétaire devenu modèle relationnel. Mais la question de la production lui échappe totalement, de même que celle de la gestion des richesses, qu'un jeu comme le Monopoly illustre bien plus efficacement.

En revanche, on trouve dans le poker un certain nombre de déterminants qui renvoient expressément à l'imaginaire politique des sociétés modernes: le combat public comme dispositif d'organisation de la domination, ou l'articulation difficile de l'égalité principielle (problème moral) et de l'égalité réelle (sa réponse socio-politique). Si on définit le libéralisme, en un sens extensif, comme ce courant qui dans la modernité fait le pari de construire la société humaine entre deux piliers complémentaires, le politique et l'économique, le poker s'inscrit pleinement dans sa perspective. Et de fait, il est né au début du XIX^e siècle, au moment où le libéralisme théorique s'incarnait dans la politique réelle, comme une réponse ludique à cette implantation en territoire américain des idéaux des Lumières européennes.

2 Pourrait-on dire que chaque époque a le jeu qu'elle mérite ?

Ce serait trop simple, et supposerait que chaque société, à chaque époque, constitue un tout homogène. Ainsi, le poker peut être lu comme un résumé de l'époque actuelle; mais il ne la contient pas, et l'épuise encore moins. Par maints aspects, il résonne d'ailleurs moins avec notre temps que de nombreux jeux vidéo. Je crois que certains jeux portent un potentiel de significations qui peut, à un certain moment, rencontrer l'histoire. Ainsi le devenir libéral du poker, présent dès l'origine du jeu, n'a-t-il pu croiser que tardivement l'évolution post-libérale du monde pour former le succès que l'on sait. Mais on ne peut réduire le jeu à un banal écho d'une époque; il fait appel à des notions bien trop profondes pour cela.



© Radio France / Christophe Abramowitz

3

À quoi jouez-vous aujourd'hui ?

À Candy Crush, dont l'enjeu fondamental, la réaction en chaîne, et la libération ambiguë qu'elle produit, présente un attrait incomparable. Au moins deux heures par jour – il faut que j'arrête, là aussi. Le vrai jeu est toujours celui qu'il faut arrêter.

À lire:

Lionel Esparza

L'Esprit du poker : comment un jeu d'argent a conquis le monde

Zones, 2014

301 ESP



DES JETONS ET DES HOMMES

Tantôt fantasmé en icône glamour, tantôt en requin de casino, le croupier enflamme l'imagination. Certains joueurs le soupçonnent même d'orienter la chance.

Afin de mieux comprendre la relation complexe qui nous lie au jeu, *de ligne en ligne* a joué cartes sur table avec **Damien Engels**, directeur des formations de croupiers Cérus Casino Academy, et **Stéphanie Liénard**, psychologue addictologue.



Un diplôme pour une vie hors du commun

Les médias et le cinéma, de *La Baie des anges* de Jacques Demy à *Las Vegas 21* de Robert Luketic, en passant par *Casino* de Martin Scorsese, entretiennent l'aura sulfureuse des établissements de jeu. Leur fréquentation est en baisse constante, notamment en raison de l'explosion des jeux sur Internet. Mais la popularité et la récente arrivée dans les casinos du poker Texas hold'em, jadis perçu comme attribut de la pègre, ont contribué à une nouvelle dynamique de la profession.

Fondée à Lyon en 2003 par Benoît Engels, la Cérus Casino Academy est la seule école spécialisée à délivrer le diplôme de croupier reconnu par l'État. Elle s'est également implantée à Paris, Bordeaux, Marseille et Strasbourg. Le métier permettant de travailler dans le monde entier, notamment sur les paquebots, l'école propose une formation adaptée aux élèves francophones dans ses établissements à Rome, Manchester, Madrid, Namur, Berlin et bientôt Bristol. Les candidats sont souvent jeunes, diplômés ou non. Le métier se féminise de plus en plus – 38 % sont des croupières. L'évolution de carrière peut être rapide. Les *Floormen* (cadres en charge de la sincérité des jeux), les *Pit Boss* (chefs de partie attribuant les tables aux croupiers) et les directeurs des jeux sont pour la plupart d'anciens croupiers.

La good casino attitude

Le croupier – appelé *Dealer* au hold'em et au blackjack – prend, anime et paye les paris. Au vu du flot d'argent en circulation, celui du casino et celui des joueurs, l'aptitude au calcul mental est essentielle. Le croupier doit additionner et soustraire rapidement, connaître par cœur certaines tables de multiplication, celles des combinaisons gagnantes de la roulette en 35, 17, 11, 8 et 5. Il doit maîtriser les figures, c'est-à-dire les alignements de jetons donnant le même résultat.

Toute aussi importante est l'habileté au *chipping*. Chaque matin pendant une heure et demie, les élèves s'entraînent à la manipulation élégante et chronométrée des jetons et des cartes. Rassembler les jetons étalés sur la roulette pour les reconstituer en piles de vingt ; couper l'une d'elles en quatre tas de cinq jetons pour montrer qu'il y a bien le compte ; mélanger, couper et distribuer les cartes ; lancer la bille dans le cylindre de la roulette... « Le croupier est comme l'artiste ou le sportif : c'est à force de répétition qu'il maîtrise les gestes. Ses mains et ses doigts doivent toujours être souples », souligne Damien Engels.

Enfin, le croupier fait preuve de *good casino attitude*. Il arbitre autant la partie avec neutralité qu'il l'anime avec le sourire. Dans le cocon calfeutré du casino, sous l'effet hypnotique des lumières, des regards et des sommes en jeu, et aussi des alcools offerts, l'adrénaline monte vite – celle des joueurs mais aussi celle de l'employé. Celui-ci peut devenir un véritable *showman*. Tant que rigueur prévaut.

Damien Engels insiste sur la dureté de la profession. Souvent soumis au rythme des trois-huit, le croupier travaille par cycles de 45 minutes à table et 15 minutes de pause. Seul employé de l'établissement à être directement impliqué dans les parties, il a la responsabilité des sommes en jeu : l'erreur de calcul, la pression de la hiérarchie et l'investissement émotionnel, voire la superstition du joueur, sont sources de stress intense. Les jeux dits de contrepartie, tel le blackjack, consistent à battre le croupier (*Beat the Dealer*) par des combinaisons de cartes. Cette pression permanente, amplifiée par le travail debout dans un milieu bruyant, peut conduire l'employé au *burn-out*.



Jeu responsable

La psychologue clinicienne Stéphanie Liénard assure le module de sensibilisation aux risques d'addiction au jeu. Elle a été chargée de prévention au Casino Barrière Lille pendant quatre ans. Outre ses missions de formation auprès du personnel, elle proposait dans son bureau une assistance psychologique aux clients et à leurs proches. Présente en salle, elle assurait des rondes de prévention et gérait également les situations de crise : disputes conjugales, violences, banqueroutes, menaces de suicide.

Jouer dans les casinos ne signifie pas devenir nécessairement accro. Toutefois, selon l'étude *Les Niveaux et pratiques des jeux de hasard et d'argent en 2010* de l'Institut national de prévention et d'éducation pour la santé, 600 000 personnes âgées de 18 à 75 ans entretenaient une relation pathologique au jeu. Stéphanie Liénard estime que lors de sa mission au Casino Barrière Lille, 30 % de la clientèle manifestaient des formes d'addiction.

« Le jeu pathologique est l'archétype des addictions sans substances. D'autres addictions de ce type, comme le sexe, Internet ou le sport, sont moins établies sur le plan médical. L'addiction, c'est la dépendance, lorsque le plaisir et l'excitation du début s'effacent au profit de la répétition subie. Il y a différents degrés d'addiction. Plus le jeu va vite, comme la roulette, plus il est addictogène », précise la clinicienne. Les casinos proposent en effet différents types de jeu : jeux de cartes (blackjack, 30 et 40, punto banco), de roues (23, roulettes française, américaine et anglaise), de dés (craps), avec ou sans croupier, de cercle ou en contrepartie... Les jeux avec croupier placent celui-ci en première ligne des attentes et angoisses des joueurs.

S'il existe désormais des lieux spécialisés comme les centres de soins d'accompagnement et de prévention en addictologie (CSAPA) de Lille et Paris, directeurs de casinos et formateurs de croupiers comprennent de plus en plus que la prévention et la sensibilisation au jeu responsable vont dans l'intérêt de tous. Chacun a ainsi les bonnes cartes en main pour dire ou non, *Banco!*

Aymeric Bôle-Richard et Jérémie Desjardins, Bpi

LUDIFIEZ, LUDIFIEZ, IL EN RESTERA TOUJOURS QUELQUE CHOSE !

Un trottoir, quelques lignes tracées à la craie. Vous avez face à vous une marelle et, par extension, l'une des facettes les plus emblématiques – et les plus primitives aussi – de ce que l'on baptisera ici « ville ludique ». La définition est aussi limpide qu'elle le laisse penser: on appelle « ville ludique » l'ensemble des jeux, même embryonnaires, prenant pour décor l'espace public urbain. Et la palette est évidemment particulièrement large: s'amuser à ne marcher que sur les bandes blanches, en traversant un passage piéton, n'est-ce pas une manière de jouer avec la ville ?

La ville, marelle à ciel ouvert

« Le jeu est une action qui se déroule dans certaines limites, de lieu, de temps et de volonté, dans un ordre apparent, suivant des règles librement consenties, et hors de la sphère de l'utilité et de la nécessité matérielles ». Tous les éléments constitutifs d'un jeu, tels que définis par Johan Huizinga dans *Homo ludens* (1938), sont en effet rassemblés dans les deux exemples, volontairement triviaux, cités en introduction. Le passage piéton, tout comme la portion de trottoir qui accueille la marelle, définissent ainsi une sorte de « réalité alternative », régie par un ensemble de règles, et le bitume devient littéralement terrain de jeu.

On voit ainsi l'apparente simplicité de cette ville récréative. De fait, la ville a toujours été ludique... Du moins eût-elle toujours pu l'être. Car comme le souligne la citation ci-dessus, le jeu n'existe qu'en dehors de toute dimension « fonctionnelle ». Dès lors, quelle place pour lui dans des villes toujours plus pragmatiques et rationnelles ?

L'urbanisme, *serious business*

De ses grands sabots législatifs, l'urbanisme contemporain est ainsi venu effacer la marelle improvisée avec comme volonté, plus ou moins explicite, de circonscrire le jeu à des espaces bien définis.

Dans des villes marquées par le *zoning* des mobilités, les portions de trottoirs disponibles se raréfient, longtemps au profit de l'automobile, et aujourd'hui à celui du vélo, de la marche, ou de mobiliers parfois interactifs et même – quel heureux paradoxe ! – « ludiques ». Ainsi donc, la ville ne serait pas intrinsèquement « jouable » (*playable*, diraient nos cousins anglo-saxons); elle ne l'est qu'en potentialité.

Jouer, en toute rigidité

La « jouabilité » de l'espace public dépend ainsi de nombreux facteurs, qui peuvent la brider ou, a contrario, faciliter son expression. La tendance actuelle, sur le plan urbanistique, s'avère un compromis douteux entre ces deux pôles a priori antinomiques. C'est ce que le sociologue Marc Breviglieri a baptisé « ville garantie » et que la chercheuse Sonia Curnier définit ainsi: « une tendance de planification qui consiste à déterminer une utilisation normale et prévisible de l'espace urbain en annihilant tout flou d'usage et toute possibilité d'expérimentation. »

Une formule qui s'applique parfaitement au processus de « ludification » en cours dans nos villes, soit la volonté affichée de remplir l'espace urbain d'objets explicitement dédiés à l'amusement des citoyens. Sonia Curnier distingue quatre grands types d'installations, dont l'essor est sans conteste l'une des tendances majeures de nos villes depuis une dizaine d'années maintenant: mobiliers interactifs (souvent bardés de technologies), jeux aquatiques, sculptures engageantes (ou l'art au service du jeu urbain), et topographies artificielles. Chacune d'entre elles a d'indéniables vertus ludiques mais de fait, toutes les installations n'offrent pas le même degré de liberté au citoyen. Dans une partie des cas, si ce n'est la majorité, il s'agit précisément d'une jouabilité orientée, prédéfinie voire programmée, avec comme objectif d'en limiter les détournements d'usage.



Flickr - D. Sharon Pruitt - CC BY 2.0

La « ludification » de la ville comme tautologie

La situation est telle que se pose la question de la pertinence de telles installations. Rendre la ville ludique est un vœu louable ; mais pourquoi vouloir organiser cette « ludification » au sein de villes qui n'attendent qu'un coup du sort pour exprimer toute leur « jouabilité » ? Qu'on repense à cette marelle, qui n'a besoin que de bitume vierge pour pouvoir s'épanouir, et qu'on la mette en parallèle de ces installations qui consomment - voire phagocytent - ce même bitume... La « ludification » de l'urbain est-elle compatible avec ce paradoxe ? Comme le rappelle parfaitement Sonia Curnier dans un entrechat sémantique : « Du reste, le divertissement au sens premier du terme ne désigne-t-il pas précisément l'action de détourner un élément de sa fonction première ? »

Dans cette perspective, nous plaidons en faveur d'une « ludification » presque libertaire de l'espace public. Fi de la maîtrise du jeu urbain : celui-ci a ses propres règles, qui s'imposent aux citoyens qui souhaitent marcher d'une bande blanche à l'autre. Plutôt que de leur forcer la main avec des « terrains de jeu » circonscrits, offrons-leur plutôt une diversité urbaine propice à leur imaginaire... ils sauront quoi en faire.

Philippe Gargov, géographe et fondateur de [pop-up] urbain, cabinet de conseil en prospective urbaine

À lire :

Sonia Curnier,

« Programmer le jeu dans l'espace public ? »

Métropolitiques.eu, novembre 2014

www.metropolitiques.eu/Programmer-le-jeu-dans-l-espace.html

L'INFLUENCE D'UN JEU

On connaissait le jeu vidéo, on a vu arriver plus récemment sur la toile le webdoc... attention, voici les *newsgames* ! **Florent Maurin**, journaliste et fan de jeux vidéo, préside le studio The Pixel Hunt qui produit de tels jeux du réel. Ces nouveaux objets multimédias ont la particularité de nous faire jouer avec un matériau explosif et précieux : l'information.

Florent Maurin distingue cinq types de *newsgames* (dont les frontières sont cependant poreuses).

Le jeu éditorial est une façon rapide d'affirmer fortement un point de vue à la façon d'un dessin de presse ou d'un éditorial dans un journal. *September 12th*, par exemple, vous met à la place d'un sniper qui vise des terroristes. Mais attention, vous risquez de tuer des civils et vous entendrez alors des femmes pleurer...

Le jeu infographie nous fait manipuler des données statistiques pour comprendre ce qu'elles signifient. *Municipaly* nous propose ainsi de faire des pronostics sur les résultats des élections municipales. Ce jeu permet en même temps de nous informer sur les différentes municipalités françaises en se basant sur les statistiques de l'INSEE.

Le jeu de simulation consiste à modéliser une situation complexe sous forme de système informatisé. Différentes évolutions peuvent être envisagées en jouant sur les paramètres. Une négociation sur le climat peut, par exemple, être modélisée. Le joueur simule des interactions entre les acteurs et génère ainsi différentes résolutions.

Le jeu reportage s'attache à raconter une actualité brûlante en mettant le joueur à la place des protagonistes.

Enfin, le jeu documentaire est un webdocumentaire que parcourt l'internaute avec un objectif à atteindre et des contraintes à respecter.



Jeu d'influences

Dispositif transmédia

Jeu d'influences est, par exemple, un jeu documentaire écrit par Julien Goetz et dont le *game design* a été conçu par Florent Maurin. Il a été mis en ligne sur la plate-forme de France 5 parallèlement à la diffusion sur la chaîne de documentaires homonymes. Les deux médias sont indépendants. En regardant les films et en jouant, on obtient une information plus riche que la somme des informations reçues avec chacune des œuvres. C'est la force d'un tel dispositif transmédia.

Qui perd gagne ?

Si vous optez pour la version ludique de *Jeu d'influences*, vous incarnerez un chef d'entreprise. Votre objectif sera de sortir au mieux votre société d'une crise de communication, en étant guidé par un *spin doctor*. Le jeu est conçu pour que vous preniez conscience que ce n'est pas le conseiller en communication qui prend les décisions, mais bien vous. Ce dernier vous propose seulement des choix de communication. Pour sortir gagnant de cette crise de communication, il vous faudra accepter de ternir la réputation de la femme de votre meilleur ami, de discréditer un ouvrier en souffrance, ou assumer d'avoir fermé les yeux, sous couvert d'innovation écologique, sur le relâchement étrangement bienvenu d'une norme de pollution... Attention à ne pas faire monter votre niveau de stress trop haut, sinon c'est le *game over*. Le jeu, dont l'ambiance visuelle et sonore est soignée, nous fait ainsi ressentir l'état émotionnel du protagoniste principal.



© The Pixel Hunt

Dans *Jeu d'influences*, vous incarnez un chef d'entreprise. Conseillé par un *Spin doctor*, vous devez sortir votre société d'une crise de communication.

21

dossier : jeu au centre

Pédagogie platonicienne

Cette empathie permet un décentrement réel du point de vue par l'expérience du jeu, et opère un renversement salutaire dans la cognition. Le jeu enseigne sans le dire, on apprend en jouant. Florent Maurin évoque la maïeutique, en référence au procédé employé par Platon dans ses célèbres dialogues. Ce changement dans le processus d'assimilation des informations passe ici par l'identification à un autre que soi. Cela stimule la capacité d'adaptation à des situations que l'on n'aurait pas l'occasion de vivre dans sa propre vie, et permet sans doute d'acquérir une plus grande compréhension dans l'appréciation des actes d'autrui.

Un je(u) citoyen

Les *newsgames*, véritables jeux du réel, sont des outils bienvenus pour une lecture moins naïve de l'information. Le développement des dispositifs transmédiés pourrait contribuer à faire du web une agora citoyenne où la fabrique de l'opinion ne serait pas seulement une addition de réactions stéréotypées.

Lorenzo Weiss, Bpi

Du reportage au jeu documentaire

- **reportage** : compte-rendu d'une enquête, présenté comme objectif et relatant des faits
- **documentaire** : récit documenté affirmant un point de vue d'auteur basé sur un travail d'enquête
- **webdocumentaire** : documentaire non linéaire, en ligne et interactif, où une place est faite à l'internaute pour personnaliser sa lecture
- **jeu documentaire** : webdoc ludique. Le parcours interactif est motivé, pour l'internaute, par un objectif à atteindre et guidé par des contraintes à respecter.



DEUX OU TROIS JEUX QUE JE SAIS D'EUX

Un damier en coton tissé, des pions blancs, d'autres noirs et aussi, un pion noir et blanc. *L'Échiqueté* de Patrick Bernier et d'Olive Martin est un jeu d'échecs où une pièce perdue « s'hybride ». C'est l'un des jeux d'artistes mis à la disposition du public sur la Plateforme de jeux du Nouveau festival.

Explications des règles avec **Florencia Chernajovsky**, responsable de la manifestation et commissaire de l'exposition Extension du domaine du jeu.

« Dans les années 1960, les artistes Fluxus ont tenté de réconcilier l'art et la vie en créant des jeux. S'ils ont reconfiguré des règles et même essayé d'industrialiser leurs jeux absurdes, ils refusaient le caractère belliqueux du jeu, avec un vainqueur et un perdant », rappelle Florencia Chernajovsky. « Aujourd'hui, le jeu est un motif que beaucoup d'artistes utilisent et la dimension interactive est très présente dans la création contemporaine. »

Détourner les règles

Certains, comme Matteo Rubbi, créent des jeux de plateaux en s'inspirant de brevets du XIX^e siècle jamais exploités. Les joueurs sont invités à imaginer les règles, à les faire évoluer en fonction du but du jeu. D'autres artistes interviennent sur la forme plastique d'un élément du jeu. Carla Zaccagnini propose ainsi de jouer au poker avec des cartes transparentes (*Transparente Game*), le bluff devient impossible. Aux joueurs, là encore, d'inventer une parade. Mais la plupart du temps, les artistes choisissent les règles du jeu. Katheřina Šedá propose des jeux communautaires participatifs. Sa vidéo *There is nothing there* (*Game for an unlimited number of players*) montre les habitants d'un village effectuant les mêmes actions en même temps.



Simon Nicaise, *Index*, 2012. Édité par chez-robert

Dans le cadre du Nouveau festival
Plateforme de jeux,
du 15 avril au 20 juillet, Galerie Sud
Extension du domaine du jeu,
du 18 juin au 20 juillet, Espace 315



Coll. FRAC Pays de la Loire © Olive Martin

Patrick Bernier & Olive Martin, *L'Échiqueté*, 2012

Une dimension sociale et politique

« Toutes ces œuvres, si différentes soient-elles, montrent un intérêt commun pour la dimension sociale et politique du jeu », note Florencia Chernajovsky. L'action proposée par Katheřina Šedá a sans doute créé une complicité entre les participants, mais l'injonction de synchronisation révèle que le jeu peut devenir une instance disciplinaire.

L'Échiqueté a pour origine une photographie ancienne où figurent le président du Niger, habillé en noir, un général français, en blanc, et le grand-père de Patrick Bernier, haut-fonctionnaire métis, en gris. En introduisant des pièces hybrides, l'œuvre bouscule avec humour l'opposition manichéenne du jeu d'échecs (où les blancs débutent toujours la partie).

Le champ des possibles

Les artistes s'intéressent aussi au jeu par le biais du hasard. En lançant son dé, sur les faces duquel sont reproduites ses œuvres en miniature, Simon Nicaise créé sous nos yeux une exposition potentielle.

Marie-Hélène Gatto, Bpi

Fluxus (flux, courant) est un mouvement artistique d'avant-garde créé dans les années 1960 par de jeunes artistes américains, influencés par Dada, Marcel Duchamp et John Cage. Il touche aussi bien les arts visuels que la musique et la littérature, par la réalisation de concerts, de performances, la production de livres, de revues ou d'objets.

lire, écouter, voir

VOTRE ATTENTION, S'IL VOUS PLAÎT...

Notre attention est capitale. Dans nos sociétés d'abondance informationnelle, elle est devenue le moteur d'une nouvelle économie. Choisir d'y participer sans être mené par elle, mesurer ses implications, notamment en matière de sociabilité, sont des enjeux majeurs. Deux ouvrages parus en 2014 éclairent, à leur manière, ces problématiques.

« Nos émissions ont pour vocation de rendre disponible le cerveau du téléspectateur : c'est-à-dire de le divertir, de le détendre pour le préparer entre deux messages. Ce que nous vendons à Coca-Cola, c'est du temps de cerveau disponible ». En 2004, Patrick Le Lay, alors PDG de TF1, explique clairement que notre attention est un capital que les firmes se disputent. Le processus, déjà à l'oeuvre dans les médias de la fin du XIX^e siècle et du début du XX^e, a connu une accélération avec Internet.

Par ailleurs, nous avons actuellement accès à bien plus d'informations pertinentes pour nos actions et nos vies que ce que nous pouvons assimiler et transformer en réelles connaissances. L'économiste et sociologue Herbert Simon, le premier à utiliser dans les années 1970 l'expression « économie de l'attention », opposait déjà les sociétés du passé « pauvres en information » à celles, « riches », du présent.

Dans un ouvrage collectif intitulé : *L'Économie de l'attention : nouvel horizon du capitalisme ?*, des chercheurs venus de domaines différents (neurosciences, sociologie, études des médias ou des outils informatiques, morale, esthétique) interrogent les définitions de l'économie de l'attention et les usages produits. Certains d'entre eux s'inscrivent dans la suite du travail de Michaël Goldhaber qui, depuis les années 1990, affirme que le capitalisme est entré dans une « nouvelle économie » dont le moteur est l'attention.

Valeur de l'attention

La définition de « l'attention » ne va pas de soi. L'historien de l'art Jonathan Crary rappelle qu'elle est définie tantôt « comme une fonction normative et implicitement naturelle », dont l'insuffisance produit les troubles déficitaires de l'attention (TDA) - notion critiquée par de nombreux psychologues -, tantôt comme « une activité déterminée et volontaire du sujet ». Il souligne que « l'attention et la distraction ne peuvent être pensées hors d'un continuum, au sein duquel les deux états se mêlent sans arrêt l'un à l'autre, à l'intérieur d'un champ social où les mêmes impératifs et les mêmes forces appellent à la fois à l'attention et à la distraction ».

L'attention est cependant communément présentée comme ressource rare, support de sens et enjeu de la valeur : ce à quoi on prête attention est ce à quoi on confère de la valeur. C'est ce phénomène qui est transposé dans le monde informatique avec l'algorithme PageRank de Google, appelé « machine à valeur » par Matteo Pasqualini. Celui-ci explique : « L'algorithme calcule automatiquement la "valeur" de chaque lien sur le Web et décide de l'importance et de la visibilité d'un document donné en fonction du nombre et de la qualité des liens qui pointent dans sa direction ». C'est, rappelle-t-il, ce que l'on appelle tour à tour « l'économie de la connaissance », « l'économie de l'attention » ou le « capitalisme cognitif ».



Comment fonctionne l'attention ?

Le sociologue des médias Dominique Boullier distingue quatre régimes, qui s'opposent deux à deux : la fidélisation et l'alerte ; la projection et l'immersion. La fidélisation, largement répandue au XX^e siècle, mise sur la durée, elle s'appuie sur les habitudes du consommateur. Le risque, c'est l'ennui. Au contraire, l'alerte mise sur l'intensité et utilise les agrégations d'offres ; c'est le « régime conquérant dans ce début du XXI^e siècle ». À la projection, qui capte l'attention autour d'un programme exclusif, Dominique Boullier oppose l'immersion, qui articule durée et intensité, et dont un des dispositifs phares est le jeu vidéo. Il propose de parler « d'économies de l'attention » au pluriel ou mieux, de « politiques de l'attention ».

Sociabilités et attention à autrui

Au-delà de la variété des approches disciplinaires, l'intérêt de cet ouvrage est de faire le lien entre la notion d'économie de l'attention et ce qu'elle implique en termes de sociabilités. Daniel Bougnoux souligne qu'avec les nouveaux outils (bouquets numériques, alertes, parcours à la carte), « ce n'est plus le déluge et l'encombrement qu'il faut craindre, mais une privatisation dommageable et une restriction des individus aux seules curiosités touchant leurs propres mondes », « chacun pouvant à présent ignorer le monde des autres en ne traitant que les messages pour lui pertinents ».

Sandra Laugier, elle, conclut le propos du chapitre « L'Éthique comme attention à ce qui compte » en affirmant : « Si nombre d'économistes de l'attention font comme s'il ne s'agissait que de "gérer" une ressource rare, les considérations éthiques développées ici font apparaître que toute économie de l'attention est fatalement politique, dans la mesure où elle s'articulera toujours sur des structures (généralement inégalitaires) permettant à certains de faire passer "leurs" importances devant celles des autres, de décider pour tous de ce qui est important. Il ne peut y avoir d'économie démocratique de l'attention que là où chaque humain peut contribuer également à définir "ce qui compte" – parce que chacun compte autant. »

Yves Citton, professeur de littérature, est à l'origine de ce travail collectif. Il le commente dans *Le Journal du CNRS* : « Ce que montrent tous ces éclairages croisés, c'est que les questions attentionnelles sont au cœur de nos conflits sociaux parce que nos régimes d'attention sont intrinsèquement liés à nos régimes de valorisation selon ce que j'appelle "un cercle incestueux" : je fais attention à ce que j'ai appris à valoriser et je valorise ce à quoi j'ai appris à faire attention. »

Choisir son régime d'attention

Yves Citton est par ailleurs l'auteur de : *Pour une écologie de l'attention*. Le choix du terme « écologie » montre qu'il ne s'agit pas d'un jugement de valeur, positif ou négatif sur l'économie de l'attention, mais de propositions en vue d'un art de vivre avec. Yves Citton considère que « les logiques qui régissent aujourd'hui l'interpénétration et l'organisation de nos attentions collectives, conjointes et individuelles, sont au mieux insatisfaisantes, au pire autodestructrices ». Il propose de les réaménager et de les réorienter « au lieu de les voir détournées au profit d'intérêts financiers particularisés ». Ainsi il souligne que « ce ne sont pas les inventions technologiques qui imposent des effets mutilateurs mais leur assujettissement à la tyrannie de l'audimat ». Il invite à organiser à côté de moments d'attention dépendants des technologies, des moments d'attention présente qui mettent en œuvre l'attention partagée. La pratique de la conversation, par exemple, est caractérisée par la réciprocité, les efforts d'accordages affectifs et l'improvisation. Yves Citton se réfère aux différents régimes de l'attention décrits par Dominique Boullier, mais il les voit comme des régimes mobilisables selon les contextes et les besoins. Il propose, pour conclure, un certain nombre de maximes : affirmer son droit à la déconnexion, se soustraire au régime de l'alerte, « apprendre à cultiver par intermittence l'hyper focalisation, la veille ouverte et l'attention flottante », maximes dont l'objectif est d'améliorer « notre capacité à modifier aujourd'hui l'environnement qui conditionnera nos perceptions à venir – environnement technique, mais aussi social, institutionnel, politique ».

Catherine Revest, Bpi



À lire :

• **Sous la dir. d'Yves Citton**
***L'Économie de l'attention :
nouvel horizon du capitalisme***
La Découverte, 2014

305.33 ECO

• **Yves Citton**

Pour une écologie de l'attention
Seuil, La Couleur des idées, 2014

305.0 CIT

• « **L'Attention, un bien précieux** »
interview d'Yves Citton
par Stéphanie Arc
Journal du CNRS, 2014

[https://lejournald.cnrs.fr/articles/
lattention-un-bien-precieux](https://lejournald.cnrs.fr/articles/lattention-un-bien-precieux)



The Value of Art (Unruhige See), 2010,
Laurent Mignonneau & Christa Sommerer

Considérant que la valeur d'une œuvre pouvait être liée à l'attention qui lui est accordée, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau ont acheté des peintures aux enchères et les ont équipées de façon à comptabiliser le nombre de visiteurs et le temps qu'ils passent devant elles. Exposées, les peintures mettent constamment à jour leur valeur. La valeur initiale (prix d'achat, des matériaux de l'interface, et du temps de travail) et les montants successifs sont imprimés, rendant complètement transparent le processus de création de la valeur. L'œuvre est vendue au dernier montant imprimé.

tendance

URBAN SKETCHERS : QUAND INTERNET RENOUVELLE LA PRATIQUE DU DESSIN

Gabriel Campanario a l'habitude de croquer des scènes sur le vif dans la rue. Lorsqu'il crée en 2007 un groupe consacré à sa passion du dessin sur le site de partage d'images Flickr il ne s'imagine pas qu'il va donner naissance à un véritable mouvement mondial. Un an après, les contributions sont suffisamment nombreuses pour lancer un site autonome. En 2009, Urban Sketchers devient une association, aujourd'hui présente dans une vingtaine de pays.

Documenter le monde à travers le dessin

Le carnet de croquis est présent depuis longtemps dans la boîte à outils de l'artiste. On connaît les nombreuses esquisses de Delacroix rapportées de ses voyages au Maroc. Consigné dans des calepins, ce matériau brut pourra être réutilisé plus tard dans un tableau, mais il constitue aussi une documentation à part entière : dessin et texte juxtaposés sont un véritable témoignage sur la vie et les mœurs en Afrique du Nord au début du XIX^e siècle.

Le dessinateur est également un reporter. C'est dans cette tradition que se situe Campanario, lui-même journaliste. Les dessins des *sketchers*, qu'il a réussi à fédérer, ne sont pas de simples cartes postales pittoresques, ce sont des chroniques de la vie quotidienne des villes modernes. Vu sous cet angle, on peut rapprocher le croquis urbain de la bande dessinée de reportage, popularisée ces dernières années par des auteurs comme Joe Sacco ou Étienne Davodeau. Cette ambition documentaire est particulièrement sensible dans le manifeste des *sketchers* qui définit les dessins réalisés sur le vif comme « des archives de lieux et d'instant ». Les dessinateurs insistent souvent sur le fait que dessiner une chose permet de comprendre comment elle fonctionne, c'est vrai des objets, des machines, mais aussi



Emily Nudd-Mitchell,
Marche de solidarité avec Charlie Hebdo à Lyon

d'entités plus complexes et insaisissables, comme les villes. La suédoise Nina Johansson estime ainsi que « dessiner une ville, ce n'est pas seulement la reproduire sur le papier. Ça consiste avant tout à la connaître, à la comprendre, à s'y sentir chez soi. »

Internet et le renouveau des pratiques amateurs

Les *sketchers* ne se contentent pas d'exposer leurs œuvres sur des sites-vitrines, ils forment une véritable communauté. Ils se retrouvent en ligne pour parler de leurs dessins ou de leurs voyages, pour se donner des conseils ou pour planifier des séances de dessin collectives. Ces usages s'inscrivent dans un phénomène plus large de renouvellement des loisirs créatifs, rendu possible par les nouvelles technologies. Dans des domaines aussi variés que le dessin, la photographie, l'écriture ou la musique, il existe des sites spécialisés qui permettent aux internautes de se rencontrer et de partager leurs créations. Certains sites sont devenus de gigantesques « plaques tournantes internationales ». DeviantART, consacré aux arts visuels, comptabilise ainsi 8 millions d'inscrits et 100 millions d'œuvres.



© Christine Deschamps

Christine Deschamps, *L'Atelier de basse-lisse de la manufacture des Gobelins*

Les communautés en ligne ont souvent un jargon spécifique et toutes sortes de petits rituels. Un *Sketchcrawl* est par exemple un marathon de dessin au cours duquel les participants doivent croquer un lieu donné, *InkTober* est le nom d'un autre challenge qui consiste à dessiner chaque jour du mois d'octobre un dessin à l'encre et à le mettre en ligne. Ces petits défis sont des prétextes qui créent un climat d'émulation, une chose essentielle pour des artistes amateurs facilement en butte à la solitude ou au découragement.

Le croquis dans les lieux culturels

Souvent, des dessinateurs se donnent rendez-vous dans un lieu culturel sans même que le site qui les accueille se rende compte qu'une intense activité créative a lieu dans ses murs. Le dessin pratiqué par les *sketchers* est un art sauvage qui s'épanouit en dehors des institutions... mais les choses évoluent petit à petit. Le carnet de croquis dispose désormais de son festival, Rendez-vous du carnet de voyage, qui a lieu tous les ans à Clermont-Ferrand. La bibliothèque d'art de Brooklyn accueille, quant à elle, *The Sketchbook Project*. Elle a ainsi constitué une

collection originale: pour 25 \$ elle fournit à ses usagers un carnet vierge qui, une fois rempli, peut intégrer son fonds. Certaines institutions commencent à organiser des *sketchcrawls* ou des visites dessinées, comme la Cité de l'architecture et du patrimoine à Paris ou bien la Piscine de Roubaix. Celle-ci a organisé en janvier 2015 une nuit du dessin à laquelle 300 personnes ont participé. La Bpi, elle-même, a accueilli récemment des groupes de dessinateurs qui ont pu accéder librement aux espaces de la bibliothèque et à l'exposition Frank Gehry dans le musée du Centre Pompidou.

Voilà un paradoxe bien contemporain: aujourd'hui, ce ne sont plus seulement les institutions culturelles qui apportent l'art à leurs usagers. Ce sont les visiteurs eux-mêmes qui, à l'instar des *sketchers*, apportent une bouffée de créativité dans les lieux de culture.

Nicolas Beudon, Bpi

À découvrir :

Le site français de l'association

<http://france.urbansketchers.org/>

Le site de *The Sketchbook Project*

<https://www.sketchbookproject.com/>

Les sites d'Emily Nudd-Mitchell

et de Christine Deschamps

<http://emilydessine.blogspot.fr/>

<http://latimbale.canalblog.com/>

À lire :

• Gabriel Campanario

Carnets de voyage – l'art du croquis urbain

Eyrolles, 2013

• Patrice Flichy

Le Sacre de l'amateur : sociologie des

passions ordinaires à l'ère numérique

Seuil, 2010. **301.56 FLI**



Lors de l'exposition
Franck Gehry

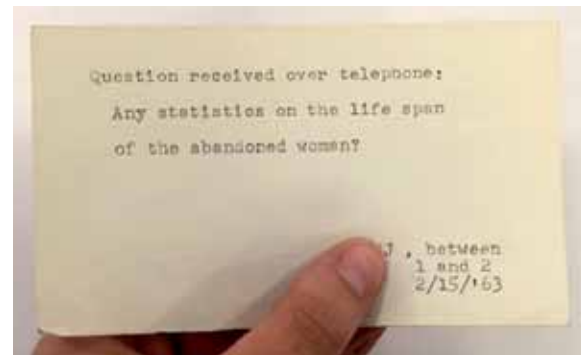
© Nicolas Beudon, Bpi

IL SUFFIT DE DEMANDER !

Existe-t-il des statistiques sur l'espérance de vie des femmes abandonnées ?

#letmebrarianthatforyou

Depuis janvier, chaque semaine, la New York Public Library (NYPL) poste sur son compte Instagram une question de lecteur drôle ou insolite, notée par les bibliothécaires entre 1940 et 1980.



« Trop d'info, tue l'info ». Le phénomène de surcharge informationnelle, appelée aussi « infobésité » se caractérise par une perte de temps, la désorientation face à la masse d'informations disponibles et par la difficulté à trouver des réponses fiables. Plus que jamais, dans nos sociétés numériques, l'abondance d'informations impose la maîtrise de nouvelles compétences. Dès lors, un des enjeux est d'inventer un art de vivre avec Internet, c'est-à-dire d'y développer des usages équilibrés, fondés sur l'entraide humaine : c'est ce que proposent les services de questions-réponses en ligne.

Des services de questions-réponses, version 2.0

Le plus connu d'entre eux est lancé en décembre 2005 aux États-Unis, en 2006 en France. Yahoo Questions-Réponses est l'un des services emblématiques de la vague du Web 2.0, cette « version 2 du Web » participative et centrée sur les besoins des internautes. Le principe en est simple : un membre pose une question dans une catégorie, la question est alors ouverte. Les autres membres peuvent proposer chacun une réponse et également évaluer les autres réponses proposées. Connu avant tout par l'excellent référencement des questions-réponses qui arrivent souvent en tête suite à une requête dans les principaux moteurs de recherche, ce service est aujourd'hui délaissé. Il est, à juste titre, critiqué pour son manque de fiabilité et la qualité toute relative des réponses

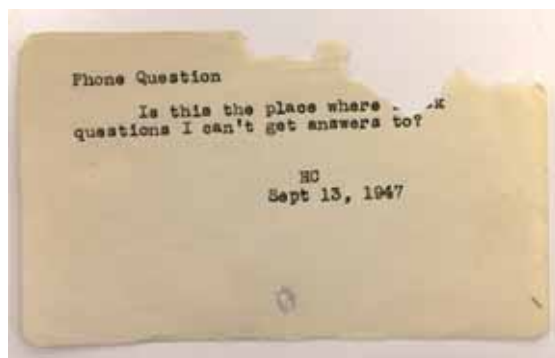
apportées. Il serait tentant d'attribuer cet échec au caractère très ouvert de ce service : si tout le monde peut répondre, qui contrôle la fiabilité des réponses ?

On retrouve ici le (mauvais) procès intenté à Wikipédia : si tout le monde peut écrire un article, qui contrôle la qualité des informations publiées ? Pourtant, en 2015, il ne vient plus à l'idée de grand monde de remettre en cause la fiabilité du cinquième site le plus consulté. D'ailleurs Wikipédia propose aussi, depuis 2005, un service de questions-réponses : L'Oracle, remarquablement efficace. Moins connu que Wikipédia, il accueille des dizaines de questions par mois, auxquelles des réponses très précises sont apportées par une communauté de « wikipédiens » très actifs et souvent impliqués dans la rédaction d'articles de l'encyclopédie en ligne.

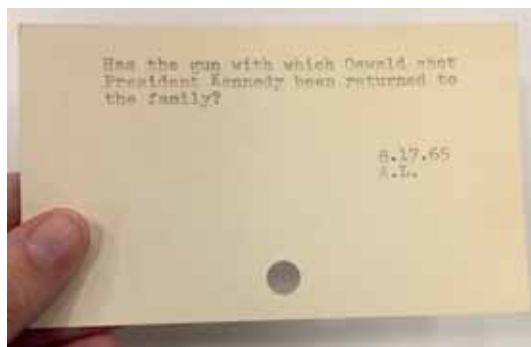
Qui répond ?

Quelle est donc la différence entre Yahoo Questions-Réponses et L'Oracle de Wikipédia ? Dans les deux cas, la forte visibilité permet aux internautes de connaître le service, mais ce sont l'implication et les compétences de la communauté de répondants qui semblent décisives. Si Yahoo Questions-Réponses est aujourd'hui critiqué, c'est sans doute parce que la communauté des internautes, certes active, n'est pas organisée avec des règles précises comme c'est le cas au sein de L'Oracle. Là, les Pythies (répondants) se connaissent et trouvent ensemble des réponses aux questions posées, comme autant de défis auxquels se prêtent ces passionnés.

Est-ce ici que je peux poser toutes les questions auxquelles je n'ai pas de réponse ?



Est-ce que le revolver avec lequel Oswald a tué le président Kennedy a été rendu à sa famille ?



Un service de questions-réponses nécessite une bonne visibilité, une communauté active de répondants fiables et doit apporter une réponse dans un délai raisonnable... C'est justement le type de service que rendent les bibliothèques depuis dix ans sur Internet ! En 2005 naît ainsi le Guichet du Savoir à la Bibliothèque municipale de Lyon, forum dans lequel répondent les bibliothécaires. Pionnière, la Bibliothèque publique d'information (Bpi) répondait dès 1977 par téléphone, puis par Minitel. À partir de 2005, elle répond par courriel et lance l'année suivante BiblioSésame pour regrouper des bibliothèques autour de ce service. D'autres réseaux de bibliothèques (universitaires, spécialisées,...) se sont depuis constitués: Rue des facs ou encore Questions? Réponses! pour les recherches en sciences de l'information.

Le « savoir-trouver »

Les bibliothécaires font une promesse simple aux internautes: apporter une réponse précise en moins de 72 heures. Le service s'appuie sur un savoir-faire traditionnel: trouver des réponses à travers des sources d'information très variées. La communauté des répondants de ce type de service est proche de celle des Pythies de L'Oracle, à ceci près que son caractère professionnel lui donne la fiabilité et la pérennité propres aux services publics en ligne. En 2015, le besoin d'entraide en ligne est toujours aussi important, l'enjeu des apprentissages informationnels devient de plus en plus évident. Pourtant, la fréquentation des services de questions-réponses des bibliothèques tend à diminuer. Il devient urgent

de renouveler leurs modes d'accès et de renforcer leur visibilité. La Bpi et la Communauté française de Belgique se sont donc associées pour créer un réseau international francophone de réponses à distance. BiblioSésame change de nom et devient: Eurêkoi - Il suffit de demander.



Eurêkoi regroupe désormais plus de 130 bibliothécaires formés à la recherche documentaire, venant de 47 bibliothèques municipales, départementales ou spécialisées, qui répondent gratuitement en moins de 72 heures à des internautes du monde entier. Les questions sont envoyées via des formulaires en ligne ou postées dans un groupe Facebook ouvert. Plus de 2 000 membres y posent des questions et y répondent avec les bibliothécaires. Ainsi les bibliothèques ont mis en œuvre depuis une décennie des services en ligne qui pallient les difficultés des services commerciaux comme des services communautaires et donnent l'assurance d'une réponse fiable. Reste à le faire savoir à ceux qui en ont besoin.

Silvère Mercier, Bpi

venez !

INRETITA **LE CORPS EN BLASON**

Une femme allongée. Huit hommes, debouts, autour d'elle. L'un d'eux déroule lentement un ruban rouge. Progressivement, il ligote la femme, entravant ses mouvements, isolant des morceaux de son corps. Pour créer *Inretita*, performance chorégraphique, Luigia Riva et Daniele Derossi se sont inspirés des blasons de la Renaissance, courts poèmes consacrés à une partie du corps féminin. Paroles et explications de la chorégraphe **Luigia Riva**.

« Plus que les textes, c'est le concept de blasons qui nous a inspirés. Il reflète une vision occidentale du corps, selon laquelle celui-ci n'est jamais entier mais toujours fractionné. Les blasons donnent une vision masculine du corps de la femme; ce sont les hommes qui la regardent. Cette idée de pouvoir dissocier une partie du corps, c'est une forme d'érotisme très masculin, selon moi, qui s'est perpétuée jusqu'à aujourd'hui.

Je suis chorégraphe et professeur de Technique FM Alexander. Cette technique somatique propose une relation au corps très précise, orientale, mais mise dans un contexte occidental. Ce qui m'intéresse, c'est ce lien très fort entre la tête et le corps. La tête, c'est le corps et le corps peut aussi penser. L'individu est une unité psychophysique. Pourtant on a toujours une vision fractionnée de nous-mêmes. Le morcellement du corps est un thème récurrent dans mes chorégraphies, probablement mon angoisse profonde. J'essaye d'exorciser cette angoisse.



© Sara Valentini.com

Avec Daniele, on s'est retrouvés sur ce terrain. Il est biologiste et a écrit un livre sur l'histoire d'un anatomiste de la Renaissance. Dans notre première performance, *InCorpore(o)*, les thèmes de l'anatomie et du morcellement du corps étaient déjà présents; chacun de nous deux entretenait un rapport particulier avec des organes imaginaires étalés sur une table. On avait aussi voulu donner à voir deux visions du corps, l'une masculine et l'autre féminine.

Dans *Inretita*, nous avons voulu non seulement parler du morcellement du corps, mais aussi du désir de contrôle de l'homme sur le corps de la femme. L'homme lie la femme avec un fil rouge; de cette façon il l'anime et la contrôle. Sauf qu'à force de vouloir contrôler et posséder, il est littéralement piégé par son propre désir.

Le public assiste, mal à l'aise et en même temps fasciné. Quand il est autour de nous, c'est comme s'il était démultiplié, comme lors d'un rite. Il est dans l'impossibilité de m'aider. Même s'il le voulait, il ne le pourrait pas. *Inretita*, c'est cette fascination. C'est être pris dans les filets et, au sens figuré, être fasciné. »

Propos recueillis par **Marie-Hélène Gatto**, Bpi

Pour en savoir plus
<http://www.luigiariva.com/>



DES JOUTES AUX BATTLES

Pourquoi faire dire à un slameur et à un comédien des blasons du corps féminin ? Parce que le slam est un avatar actuel de la poésie ludique développée par Clément Marot et ses pairs au seuil de la Renaissance française.

Blasons du corps féminin

À l'origine, blasonner consiste à détailler par écrit les armoiries d'un blason. Le terme va évoluer grâce à Clément Marot, le grand poète qui relie la fin du Moyen Âge, dont il conserve la technique poétique, et la Renaissance, au goût précieux inspiré des Italiens. Le blason est un poème versifié et à rimes plates qui fait soit l'éloge, soit la satire d'un être ou d'un objet, notamment d'une partie du corps féminin. C'est une forme d'épigramme, une petite pièce de poésie qui offre une pensée ingénieuse ou délicate exprimée avec grâce et précision.

À la suite de l'affaire des Placards – des écrits injurieux et séditieux affichés dans la nuit du 17 au 18 octobre 1534 dans les rues de Paris et d'autres villes françaises –, Marot est condamné par contumace et doit s'enfuir. Il trouve soutien et refuge chez Renée de France à la cour de Ferrare, en Italie. C'est là qu'il se met à composer une épigramme qui va devenir célèbre, consacrée au « beau tétin », qu'il fera bientôt suivre de l'épigramme du « laid tétin », dont voici les premiers vers :

Tetin refaict, plus blanc qu'un œuf,
Tetin de satin blanc tout neuf,
Tetin qui fait honte à la rose,
Tetin plus beau que nulle chose

puis :

Tetin, qui n'as rien, que la peau,
Tetin flac, tetin de drapeau,
Grand' Tetine, longue Tetasse,
Tetin, doy-je dire bezasse ?

Inretita, performance

Avec Luigia Riva
Daniele Derossi
et
Didier Sandre,
de *La Comédie française*
Souleymane Diamanka,
poète et slameur
et six complices
sur une musique originale
de Sébastien Petit

Lundi 13 avril
20 h – Grande Salle

Concours

En 1534, à 38 ans, Marot est déjà un poète reconnu. Ses pairs demeurés en France, ayant eu connaissance de son blason, ne tardent pas à lui envoyer leurs propres productions. Comme il l'a fait du sonnet, qui connaîtra une destinée fructueuse, Clément Marot met à la mode un jeu qui deviendra un genre, pour montrer que la langue française, au même titre que l'italienne, peut exceller dans l'érotisme et la légèreté. Ainsi, entre 1534 et 1536, aidé de la duchesse de Ferrare, considérée comme juge, et de sa cour, il se met à comparer les mérites de ces productions ludiques. *Le Sourcil* de Maurice Scève sera considéré comme le meilleur blason.

Sourcil, non pas sourcil, mais un sous-ciel
Qui est le dixième et superficiel,
Où l'on peut voir deux étoiles ardentes,
Lesquelles sont de son arc dépendantes,

Après les blasons bienséants viennent les contre-blasons. Marot avait représenté le « laid tétin », ses confrères lui font parvenir un déluge d'épigrammes licencieuses sur le con, le cul, les vesses et les pets. Ainsi, *Le Blason du con* de Guillaume Bochetel :

O Con gentil, con mignon, con joly
Con rondelet, con net, con bien poly,
Con umbragé d'un petit poil follet,
Con où n'y a rien difforme ou de laid

Joute ?

Les poètes de la Renaissance se livrent donc à un concours. Entre 1534 et 1536, chaque auteur de blason réagit aux épigrammes des autres, sur fond de forte intertextualité. Et Marot, dans l'épître « à ceux qui, après l'épigramme du beau tétin, en firent d'autres », répond et rend hommage à chacun de ces poètes qui ont honoré une partie du corps féminin.

Peut-on parler de joute oratoire dans ce concours de poésie, comme c'était le cas chez les troubadours qui s'affrontaient lors de *tensons* ou de jeux-partis, où ils comparaient leurs mérites respectifs et défendaient chacun dans leurs *coblas* (couplets) un point de vue opposé ? Peut-on y déceler des traits communs avec la scène ouverte de slam poésie, un concours opposant des poètes trois minutes durant et dont le meilleur est élu par un public fait juge ?

En tous cas, la technique poétique des rappeurs et des slameurs rappelle celle des troubadours et des grands rhétoriciens. La stylistique du rap et du slam renvoie à une esthétique poétique médiévale, où priment le respect des formes fixes et le développement des jeux sonores. Les blasons constituaient une poésie ludique, écrite pour être dite et entendue. Aussitôt reçus, ces poèmes étaient lus à haute voix. Aujourd'hui, les slameurs réactivent la poésie orale en disant les mots qu'ils écrivent. Le jeu sur les mots, le plaisir de dire, la célébration du corps féminin et le concours de poésie (slam vient de *schelem*) sont autant de traits communs entre deux pratiques poétiques éloignées de presque six siècles.

Des duels de haïkus sont parfois organisés sur les scènes ouvertes de slam, chaque poète s'affrontant en trois vers de cinq, sept et cinq syllabes. Nous n'avons pas encore recensé de concours de blasons. Pourquoi ne pas ouvrir cette nouvelle voie au lyrisme contemporain, en priant les poètes de rivaliser d'adresse pour dire une partie du corps de la femme – ou de l'homme ?

Julien Barret, journaliste et linguiste



À lire :

Julien Barret

• *Le Rap ou l'artisanat de la rime*

L'Harmattan, 2008

81-1“19” BAR

• *Écrire à voix haute*

L'Harmattan, 2012



venez !

Cycle Enjeux internationaux
Diplomatie du climat

Lundi 11 mai
19 h – Petite Salle

CLIMAT, À PETITS PAS

Depuis le sommet de Rio en 1992, de Kyoto à Johannesburg en passant par Copenhague et bientôt Paris, nous nous sommes habitués à ces grand-messes internationales où l'avenir de la planète se retrouve au centre des préoccupations médiatiques et diplomatiques. Environnement, développement durable et surtout changement climatique sont alors mis sur la table de négociation onusienne. Retour sur une chronologie très... globale.

Lorsque la planète se réunit en 1992 pour le désormais célèbre « sommet de la Terre », la diplomatie onusienne n'en est pas à ses premiers pas en matière d'environnement. Avec la rencontre fondatrice de Stockholm en 1972, au cours de laquelle est fondé le Programme des Nations Unies pour l'environnement (PNUE), puis celle de Nairobi, échec cuisant à la fin de la guerre froide, en 1982, l'organisation internationale avait déjà instauré un rythme décennal. Il s'est poursuivi à Johannesburg en 2002 puis, de nouveau à Rio, pour le Rio + 20 en 2012. Le retour dans la cité brésilienne n'est pas anodin. Il illustre l'activisme de la diplomatie brésilienne, il montre surtout que le premier sommet carioca a jeté les bases d'un processus toujours en cours à travers trois grandes conventions internationales : la première sur la diversité biologique, la deuxième sur la lutte contre la désertification et la déforestation, et la Convention-cadre des Nations Unies sur les changements climatiques (CCNUCC).

La valse des protocoles

Le changement climatique et ses conséquences sont au centre de ce ballet diplomatique. Depuis le traité de 1992, ils cristallisent des intérêts et des positions souvent antagonistes entre pays industrialisés du Nord, pays émergents et pays en développement. Ces négociations difficiles, parfois conflictuelles, sont l'objet de la Conférence des Parties (COP) qui réunit annuellement les 189 pays signataires du traité pour faire le point sur les axes à déterminer et les mesures à prendre de manière globale. Kyoto, en 1997, puis Copenhague, en 2008, restent les plus célèbres



Flickr - OXFAM - CC BY-NC-ND 2.0

Les ONG sont très impliquées lors des négociations internationales. Ici, campagne OXFAM de sensibilisation aux risques liés aux changements climatiques, à Durban, en 2011

de ces COP. Le fameux protocole de Kyoto visait à réduire, entre 2008 et 2012, les émissions de CO² d'au moins 5% par rapport à une base fixée en 1990. Son bilan est presque aussi mitigé que celui de la COP 15 de Copenhague qui a échoué à poursuivre ce processus, accouchant difficilement d'un accord de dernière minute et « hors convention » entre quelques pays du Nord et du Sud.

Fin de la danse ?

La vingt-et-unième COP se réunira en décembre à Paris et s'annonce, une fois de plus, comme un moment délicat pour la diplomatie internationale. En effet, il y a urgence, comme le clament les acteurs de la société civile et les ONG environnementales, très actives lors de tous ces sommets. Les rapports du Groupe d'experts intergouvernementaux sur l'évolution du climat (GIEC) le confirment. Également émanation de l'ONU, le GIEC est devenu la référence en matière d'études et de mesure des données liées au changement climatique et de ses conséquences pour les activités humaines, l'environnement et, plus globalement, l'avenir de notre planète.

Jérémie Desjardins, Bpi

venez !

Voyage et vagabondage :
ouvrir sa porte à l'imprévisible
Conférence suivie d'un atelier

Jeudi 2 juillet
19 h, Espace Presse, niveau 2

RÊVES DE GOSSÉS...



© Bonne Pioche

Nans Thomassey et Guillaume Mouton se sont connus lors de leurs études d'ingénieur. Ils souhaitent développer l'habitat écologique. Le goût de l'aventure les a conduits sur les routes pour de drôles de voyages où leur boussole est la rencontre avec l'autre. Ils ont trouvé une forme paradoxale pour vivre leur passion : le dépouillement médiatisé.

Nus et culottés. À chaque début d'épisode de leur feuilleton diffusé sur France 5, on retrouve les deux routards, version *Le Petit Prince* plutôt qu'*Easy Rider*, à poil dans un champ ! Nans et Mouts veulent trouver un trésor qui les fait rêver comme des mômes. Et on se surprend à vouloir les aider à dessiner un voyage.

Partager le rêve

C'est bien là-dessus qu'ils comptent : rencontrer sur leur chemin des gens qui se révéleront aussi tendrement dingues qu'eux. Ces personnages inattendus, qui sont peut-être notre voisin ou le boulanger du coin, sont les vrais héros de ces aventures d'ici et maintenant. Ces inconnus donnent aux deux reporters sans culottes qui débarquent devant eux, bouche en cœur et caméra au bout d'un bâton, de quoi se vêtir vite fait et un peu de nourriture en échange d'un rêve partagé. Pour qu'il y ait voyage, s'il faut des voyageurs, il faut aussi quelqu'un qui leur ouvre sa porte.

Zone de confort

Aller faire un bonhomme de neige au sommet d'un pic alpin, rencontrer un druide en Bretagne, voir un ours des Pyrénées... ces rêves sont autant de prétextes à sortir de notre zone de confort, nous confie Nans Thomassey. Partir nus les rend vulnérables : le voyage et les rencontres insolites décident à leur place de la suite de leur périple. Ainsi, le voyage n'est pas tant une manière de se déplacer qu'un état intérieur où on ose vivre sa vie comme une aventure.

Lorsqu'ils ne sont pas en train de tourner un épisode, les deux pèlerins, qui prêchent la simplicité et l'ouverture à l'autre, transmettent sous d'autres formes leur goût pour la réalisation des rêves. L'idée, selon Nans, est toujours la même : à travers un atelier, une conférence, un film ou un livre, il s'agit d'avoir confiance, en soi, mais surtout en l'autre.

Le bel aujourd'hui

Il n'est pas question de s'extraire de la société et de retourner à une mythique vie des bois. Les deux compères assument avoir grandi dans une société hautement technologique et ne renient pas la médiatisation, puisqu'ils en vivent ! Ils nous donnent ainsi une autre image des relations humaines.

Lorenzo Weiss, Bpi

votre accueil

L'AUTRE INTERNET, *IN THE POCKET!*

Depuis janvier 2015, les lecteurs de la Bpi surfent sur l'Autre Internet depuis leurs tablettes ou leurs smartphones, grâce au wifi-bpi!

Se plonger dans *Lucky Luke*, *Blast* ou le *Répertoire de droit civil* de Dalloz, feuilleter chaque matin le *Salzburger Nachrichten*, *Haiti Liberté*, le *Washington Post*, *L'Écho de la Baie*, redécouvrir le premier *Vogue* de 1882, les derniers livres de Marcel Gauchet, consulter gratuitement des études de marché sur la production de cidre, la distribution de lingerie, l'industrie automobile en France, se former à la pose d'un cathéter veineux central et réussir ses études d'infirmier, tout savoir sur la cuisine au chou et finir par accéder au *Bonheur sans ordonnance*: tout cela est possible à la Bpi, depuis sa tablette, son ordinateur ou son smartphone!

Parce que Google n'a pas réponse à tout

Chaque année, la Bpi consacre plus de 400 000 euros à la constitution d'une collection numérique unique: abonnée à 110 sites internet payants, la bibliothèque offre à ses lecteurs un accès libre et illimité à des milliers d'ebooks, de revues spécialisées, d'articles, de fiches pratiques... Et ce, dans tous les domaines - informatique, bande dessinée, droit, sciences, économie, tourisme, photographie, presse, histoire, littérature, musique, loisirs, cinéma... - et à destination de tous les publics.

Que vous soyez lycéen, actif ou retraité, que vous veniez travailler ou flâner, l'Autre Internet a quelque chose pour vous!



© Delphine Nicolas, Bpi

Des livres numériques, des articles disponibles sur votre tablette ou votre téléphone mobile

Comment ça marche ?

Vous pouvez bien sûr retrouver l'ensemble de cette offre sur les postes informatiques de la bibliothèque, mais aussi, pour une part, depuis janvier 2015, sur vos propres tablettes ou portables grâce au wifi-bpi. Et c'est très simple: venez à la bibliothèque, connectez-vous au réseau wifi-bpi, gratuitement, sans authentification et sans limitation de temps, tapez « l'autre internet Bpi » dans un moteur de recherche, accédez ensuite à l'ensemble de nos sites, classés en grandes thématiques.

Il y a beaucoup de choses sur le web, pour tout le reste, il y a l'Autre Internet...

Salomé Kintz, Bpi

L'Autre Internet, qu'est-ce que c'est ?

Une sélection de sites internet payants que la Bpi met gratuitement à votre disposition dans la bibliothèque La Bpi / Informations pratiques / Les services / l'Autre Internet

www.bpi.fr/sites/SiteInstitutionnel/home/informations-pratiques/les-services/lautre-internet.html

Bibliothèque publique d'information

Centre Pompidou

TÉLÉPHONE

01 44 78 14 80

HORAIRES

12 h-22 h tous les jours sauf le mardi

11 h-22 h les samedis, dimanches et jours fériés

MÉTRO

Châtelet, Les Halles, Hôtel de Ville, Rambuteau

ADRESSE POSTALE

Bpi - 75 197 Paris Cedex 04

SITE INTERNET

www.bpi.fr

Directeur de la publication

Christine Carrier

Directrice de la Bibliothèque publique d'information

Rédactrice en chef

Marie-Hélène Gatto

Comité d'orientation, équipe de rédaction

Arlette Alliguié, Emmanuel Aziza, Angélique Bellec, Philippe Berger, Jérôme Bessière, Marc Boilloux, Aymeric Bôle-Richard, Emmanuel Cuffini, Cécile Denier, Jérémie Desjardins, Annie Dourlent, Régis Dutremée, Christophe Evans, Marie-Hélène Gatto, Nelly Guillaume, Florian Leroy, Nathalie Nosny, Emmanuèle Payen, Caroline Raynaud, Catherine Revest, Lorenzo Weiss

Ont collaboré à ce numéro

Michel Agier, Julien Barret, Nicolas Beudon, Gilles Brougère, Florencia Chernajovsky, Damien Engels, Lionel Esparza, Sophie Francfort, Philippe Gargov, Salomé Kintz, Stéphanie Liénard, Florent Maurin, Silvère Mercier, Laurent Mignonneau et Christa Sommerer, Guillaume Mouton et Nans Thomassey, Delphine Nicolas, Sara Prestianni, Luigia Riva, Sara Valentini, Christine Van Assche

Conception graphique

Claire Mineur

Impression

Imprimerie Vincent

37 000 Tours

SUR PAPIER ÉCOLOGIQUE ISSU DE FORÊTS GÉRÉES DURABLEMENT



PEFC 10-31-1087 / Certifié PEFC / pefc-france.org

Couverture

photographie d'*Inretita*, performance conçue et réalisée par Luigia Riva et Daniele Derossi

© Sara Valentini.com

ISSN

2106-3864



balises
Le webmagazine de la Bibliothèque publique d'information

balises.bpi.fr

Gratuit

Abonnez-vous à la version pdf feuilletable en ligne

www.bpi.fr