

de ligne

En ligne

26

dossier

Le son !

le magazine de la Bibliothèque publique d'information | avril-septembre 2018

entretien

Bernard Stiegler

films documentaires

Être(s) au travail

festival Press start

L'émotion au bout des manettes



Bibliothèque
Centre
Pompidou

publique d'information

sommaire

édito

page 3

vous avez la parole
Un parfum à soi

page 4

au Centre
Claude Closky, donner forme au geste

page 6

éclairage
Contribuer à l'avenir,
entretien avec Bernard Stiegler

page 8

dossier : le son !
• **Qu'est-ce que les Sound Studies ?**
entretien avec Philippe Le Guern
• **Le son, un lien social**
par Jean-François Augoyard
• **Artisan du son**
entretien avec Nicolas Becker
• **À l'écoute du monde**
entretien avec Monica Fantini
• **Les bonnes ondes de Mai 68**
• **Dans la zone grise des armes acoustiques**
par Juliette Volcler

page 22

ligne d'horizon
Des bibliothèques de plus en plus vertes

page 24

lire, écouter, voir
L'émotion au bout des manettes

page 27

venez !
• **Traduire László Krasznahorkai**
entretien avec Joëlle Dufeilly
• **Travailler, lutter, militer : le fonds Ciné-Archives**
par Pauline Gallinari

page 30

en bref

page 31

votre accueil
L'accès aux soins pour tous

Du cœur à l'ouvrage

En ce début de printemps, la Bibliothèque publique d'information a le plaisir de lancer le second cycle de sa programmation de films sous l'égide de la Cinémathèque du documentaire - *À l'œuvre, être(s) au travail*. Ce cycle thématique sera notamment l'occasion d'une plongée dans le fonds Ciné-Archives - un siècle de films faisant rimer travail ouvrier et conquête des droits sociaux.

On mesure les évolutions radicales qui bouleversent le travail en lisant l'interview de Bernard Stiegler sur le « revenu contributif ». S'esquisse ici un modèle qui replacerait l'humain au cœur de l'activité productive: redonner puissance et capacité d'agir aux individus, au service de l'intérêt de la collectivité et du devenir de la planète.

Le travail créatif a une belle part dans ce numéro de *de ligne en ligne*: de la traduction à la création d'univers sonores en passant par le jeu vidéo, il s'agit encore et toujours d'un lent et patient processus de transmutation de matériaux divers, mots, perceptions, idées, histoires, matières... À la lecture de l'interview de Joëlle Dufeilly, la traductrice de László Krasznahorkai, on saisit ce qu'il entre à la fois de rigueur, d'austérité, et aussi d'écoute et de subtilité pour que s'opère ce miracle qu'est le passage d'un texte littéraire d'une langue à l'autre. Ces qualités sont aussi le propre du designer sonore; un travail méconnu qui s'apparente là encore à une inlassable quête de justesse.

La nouvelle édition de Press Start, festival annuel consacré au jeu vidéo qui se déroulera du 18 au 29 avril, sera l'occasion de vérifier que jouer est affaire sérieuse; qu'à rebours des clichés sur l'abêtissement et l'addiction auxquels le jeu vidéo condamnerait inéluctablement ceux qui s'y adonnent, il s'agit d'une pratique culturelle aux vertus pédagogiques, cognitives, thérapeutiques, voire cathartiques lorsqu'à la manière du conte, il fait vivre des émotions fortes et provoque non seulement la peur ou la tristesse, mais aussi l'attachement et l'empathie.

Favoriser la compréhension mutuelle, créer du lien, une belle ambition qu'à travers ses propositions de rencontres, de débats, de projections, d'ateliers, la Bpi s'attache à cultiver.

Christine Carrier

Directrice de la Bibliothèque publique d'information

vous avez la parole

Un parfum à soi

Le temps d'un atelier, la Bpi a proposé de créer un parfum sur mesure, avec l'aide des professionnels de Maelstrom, laboratoire de parfum indépendant. Une expérience d'immersion dans la peau d'un parfumeur-créateur.



Sébastien
formateur
chez Chanel

J'aime le parfum depuis toujours. À la base, j'étais sur la liste d'attente de l'atelier. Je suis quand même venu et j'ai eu l'opportunité d'y participer. Chacun a créé son propre parfum, sa formule rêvée. Les formateurs nous disaient ce qu'ils en pensaient, si on était sur la bonne voie. Ce que j'ai aimé, c'est la bienveillance des participants. Il y avait des personnes différentes: de grands amateurs, des néophytes et des professionnels. J'ai beaucoup aimé ce melting-pot.



Mathilde
bibliothécaire

Je suis venue parce que je connaissais mal le monde du parfum et que l'atelier était interactif. Durant celui-ci, on avait une grille avec plein de senteurs. On devait déterminer celles qui nous attiraient le plus, si on avait un coup de foudre olfactif ou, au contraire, une répulsion. Ensuite, on a commencé à faire des mélanges, un peu comme le petit chimiste, avec une éprouvette. Ce qui est compliqué, c'est qu'il suffit d'ajouter deux gouttes d'une senteur pour que tout se déséquilibre. C'était un atelier très joyeux. On était vraiment dans un processus créatif et tout le monde avait envie de continuer!



Magali
chimiste dans les
parfums

J'ai eu connaissance de cet atelier par deux voies: le Centre Pompidou parce que je suis adhérente et le Facebook de la revue *Le Nez*. Je travaille dans les parfums, mais plutôt côté chimie. Du coup, j'avais envie d'expérimenter la création et de découvrir comment formuler un parfum, avoir une petite expérience là-dedans. C'était intéressant de voir que chacun décrit différemment ses sensations olfactives, avec ses propres mots.



Jacqueline
chargée d'admini-
stration

J'ai toujours envie de découvrir de nouvelles choses. Là, c'était l'occasion de ne pas rester derrière mon ordinateur, mais d'utiliser mon corps et, cette fois-ci, le nez. J'ai découvert un univers que je ne connais pas très bien. Petite, je tombais dans les pommes quand j'allais dans une parfumerie, donc c'était un défi à relever. On a assisté à une conférence sur l'histoire de la parfumerie. Ensuite, on nous a fait reconnaître des senteurs et on a pu faire notre propre parfum. Celui que j'ai créé a des notes très naturelles, je crois que je vais l'appeler « une promenade dans les bois ».

Propos recueillis par
Jérémy Desjardins, Florian Leroy
et **Caroline Raynaud**, Bpi

au Centre

« Un enfant de cinq ans en ferait autant »
Une exposition-atelier de Claude Closky
14 avril au 24 septembre
Galerie des enfants

DONNER FORME AU GESTE

Claude Closky a créé une installation pour la Galerie des enfants du Centre Pompidou, intitulée « Un enfant de cinq ans en ferait autant ». Au sein de cette réalisation, l'artiste propose au jeune public de jouer avec un ensemble de motifs récurrents dans son travail, tels que l'usage d'objets quotidiens, la dématérialisation de l'art, et la notion de geste créateur.

Les installations qu'accueille la Galerie des enfants sont des dispositifs particuliers à deux égards : ils sont créés à destination d'un public âgé de quatre à dix ans, et ils doivent être interactifs. Or, l'artiste français Claude Closky, né en 1963, invite régulièrement les autres à contribuer à son travail. Par exemple, sur www.sittes.net, il propose un espace d'exposition virtuel dans lequel chaque œuvre évolue en fonction des clics de l'internaute. Par ailleurs, Claude Closky a publié plusieurs albums à dessiner pour enfants, leur proposant de réinvestir l'espace urbain en complétant des paysages lacunaires (*Colorie comme tu veux, dessine et écris ce que tu veux*, Seuil Jeunesse, 2001), ou de poser leurs couleurs sur des formes a priori destinées à rester blanches (os, dés, et autres fantômes de *Color Me*, Sémiose, 2017). Il était donc tout désigné pour élaborer une proposition artistique dans la Galerie des enfants.

L'univers de l'enfance

En collaboration avec Jean-Noël Lafargue, spécialiste en nouveaux médias, Claude Closky explore la dimension virtuelle de la création artistique. Dans l'espace de la Galerie se dresse un immense écran, au pied duquel sont déposés une centaine d'objets plats en mousse, représentant quelque dix formes différentes, immédiatement reconnaissables : virgule, dièse, dé... À chaque objet réel correspond, sur l'écran, un signe distinct ; à chaque geste effectué avec l'objet, un mouvement dans l'image. Une manière de parler aux enfants d'aujourd'hui, que la relation immédiate entre le réel et l'image ne saurait surprendre.



Croquis préparatoire de sceptre

© Claude Closky

Pour Claude Closky, en effet, entrer dans l'univers des enfants ne signifie pas imaginer un dispositif simpliste, mais plutôt s'immiscer dans leur quotidien et mettre en valeur la richesse des signes qui les entourent. C'est pour cela qu'il choisit, comme souvent dans son œuvre, de créer son installation avec des éléments familiers, qu'il déplace simplement hors de leur contexte pour leur donner une seconde vie entre les mains des enfants. L'artiste souhaite aussi donner aux enfants un sentiment de pouvoir sur l'œuvre, en nommant les objets connectés des « sceptres ». Une suite d'actions se transforme en jeu, quand il faut dresser l'inventaire des interactions possibles entre l'objet, le geste, et l'image.

Puissance du geste

Classifier, quantifier, voilà une obsession de notre société que l'artiste aime convoquer. Chacun bouge et tente de comprendre ce que son geste provoque dans l'image : une duplication des signes, leur agrandissement, un tournoiement, un changement de couleur. Les enfants assimilent un répertoire de gestes. L'écran, jusqu'à saturation, recueille un inventaire éphémère de formes. Il devient une page blanche qui accueille les gestes créateurs proposés par les enfants. Aucune interface entre les corps et ce qu'ils provoquent : l'image est la projection directe d'un ensemble de gestes. C'est l'un des objectifs de Claude Closky : « redonner du sensible au virtuel ».

D'un autre côté, l'aléatoire surgit parfois : un signe disparaît, un geste ne suscite aucune modification de l'image. Le spectacle imparfait de ces chorégraphies des corps et des signes invite à la contemplation. L'image gigantesque est visible depuis les bancs face à l'écran, ou depuis le forum du Centre. L'écran acquiert un statut d'œuvre picturale, inscrite dans un espace d'exposition.

De l'écran au tableau

De fait, Claude Closky a élaboré son installation en multipliant les clin d'œil à l'univers de la peinture, et plus particulièrement aux œuvres des collections permanentes du musée. La géométrie des mouvements dans l'image rappelle, par exemple, certains artistes modernes et contemporains : Delaunay, Brancusi, Mondrian, Klee, mais aussi Lissitzky, van Doesburg, Nemours, ou encore Molnar. Les formes elles-mêmes convoquent d'autres peintres, comme la virgule colorée, référence à Kandinsky. Les couleurs à l'écran, enfin, ont été travaillées dans leurs teintes et leur matière, afin que l'œuvre devienne « plus picturale que graphique ».

Cette installation de la Galerie des enfants s'inscrit aussi dans l'histoire de l'art d'une façon plus malicieuse. En affirmant, à propos d'une œuvre affichée dans le plus grand musée d'Europe, qu'« Un enfant de cinq ans en ferait autant », Claude Closky interroge avec humour les représentations caricaturales de l'art moderne et contemporain. Derrière la simplicité des formes et des couleurs se trouve pourtant une réelle virtuosité technologique. Mais la technique est ici dissimulée pour laisser place à l'imagination débordante et l'énergie sans faille des enfants.

Marion Carrot, Bpi



© Claude Closky

Croquis préparatoire pour la Galerie des enfants

éclairage

CONTRIBUER À L'AVENIR

La question des métamorphoses du travail est au centre des préoccupations actuelles. **Bernard Stiegler**, philosophe, auteur de *La Société automatique* et de *L'Emploi est mort, vive le travail!*, s'intéresse à ce sujet depuis longtemps. Il s'est engagé, au sein de l'IRI (Institut de recherche et d'innovation), dans une démarche originale d'expérimentation de ce qu'il appelle le « revenu contributif ».

Entretien avec un visionnaire qui se confronte au réel.

Quelle distinction faites-vous entre le travail et l'emploi ?

Travailler, au sens où nous l'entendons à l'IRI, c'est produire quelque chose d'original, ajouter quelque chose au monde. Aujourd'hui nombreux sont ceux qui ont un emploi, mais qui ne travaillent pas. Cela ne veut pas dire qu'ils sont paresseux ! Selon une étude du MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) parue il y a quatre ans, 47 % des emplois aux États-Unis peuvent être remplacés par des automates (robots, algorithmes). Les personnes qui occupent ces emplois ne travaillent pas, au sens strict du terme, elles servent une machine, mais ne s'en servent pas. Elles ne produisent rien d'original. Un enseignant, un charcutier, un artiste ou un parent, quand ils travaillent, inventent, innovent. Ce sont des singularités qui s'expriment. Les emplois génèrent ce que nous appelons de « l'entropie », ils appauvrissent le monde en produisant des standards reproductibles. Par exemple, certains médecins peuvent devenir des « concessionnaires de laboratoires » en appliquant des protocoles proposés par des logiciels fournis par les laboratoires. Bien sûr, les choses ne sont pas si tranchées : il y a des gens qui ont des emplois et qui travaillent, il y a des gens qui ne travaillent pas dans leur emploi, et puis il y a des artistes, par exemple, qui travaillent sans être employés et sans être reconnus comme artistes non plus.

À l'IRI, nous pensons que beaucoup d'emplois vont disparaître : les algorithmes et les robots coûtent beaucoup moins cher. Surtout, cette diminution de l'emploi va créer un déséquilibre économique : moins d'emploi, c'est moins de pouvoir d'achat,

donc moins de solvabilité des marchés. Une crise économique se profile inévitablement si nous n'anticipons pas. L'économie de demain devra redistribuer les gains de productivité obtenus par l'automatisation, redistribuer de l'argent qui donne du temps pour travailler hors emploi. C'est le principe du revenu contributif.

Quelle différence y a-t-il entre le revenu contributif et un revenu universel ?

Le revenu universel est inconditionnel et distribué à tous à partir d'un âge donné. Le revenu contributif, lui, est conditionnel. C'est un droit rechargeable, inspiré du régime des intermittents du spectacle. Pendant dix mois, ceux-ci peuvent toucher 70 % de leur ancien salaire à condition de pouvoir justifier de 507 heures pendant lesquelles ils ont été employés sous contrat. Ce régime des intermittents a été proposé dans les années trente par les grands patrons du cinéma pour recruter les meilleurs, avec l'intention de les rémunérer seulement le temps du projet et pas pendant leur formation. Ces patrons voulaient des créatifs, des personnes produisant ce que nous appelons de la « néguentropie ».

Dans *Intermittents et précaires*, Antonella Corsani et Maurizio Lazzarato ont observé que les intermittents travaillent surtout quand ils ne sont pas employés. Le « vrai travail » est ce temps de liberté qu'ils ont de réfléchir, de se cultiver, ce n'est pas celui de la production proprement dite où ils sont dans un rapport de subordination et doivent remplir un contrat.

Cycle « Travailler ? »

Mercredi 11 avril

Travail, emploi et créativité

Lundi 7 mai

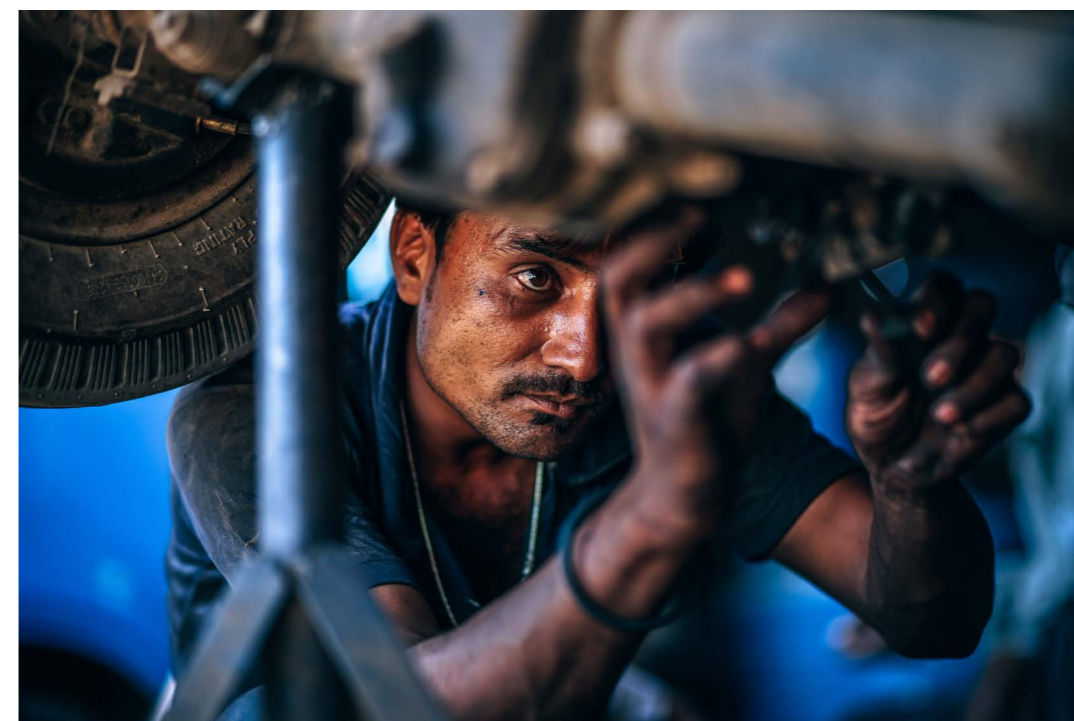
Les métamorphoses du travail

Lundi 11 juin

L'avenir du travail : perspectives et utopies

19 h, Petite Salle

Unsplash - Igor Ovsyannykov



Avec le revenu contributif, la collectivité investit dans des personnes. Elles sont encouragées à travailler à l'augmentation de leur puissance d'agir et au développement de leurs savoirs. Aujourd'hui, nous sommes dans l'anthropocène¹ et nous avons, plus que jamais, besoin de personnes créatrices, de nouveaux métiers « néguentropiques » qui soient créatifs et anti-standards.

Quels sont ces nouveaux métiers ?

Nous avons besoin, par exemple, de « cobotiseurs ». Ce sont des personnes qui travaillent à former des automates modulaires pour qu'ils soient capables de travailler ensemble. Autre exemple, trente millions d'automobiles françaises doivent être reconditionnées pour passer d'un moteur diesel ou essence à un moteur électrique. Les mécaniciens de rues, actuellement dans une forme de travail informel, ont ce savoir-faire qui fait défaut dans les garages ou les entreprises. Certains métiers peuvent ainsi être requalifiés en développant une culture du savoir-faire.

Comment pensez-vous financer ce revenu contributif ?

Je ne le sais pas encore, mais nous avons des hypothèses et des discussions avec des financeurs potentiels. Surtout, nous avons lancé un projet d'expérimentation sur dix ans avec Plaine Commune. Nous travaillons sur deux échelles. Le revenu contributif a une dimension de redistribution et, de ce fait, doit être organisé à l'échelle nationale, voire européenne. Mais l'analyse, les propositions d'activité concrètes, la mobilisation

des savoir-faire, elles, sont à organiser à l'échelle des territoires avec les collectivités locales, les élus, les populations qui vivent là, les structures et institutions existantes : associations, services de santé, services culturels, et bien sûr l'ensemble du secteur économique, des start-up aux grandes entreprises.

Nous avons le projet de tester le revenu contributif sur un échantillon de jeunes personnes (entre 100 et 200 sans doute), pour une part au moins, encore à l'école. Pourquoi ? Parce que c'est un changement de vision du monde, il faut que la personne se dise : « J'investis dans le développement de mes capacités ». Mon espoir, c'est que ce revenu contributif encourage les adolescents à travailler, d'abord à l'école, puis dans la société : des associations au monde industriel, qui va lui-même devoir évoluer en ce sens de toute évidence, en passant par les services publics.

Il s'agit de développer une économie contributive capable de résoudre des problèmes vitaux : lutter contre le réchauffement climatique, la destruction de la biodiversité, l'addiction généralisée, etc. Cette économie-là doit se substituer progressivement à l'économie de prédation, qui est insolvable.

Il s'agit de faire en sorte que les personnes se réapproprient leur avenir, que les habitants s'emparent du devenir de leur territoire, à commencer par leur habitat, et, selon les termes d'Amartya Sen, prix Nobel d'économie en 1988, de « réencapaciter » les individus.

Propos recueillis par **Catherine Revest**, Bpi

¹ terme désignant une nouvelle ère géologique résultant des actions des humains sur l'environnement mondial

dossier le son !

Dans nos sociétés dominées par l'image, le son a longtemps eu du mal à se « faire entendre ». Il était avant tout considéré comme une nuisance (un bruit) ou comme une émotion artistique (une musique). Depuis quelques années, il fait l'objet d'un intérêt renouvelé et, avec l'émergence des *Sound Studies*, de recherches au croisement de disciplines variées qui révèlent toute sa richesse. **Tendez l'oreille ! Le son est une autre manière d'appréhender le monde.**

Retrouvez l'ensemble de ce dossier et les captations des rencontres du cycle « Le son des autres » sur [Balises.fr](https://balises.fr)

Cycle « Le son des autres »

Mercredi 16 mai
Les sons de mai 68
20 h, Petite Salle

Lundi 28 mai
À la rencontre de l'Inde
et du Liban
19 h, Petite Salle

Lundi 18 juin
Artefacts sonores
19 h, Petite Salle

Lundi 25 juin
Humains / non-humains
19 h, Petite Salle



Photo Jason Rosewell - Unsplash

QU'EST-CE QUE LES SOUND STUDIES?

Enfant, entre cow-boys et indiens, **Philippe Le Guern** avait choisi son camp. Il était définitivement de ceux dont l'ouïe oriente le rapport au monde de manière cruciale. Musicien, professeur en sciences de l'information et de la communication, il s'intéresse aujourd'hui aux *Sound Studies*. Conseiller scientifique du cycle « Le son des autres », il explique ce qu'apporte « cette discipline qui n'en est pas une ».

Depuis quand le son fait-t-il l'objet de recherches ?

Il y a une sorte de fil rouge dans la construction de l'intérêt pour le son que je fais remonter à l'Antiquité. Ce fil rouge, c'est la question des sens et de leur rapport au vrai et au faux. Dans la Grèce antique, par exemple, des auteurs ont réfléchi aux propriétés du son et à sa relation à la vue. Pour Térence, l'erreur, c'est l'erreur d'entendement au sens littéral du terme : ce qui nous induit en erreur, ce n'est pas la vue, mais l'ouïe. Cette réflexion sur les sens et la tromperie ou la vérité traverse ensuite le Moyen Âge. Les différents sens sont ordonnés selon leur proximité supposée avec l'âme. L'image est mise au premier plan. La question du rapport entre la vue et l'audition s'est prolongée jusqu'à nos jours. Par exemple, Marshall McLuhan oppose une part originelle de l'humain qui serait associée au régime de l'oralité à une modernité contemporaine qui serait celle de la vision.

Plus largement, la question que pose le son est celle, phénoménologique, du rapport au monde et de son appréhension. Est-ce que le son ou l'ouïe nous trompent ? Dans *L'Invention du disque, 1877-1949. Genèse de l'usage des médias musicaux contemporains*, Sophie Maisonneuve montre bien que si les premiers dispositifs d'enregistrement ont une finalité pratique – par exemple, se substituer à la prise de notes manuscrites –, ils permettent aussi de conserver des « fantômes » : la présence d'êtres chers disparus. Je trouve cette dimension extrêmement intéressante. Qu'est-ce que l'enregistrement d'une voix capte de l'être ? Ou plutôt de la trace de l'être dont cela prétend capter quelque chose ? Il y a toujours un moment de sidération, d'ébahissement devant une technologie capable de fixer quelque chose qui n'est plus là, mais qui est là néanmoins. Roland Barthes l'a très bien expliqué à propos de la photographie. Évidemment, tout cela s'est banalisé et nous avons tous perdu cette fascination par rapport au son.

Quels sont les objets pris en compte par les *Sound Studies* ?

A priori, toutes les dimensions qui convoquent le sonore entrent dans le cadre de ce nouveau champ d'étude qui est, par nature, transfrontalier. La question est de savoir si c'est un champ disciplinaire autonome, constitué en tant que tel. Si c'est le cas, qu'est-ce qui le définit ? Est-ce que ce sont des objets, des concepts, des méthodes ?

Prenons l'exemple du bruit. Celui-ci peut concerner un nombre extrêmement étendu de domaines : la physique acoustique, les politiques publiques... Pour les villes, le bruit pose des questions de cohabitation, de nuisance sonore, de ségrégation spatiale. Le bruit peut également être un enjeu esthétique. Par exemple, est-ce que la *noise* est de la musique ou pas ? Les bruits peuvent être aussi des cris de mammifères marins géolocalisés. Cela relève du domaine de l'écologie. S'intéresser au bruit peut également conduire à étudier des espaces précisément vierges de tout bruit. En réalité, je pourrais continuer à énumérer toute une série de contextes où le bruit a une signification précise. Cela m'amène à définir les *Sound Studies* moins comme un champ disciplinaire que comme un carrefour d'interdisciplinarités.



Domaine public. Source Gallica BnF-Agence Rol

Au début du XX^e siècle, le gramophone devient très populaire et est associé aux loisirs

Quels sont les grands jalons dans la recherche en France et à l'étranger ?

En France, un laboratoire a été particulièrement important à la fin des années quatre-vingt. Il s'agit du CRESSON (Centre de recherche sur l'espace sonore & l'environnement urbain) à Grenoble. Son fondateur Jean-François Augoyard a contribué de manière décisive au développement des études sur le son. Je citerais aussi un auteur canadien : Jonathan Sterne. Son ambitieuse et érudite *Histoire de la modernité sonore* montre bien le lien entre le développement de l'intérêt porté au son et à celui de la technique, avec les premiers enregistrements sonores notamment. Jonathan Sterne n'a pas été le premier à le dire, mais son livre a vraiment eu un effet de déclic. Il a accrédité l'idée que les *Sound Studies* pouvaient constituer quelque chose de l'ordre d'une discipline ou, en tout cas, d'un champ de recherche.

Les historiens sont également très importants. En France, nous avons l'habitude de lire Arlette Farge et Alain Corbin. Nous connaissons moins les historiens américains ou plus généralement anglophones. Certains travaux sur les tous premiers temps de l'Amérique relus à partir de la dimension sonore sont passionnants. Ils montrent la dimension politique de ces phénomènes sociaux, et comment ceux-ci sont socialement construits à travers ce qui est autorisé et ce qui ne l'est pas. Les chants des esclaves, les déclamations sur les places publiques, les annonces à grand renfort de roulement de tambours, etc. Le son est très présent dans la constitution de la nation américaine.



Domaine public. Source Gallica BnF

Quels sont les domaines où l'approche des *Sound Studies* est particulièrement féconde ?

Selon moi, l'intérêt des *Sound Studies* est d'éclairer sous un jour neuf des phénomènes bien connus. Prenons Bernie Krause par exemple, dont l'exposition, « Le Grand Orchestre des animaux », à la fondation Cartier en 2016 a su toucher un large public. Pendant plusieurs décennies, ce bioacousticien a repéré et enregistré des « niches acoustiques ». Il a, par exemple, enregistré dans une forêt un espace avant déforestation : il y a recueilli une pluralité incroyable de chants d'oiseaux et de cris d'animaux, preuves d'une biodiversité extrêmement étoffée. Ce lieu a ensuite été replanté avec un souci écologique, naturellement. Pour vous, comme pour moi, l'opération est à somme nulle. Bernie Krause montre que la reforestation a introduit d'autres essences d'arbres. Celles-ci ont repoussé hors de la zone considérée des espèces animales présentes auparavant. C'est toute une chaîne écologique qui se modifie alors, s'amointrit voire qui disparaît complètement. D'autres méthodes d'observation auraient pu rendre compte du phénomène, mais le travail de Bernie Krause le rend manifeste en le rendant audible. Il apporte une dimension sensible. En entendant l'enregistrement qui permet de comparer ce qui se

passé avant et après, le public, même s'il ne s'intéresse pas à ces questions-là, est touché de manière sensible par l'impact écologique d'une action qui, à première vue, semble minime. C'est l'intérêt des *Sound Studies* : parler de phénomènes peut-être déjà connus, mais d'une manière renouvelée et sensible. Énormément d'artistes utilisent des matériaux sonores. Certains imaginent des dispositifs pour enregistrer des sons a priori inaudibles. C'est le cas de Martin Howse qui travaille sur les champignons. Le chercheur suisse Marcus Maeder enregistre la vie des arbres et cherche à penser l'arbre à partir de ses bruissements internes, de sa croissance, de sa douleur. Je trouve cela passionnant ! Cela rejoint les recherches sur la sensibilité des arbres de Peter Wohlleben, ingénieur forestier, ou celles de l'anthropologue Eduardo Kohn, auteurs respectivement de *La Vie secrète des arbres* et de *Comment pensent les forêts* ? Finalement, les *Sound Studies* offrent une voie d'accès à nos sensibilités pour penser de manière empathique, sensible, en tout cas curieuse, des ontologies, des catégories d'êtres pour lesquels en règle générale nous ne manifestons pas ou que très peu d'intérêt. Et c'est exactement dans cette perspective que je souhaite aujourd'hui inscrire mes travaux...

Propos recueillis par **Marie-Hélène Gatto** et **Sébastien Gaudelus**, Bpi

LE SON, UN LIEN SOCIAL

Comment le son nous relie-t-il aux autres ? Les nouvelles pratiques auditives développent-elles de nouvelles formes de sociabilité ? Philosophe, urbaniste, musicien, et pionnier des recherches sur le son en France, **Jean-François Augoyard** apporte ici quelques réponses.

Deux approches sont possibles pour envisager le son dans la société. La première, qui a fait l'objet de nombreuses enquêtes sociologiques et ethnographiques, consiste à s'interroger sur la manière dont les bruits sont définis et comment ils qualifient des rapports d'échange, de communication, de discrimination. La seconde est moins connue. Il s'agit de savoir *comment le sonore modèle à sa manière les formes de sociabilité*.

Un espace sonore personnel ?

Une première difficulté réside dans la représentation d'un espace sonore personnel. Dans nos sociétés, la prédominance de la vue et du toucher empêche de comprendre la nature d'une limite audible. Chacun sait d'expérience que les phénomènes sonores transgressent facilement le domaine privé. Une moto, une musique festive peuvent me réveiller, ces sons peuvent traverser mon corps et me mettre « hors de moi ». Confrontée au sonore, « l'enveloppe du soi » devient poreuse et la clôture individuelle s'effiloche. Mieux que la notion statique de limite, celle de variation dynamique rend compte de la nature du son, qui est d'abord faite de temps et d'une succession d'intensités.

Nouvelles sociabilités

L'évolution de l'environnement sonore a fait apparaître de nouvelles attitudes, celles-ci incitent à repenser la typologie des relations interpersonnelles. Ainsi, les diverses pratiques d'écoute collective, les réseaux d'échange de produits sonores, la téléphonie mobile, l'écoute par casque font apparaître des relations sociales qui brouillent la stricte triade : individu/communauté/société. L'immédiateté, la force émotionnelle du son, sa plasticité n'en font-elles pas l'instrument parfait d'une sociabilité de « connivence » : discrète, polymorphe, souvent éphémère ?



Unsplash - alphacolor

Du bruit

Comme le montre l'histoire des sociétés, le bruit, au sens général, est une expression privilégiée de l'évolution des groupements humains à toutes les échelles et selon un processus à trois temps : créer, maintenir, détruire. Ainsi, la plainte pour bruit gênant provoque d'abord l'émergence de relations conflictuelles qui peuvent évoluer positivement avec la rencontre du voisin ou l'association avec d'autres plaignants. Autre exemple, s'il perturbe parfois la clarté de la communication, le bruit de fond assure aussi le maintien du contact social : rassurante bande-son du quotidien, rumeur des milieux de travail, échanges criés des enfants et des adolescents qui s'affirment. Plus encore, le fonds tonitruant vient matérialiser et cimenter nombre de solidarités collectives où se perdent les identités singulières : manifestations politiques, foules événementielles, concerts rock. L'important est alors de faire du bruit ensemble, au risque du chaos.

Jean-François Augoyard, directeur de recherche honoraire au CNRS, fondateur du Centre de recherche sur l'espace sonore & l'environnement urbain (CRESSON) à Grenoble

NICOLAS BECKER, ARTISAN DU SON

Nicolas Becker a commencé à travailler pour le cinéma en tant que bruiteur. Cet autodidacte a accompagné des personnalités comme Alain Resnais, Patrice Chéreau, João César Monteiro ou Andrea Arnold. Progressivement, son travail a évolué vers le sound design. Depuis, il réalise la direction artistique sonore de nombreux projets : films, expositions, pièces de théâtre, albums musicaux. Il nous explique en quoi consiste son travail et évoque la place du son dans les paysages cinématographique et artistique.

En quoi consiste le métier de designer sonore ?

Mon rôle est de donner une forme au son d'un projet, de créer un univers sonore. Au cinéma, aujourd'hui, la situation économique est telle que tout se fait en même temps. Le montage son commence parfois alors que le tournage n'est pas encore terminé. Le réalisateur doit être partout à la fois. C'est pourquoi il a besoin d'experts dans chaque domaine.

Pour ma part, je réfléchis au processus de production du son, à la fois d'un point de vue technique - est-ce que j'utilise des sons déjà existants ? est-ce que je vais les enregistrer sur le tournage ou ailleurs ? de quelle équipe avons-nous besoin ? - et d'un point de vue esthétique - dans quelle atmosphère vais-je plonger le film ? quelle émotion le son va-t-il permettre d'installer ?

Comment vous y prenez-vous pour créer un univers sonore ?

Si c'est une exposition, je commence par observer l'environnement : le quartier, le bâtiment, l'architecture. Je m'amuse à faire entrer les sons dans les bâtiments, je branche des micros tout autour dans le quartier et je fais des bandes-son en direct. C'est le contexte de l'exposition ou de l'installation qui va déterminer ma pratique.

Sur un film, je commence par lire le scénario et je me rends sur le tournage. J'aime bien voir les comédiens, me plonger dans l'ambiance. Ensuite, nous définissons des thématiques avec le réalisateur. Puis, je vais me balader et je fais du *field recording* (enregistrement de terrain). Je rapporte des sons en lien avec les sensations ou les idées que le film m'inspire.



© D.R.

Travailler pour le cinéma est quelque chose de très complexe. Il y a tellement de données à prendre en compte : le cadre, la lumière, les acteurs, les costumes, le montage. Il faut réussir à se fabriquer des intuitions. Certains réalisateurs savent exactement ce qu'ils veulent, d'autres attendent de moi que je définisse des axes de travail, c'est plus collaboratif. C'est aussi ce qu'il y a de plus intéressant.

Comment faites-vous pour créer des sons que vous n'avez jamais entendus comme les sons de l'espace ou des sons sous-marins ?

Le principe du bruitage, c'est de fabriquer du vrai avec du faux. Il faut imaginer comment ça se passe. Par exemple, pour *Gravity*, je me suis accroché sur le corps des hydrophones, des micros spéciaux qui vont sous l'eau, et j'ai enregistré tous les bruits de pas de cette façon.

Prochainement, je vais travailler sur un film américain qui met en scène un homme qui perd l'audition. Je m'imprègne de la culture sourde avec une amie qui connaît bien ce milieu, nous discutons et réfléchissons ensemble, j'essaie de trouver des idées. Parfois, je fais des sessions d'effets, c'est-à-dire que je fabrique des textures pour des demandes particulières. Je mets des micros dans l'eau, je bricole avec toute sorte d'instruments ou d'objets, comme des bols en cristal. Je suis sans cesse en train de tester des choses. D'autres bruiteurs ont une démarche beaucoup plus technique, ils achètent des sonothèques et font leur mixage à partir de ces sons commerciaux. Personnellement, je suis plus dans l'expérimentation.

Y a-t-il un son que vous n'avez jamais réussi à reproduire ?

En ce moment, je travaille sur un film d'Antonin Baudry qui sortira cet été, *Le Chant du loup*. C'est un film qui se déroule dans un sous-marin et je dois trouver le son qui le caractérisera. Je le cherche depuis plus d'un mois. J'aimerais réussir à produire un son qui soit tout de suite reconnaissable, un peu à la manière de Ben Burt qui a créé des sons iconiques du cinéma américain comme la respiration de Dark Vader ou la voix de Wall-E.

Y a-t-il un son ou une ambiance sonore sur laquelle vous aimeriez particulièrement travailler ?

J'ai vu que Mylène Pardoën, une chercheuse du CNRS, a reconstitué le son de Paris au XVIII^e siècle. J'aimerais bien faire un film d'époque ultra-réaliste pour recréer les sons du passé.

Quelle place le son occupe-t-il dans l'économie générale du cinéma ?

Au niveau financier, c'est encore difficile. Il n'y a pas vraiment d'économie pour le son, mais sur le plan artistique, des professionnels commencent à s'y intéresser.

Il y a une quinzaine d'années, le son avait plus une fonction d'illustration. Il fallait reproduire exactement ce qui apparaissait à l'écran. De plus, en France, il y a toujours une culture du direct : si le son en prise directe est convenable, le travail s'arrête là. C'est un peu pauvre. Il faut avoir la possibilité et la liberté de se dire : le son est bon, mais j'ai envie d'apporter autre chose, de me décaler.

Cela dit, certains réalisateurs ont une sensibilité particulière au son, et ce, dès les débuts du cinéma parlant. Je pense à Fritz Lang avec *M le Maudit*. Lang comprend tout de suite ce que le son peut apporter.



© D.R.

Le métier de bruiteur a-t-il évolué avec les technologies ?

Il a du mal à évoluer. C'est un monde très conservateur, très hiérarchisé et normé. Cependant, le design sonore commence à se faire sa place, notamment grâce aux musiques électroniques qui ont apporté de nouvelles textures. C'est une bonne chose, car il y a encore quinze ans, en dehors de la musique et la parole, le reste avait du mal à exister.

Aujourd'hui, on commence à réfléchir, à comprendre et analyser les choses à partir du son. C'est encourageant. Cela reste, malgré tout, un vaste domaine où il y a encore beaucoup à explorer.

Propos recueillis par **Camille Delon**, Bpi

MONICA FANTINI, À L'ÉCOUTE DU MONDE

Deux minutes trente de sons pour dire le monde et le faire entendre autrement. C'est le pari que relève chaque semaine **Monica Fantini** sur Radio France Internationale (RFI). Cette auteure sonore et radiophonique, à la voix douce et chaleureuse, est également à l'initiative d'une ambitieuse sonothèque mondiale.

Quelles sont les caractéristiques de votre émission de radio « Écouter le monde » et comment est-elle née ?

J'ai d'abord créé un site sonore : « Écouter Paris ». C'était une sorte de cartographie pour raconter la ville à travers le son d'une façon subjective. Il y avait des paysages sonores, des archives – par exemple, les Halles enregistrées en 1950 par un ingénieur du son – des promenades avec des personnes sensibles à l'écoute et au son, des portraits de quartiers. Les sons racontent la pluralité d'une ville.

Travaillant à RFI, j'ai développé cette idée et je l'ai élargie à d'autres villes. Depuis trois ans, c'est devenu « Écouter le monde ». Chaque semaine, une pastille sonore de deux minutes trente est diffusée dans le journal radiophonique à une heure de grande écoute. C'est un parti-pris très fort : le son informe autant que les mots, que les discours construits. Dans le contexte très calé d'un journal, c'est une sorte d'ovni, quelque chose de très expérimental, qui peut prendre des formes diverses. Il y a des « valises sonores » pour lesquelles je demande à des gens : « Si vous deviez remplir une valise de sons pour raconter votre ville, lesquels mettriez-vous dedans ? » Parfois, je fabrique mes pastilles sonores seule, mais souvent c'est un travail collectif. Je fais appel à des poètes, des reporters, des anthropologues, des ingénieurs du son, ou à des habitants d'un quartier dans le cadre d'ateliers de création. J'utilise également des archives oubliées ou délaissées, d'autres fois je me fais simplement l'écho de belles œuvres sonores. L'idée est d'expérimenter autour du son, et surtout de donner une place importante à l'écoute des sons du quotidien.



© Vanina Gallo

Portrait de Monica Fantini

« Écouter le monde » est aussi le nom d'une plateforme web dont vous avez eu l'initiative et qui est lancée en mai.

Cette plateforme a été cofinancée par le programme Europe créative de l'Union européenne. Elle rassemble différents partenaires : Radio France Internationale, bien sûr – pour qui je suis la porteuse de projet –, le collectif d'artistes « L'atelier du Bruit » de Paris, le conservatoire Benedetto Marcello de Venise, l'association d'habitants « Bruxelles nous appartient - Brussel behoort onstoe » et l'école de journalisme et nouveaux médias E-Jicom de Dakar. Pour construire la plateforme, nous avons échangé nos cultures de travail et d'écoute. J'ai animé un atelier de création sonore auprès des journalistes de Dakar, des compositeurs de Venise, des habitants de Bruxelles. Quand on met ensemble les sons de villes comme Paris, Venise, Bruxelles et Dakar, tout de suite, des territoires se dessinent. Des cultures aussi. Le son est porteur d'informations, d'imaginaires, d'histoires, de mémoires... Nous voulons essayer de rendre populaire une pratique de l'écoute plus active, et d'utiliser les sons comme matière de création, de recherche, de réflexion. Au centre de tout cela, il y a l'écoute. Qu'est-ce que ça veut dire d'écouter aussi l'inouï, des sons qui n'ont jamais été entendus ?



Que propose « Écouter le monde » ?

La plateforme, qui est officiellement lancée le 26 mai, comporte deux parties : une sonothèque accessible sur inscription et un espace participatif. Il existe déjà énormément de sonothèques au niveau régional, national et international, à l'initiative d'artistes, de particuliers, d'associations ou d'institutions. Elles sont parfois de grande qualité. Notre ambition est de créer une sonothèque des sons du monde qui soit un lieu commun de partage. Nous ne voulons pas être seulement une archive patrimoniale, surtout pas un cimetière de sons – ce qui est le risque de ce genre d'entreprise –, mais une ressource disponible pour différents usages : documentaire, artistique, etc. Tous les partenaires – moi la première – vont l'utiliser.

Et l'espace participatif ?

Nous voulons faire quelque chose de ludique pour transmettre le plaisir de l'écoute. Par exemple, en créant une carte postale sonore numérique, vous pouvez envoyer un mot personnalisé sur le son de la Marangona de Venise !



Nous voudrions que « faire du son » devienne aussi populaire que prendre une photo avec son téléphone. Un minimum de qualité est requis bien sûr, et nous expliquons comment faire une prise de son, comment mettre en ligne les sons, etc.

Qu'est-ce qu'un bon son ?

À la base, il faut savoir l'enregistrer et ce n'est pas seulement une question de technique. Comme pour la photographie, il faut capturer un moment. Une image peut être extrêmement touchante sans qu'elle soit parfaite d'un point de vue technique. C'est pareil avec le son. Après, je pense qu'il n'y a pas de bons ou de mauvais sons.

En travaillant sur la plateforme avec tous ces partenaires de cultures différentes, je me suis rendue compte que ce qui est intéressant, justement ce n'est pas le son, mais l'écoute.

Pour moi, la question importante est : « Qu'est-ce qu'écouter ? »

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

LES BONNES ONDES DE MAI 68

Comment se représenter les sons de mai 68, les discours, les échanges dans les amphithéâtres, les slogans des manifestations, les bruits des affrontements ? La télévision, sous le contrôle permanent du gouvernement, n'en a pas gardé beaucoup de traces. Média réactif et omniprésent, la radio a, elle, enregistré, diffusé et, involontairement, suscité des paroles et des sons.

À la fin du mois de juin 1968, Philippe Labro, Michèle Manceaux et une équipe de journalistes publient un ouvrage réunissant des documents et des textes élaborés à partir de discussions avec des militants : *Mai-juin 1968 ce n'est qu'un début*. Le titre reprend le début d'un slogan de l'époque : « Ce n'est qu'un début, continuons le combat ». Sur la page de garde, les auteurs décrivent précisément sa première occurrence « à la fin du défilé du 13 mai, vers 18 heures, place Denfert-Rochereau à Paris » et la manière dont il était scandé avec le nombre exact de claquements de mains. Une telle restitution de la scansion, du rythme est rare. La plupart du temps, notre connaissance des slogans passe par la lecture silencieuse des tracts ou des affiches. Ces supports étaient le moyen de faire « entendre » une parole qui ne trouvait pas de place dans les médias traditionnels.

Le mur du silence

Difficile d'imaginer aujourd'hui le silence assourdissant qui accompagne à la télévision les manifestations étudiantes. Dans *Mai 68 à l'ORTF*¹, Jean-Pierre Filiu rapporte que le responsable des Actualités télévisées de l'époque refuse d'envoyer des reporters ou d'interviewer des manifestants. Lorsque des journalistes des informations générales décident de leur propre chef d'aller voir sur place, ils n'obtiennent pas d'équipe sonore. Les images rapportées ne sont pas diffusées. Un tel déni de la liberté d'expression provoquera inévitablement un bras de fer entre les journalistes et le gouvernement.

La presse écrite est, quant à elle, à la peine, ne pouvant suivre le rythme des événements. Finalement, les trois radios qui se partagent les ondes, France Inter, RTL et Europe n°1, se retrouvent en quasi-monopole pour couvrir l'événement.

¹ Office de radiodiffusion-télévision française



Les radios et la télévision accusées d'être à la botte du pouvoir

Domaine public. Source Gallica BnF

Domaine public. Source Gallica BnF



Des voix, des tons, des timbres

Selon les moments et selon le point de vue du gouvernement ou des manifestants, les radios ont été accusées d'encourager les émeutes ou d'être à la botte du pouvoir. Au tout début du mouvement, France Inter, par exemple, considère la mobilisation étudiante comme une crise d'adolescence sans fondement avant de faire preuve de plus de solidarité.

Au-delà des paroles, il y a les voix des journalistes dépêchés sur place, presque aussi jeunes que les étudiants. Dans *Images et sons de Mai 68*, le sociologue Hervé Glévarec relève une « différence assez nette entre le langage et la prosodie des voix des journalistes et celles des différents officiels administratifs et politiques que l'on entend sur les ondes. Ton engagé contre ton compassé, style pressé contre style traînant, vocabulaire français de jeunes reporters contre vocabulaire juridique et administratif (la notable expression « prendre l'attache d'un supérieur » du recteur Chalin). Enfin, les voix que l'on entend, reporters, rédacteurs, dirigeants étudiants et même étudiants sont essentiellement masculines. »

La radio, au cœur de l'événement

Grâce aux voitures-relais qui assurent la communication entre le reporter in situ et la station, le journaliste est au cœur des événements. Ses reportages radiophoniques intègrent ses réactions (exclamations de surprise, mises en garde, respiration haletante), s'enrichissent d'ambiances sonores (manifestants criant des slogans, brouhaha), et donnent la parole aux anonymes.

Stéréophonie totale

Seul média à donner des informations en temps réel, la radio est très écoutée par des Français largement équipés de transistors. Dans *Ce n'est qu'un début*, la journaliste et sociologue Évelyne Sullerot, qui a vécu au cœur du Quartier latin, raconte : « les auditeurs [...] étaient partout, non pas rivés, immobiles, à leurs postes, mais mobiles et fondus à la foule. Ils marchaient avec leurs transistors. Ils sortaient leurs transistors sur les balcons, au-dessus des barricades. Ils pouvaient parcourir les rues : l'information les suivait. Ils transportaient l'information, qui pénétrait une foule en mouvement au lieu de la fixer ». Le son de la radio envahit les rues. Évelyne Sullerot témoigne encore : « Rue Gay-Lussac, la nuit du 10 au 11 [mai], des barricades étaient construites. Les transistors, ouverts à fond, étaient posés sur les balcons, sur les rebords des fenêtres ouvertes, sur les pavés entassés. Stéréophonie totale. De toutes parts, dans toute la rue, on était baigné dans le son de l'événement ».

S'agglomérer, se parler

La radio émet des paroles et en suscite d'autres. Autour des postes, les manifestants se réunissent, écoutent, discutent, réagissent, s'interpellent. Telle radio est préférée à telle autre, jugée partisane. « Au fond », explique un manifestant à Évelyne Sullerot, « le transistor était un prétexte pour s'agglomérer, se parler, s'épanouir en commun, se connaître. L'information réunissait ces petits groupes, mais si l'information en venait à les gêner dans leur prise de conscience, ils la rejetaient, on appuyait sur le bouton pour couper le sifflet au journaliste et on continuait à discuter. »

On coupe le son !

Progressivement, à la radio, les sons de Mai s'éloignent. À la fin du mois, le gouvernement coupe les fréquences des voitures-relais. Pour continuer leur travail et joindre leur station, les journalistes demandent aux habitants l'autorisation d'utiliser leur téléphone fixe. Émis de l'intérieur des appartements, leurs récits ne portent plus l'empreinte du direct. « C'était comme décrire un match sans supporter. Ça fait bizarre », confie Gilles Schneider, ancien journaliste à Europe n°1.

Puis, « le gouvernement interdit tout reportage en continu » raconte Évelyne Sullerot, « et les dernières nuits de troubles, début juin (particulièrement la nuit du 11 au 12) ne furent accompagnées que de musique légère. Europe n°1 était en réparation, comme Luxembourg qui s'arrêta à une heure alors que les troubles durèrent jusqu'au matin ». France Inter, elle, était en grève depuis le 3 juin.

Marie-Hélène Gatto, Bpi

suite du dossier

DANS LA ZONE GRISE DES ARMES ACOUSTIQUES

Un son peut-il tuer ? La question a alimenté de nombreux fantasmes et fait l'objet de longues recherches. S'il s'avère en définitive que le son n'est pas une arme létale, son amplification ou, au contraire, sa disparition totale ont d'importantes conséquences physiques et psychologiques. **Juliette Volcler**, auteure du *Son comme arme : les usages policiers et militaires du son*, souligne également que l'utilisation actuelle de dispositifs sonores ciblés porte atteinte à nos libertés.

Dans le maintien de l'ordre comme sur les champs de bataille, nul infrason (trop grave pour être entendu par l'oreille humaine), nul ultrason (trop aigu), mais des sons communément audibles, voire banals : explosions, alarmes, musiques. L'abondante recherche militaire et industrielle menée sur les effets nocifs du son depuis la Seconde Guerre mondiale (date du premier programme officiel aux États-Unis) a bien inclus des efforts pour susciter l'épuisement grâce à des bruits insupportables, la frayeur par d'atroces sifflements, des défécations involontaires au moyen de fréquences très basses ou une fièvre mortelle avec d'autres, extrêmement hautes. Les échecs furent suffisamment flagrants et nombreux pour qu'au cours des années 1990 cet enthousiasme se tempère et les crédits se reportent sur des armements plus fiables et plus pratiques, dans d'autres domaines que l'acoustique. Néanmoins, ce foisonnement aura engendré non seulement un cadre idéologique légitimant l'exploitation du son comme arme, mais six dispositifs bien réels.

La torture par privation ou harcèlement sonores

Le premier d'entre eux relève de la torture par privation sensorielle. Dans les années 1950-1960, les recherches menées au sein du projet MKUltra (réunissant les États-Unis, le Canada et la Grande-Bretagne) établirent notamment que l'immersion forcée dans un environnement coupé de tout stimulus sonore, visuel ou tactile causait des hallucinations violentes. La torture dite psychologique se développa sur cette base. En découle l'utilisation actuelle par l'armée états-unienne de la musique comme moyen de torture dans sa « guerre contre le terrorisme », des morceaux se trouvant diffusés à plein volume pendant des semaines d'affilée. Silence ou saturation, chansons enfantines

ou heavy metal, l'uniformisation brutale du paysage acoustique dans un cadre d'isolement carcéral aboutit non seulement à un manque de sommeil physiquement éreintant, mais à une souffrance psychique considérable.

Hors de la prison, une technique comparable fut développée, mais elle visait au harcèlement et à l'effroi plutôt qu'à l'anéantissement. Lors de la guerre du Viêt Nam, l'unité des Opérations psychologiques états-uniennes conçut et diffusa, de nuit, à plein volume et depuis des hélicoptères, des cassettes contenant appels à reddition, chants funéraires, cris de tigre, lamentations de fantômes et autres sons d'Halloween. La tactique ne fut qu'occasionnellement répétée par les G.I., comme au Panama en 1989 pour déloger avec du hard rock le général Noriega de l'ambassade du Vatican.

Le maintien de l'ordre : désorienter, faire fuir

Vinrent ensuite les dispositifs utilisés dans le maintien de l'ordre. Dans les années 1970, des grenades « sans éclats » furent inventées par la société française Alsetex afin de doter la police de moyens inédits pour désorienter ses cibles, l'intensité de l'explosion assourdissant provisoirement ces dernières. Leurs descendantes, les grenades « à effets combinés » (lacrymogène, cinétique, lumineux, sonore) se trouvent aujourd'hui couramment employées dans les manifestations, avec des intensités allant jusqu'à 170 décibels – bien plus fort qu'un avion au décollage. Toujours dans le domaine des explosions, la société israélienne PDT Agro a plus récemment mis au point un canon à détonation, reprenant le principe des déflagrations utilisées en agriculture pour effrayer les oiseaux, mais en les appliquant à l'espèce humaine.



Flickr (CC BY-NC 2.0) Mike Hudack

Le LRAD est utilisé ici par la police new-yorkaise pour disperser les manifestants. Le dispositif est visible sur le toit du véhicule.

Autre arme non létale plus massivement employée, notamment par la police états-unienne, le LRAD (*Long Range Acoustic Device*) émet de façon directionnelle une alarme à une amplitude allant jusqu'à 162 décibels, insupportable à l'oreille humaine et susceptible d'entraîner une surdité permanente. Il nettoie en quelques secondes une zone de toute présence humaine. Comparable dans ses effets quoique moins brutal et commercialisé auprès du grand public, le Mosquito britannique délivre à un niveau désagréable mais non dangereux des fréquences sur deux modes : très aiguës pour ne cibler que les moins de 25 ans (la capacité d'entendre de tels sons étant perdue au-delà de cet âge), ou un peu moins hautes pour insupporter tout le monde. Il vise ce faisant à trier la population présente dans un lieu : lycée états-unien à l'issue des cours, métro londonien, hall d'immeuble français...

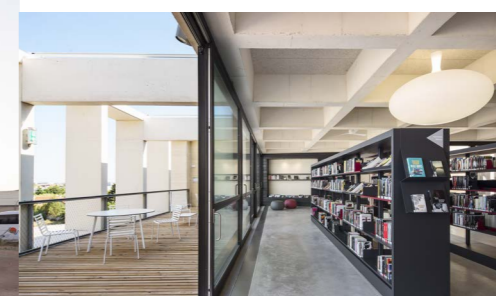
Fragmentation de l'espace social

Ces divers dispositifs n'opèrent nulle manipulation subliminale, ne manifestent aucun pouvoir magique, mais agissent de manière aussi efficace que méconnue : la privation sensorielle conduit à une destruction méthodique de l'individu, le harcèlement sonore prive de tout repos et les sons répulsifs, les plus couramment rencontrés, blessent l'oreille. Leur accaparement autoritaire de l'espace sonore retentit sur l'espace social tout entier, en le fragmentant de façon arbitraire. La zone grise du son, soigneusement entretenue, constitue surtout une zone grise des droits.

Juliette Volcler, chercheuse indépendante

DES BIBLIOTHÈQUES DE PLUS EN PLUS VERTES

La nécessité d'une action globale pour un développement durable, respectueux de la planète et des êtres vivants, devient chaque jour plus évidente. Les bibliothèques ont un rôle à jouer dans ce domaine et elles peuvent apporter des réponses originales. Lieu de savoir partagé, elles sont de plus en plus souvent un espace d'expérimentations citoyennes.



À gauche : le patio de la médiathèque Grand M (Toulouse) est devenu un espace partagé

À droite : la médiathèque de Frontignan, un bâtiment écologique exemplaire

© Luc Boegly

22

23

Selon l'Organisation des Nations unies (ONU), le développement durable « répond aux besoins du présent sans compromettre la capacité des générations futures de répondre aux leurs ». Dans son programme Agenda 2030, entré en vigueur en 2016, elle a fixé dix-sept objectifs : accès aux soins, égalité entre les sexes, consommation et production responsables, etc. Elle rappelle que l'accès au développement durable implique aussi la conciliation de trois facteurs : la croissance économique, la protection de la nature, et l'inclusion sociale.

Les bibliothèques publiques ont naturellement sur ce dernier point un rôle à jouer. Elles exercent déjà une fonction sociale au cœur de leur territoire en accueillant équitablement tous les citoyens. Actrices de la cohésion sociale, elles facilitent l'accès au savoir et à la connaissance, et participent ainsi au développement d'une société plus équitable.

Pour valoriser les actions des bibliothèques, l'IFLA (*International Federation of Library Associations and institutions*), représentée à l'ONU, a fait insérer dans l'article 16 de l'agenda 2030 un alinéa qui affirme le rôle et la place des bibliothèques dans l'accès à l'information.

En France, l'écologie essaime

Si on la compare à d'autres pays, la France semble en retard sur le sujet des « bibliothèques vertes ». Deux indices révèlent la timidité française. Petra Hauke, qui s'intéresse dans le cadre de l'IFLA aux questions environnementales au sein des bibliothèques, souligne le peu de résultats donnés par les moteurs de recherche pour la requête « bibliothèque verte », exception faite de la fameuse collection du même nom ! En langue anglaise,

les réponses renvoient au moins aux bâtiments à Haute Qualité Environnementale (HQE). Et, en 2017, sur trente candidatures pour le prix international de la Bibliothèque verte, récompense d'un engagement social et écologique, aucune ne provenait de France.

Pourtant, des signes témoignent d'une prise en compte de l'écologie au sens large au sein des bibliothèques françaises que ce soit dans l'architecture, les animations ou les collections. Ainsi, la médiathèque Montaigne à Frontignan, ouverte en 2015 sur une ancienne friche industrielle, offre aux habitants de son territoire un bâtiment doté de multiples qualités énergétiques (certification HQE, label Bâtiment Basse Consommation et reconnaissance niveau Or en conception et en réalisation de Bâtiments durables méditerranéens). Cette médiathèque, dont la régulation thermique se fait sans climatisation, sensibilise aussi son public à la protection de l'environnement et au développement durable en proposant un fonds consacré à ces questions. Au Bouscat, près de Bordeaux, la municipalité a créé un espace polyvalent, la Source, qui regroupe médiathèque, maison de la vie écocitoyenne et maison de la vie associative. Dans un bâtiment respectueux de l'environnement, ces trois entités travaillent en partenariat pour développer de nombreuses manifestations sur les questions écocitoyennes et offrir un fonds documentaire dédié.

Semer à tous vents

Il n'est pas nécessaire d'être au sein d'un bâtiment exemplaire sur le plan environnemental pour proposer des actions écologiques et citoyennes. Récemment, les médiathèques de la

communauté de communes Entre Dore et Allier (Puy-de-Dôme) ont mis en place un café des parents sur le thème « Bébé zéro déchet » pour évoquer des solutions limitant le gaspillage face aux besoins évolutifs des enfants : couches lavables, locations de matériel de puériculture – jouets compris – et, bien sûr, prêts de livres à la médiathèque.

De Paris à Strasbourg en passant par Brest, des grainothèques émergent dans les bibliothèques qui se font ainsi l'écho de la démarche de leur collectivité. À Mauguio, près de Montpellier, la médiathèque met à disposition « des semences mures, issues de cultures sans engrais chimiques et non hybrides ». Tout le monde peut semer, récolter et partager ses graines : belle manière de défendre la biodiversité. À Toulouse, le patio de la médiathèque Grand M est devenu un espace partagé : on y jardine en échangeant des savoir-faire. Ces exemples illustrent bien la tendance des bibliothèques françaises à devenir de plus en plus vertes.

Et à l'étranger ?

Les constructions alliant écologie et durabilité se généralisent, particulièrement en Allemagne où un service spécifique émet des recommandations afin de réduire l'empreinte écologique des bibliothèques : les ressources énergétiques sont de mieux en mieux gérées, les éclairages économes privilégiés, etc. En 2008, la bibliothèque publique d'Amsterdam, aux Pays-Bas, a reçu le premier prix pour le bâtiment le plus durable de la ville. Cette vague verte dépasse l'Europe et touche notamment l'Amérique du Sud et l'Asie à travers des projets ambitieux. La direction nationale des bibliothèques de Singapour s'assure du respect des

bonnes pratiques écologiques et de l'utilisation des ressources pour l'ensemble de son réseau. Une bibliothèque pour enfants a été entièrement construite avec des matériaux recyclés, et le bâtiment de la bibliothèque nationale a été récompensé par la Direction des constructions et des bâtiments de la ville pour son exemplarité écologique.

Alors, d'ici 2030, parions que de nombreuses bibliothèques seront vertes et vertueuses !

Éléonore Clavreul et Geneviève de Maupeou, Bpi

Depuis le début de l'année 2018, plusieurs grandes associations et institutions de bibliothèques – dont la Bpi – ont lancé ensemble un site web qui recense les démarches durables des bibliothèques. Cette visibilité permet bien sûr de partager des bonnes pratiques mais également de convaincre les politiques d'utiliser les bibliothèques comme leviers dans leurs stratégies vers le développement durable.

<https://agenda2030bibliothequesfrance>

lire, écouter, voir

Press Start
Les émotions par le jeu
du 18 au 29 avril
Programme détaillé sur bpi.fr

L'ÉMOTION AU BOUT DES MANETTES

Les émotions provoquées par les jeux vidéo sont souvent décrites comme étant négatives : ceux-ci, généralement considérés comme violents, ne provoqueraient que de l'agressivité ou de la peur. Pourtant, de plus en plus de jeux permettent de ressentir d'autres affects plus positifs, comme l'empathie.

Selon Sébastien Genvo, spécialiste des jeux vidéo, le contexte dans lequel ceux-ci ont émergé explique la primauté des thématiques guerrières ou compétitives : « *Spacewar!* (*La Guerre de l'espace!*, 1961), considéré comme l'un des premiers jeux vidéo, est par exemple issu des expérimentations d'un étudiant du MIT (qui faisait partie du mouvement hacker), en pleine période de guerre froide et de course à la conquête spatiale, alors que les instituts de recherche technologique étaient largement subventionnés par des fonds militaires. » De même, dans *L'Univers des jeux vidéo*, Alain et Frédéric Le Diberder indiquent que l'action et la vitesse, autres caractéristiques des jeux vidéo qui provoquent un sentiment d'urgence et de stress, sont à rapprocher des premières modalités de présentation - les salles d'arcade - et des problématiques de marketing : « Les patrons des salles de jeux cherchent en effet la rentabilité de leurs investissements. Cela implique que la durée de jeu ne soit pas trop longue, de manière à provoquer une forte rotation des joueurs. [...] Pas de jeux d'échecs donc, mais des jeux d'action, ne nécessitant que peu ou pas d'apprentissage des règles. »

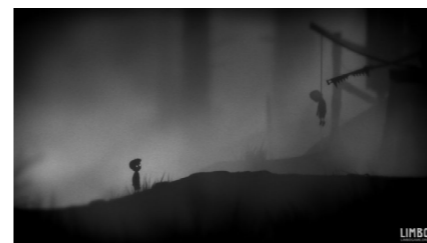


Mirror's Edge

Une palette d'émotions

Pour autant, les émotions, y compris celles jugées négatives, peuvent avoir des effets positifs sur les joueurs. Le philosophe et psychanalyste Michael Stora a été le premier à considérer que le jeu vidéo pouvait être un outil de médiation thérapeutique. Il a créé, dans une institution de pédopsychiatrie, un atelier jeu vidéo auprès d'enfants et d'adolescents souffrant de troubles du comportement. Il utilise ainsi les jeux vidéo pour leur effet cathartique, mais s'intéresse également à des jeux qui procurent des sentiments plus variés.

En effet, le jeu vidéo, comme les œuvres littéraires ou cinématographiques, provoque toute une palette d'émotions : la peur, bien sûr, particulièrement présente dans le genre *survival horror*, mais aussi la frustration, l'ennui ou le plaisir selon l'adéquation entre le défi proposé et les aptitudes du joueur. Le rire n'est pas absent, mais il représente dans une économie mondialisée une prise de risque pour les éditeurs, tant l'humour est lié aux codes culturels nationaux. L'épisode « Mort de rire » de *The Art of Gaming*, websérie documentaire d'Arte, liste différentes formes humoristiques présentes dans les jeux vidéo : humour absurde, clin d'œil à la culture populaire des dessins animés ou du cinéma de genre, satires de nos sociétés, voire



Limbo

« blagues sur le jeu dans le jeu » que seuls peuvent comprendre les vrais gamers ! Les *Easter Eggs* - farces, séquences inédites, bruitages, cachés à l'intérieur du jeu - sont des facéties recherchées par les joueurs. Preuve que la diversité des sentiments procurés par le jeu vidéo est aujourd'hui recherchée, un prix a été créé en 2016. Emotional Games Award récompense les jeux vidéo qui procurent des émotions riches et complexes comme l'empathie, la compassion, la tristesse ou l'amour. La plupart du temps, c'est la combinaison de plusieurs éléments du jeu qui va susciter l'émotion chez le joueur : narration, *gameplay*, musique, graphisme.

En immersion

Interactif, le jeu vidéo implique fortement le joueur. Il mobilise ses facultés de concentration, procurant des effets d'immersion et d'identification très puissants, en particulier dans les jeux en vue subjective. *Mirror's Edge*, jeu vidéo d'action-aventure développé dans une première version en 2008, en est un bon exemple. Ici pas d'armes à feu ! Le jeu est inspiré de la pratique des arts martiaux et de celle du parkour, discipline qui consiste à franchir des obstacles de manière agile et rapide et sans aucun matériel. Le joueur prend les commandes du personnage pour circuler avec adresse dans un environnement urbain ultra-sécuritaire, fuir les ennemis et éviter de faire une chute mortelle. L'esthétique de la ville, particulièrement soignée, et l'environnement sonore qui restitue le bruit des courses-poursuites recréent un univers convaincant. Les déplacements, selon qu'ils sont couronnés de succès ou non, donnent au joueur un sentiment de toute-puissance ou, au contraire, avec les sensations brutales de la chute, celui d'un échec.

Une esthétique inquiétante

L'esthétique du jeu peut aussi être déterminante pour créer une émotion. *Limbo* (2011) pourrait être un classique jeu de plateforme, mais le personnage principal est un enfant seul dans un environnement hostile : parfois une forêt, une usine, une ville... Les autres personnages et les créatures du jeu le fuient ou essaient de le tuer. La fragilité et la solitude du personnage suscitent immédiatement un sentiment d'empathie. Loin du réalisme, le graphisme, en ombres chinoises, souvent noyé dans la brume, renforce l'ambiance inquiétante du jeu. Il évoque tour à tour l'univers de Tim Burton, celui des contes et des films d'horreur.



Soldats inconnus :
mémoires de la Grande Guerre



Enterre-moi mon amour

Les effets du réel

Certains jeux montrent parfois des réalités historiques ou contemporaines particulièrement tragiques. *Enterre-moi, mon amour* (2017) est, par exemple, directement inspiré de la dramatique situation des réfugiés syriens. Le joueur est Madj. Resté en Syrie, il communique par messagerie instantanée avec sa femme Nour qui, elle, a fui le pays. Celle-ci l'informe des dangers, des obstacles et difficultés qu'elle rencontre au cours de son voyage. Les conseils, les remarques, les émojis de Madj, et donc du joueur, vont influencer le comportement de Nour. L'incertitude et l'attente inhérentes à la situation, les dangers évoqués par la jeune femme - qui sont ceux bien réels des réfugiés - rendent cette expérience de jeu bouleversante. *Soldats inconnus : mémoires de la Grande Guerre* (2014) se situe dans un contexte historique plus ancien, celui de la guerre de 14-18. Ce jeu parvient cependant à susciter de la compassion, notamment grâce à sa musique mélancolique. Les personnages à l'esthétique inspirée de la bande dessinée ne parlent pas, mais se contentent de borborygmes et d'onomatopées. Avec Freddie, noir américain engagé dans la légion étrangère, le jeu aborde même un thème rarement évoqué dans les jeux vidéo, celui des tensions raciales.



The Last Guardian

L'art du suspense

La manière de raconter l'histoire, dans le cadre d'un jeu scénarisé, influe aussi beaucoup sur les émotions ressenties au cours du jeu ou sur l'empathie à l'égard d'un personnage. Dans *Life is Strange* (2015), le joueur incarne une héroïne, Max, qui revient dans sa ville natale et découvre qu'elle peut remonter dans le temps. Cette découverte permet de dérouler l'histoire de sa relation avec son amie d'enfance, par épisodes comme dans une série. Certaines étapes obligent à faire des choix difficiles qui auront une influence déterminante sur la suite du jeu. La conclusion pourra se révéler tragique.

Gone Home (2013) semble plus austère à première vue. C'est en inspectant les différentes pièces de la grande maison familiale, inexplicablement déserte, que Kaitlin apprend ce qui s'est déroulé pendant son absence entre ses parents et sa sœur. La découverte de certains objets, la lecture de lettres, messages et journaux intimes dispersés un peu partout déconstruisent l'image de famille modèle aperçue en photo. Le poids des non-dits se révèle et un sentiment de malaise, voire de tristesse s'instaure progressivement.

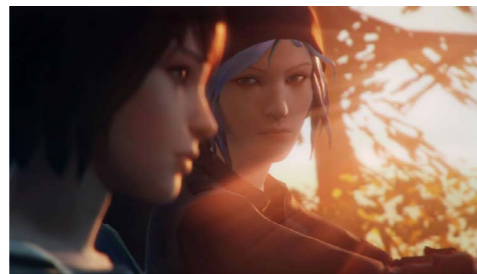
Créer une relation

Dans *The Last Guardian* (2016), le jeune enfant que le joueur incarne se retrouve, sans explication, au beau milieu d'une grande cité en ruines aux côtés d'un énorme animal qui tient à la fois du chien et de l'oiseau. Le principe du jeu est d'entrer en interaction avec cette bête fabuleuse, Trico, et de l'appivoiser pour tenter de sortir de la cité. Le joueur doit nourrir et soigner Trico qui, en retour, mettra sa force, son agilité et son affection au service de l'enfant. Le jeu réussit la prouesse de créer de l'attachement à cet animal virtuel et une relation de quasi-réciprocité.

Marie-Hélène Gatto et Sébastien Gaudelus, Bpi



Gone Home



Life is Strange

À lire à la Bpi :

Sébastien Genvo, « Jeux vidéo » in *Communications*, n° 88, 2011
Accessible via Persée

Alain Le Diberder et Frédéric Le Diberder, *L'Univers des jeux vidéo*, La Découverte, 1998
301.45 LED

Michael Stora, *Guérir par le virtuel : une nouvelle approche thérapeutique*, Presses de la renaissance, 2005
153.58 STO

À jouer à la Bpi :

Mirror's Edge, Electronic Arts, 2008
Limbo, Microsoft Game Studios - Playdead, 2010
Soldats inconnus : mémoires de la Grande Guerre, Ubisoft Montpellier, 2014
Enterre-moi mon amour, Playdius, 2017
Life is Strange, Square Enix, 2015
Gone Home, The Fullbright Company, 2013
The Last Guardian, Sony Computer Entertainment, 2016

venez !

TRADUIRE LÁSZLÓ KRASZNAHORKAI

Depuis vingt ans, Joëlle Dufeully traduit l'un des plus grands écrivains hongrois contemporains, László Krasznahorkai. À l'occasion de la lecture de *Seiobo est descendue sur terre* (Éditions Cambourakis), elle nous parle de son travail au service de cette œuvre immense, à la beauté mélancolique et inquiétante.

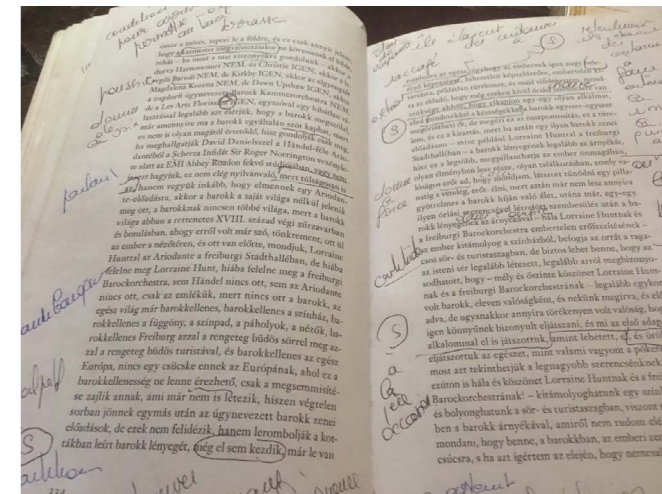
Comment avez-vous été amenée à traduire László Krasznahorkai ?

C'est une histoire amusante. Pour ma première traduction, mon professeur de hongrois m'avait donné deux textes issus d'une anthologie de littérature contemporaine hongroise. Je les avais trouvés sans intérêt, sans aucune difficulté. J'étais déçue et je le lui avais dit. Quelques temps plus tard, il m'a donné un discours de László Krasznahorkai en me disant : « Tu veux un texte difficile, voilà ! » Je l'ai beaucoup aimé, mais il me paraissait impossible à traduire. J'ai commencé à paniquer. Je ne pouvais pas dire à mon professeur que je n'allais pas y arriver. J'ai alors contacté Krasznahorkai qui a accepté de me rencontrer. Nous avons lu le texte ensemble, décortiqué ses phrases tortueuses. J'ai compris que chez lui, rien n'est jamais gratuit. Une fois que j'ai eu toutes les clés, j'ai eu énormément de plaisir à traduire ce texte et j'ai eu envie d'en traduire d'autres. Je me suis attelée à son roman *Le Tango de Satan*, que j'ai présenté à plusieurs éditeurs. Ce n'était pas évident : une traductrice débutante qui présente un écrivain hongrois au nom imprononçable... Mais Gallimard a accepté de le publier.

Comment s'organise votre travail de traductrice ?

Je commence par lire le texte hongrois, que je traduis directement, puis je ferme le livre et je travaille uniquement sur mon texte. Ensuite, je reprends le texte hongrois que je confronte à ma traduction. Je peux passer des jours entiers à peaufiner la ponctuation, l'ordre des mots... comme l'artisan du chapitre « Il se lève à l'aube » dans *Seiobo est descendue sur terre*, qui fabrique des masques nò. De l'extérieur, on pourrait croire qu'il n'a rien fait de la journée, alors qu'il a ciselé son objet avec une infinie précision. Je passe en moyenne deux ans sur un livre

Littérature en scène
Lecture de *Seiobo est descendue sur terre*
En présence de l'auteur
Lundi 9 avril
20 h, Petite Salle



Exemplaire de travail de Joëlle Dufeully

de László Krasznahorkai, mais *Seiobo est descendue sur terre* m'a demandé plus de temps encore. Je n'avais pas mesuré sa complexité à la première lecture. Chaque texte est indépendant, avec son propre univers. J'ai dû faire beaucoup de recherches concernant la transcription des noms propres ou les termes techniques pour lesquels la langue hongroise reste floue tandis que le français est très précis.

Les phrases de Krasznahorkai sont immédiatement reconnaissables...

C'est sa marque, elles sont presque organiques. En hongrois, l'ordre des mots est libre : entre le sujet et le verbe, il peut se passer beaucoup de choses. Krasznahorkai aime les digressions, les incises, mêler les discours direct et indirect. Repousser le point révèle son rapport au monde, son refus de la finitude. Avec le temps, ses phrases sont de plus en plus longues, mais elles me sont devenues familières. Dans *Seiobo est descendue sur terre* par exemple, le chapitre « Passion personnelle » n'est constitué que d'une seule phrase. Par ailleurs, la langue hongroise est incroyablement musicale, et les textes de Krasznahorkai sont comme d'infinies variations sur un thème. C'est cette musique que j'interprète, avec le droit exceptionnel - inhérent à la traduction - de mettre un peu de moi.

Propos recueillis par Martine Grelle et Floriane Laurichesse, Bpi

venez !

TRAVAILLER, LUTTER, MILITER: LE FONDS CINÉ-ARCHIVES

Dès sa création en 1920, le Parti communiste français (PCF) se définit comme le parti de la classe ouvrière et, plus largement, comme celui des travailleurs. Pour mettre en avant ces derniers, très vite, il utilise le cinéma puis l'audiovisuel, produisant des centaines de films. Cet ensemble est extrêmement varié, tant du point de vue des thématiques abordées que des propositions formelles. Néanmoins, tous les films partagent une même raison d'être : utiliser l'image dans une perspective politique. Spécialiste des rapports entre cinéma et militantisme, **Pauline Gallinari** nous fait découvrir cette collection, aujourd'hui conservée par l'association Ciné-Archives.

Du mineur à l'enseignant

Des années 1920 aux années 1980, le travail et, plus particulièrement, les travailleurs sont extrêmement présents dans les films. Soutenu et relayé par la CGT (Confédération générale du travail) à partir de l'entre-deux-guerres, le PCF veut valoriser certaines figures ouvrières. Les mineurs sont particulièrement mis en exergue. Des documentaires militants sont réalisés collectivement, par exemple *La Grande Lutte des mineurs* en 1948 ou *La Grande Grève des mineurs* en 1963, mais aussi des fictions : *Ma Jeannette et mes copains* (Robert Menegoz, 1953) raconte le quotidien d'un village minier dans les Cévennes, avec des mineurs qui jouent leur propre rôle. Métallos, ouvriers du secteur automobile, de l'aéronautique, ou dockers : les ouvriers qui apparaissent à l'image sont nombreux. À partir des années 1950, de nouvelles catégories professionnelles sont plus fréquemment représentées, comme les paysans, ou les enseignants, pour élargir le champ militant et électoral du PCF, ou développer l'assise syndicale de la CGT.

Documents et fiction

De manière générale, les films documentent le travail dans une perspective positive : il s'agit de « donner à voir » les travailleurs et la beauté de leurs gestes, de leurs savoir-faire. Cela suppose

À l'œuvre, être(s) au travail
Projections de films documentaires et débats
du 4 avril au 1^{er} juillet

Lundi 28 mai
Ciné-Archives : une mémoire ouvrière
20 h – Cinéma 2
Programme complet bpi.fr



Filmé en 1936, monté et commenté a posteriori, *Grèves d'occupation* fut un des films les plus diffusés dans les circuits militants du Front populaire

de surmonter des obstacles, comme filmer sur un lieu de travail. Pour y parvenir, certains tournages sont clandestins. Le réemploi de plans tirés d'autres films, ou d'actualités cinématographiques est une autre possibilité. Tout comme le recours à la fiction : *La vie est à nous*, réalisé en 1936 par Jean Renoir, est composé de saynètes où des acteurs interprètent les ouvriers, les paysans et les chômeurs dont on suit les itinéraires. À partir des années 1960, avec l'évolution des techniques d'enregistrement du son, la parole peut être captée sur le vif : sous l'influence du cinéma direct et de la télévision, les témoignages face caméra se multiplient pour évoquer le travail ou la vie militante.

Un héros du quotidien

Au début d'*Horizons*, réalisé pour la CGT en 1953, un montage alterné souligne l'antagonisme entre travailleurs et riches oisifs : ceux qui travaillent sont ceux qui font la société. Ils peuvent et doivent en être fiers. Dans l'après-guerre, cette image du travailleur-bâtisseur, héros de tous les jours, est particulièrement convoquée : les films rendent compte des actions des ouvriers pour reconstruire la France. Dans *Voilà Marseille* (Georges Baze, 1947), commandé par le maire communiste de la ville, ceux-ci réparent les dégâts, et forment des « brigades de choc » pour réhabiliter bénévolement les rues.

En lutte !

Dans les films, les travailleurs ont une véritable conscience des enjeux sociétaux au-delà de leur seule activité professionnelle. Ils peuvent aussi être militants, au PCF ou à la CGT, et inviter les spectateurs à les rejoindre. Ce sont donc bien souvent des travailleurs en lutte qui agissent dans les films, pour améliorer leurs conditions de travail ou résister aux licenciements, en se mobilisant lors de grèves, de manifestations ou d'occupations d'usine. L'exploitation est toujours dénoncée et l'émancipation encouragée. Cependant, le récit et la tonalité des films varient en fonction des évolutions du programme du PCF : aux descriptions de conquêtes sociales joyeuses du Front populaire s'opposent celles, plus sombres, de la crise économique des années 1970-80. Ces travailleurs militants sont placés au premier plan pendant la guerre froide. En 1948, *La Grande Lutte des mineurs* relate la grève des mineurs sous l'angle international de l'affrontement « bloc contre bloc » ; dans *Vivent les dockers* (Robert Menegoz, 1951) la dimension anticolonialiste d'une grève menée en 1950 en pleine guerre d'Indochine est soulignée.

D'autres combats

Si les films s'attachent à montrer les travailleurs en tant que force collective, unis au sein d'une même classe, cela n'empêche pas des éclairages sur certaines catégories. En 1964, une séquence du magazine documentaire *Reflets* met en lumière les travailleurs immigrés et les femmes. *Les Immigrés en France : le logement* (Robert Bozzi, 1970) alerte sur la situation particulièrement dure des immigrés vivant en banlieue parisienne. Dans les années 1970, les femmes s'affirment en tant que militantes : *Grandin, les raisons d'une victoire* (Nat Lilenstein, 1975) revient, par exemple, sur la grève des ouvrières de l'usine Grandin de Montreuil pour empêcher leur licenciement. À partir du milieu des années 1980, la production initiée par le PCF s'amenuise pour se recentrer sur de la communication audiovisuelle ; la question du travail est alors essentiellement abordée, par les responsables politiques, dans des clips de campagne. Le quotidien professionnel ou les mouvements sociaux restent toutefois régulièrement filmés par les militants cinéastes amateurs : c'est le cas des cheminots cégétistes du Centre de maintenance de Saint-Pierre-des-Corps qui réalisent *Images de lutte* pendant les grèves de l'hiver 1995. Ce bref tour d'horizon du fonds Ciné-Archives ne saurait évidemment être exhaustif. Thématique centrale, le monde du travail s'incarne dans des films très divers dont l'intérêt est à la fois documentaire, politique et historique.

Pauline Gallinari, maître de conférences en études cinématographiques à l'université Paris 8



Conçu pour susciter des actions de solidarité en faveur des mineurs en lutte (dons, accueil des enfants de grévistes), *La Grande Lutte des mineurs* fut interdit, suite à l'arrêté du 6 décembre 1948 qui soumettait les films non-commerciaux à une censure préalable

L'association Ciné-Archives conserve et valorise le fonds audiovisuel du Parti communiste français et du mouvement ouvrier. Avec plus de 1 500 titres, couvrant une période qui s'étend des années 1920 à aujourd'hui, ce fonds rassemble à la fois des longs et des courts métrages, des rushes, des fictions, des documentaires, des émissions télévisées. C'est le résultat d'un projet cinématographique et audiovisuel initié par le PCF, et mis en œuvre depuis l'entre-deux-guerres par le PCF lui-même, par les organisations lui étant proches, ainsi que par des militants cinéastes amateurs. Ces films peuvent être découverts grâce à une collection de livres-DVD édités par Ciné-Archives : le dernier publié, *Grands soirs et beaux lendemains*, porte sur la guerre froide. Par ailleurs, de nombreux titres sont visionnables gratuitement sur le site de Ciné-Archives cinearchives.org



unsplash, lukas-blazek



© Sophie Bachelier et Djibril Diallo, DAMU et d'eau fraîche production



Clair Mireur © Bpi

TOP CHRONO

Un thème. Cinq intervenants. Chacun a exactement treize minutes pour traiter le sujet en fonction de son expérience professionnelle, son domaine de recherche ou son parcours personnel. Cinq points de vue singuliers pour une approche plurielle.

Cycle « 13 minutes »
Mai 68
Lundi 14 mai
19 h, Petite Salle

MÉDIAS

Le cycle « Reportage, état des lieux » dresse le portrait d'une profession en pleine mutation, à la recherche de nouveaux modèles économiques qui garantissent indépendance éditoriale et savoir-faire. Des journalistes de différents médias viennent y raconter leur parcours et partager leur passion.

Cycle « Reportage, état des lieux »
Les nouveaux modèles économiques de la presse : mirage ou miracle?
Lundi 23 avril
19 h, Petite Salle

Regard de journaliste, spécificité du récit journalistique
Lundi 4 juin
19 h, Petite Salle

Retrouvez les vidéos des rencontres, enrichies d'articles, sur Balises, le webmagazine de la Bpi balises.bpi.fr

ABANDONNÉS

Dans chacun des trois courts métrages sélectionnés – *Choucha, une insondable indifférence* ; *Un jour à Alep* ; *Dreams of a Blind Man* – des hommes, des femmes, des enfants vivent l'horreur de la guerre ou prennent le chemin de l'exil, avec le sentiment d'être abandonnés du reste du monde. Pourtant, courageusement, certains osent rêver au retour de la vie.

Cycle « Du court, toujours »
Enfermé, projection de

Choucha, une insondable indifférence
de Sophie Bachelier et Djibril Diallo, 2005, 49 min

Un jour à Alep
d'Ali Alibrahim, 2017, 20 min

Dreams of a Blind Man
d'Amélie Barbier, 2017, 13 min

Jeudi 19 avril
20 h, Cinéma 1

Fin

L'ACCÈS AUX SOINS POUR TOUS

Que sont l'aide médicale de l'État (AME), l'aide au paiement d'une complémentaire santé (ACS) ? Quelle différence entre la couverture maladie universelle (CMU) et la CMU complémentaire (CMU-C) ? Y ai-je droit ? Comment en bénéficier ? Autant de questions auxquelles vous pourrez avoir des réponses personnalisées au cours d'un entretien individuel et gratuit avec un(e) intervenant(e) de l'association Migrations Santé.

Migrations Santé se préoccupe depuis sa création en 1970 de l'état de santé des travailleurs étrangers. Cependant, la permanence qui a lieu à la Bpi est ouverte à toutes les personnes désireuses d'informations et qui ont besoin d'aide pour effectuer des démarches concernant l'accès aux soins de santé.

Ce jeudi, une jeune doctorante venue étudier à la Bpi en profite pour se renseigner sur la complémentaire santé. Elle apprend que ses ressources dépassent le plafond autorisé par la Sécurité sociale pour obtenir l'ACS, mais Meryem, intervenante de Migrations Santé, lui fournit la liste des mutuelles qui respectent la charte définie avec les pouvoirs publics. L'Agence régionale de santé est d'ailleurs un des principaux financeurs de Migrations Santé.

Meryem reçoit ensuite une Colombienne qu'elle suit depuis plusieurs mois. Celle-ci a présenté sa carte vitale chez un médecin alors que ses droits ont expiré. Meryem lui explique que dans l'attente de l'obtention de l'AME, elle peut, si elle est malade, se présenter aux Permanence d'accès aux soins de santé (PASS) de certains hôpitaux, où elle n'aura pas à avancer les frais de consultation.

Puis, une Philippine vient accompagner deux personnes qui veulent demander l'AME et dont elle se fait l'interprète. L'intervenante de Migrations Santé vérifie leurs dossiers et leur donne la liste des pièces manquantes. L'accompagnatrice, quant à elle, a pu bénéficier d'informations sur le portail Ameli.fr. et d'une aide pour ouvrir un compte sur son smartphone. Les technologies numériques sont aujourd'hui incontournables pour communiquer avec les administrations. Encore faut-il savoir les utiliser ; Meryem se tient à votre disposition pour vous guider.

Lorenzo Weiss, Bpi



Bon à savoir !
Permanences gratuites
les deuxièmes jeudis du mois
de 14 h à 18 h, Espace Vie pratique, Niveau 1

Migrations Santé apporte aux migrants, aux réfugiés et à leur famille, une aide à l'accès aux soins et aux droits pour une meilleure intégration. L'association développe des actions de proximité, de formation et d'information : permanences d'orientation socio-sanitaire ; accompagnement vers le système de santé ; permanences d'écoute psychologique, sociojuridique ; formation de personnes relais dans le domaine de la santé ; information sur les maladies, les traitements, la prévention ; incitation et mise en place de dépistages, etc.
migrationsante.org

Fin

Bibliothèque publique d'information

Centre Pompidou

Téléphone

01 44 78 12 75

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 - 75197 Paris Cedex 04

Site internet

www.bpi.fr

Directrice 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, Angélique Bellec, Philippe Berger, Aymeric Bôle-Richard, Annie Brigant, Marion Carrot, Philippe Charrier, Ali Chihani, Jean-Arthur Creff, Nathalie Daigne, Camille Delon, Jérémie Desjardins, Régis Dutremée, Christophe Evans, Marie-Hélène Gatto, Sébastien Gaudelus, Floriane Laurichesse, Florian Leroy, Geneviève de Maupeou, Nathalie Nosny, Emmanuèle Payen, Monique Pujol, Caroline Raynaud, Catherine Revest, Lorenzo Weiss

Ont collaboré à ce numéro

Jean-François Augoyard, Isabelle Bastian-Duplaix, Nicolas Becker, Éléonore Clavreul, Claude Closky, Joëlle Dufeuilly, Monica Fantini, Isabelle Frantz-Marty, Pauline Gallinari, Martine Grelle, Marc Guillemot, Philippe Le Guern, Bernard Stiegler, Juliette Volcler et l'association Migrations santé

Conception graphique

Claire Mineur

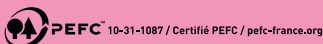
Accessibilité numérique

<http://www.m-etmoi-studio.com>

Impression

Imprimerie Vincent - 37 000 Tours

SUR PAPIER ÉCOLOGIQUE ISSU DE FORETS GÉRÉES DURABLEMENT



Gratuit

Abonnez-vous à la version pdf feuilletable en ligne

www.bpi.fr

Couverture

Unsplash - Alice Moore

ISSN 2106-3664

