

de ligne

en ligne

14

dossier

Jeux vidéo, l'art aux manettes

le magazine de la Bibliothèque publique d'information | avril - septembre 2014

entretien

Émilie Hache, une philosophe en temps de crise

Lecture / performance

En écho à la *Beat Generation*

Le webdocumentaire tisse sa toile

Simon Bouisson

page 3 **Vous avez la parole**
Ateliers Recherche d'emploi :
« le premier réseau, c'est nous ! »

page 4 **En bref**

page 5 **Entretien**
Ce à quoi Émilie tient

page 8 **Au Centre**
Magie des archives

page 10 **Dossier : Jeux vidéo, l'art aux manettes**
• Questionner l'esthétique des jeux vidéo,
par Sébastien Genvo
• Des jeux, des créateurs :
- La musique en jeu(x)
- Jouer avec le réel
- Le design numérique, c'est ludique
• Mauvais joueurs !, par Margherita Balzerani
• Les jeux vidéo à l'âge adulte

page 22 **Lire, écouter, voir**
Autodétermination kanak ?

page 25 **Ligne d'horizon**
• L'internationale des bibliothèques
• À bicyclette

page 28 **Venez !**
• En écho à la *Beat Generation*
• Webdoc : la mise en « je » des points de vue
• Science, la parole est aux images,
par Maxime Boidy et Marion Coville
• Trois questions à Alain Dieckhoff

page 35 **Votre accueil**
Le p'tit ciné du mercredi

édito

Empêcheuse de penser en rond

Les bibliothèques sont généralement perçues comme des lieux du savoir institutionnel, de la culture générale ou spécialisée que l'on se doit d'acquérir pour réaliser des objectifs scolaires, universitaires ou professionnels, dans une perspective d'évolution individuelle.

La Bpi remplit bien évidemment cette mission au quotidien, mais son rôle, pas plus que celui d'autres bibliothèques publiques, ne saurait s'arrêter là.

Dans ce numéro de *De ligne en ligne*, la Bpi se révèle, comme nombre de ses consœurs, une belle empêcheuse de penser en rond. En reformulant les problématiques environnementales - notamment en faisant appel à la fiction - avec le cycle de rencontres conçu par la philosophe Émilie Hache, *Habiter, rêver et lutter dans un monde en crise*. En montrant, grâce aux tables rondes et aux ateliers prometteurs de la manifestation *Press start, anatomie des jeux vidéo* (déjà dans sa deuxième édition !), la face méconnue, créative et artistique, d'une industrie majeure de notre temps. Ou encore en nous faisant découvrir un nouveau média entre cinéma documentaire, fiction et interactivité numérique, le « webdoc », auquel vont être dédiées deux journées de projections et rencontres. Autant de thématiques et de rendez-vous, qui, n'en doutons pas, sauront attirer un public curieux des enjeux de notre société et de ses nouveaux modes d'expression, et au-delà, intéresser de nombreux lecteurs de notre magazine.

Enfin, nous avons souhaité apporter un éclairage sur un événement important, le congrès annuel de l'IFLA, la Fédération internationale des associations de bibliothécaires, qui se tient cette année à Lyon du 16 au 22 août sur le thème *Bibliothèques, citoyenneté, société : une confluence vers la connaissance*. L'occasion pour les bibliothèques de tous types et de tous pays d'affirmer leurs utilités multiples au service des citoyens, ainsi que les efforts inlassables qu'elles déploient, parfois contre vents et marées, pour nourrir et renforcer la faculté collective de penser autrement le monde qui nous entoure.

Belle lecture et belles réflexions à toutes et à toutes !

Emmanuel Aziza

Directeur par intérim

de la Bibliothèque publique d'information

vous avez la parole

ATELIERS RECHERCHE D'EMPLOI: « LE PREMIER RÉSEAU, C'EST NOUS! »

Parmi les ateliers proposés à la Bpi, deux le sont en partenariat avec le CIDJ (Centre d'information et de documentation jeunesse): Recherche d'emploi sur Internet et les réseaux sociaux, CV et lettre de motivation. Des participants donnent leur avis.



Bérengère

Je viens régulièrement à la Bpi et aujourd'hui j'en ai profité pour assister à l'atelier CV et lettre de motivation. J'ai eu l'info par les documents sur les présentoirs. Je viens de finir une licence professionnelle. Pour moi, l'atelier, c'était clairement pour m'obliger à faire ma recherche d'emploi. L'intervenante nous a écoutés et s'est appuyée sur les exemples qu'on avait envie de donner. Une chose appréciable, c'est de ne pas avoir la pression de Pôle emploi, le stress qu'ont tous les demandeurs d'emploi. Ici on est plus détendu, on se sent plus libre. Moi quand je viens à la Bpi, c'est aussi pour chercher un cadre et cet atelier, ici, c'est apaisant. Je conseillerai l'atelier, ça vaut la peine!



Anabel et Emma

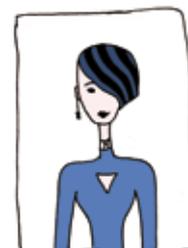
On suit un master 2: Stratégies de développement durable. On est en recherche d'une entreprise pour un stage en alternance. Au départ, on avait rendez-vous à la bibliothèque pour accéder à Internet et faire la recherche ensemble. Se retrouver, c'est important pour se motiver, pour ne pas désespérer. Par hasard, on a vu l'affiche de l'atelier. On est vraiment tombé sur le bon jour! On n'a pas senti les trois heures passer. Chacun a présenté son parcours, ses attentes, ça a pris un peu de temps mais c'était très riche et après, l'intervenante a fait sa présentation. C'est un vrai partage d'informations, pas seulement entre intervenant et public mais aussi entre nous, chercheurs d'emploi. On a parlé de réseau mais le premier réseau finalement, c'était là, c'était nous!

Avec nos autres interlocuteurs, on avait un objectif de trente CV par jour, mais l'intervenante a insisté sur l'aspect qualitatif: trente CV par semaine, ça peut suffire. On doit proposer notre utilité à l'entreprise, il y a tout un travail en amont de découverte du milieu à faire.



Antonella

Je viens assez souvent à la bibliothèque pour m'améliorer en anglais. C'est un lieu important de ma vie à Paris. L'intervenante a donné des conseils utiles pour gérer un entretien. C'est compliqué pour moi qui viens d'Italie, même si ce sont des cultures très proches, il y a une autre façon de dire les choses.



Axelle

C'est la première fois que je viens. J'étais en train d'étudier et j'ai entendu l'annonce sonore. Ma motivation, c'était de savoir comment faire un CV car des CV, j'en ai envoyé plusieurs et jusqu'à aujourd'hui ça n'accroche toujours pas! Au départ, j'étais un peu sceptique sur la durée de 2h30. Finalement c'est le timing parfait car on est allé point par point, on a détaillé même les choses qui nous semblaient parfois inutiles, comme l'en-tête... En plus, la formatrice connaît son domaine, elle a fait aussi du recrutement. Ce sont des formations rares! Ce genre d'atelier est souvent payant. Déjà l'entrée à la Bpi, c'est gratuit et en plus des ressources, des formations, des ateliers, tout ça gratuit. Je dis: chapeau!

Propos recueillis par **Cécile Denier, Florian Leroy, Marie Payet et Catherine Revest**, Bpi

en bref



cc-by-palleys repertoire



cc-by-Simon-Flickr



© Marion Fayolle/ Magnani

Marion Fayolle, *La Tendresse des pierres*, éd. Magnani, 2013

LECTURE / RENCONTRE POÉSIE (S) EN STÉRÉO PLUS BELLE LA VILLE !

Petite table, sois mise!, une formule magique pour ce court roman en forme de conte élégant et inquiétant, subtilement érotique et scandaleux, ambigu et séduisant comme un tableau de Balthus, troublant et perturbant comme un conte de Perrault.

Anne Serre lira son texte avec la comédienne Marie-Armelle Deguy. Avec l'aimable autorisation des éditions Verdier.

Littérature en scène
Petite table, sois mise!

Samedi 17 mai
20 h, Petite Salle

De l'écrit à l'écran, du papier à la scène, les revues actuelles aiment à multiplier les formes, les supports et les genres. La poésie contemporaine est tout aussi insoumise, capable de se mêler d'images comme de musique. Quand l'une rencontre les autres, c'est la promesse d'un métissage fécond. Trois revues, *D'ici là*, *Gruppen*, *ParisLike* conjuguent leurs différences pour faire entendre la poésie telle qu'elles la voient, en une soirée tout à la fois commune et multiforme.

Cycle Place aux revues
Poésie(s) en stéréo

Rencontre organisée en partenariat avec l'association Ent'revues, dans le cadre de la Périphérie du Marché de la Poésie

Lundi 16 juin
19 h, Petite Salle

La «ville intelligente», après avoir été au centre des utopies urbaines du phalanstère au cyberpunk, est un des grands thèmes des élections municipales de 2014. On prête tous les pouvoirs aux technologies de l'information et de la communication qui pourront à la fois réduire la criminalité, faire économiser de l'énergie, rendre les transports publics plus performants... mais que fait-on du lot de désordre, d'imprévus et d'égarements propre à l'espace urbain ? L'enjeu est de taille : faire de la ville numérique un espace centré sur l'humain et non sur la technologie.

Cycle Cultures numériques
La ville connectée

Rencontre avec :
Philippe Gargov, anthropologue
Émile Hooge, spécialiste des TIC appliquées à la ville

Lundi 26 mai
19 h, Petite Salle

Soirée organisée en partenariat avec *Internet actu* et *Chroniqu.es*

ACCOMPAGNER JUSQU'AU BOUT

Dans notre société du risque zéro, la vieillesse et la mort sont les derniers tabous. À la fois omniprésentes dans le débat public et mises à l'écart du champ social, elles constituent une réalité difficile à penser. L'expression littéraire et graphique, en transfigurant cette expérience de la fin, n'est-elle pas ce qui la rend la plus réelle ?

Cycle Lire le monde
Servir sans guérir

Rencontre avec :
Émilie Legrand, sociologue, auteur de *Servir sans guérir*, éditions de l'EHESS
et **Marion Fayolle**, dessinatrice, auteur de *La Tendresse des pierres*, éditions Magnani

Lundi 19 mai,
19 h, Petite Salle

Soirée organisée en partenariat avec les éditions de l'EHESS

Fin

entretien

CE À QUOI ÉMILIE TIENT



© Kevin Bauman

Kevin Bauman,
*Abandoned
House,
Michigan*

L'écologie, on sait tous ce que c'est! « Pas si sûr », répond Émilie Hache. En bonne philosophe, elle considère que notre capacité à répondre aux problèmes environnementaux va dépendre, en partie, de la façon dont nous réussirons à poser les bonnes questions, à reformuler les problématiques, et à lier enjeux environnementaux et sociaux. Et pour cela, tous les outils sont bons.

Pouvez-vous nous donner une définition de l'écologie?

Ce n'est pas du tout certain qu'il y ait une définition consensuelle et unique. Pour donner une définition minimale, je dirais que je m'inscris dans une approche qui ne définit pas l'écologie comme portant sur la nature, au sens d'une partie de la réalité, mais qui considère que l'écologie porte sur les relations entre tous les êtres composant notre monde, les humains et la nature, c'est-à-dire sur l'ensemble de la réalité. Il s'agit là de deux approches, à l'intérieur desquelles on peut répertorier différentes traditions.

**Habiter, rêver et lutter
dans un monde en crise**
Cycle conçu par Émilie Hache

Lundi 14 avril
**Que peut la fiction face
à la crise écologique?**

Mercredi 14 mai
**« Ramener l'écologie à la mai-
son ». Féminisme et écologie**

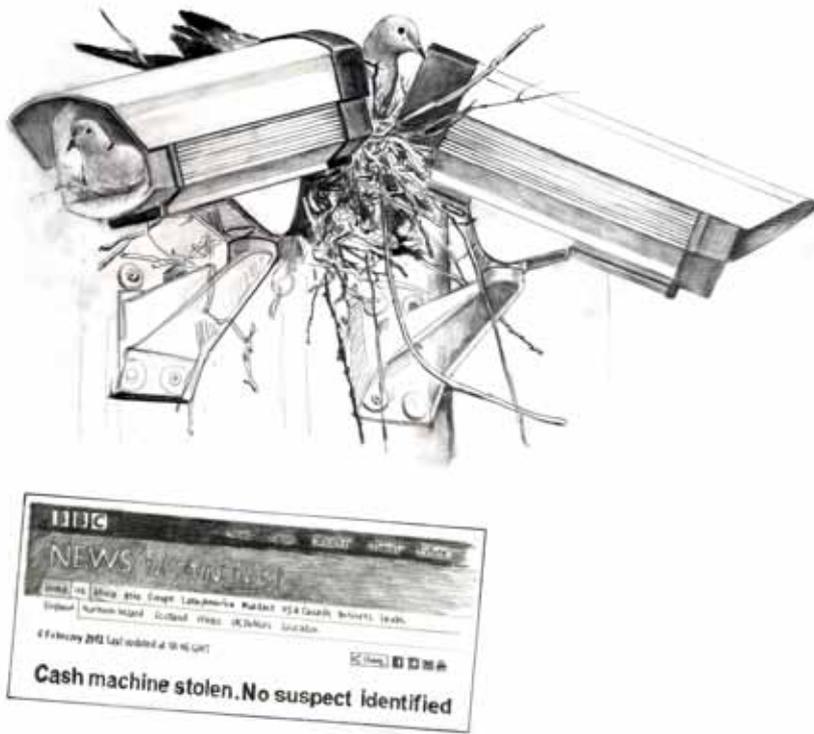
Lundi 2 juin
**« Qui doit être sensibilisé à
quoi? » Enjeux de la justice
environnementale**

19 h – Petite Salle

5

Entretien: Ce à quoi Émilie tient

suite



*Urban
Wildlife:
The Human
Influence on
the Social
Life of Birds,*
Anca Benera
et Arnold
Estefan, 2013

Comme l'indique le titre de votre livre : *Ce à quoi nous tenons, propositions pour une écologie pragmatique*, vous vous inscrivez dans le courant de la philosophie pragmatique...

Oui, sachant qu'il peut y avoir différents héritages de cette philosophie. La philosophie dite pragmatique est née au début du XX^{ème} siècle aux États-Unis, chez des auteurs comme William James et John Dewey. Elle peut se définir par trois lignes de force. C'est tout d'abord une philosophie empiriste par opposition à une philosophie idéaliste, qui attache de ce fait une très grande importance à l'expérience, c'est-à-dire aussi bien à la question de la nouveauté qu'à celle des détails, des cas particuliers. Au sein des philosophies empiristes, c'est une philosophie qui porte une attention particulière à la question des conséquences : toute idée, toute décision sera jugée à l'aune de ses conséquences, ce qui a pour le coup des conséquences théoriques et pratiques très fortes ! Notamment celle de se situer à l'exact opposé du contresens habituel que l'on fait à son encontre, confondant cette philosophie avec une morale cynique se moquant des conséquences par « réalisme ». Enfin, cette philosophie se caractérise par la singularité de son approche morale qui, outre ses dimensions empiriste et conséquentialiste, se veut expérimentale, toujours révisable, et résolument non moraliste.

Pouvez-vous nous présenter l'anthologie que vous avez publiée : *Écologie politique. Communautés, cosmos, milieux* ?

L'idée de départ était de traduire et de rendre accessible à un public français des textes aujourd'hui devenus des classiques pour la plupart, de philosophie et d'autres champs disciplinaires concernant l'écologie politique. Je pense notamment à ceux de Ramachandra Guha, le grand historien indien de l'environnement, de Donna Haraway, philosophe des sciences ou encore à celui de William Denevan, géographe américain. Il y a eu un vrai plaisir à réfléchir et à proposer une sorte de cartographie, certainement pas exhaustive, d'un certain nombre de problèmes qui me semblent importants aujourd'hui. Tous les textes ne sont pas archi connus, mais grâce à ce recueil, certains sont en train de le devenir, comme celui de Giovanna Di Chiro, et j'en suis absolument ravie. Cette sociologue américaine, spécialiste du Mouvement de justice environnementale aux États-Unis, s'attache à lier questions sociales et environnementales à partir d'une recherche engagée. Elle montre très bien comment de ce mouvement ont émergé de nouvelles questions et en quoi il a contribué – et contribue encore aujourd'hui – à modifier notre façon de penser ce qui relève de l'écologie. C'est aussi ce que fait la géographe Jennifer Wolch, en s'intéressant à la présence des pumas à Los Angeles. L'urbanisation de la ville a empiété sur leur territoire et la réponse a toujours été : exterminons-les ! Au lieu de quoi, elle propose de réfléchir à d'autres hypothèses : arrêter l'urbanisation, la penser différemment, voire imaginer une « cohabitation ». Il ne s'agit pas de mettre en danger de manière irresponsable les populations, mais de proposer une redéfinition de la ville dans laquelle seraient inclus ces non humains forcés eux aussi à cohabiter. Et de leur reconnaître, comme le font les éthologistes, des facultés d'adaptation.

Le Mouvement de justice environnementale est apparu aux États-Unis dans les années 1980 avec la prise de conscience de l'inégalité de la répartition des activités polluantes. Concentrées dans les lieux habités par les populations défavorisées, celles-ci ont de graves conséquences sanitaires. Les mobilisations des habitants, et surtout des habitantes, ont permis de

penser l'environnement non plus seulement en termes de conservation, mais aussi en termes de droits et de justice. L'Agence américaine de protection de l'environnement (EPA) a défini, en 1994, la justice environnementale comme étant « le traitement équitable des gens de toutes races, cultures et revenus dans le développement des règlements, lois et politiques environnementales ».



À lire

- *Ce à quoi nous tenons, propositions pour une écologie pragmatique*, La Découverte, 2011 **320.7 HAC**
Anthologies préfacées et commentées par **Émilie Hache** :
- *Écologie politique : cosmos, communautés, milieux*, Amsterdam, 2012 **320.7 ECO**
- *De l'univers clos au monde infini*, Éditions Dehors, 2014
- *Léon Trotsky, John Dewey. Leur morale et la nôtre*, La Découverte, 2014

Vous publiez cette année un autre livre collectif : *De l'univers clos au monde infini...*

Dans *Écologie politique*, les textes avaient tous une dizaine, voire une vingtaine d'années. Ce nouveau livre rassemble cette fois des textes presque tous inédits, écrits là aussi par des personnes venant de disciplines distinctes : philosophes, mais aussi historiens, sociologues, anthropologues, qui s'intéressent à l'écologie et à la façon dont les questions qu'elle soulève peuvent venir affecter et transformer leur propre discipline. Il y a de nouveau un texte de Di Chiro dans lequel elle problématise les liens entre féminisme et écologie. C'est une question qui m'intéresse beaucoup aujourd'hui. S'il existe une littérature assez conséquente en langue anglaise, cette approche n'a absolument pas traversé l'océan ni, de manière plus générale, irrigué de ses questions notre questionnement sur cette crise écologique. Dans ce texte, Di Chiro a une formule absolument magnifique pour saisir les enjeux d'une problématisation féministe : elle parle de « ramener l'écologie à la maison » par contraste avec la vision dominante, *high tech* et globale de l'écologie. Il y a évidemment un côté provocateur dans cette proposition qui joue avec les clichés machistes. « Maison » ne désigne pas seulement la sphère privée, mais aussi le quartier, avec cette rivière polluée à côté, avec cette usine chimique qui est en train d'étouffer les poumons de nos enfants, etc. « Ramener l'écologie à la maison », c'est une façon de faire entendre à quel point l'écologie est partout. Non pas dans un dehors extérieur à nous, mais là où l'on vit, travaille, respire, aime, joue. Et à partir de là, il s'agit de se demander à nouveau *qui va s'en occuper et comment ?*

Que peut la fiction face à la crise écologique ?

J'ai entamé depuis quelque temps une recherche croisée sur les liens entre féminisme et écologie et sur ceux entre fiction et écologie. Et, finalement, pour les mêmes raisons. Les définitions *mainstream* de l'écologie passent à côté d'une grande partie des dimensions qui sont en jeu derrière cette question. La fiction, par ses propres moyens, peut amener à poser autrement les problèmes liés à la crise écologique. Je m'intéresse en particulier à la science-fiction féministe qui, du fait de son rapport critique à la société actuelle, ne va pas aborder la crise écologique de la même façon que d'autres qui pourraient entretenir un rapport nostalgique à notre présent et passé récent. Il ne s'agit surtout pas d'imaginer que cette crise écologique pourrait ici être souhaitée ou bien qu'elle serait minorée, mais de comprendre qu'on n'aborde pas de la même façon une crise à partir d'une situation déjà problématique. On ne va pas insister sur les mêmes choses, on ne va pas accorder de l'importance aux mêmes problèmes. Ce sont souvent des fictions qui se situent entre l'utopie et la dystopie, cherchant à « fabriquer de l'espoir au bord du gouffre », pour reprendre la belle expression de la philosophe Isabelle Stengers. Dans un monde en crise dans lequel les catastrophes sociales et environnementales se multiplient, l'humour et l'espoir sont aussi importants que la colère ou la confiance, et les possibilités de préserver et d'inventer un monde habitable passent peut-être par notre capacité à cultiver ces différentes forces.

Propos recueillis par **Sylvie Astric** et **Marie-Hélène Gatto**, Bpi

Magiciens de la terre :
retour sur une exposition
légendaire

Exposition
du 2 juillet
au 8 septembre
Centre Pompidou
Galerie du Musée,
niveau 4

au Centre

MAGIE DES ARCHIVES

« C'est une exposition sans œuvre », annoncent d'emblée Didier Schulmann et Stéphanie Rivoire, commissaires de l'exposition *Magiciens de la terre : retour sur une exposition légendaire*. Prenant le parti de présenter uniquement des archives, ils nous racontent l'aventure de *Magiciens de la terre*, une exposition mythique, tout en portant sur l'expérience un regard distancié.

Avec le souci de rendre compréhensible aux jeunes générations le contexte culturel et politique de la fin des années 1980, Didier Schulmann et Stéphanie Rivoire se sont plongés dans les archives de la Bibliothèque Kandinsky et du Centre Pompidou. Soixante boîtes d'archives ont été systématiquement dépouillées. Notes de travail, références bibliographiques, copies d'articles de revues, correspondances avec des artistes rendent compte de la genèse et de l'avancée de ce projet atypique.

À la recherche des « magiciens »

Pendant quatre ans, Jean-Hubert Martin, nouveau directeur du Musée national d'art moderne, et son équipe ont sillonné la planète. À une époque - pas si lointaine - où prendre l'avion était encore exceptionnel et où les moyens de communication se limitaient au téléphone fixe et au fax, ils ont endossé le costume d'Indiana Jones. Sac au dos, ils sont allés sur le terrain vérifier les informations patiemment collectées et rencontrer les artistes. De leurs missions, ils ont ramené des films, des photographies d'artistes prises dans leurs villages. « L'idée », précise Stéphanie Rivoire, « c'est de montrer toute cette face préparatoire à la fois dans ce qu'elle a de similaire avec ce que l'on fait aujourd'hui, en termes de préparation scientifique, et de différent de par cette exploration de territoires nouveaux pour trouver les *magiciens* ».

Les mots « magiciens » et « artistes » font d'ailleurs débat à l'époque. Impropres l'un comme l'autre à décrire ce qui rassemble la pratique d'un prêtre du vaudou de celle d'un peintre occidental, aussi différentes soient-elles l'une de l'autre.



L'immense globe terrestre de Neil Dawson (Nouvelle-Zélande) et, sur la façade, le portrait d'un passant réalisé par Braco Dimitrijević (Yougoslavie/ Grande-Bretagne)

La documentation photographique et cinématographique autour du montage de l'exposition est précieuse. Elle montre les artistes en train de créer *in situ* et, parfois, les rituels nécessaires avant de rendre l'œuvre publique. Mais surtout, photographies et films saisissent les échanges entre les artistes. Didier Schulmann s'en souvient : « les artistes se sont regardés les uns les autres en train d'installer leurs pièces, les moines tibétains regardant les aborigènes australiens, regardant les Africains. Ces regards, ces observations étaient à ce moment-là des procédures d'abolition de frontières, ce sont les moments les plus émouvants, les plus forts. » Et sans doute les plus proches du projet initial.



Esther Mahlangu (Afrique du Sud), Yongping Huang (Chine) et les moines tibétains (Népal) pendant le montage de l'exposition

© Centre Pompidou-Mnam-Bibliothèque Kandinsky-Jacques Faujour

Archives et droit d'inventaire

Avec la mise en œuvre spatiale et les concessions aux exigences muséales, les frontières se reconstituent. C'est l'un des regrets de Sarkis, qui a participé à l'exposition de 1989. Spontanément, il a souhaité contribuer à l'hommage du 25^{ème} anniversaire en créant un environnement à partir des archives visuelles. Pour chaque artiste, il a réalisé un agrandissement photographique d'une œuvre. La juxtaposition des images abolissant les cimaises opère comme un repentir de *Magiciens de la terre*. L'enrichissement des collections est l'autre ambition du projet qui n'aura finalement pas abouti. La consultation des registres d'entrées le montre : peu d'acquisitions ont été faites à la suite de l'exposition et de cet énorme travail de recherche. Un moment entr'ouvertes, les portes de l'institution se sont refermées.

Mais vingt-cinq ans après les débats et les controverses qu'elle a suscités, cette « première exposition mondiale d'art contemporain », comme la qualifie Jean-Hubert Martin, reste une pierre d'angle. Les archives numérisées invitent à mesurer les changements politiques et sociétaux intervenus depuis lors. Ces documents, rendus aisément manipulables par la magie numérique, sont le support des conférences de l'université d'été que lance la Bibliothèque Kandinsky. Un programme quotidien qui interroge à la fois les problématiques de l'histoire des expositions et celles de la mondialisation de l'art.

D'après les propos de **Didier Schulmann**, directeur de la Bibliothèque Kandinsky et de **Stéphanie Rivoire**, responsable du service Archives et documentation, recueillis par **Marie-Hélène Gatto** et **Lorenzo Weiss**.

Cette exposition s'inscrit dans la programmation **Magiciens de la terre : retour sur une exposition légendaire**, coordonnée par **Annie Cohen-Solal** et **Jean-Hubert Martin**.

L'exposition *Magiciens de la terre* présentée par son commissaire Jean-Hubert Martin en 1989 :

« Installée sur deux sites, au Centre Georges Pompidou et à la Grande Halle de la Villette, cette exposition internationale d'art contemporain présente 100 artistes contemporains, 50 de pays occidentalisés, 50 de pays non occidentalisés. [...] pour la première fois, l'art des sociétés occidentalisées n'est pas mis face à l'art du reste du monde avec l'objectif de faire un parallèle, de les opposer, mais au contraire avec l'envie de tout regrouper ensemble, comme provenant de la même branche d'art, ce qui permet la vision d'œuvres extrêmement diversifiées. Cette exposition annonce une nouvelle approche de l'histoire de l'art. Elle montre aux pays occidentalisés que l'art contemporain existe en dehors de l'occident. »

Extrait du dossier de presse

Pour aller plus loin :

- Site de l'exposition *Magiciens de la terre* : <http://magiciensdelaterre.fr/>
- *Magiciens de la terre*, catalogue de l'exposition, Centre Pompidou, 1989 **704-8 MAG**



dossier

Jeux vidéo, l'art aux manettes

Divertissement extrêmement populaire, le jeu vidéo se situe entre production industrielle et création. Avec la montée en puissance des ordinateurs et des consoles, l'arrivée de studios de création indépendants et de titres cultes, une esthétique de l'interactivité s'est développée et affirmée. Le jeu vidéo, dont l'élaboration rassemble de multiples compétences artistiques, intéresse à présent les institutions culturelles et entraîne des artistes dans un dialogue fécond qui montre la porosité entre ces deux mondes.

Press start,
anatomie des jeux vidéo
du 12 avril au 12 mai

- **ateliers**
Découverte du game design,
Créer un jeu vidéo
- **rencontres**
Une personnalité, un jeu
- **jeux en libre accès**
Bpi, niveau 1

- **tables rondes**
Les savoirs du jeu vidéo
Samedi 12 avril,
15 h et 18 h
Petite Salle, niveau -1

Programme détaillé sur
www.bpi.fr

QUESTIONNER L'ESTHÉTIQUE DES JEUX VIDÉO

Les jeux vidéo connaissent aujourd'hui une légitimation croissante, notamment dans le domaine de la culture et des arts. Les marques de reconnaissance (expositions, festivals, etc.) se multiplient et les jeux vidéo sont de plus en plus souvent comparés à d'autres formes d'expression, en premier lieu le cinéma. Mais rares sont encore les interrogations et les recherches sur la spécificité esthétique du jeu vidéo.

L'intérêt pour les qualités artistiques des jeux vidéo a émergé lors de la première crise économique de cette industrie, paradoxalement victime de son succès. En 1983, le marché devient saturé de produits très similaires et souvent médiocres, les éditeurs n'ayant pas de réflexion sur ce qui fait la qualité d'un jeu vidéo. Les productions sont dans une grande majorité marquées par des thématiques (guerre, conflit, combat, sport) qui répondent aux attentes d'un public cible majoritairement masculin, le jeu vidéo se pratiquant alors essentiellement dans les salles d'arcade et les bistros. À la fin de cette année-là, le marché s'effondre, venant rompre une croissance économique exponentielle. C'est dans ce contexte que paraît en 1984 le premier ouvrage consacré à l'art de la conception de jeu vidéo : *The Art of Computer Game Design*. L'auteur, Chris Crawford, *game designer*, établit les premiers questionnements sur les critères de qualité d'un jeu vidéo et sur les potentialités artistiques du médium. Il est alors à la recherche de principes d'esthétique, d'un cadre pour la critique, et d'un modèle pour le développement.

L'impératif d'action

L'appel lancé par Crawford est longtemps resté sans suite. C'est à partir de la fin des années 1990 que certains théoriciens et critiques ont tenté de comprendre ce qui pouvait rapprocher ou distinguer le jeu vidéo des autres formes

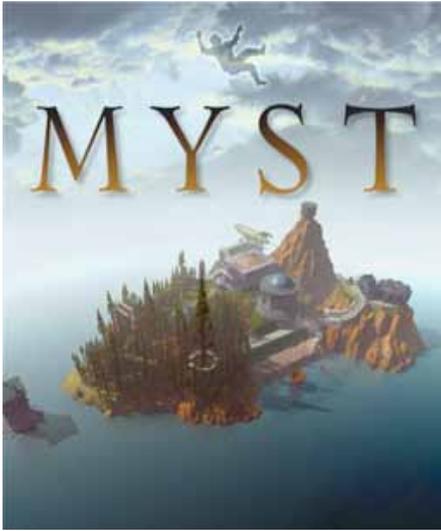


Ico, le jeu imaginé et dirigé par Fumito Ueda, a été salué pour la qualité de son *gamedesign*, sa réalisation et son onirisme.

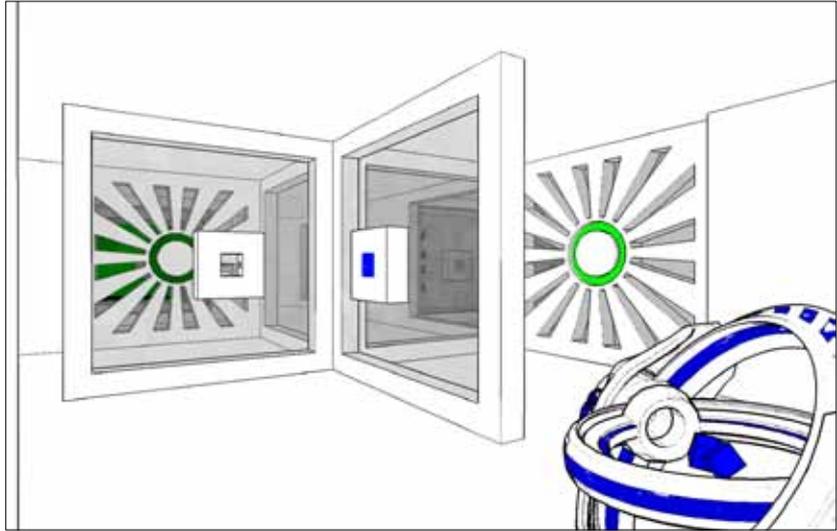
© Sony

d'expression. Après tout, certains jeux vidéo n'essayent-ils pas de stimuler notre imagination en nous racontant des histoires, en nous faisant vivre des aventures à partir d'images (é)mouvantes (et de sons) tout comme le cinéma? N'y-a-t'il pas des courbes de tension dramatique à respecter dans un jeu, des effets de mise en scène (et de « caméra »)? Néanmoins, alors que dans une salle de cinéma toutes les images sont présentées dans l'ordre établi par le monteur, c'est au joueur, dans le cas d'un jeu vidéo, de diriger le récit des événements ou de l'histoire éventuellement préétablie par les *game designers*. Si un spectateur peut toujours s'assoupir devant un film puis voir son intérêt relancé par un effet de surprise (ce qui peut être par ailleurs recherché par le réalisateur), les *game designers* n'ont pas cette possibilité. Quand le joueur s'ennuie, lâche sa manette ou abandonne son clavier, le jeu s'arrête. Dans un jeu vidéo, l'utilisateur doit s'impliquer, faute de quoi l'œuvre ne peut se développer.

Les jeux vidéo mettent en œuvre un impératif d'action. Cela n'est pas sans incidence sur les thématiques et émotions que les univers vidéoludiques peuvent susciter avec le plus de facilité. Comme l'indique Bernard Perron, chercheur spécialiste des jeux vidéo d'horreur, « les notions de contrôle (ou la perte de celui-ci) et d'action sont au cœur de l'expérience du jeu vidéo. On comprend alors pourquoi la peur demeure l'émotion vidéoludique la plus exploitée. Elle est clairement



Imaginé par Robyn et Rand Miller, *Myst* est un jeu vidéo d'aventure. Le joueur incarne un personnage dont on ne sait rien. Celui-ci découvre *Myst* un livre qui décrit une île avec une grande précision.



Antichamber se fonde sur la découverte d'une architecture paradoxale.

orientée vers un objet et vers un but. C'est une émotion primaire et prototypique qui a une forte tendance à l'action¹». Dans la même optique, les thématiques liées à la masculinité s'adaptent facilement à l'impératif d'action du jeu vidéo, ce qui ne veut pas dire cependant qu'il n'y ait pas d'autres façons d'y répondre. Même s'il faut avouer que dans les jeux vidéo, autrui est encore souvent synonyme d'ennemi, des jeux explorant des voies alternatives font aujourd'hui référence. Dans le jeu *The Walking Dead*, qui prend place dans l'univers de la fameuse bande dessinée peuplée de zombies, le joueur incarne par exemple un personnage ayant à protéger une enfant à la recherche de ses parents. De la même façon dans *Ico*, le joueur incarne un garçon dont le rôle est de défendre une jeune fille contre des démons. L'empathie pour autrui remplace ici la peur pour soi, ce qui permet de jouer de façon astucieuse avec l'impératif d'action et de susciter d'autres types d'émotions.

Un art de l'exploration spatiale

Comme on l'a souligné, dans le jeu vidéo, le récit des événements ne se fait pas de la même façon que dans les autres médias. Le jeu vidéo s'apparente, sur ce point, à un autre art, l'architecture. C'est en explorant des lieux, des espaces que le joueur va générer les événements qui constitueront l'histoire de sa partie. Le terme *level* (couramment traduit par niveau) renvoie ainsi à l'environnement et à l'architecture dans lesquels le joueur va évoluer. C'est à travers la construction de ces espaces que le *game designer* pourra susciter une expérience ludique. Le fait qu'un jeu comme *Antichamber*, finaliste de plusieurs festivals de jeux indépendants, se fonde essentiellement sur la découverte d'une architecture paradoxale montre à quel point le jeu vidéo peut être considéré comme un art de l'exploration spatiale. Ces différentes caractéristiques font dire au chercheur Henry Jenkins que le *game designer* est avant tout un architecte de narration et non un narrateur. Si le logiciel contient une histoire préétablie par les concepteurs, le rôle du joueur sera d'actualiser les différents événements la constituant, ceci au fur et à mesure de sa progression dans les niveaux de jeu. *Myst* est l'archétype de ce genre de jeu. En résolvant une série d'énigmes, le joueur pourra accéder à de nouveaux espaces, qui donneront lieu à de nouvelles énigmes, ce qui permet de découvrir peu à peu la trame narrative de l'œuvre.

¹ Perron B., « Jeu vidéo et émotions », in : S. Genvo, dir., *Le Game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan 2006.

cc-Kenming Wang-flickr



Minecraft, développé par Markus Persson, met à la disposition du joueur des blocs de matériaux pour modifier et créer un univers avec une grande liberté.



cc-nc-Reverzed-flickr

Doom, que l'on peut traduire par « damnation », est un jeu vidéo de tir subjectif développé et édité par id Software en 1993. Il est considéré comme l'un des titres majeurs de ce type de jeu vidéo.

Mais tous les jeux ne proposent pas à l'utilisateur de découvrir une histoire préétablie. Le *level* contient alors des mécanismes qui permettront au joueur de produire une histoire singulière à chaque partie, un peu comme un enfant ayant un certain nombre d'ustensiles dans un bac à sable. Le jeu *Minecraft* est certainement actuellement le plus emblématique de ce genre de procédés, où des millions de joueurs incarnent une sorte de Robinson Crusoe devant transformer son environnement, pour survivre mais aussi pour s'exprimer.

Un bon *gameplay*

C'est finalement une autre caractéristique esthétique du jeu vidéo que l'exemple précédent met en relief. Les jeux vidéo offrent un univers simulé et régi par des règles, dont la découverte et la prise en main constituent le cœur de l'expérience du joueur. Le terme de *gameplay*, spécifique au domaine et souvent mobilisé comme critère d'appréciation d'un bon jeu par les joueurs, renvoie à cette dynamique de découverte des règles dans l'action de jeu. Il distingue d'ailleurs à la fois les jeux vidéo des autres médias mais aussi des jeux tradition-

nels. Impossible de jouer aux échecs sans en avoir appris les règles par avance. En revanche, le numérique laisse la possibilité au joueur, même s'il ne connaît pas les règles, de les découvrir et de les apprendre par essais / erreurs selon ce que la machine lui permet (ou non) de faire. L'ensemble des jeux vidéo ayant marqué l'histoire du médium, de *Super Mario Bros.* à *World of Warcraft* en passant par *Doom*, s'approprie cette caractéristique de façon singulière. Mais pour mieux la comprendre – plutôt que d'énumérer des exemples dont on aurait bien du mal à définir les critères de sélection, tant le *gameplay* est central dans toute expérience vidéoludique – nous ne pouvons qu'inciter le lecteur à saisir sa manette (ou sa souris) et à s'interroger sur le rôle du *gameplay* dans l'intérêt qu'il va éprouver à l'égard du jeu qu'il prend en main. En somme, *press start to continue...*

Sébastien Genvo, maître de conférences à l'Université de Lorraine et auteur de *Le Jeu à son ère numérique, comprendre et analyser les jeux vidéo*, L'Harmattan, 2009.



À voir :

Les vidéos de Sébastien Genvo sur les théories du jeu vidéo

<http://www.youtube.com/user/SebastienGenvo>

DES JEUX, DES CRÉATEURS

Ils créent des jeux vidéo ou participent à leur conception à un moment ou à un autre.
Trois créateurs aux univers différents.

LA MUSIQUE EN JEU(X)

Compositeur de musique et de son, comme il se définit, Christophe Héral a créé la musique de nombreux films d'animation et de... *Rayman Legends*.

Rencontre avec un homme orchestre et un compositeur (extra) ordinaire.

Comment devient-on compositeur de musique de jeux vidéo ?

On devient d'abord compositeur, ensuite compositeur de musique de cinéma, de jeux vidéo. On le devient par son réseau et par son travail, des chemins qui croisent d'autres chemins.

Existe-t-il des différences entre la musique des jeux vidéo et celle des films d'animation ?

La musique de jeux vidéo ne se pense pas pareil. On est obligé de penser en sections musicales liées au *gameplay* (jouabilité), et celles-ci peuvent être de très longues boucles. On ne sait jamais combien de temps un joueur va rester dans une situation. Tant qu'il n'aura pas progressé, on risque d'avoir cette musique en fond sonore. À nous de pas l'ennuyer avec une musique répétitive et agaçante.

On peut donc parler de composition musicale de jeux ?

La musique de jeux est assez particulière, elle doit être « éditable » à n'importe quel endroit. On retrouve les menuets de Mozart, ce qu'on appelle la musique de dés. À l'époque, on avait une grille avec plein d'introductions, un premier groupe de 16 mesures, un deuxième groupe, et puis une coda. On jetait les dés et on disait : « on va jouer l'intro 16 avec le premier groupe 48 etc... ». On faisait exactement ce que l'on fait aujourd'hui avec la musique de jeu.

Musicien, bidouilleur, bruiteur, quels sont les adjectifs qui vous caractérisent ?

Ce qui m'intéresse c'est de réfléchir à la totalité de la bande son. La musique en fait partie, mais pas exclusivement. Enregistrer du son, c'est faire un cadre comme un photographe. Chez lui, c'est un point de vue ; chez moi, c'est un point d'ouïe. Dans les deux cas, c'est un choix. J'aime faire ce choix.



© Ubisoft

Rayman Legends

Vous avez été nommé aux GANG Awards de San Francisco, récompensé pour la meilleure musique de jeux aux Games Paris Awards 2013. La musique de jeux vidéo trouverait-elle une légitimité ?

La reconnaissance vient du public. Un joueur passe des heures sur un jeu. La relation entre le joueur et la musique de jeux vidéo est bien différente de celle qui existe entre un spectateur et la musique d'un film. La reconnaissance, c'est de voir des salles remplies pour des concerts de musique de jeux vidéo. Mes compositions ont été interprétées par le Los Angeles Philharmonic, un des orchestres les plus prestigieux au monde, devant onze mille spectateurs. J'ai compris à ce moment-là qu'il y avait des personnes qui avaient vraiment envie d'écouter de la musique de jeux vidéo.

Quels sont vos projets ?

Je travaille sur deux jeux vidéo et sur des courts métrages d'animation. Une pièce orchestrale va être interprétée en mai au Liban et en octobre en Égypte avec une centaine de gamins sur scène. Là, on est dans la musique de scène, c'est ce qui me plaît finalement, ne rentrer dans aucune catégorie.

JOUER AVEC LE RÉEL

« Vous entrez au bout du monde. Là où la route s'arrête », annonce une voix off alors que défile un paysage enneigé. Bienvenue à *Fort McMoney*, la ville / terrain de jeu imaginée par David Dufresne et Olivier Mauco. Un jeu où tout est vrai, une ville dont on peut décider de l'avenir virtuel.



Fort McMoney, jeu documentaire de David Dufresne

© Office national du film du Canada / Arte

Fort McMoney, c'est Fort McMurray, une ville champignon au milieu du Canada. Une version contemporaine de la ruée vers l'or, mais noir. On y vient de loin pour tirer profit de l'exploitation des sables bitumineux. On comprend que le caractère cinématographique du lieu et de ses habitants ait intéressé le journaliste David Dufresne, qui avait déjà manifesté son goût pour l'écriture interactive avec *Prison Valley*, un webdocumentaire sur l'industrie carcérale américaine. Il raconte que c'est la mairesse qui lui a donné l'idée première en comparant sa ville à celle du jeu *Simcity*. Il contacte alors Olivier Mauco, chercheur au CNRS, spécialiste des *Newsgames* et autres *Serious Games*, qui s'intéresse, lui, à l'aspect politique des jeux vidéo. « Pendant six mois, » raconte Olivier Mauco, « on a travaillé à ce qui pourrait être un documentaire ludique, à une forme conceptuelle qui a donné *Fort McMoney* ». Suivront deux ans d'enquête et soixante jours de tournage.

Ne pas travestir la réalité

Le jeu s'adresse à un public plus large que le public traditionnel des jeux vidéo. Il a pour ambition d'offrir la possibilité d'explorer tous les points de vue en donnant la parole aussi bien aux sans-abri qu'au directeur de Total. « Il n'y a aucune fiction dans *Fort McMoney*, le matériau de base, c'est du documentaire », précise Olivier Mauco. Les personnages que le joueur est amené à rencontrer ne sont pas des acteurs, mais de réels habitants de Fort McMurray qui s'expriment en leur nom. L'enjeu pour Olivier Mauco a donc été de trouver comment servir au mieux la narration sans jamais travestir la réalité pour des effets ludiques ou de fluidité.

Explorer la ville, gagner des points d'influence, participer aux débats.

La dimension fictionnelle existe cependant : elle découle des orientations décidées collectivement par les joueurs, par débat et référendum. Et on discute beaucoup sur *Fort McMoney*, en anglais, en français et en allemand. Ces choix dessinent un avenir virtuel à la ville. À la fin de la première partie, *Fort McMoney* ressemble déjà moins à Fort McMurray, sa jumelle réelle. La production de barils de pétrole a chuté, les émissions de gaz à effet de serre ont été réduites. Mais, les travailleurs temporaires ont quitté la ville et le taux chômage a grimpé.

Serious Game (ou jeu sérieux) : jeu qui cherche à faire passer un message pédagogique, publicitaire, informatif...

Newsgame : jeu informatif qui permet de traiter une question d'actualité ou une question de société

Dans le cadre de
Singulier pluriel, le webdoc tisse sa toile,
Table ronde : Jeux vidéo et webdoc
Vendredi 23 mai
20 h - Cinéma 2

LE DESIGN NUMÉRIQUE, C'EST LUDIQUE

Dans l'atelier des éditions Volumique, on trouve de tout : un vieil Atari, des manettes, une table basse arcade, et beaucoup, beaucoup de jeux. Des jeux vidéo et des jeux « à l'ancienne ». Rien d'incompatible pour Étienne Mineur, qui dirige cette *start up*. Pour ce designer passionné, inventer de nouvelles générations de livres, de jeux et de jouets, « c'est mettre en relation le tangible et le numérique ».



Prototypes et Balloon



© volumique

Retour vers le papier

« Comment faire un livre, aujourd'hui, sans oublier ce qu'on a appris depuis vingt ans dans les jeux vidéo ? », s'est demandé Étienne Mineur. Il répond à cette question par une série de prototypes. *Le Livre qui voulait être un jeu vidéo* est bourré de capteurs. Il sait à quelle page il est ouvert, où il se situe dans l'espace, et propose des musiques à reproduire. D'autres encore : *Le Livre qui tourne ses pages tout seul*, *Le Livre qui disparaît* où, s'inspirant des jeux vidéo au temps limité, le texte imprimé sur du papier thermosensible s'efface peu à peu, au moyen d'une résistance cachée dans le livre.

Des livres hybrides pour d'autres formes de narration

La généralisation des smartphones a donné à Étienne Mineur l'idée de croiser livre et numérique, pour inventer de nouveaux mécanismes narratifs. Et réagir à la sinistrose des éditeurs papier qui voient le numérique « comme une concurrence et non une aubaine ». *Night of the Living Dead Pixels*, hommage au film culte de George Romero, est à la fois un livre et un jeu vidéo pour iPhone. Le but du jeu : survivre à la lecture du livre ! Celui-ci se déplie physiquement tout au long de neuf aventures et c'est en le parcourant avec son iPhone que l'on mène des combats contre des zombies, extraits du film à l'appui. Ce livre/jeu a retenu l'attention du MoMA qui l'a exposé en 2011.



Saurez-vous survivre à *Night of the Living Dead Pixels* ?



L'Internet des objets

« On cherche à mettre en place un mécanisme ludique qui mêle objet physique, design et jeux vidéo », explique Étienne Mineur. Ou comment diffuser le numérique dans les objets. *Paper Alarm Clock*, réveil en papier plié dans lequel on glisse son smartphone, sait quel temps il fait et module ses réveils en fonction de la météo. L'aventure de *Balloon* commence par une petite montgolfière dessinée dans un livre et se poursuit sur tablette numérique au moyen d'un pliage papier que l'on pose sur l'écran. Le joueur passe son doigt sur l'écran tactile pour orienter le vent, faire avancer le dirigeable, et voir tout un monde défiler sous ses yeux. Parce qu'elle se pose à plat, que l'on peut jouer face à face, la tablette numérique a permis de faire le lien avec les jeux classiques, jusque-là hermétiques aux jeux vidéo. Et, par exemple, de revisiter le Monopoly ou les échecs, avec des cases qui se modifient en cours de partie. Lier l'interaction et la créativité du jeu vidéo au monde du design, réunir graphistes et ingénieurs autour du jeu, c'est le credo des éditions Volumique.

Pour en savoir plus
<http://volumique.com>

suite du dossier

MAUVAIS JOUEURS !

Le jeu vidéo est avant tout un loisir issu de la culture de masse. Mais depuis la fin des années 1990, des artistes l'ont sorti du seul champ ludique et l'utilisent pour exprimer leur sensibilité. Dans la photographie ou la musique, dans des vidéos ou lors de performances, les artistes contemporains détournent et se réapproprient les jeux vidéo. Présentation de quatre créateurs qui ne veulent pas jouer comme tout le monde.



© Marco Cadioli

Marco Cadioli, *Omaha-Beach*, série *ARENÆ*, photographie, 2005

Reporter de guerres virtuelles

Premier « net reporter », Marco Cadioli démarre son activité d'exploration dans les jeux vidéo en 2004. Accompagné d'un guide qui assure sa sécurité et évite qu'il ne se perde, il commence à arpenter les territoires de conflits numériques. La série de photographies *ARENÆ* est issue de jeux de guerre en ligne : *Quake III Arena*, un jeu de tir subjectif qui organise des combats de gladiateurs ; *Enemy Territory*, jeu de combat qui se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale et *Counter Strike*, jeu de tir subjectif où s'affrontent terroristes et antiterroristes. Reprenant les codes esthétiques du travail des photographes de guerre comme Robert Capa, Marco Cadioli traverse le territoire ludique afin d'en saisir « la réalité ». Il nous ramène de ses expéditions *embedded* des images de combats, des portraits de soldats en action ou de leurs cadavres, des paysages préservés du conflit ou déjà empreints de désolation. « *Ce qui est frappant* », souligne Mario Cadioli dans un entretien paru en 2005 dans *Libération*, « *c'est que ces photos ont vraiment l'air de vraies photos de guerre tout comme les vraies photos de guerre ressemblent de plus en plus à des captures d'écrans de jeux vidéo. Je prends les photos en noir et blanc avec un format 35 mm, comme des reportages classiques* ». Par son oeuvre pionnière, l'artiste propose en réalité de nouveaux territoires pour la photographie.

Tout au bord du virtuel

Robert Overweg est un autre photographe du monde numérique. Explorateur d'espaces privés de toute figure humaine, il révèle leur fragilité, leur incohérence dès lors qu'on s'aventure dans leurs marges. Dans ses clichés surréalistes, il montre la route qui s'arrête, les escaliers qui ne mènent nulle part, le bout de pelouse inachevé. À l'instar de ces joueurs explorateurs/exploiteurs de bugs, l'artiste découvre et illustre l'illusion d'un monde parfait qu'un programmeur demiurge souhaitait accomplir. L'absurde, le non-sens, la vue du vide provoquent en nous une angoisse archaïque. Le travail de Robert Overweg s'inscrit dans une recherche de liberté dans ces mondes clos par le code.

Le blues du terroriste

C'est encore le jeu *Counter Strike*, ses personnages et son point de vue subjectif qui ont inspiré Benjamin Nuel pour créer *Hôtel*, un « jeu vidéo », où les armes ont disparu. Simple observateur, le joueur découvre les activités anodines des protagonistes. Un terroriste joue du ukulélé, plus loin un autre dessine dans l'air avec la fumée de sa cigarette. Dans un salon, derrière une porte vitrée, trois autres jouent aux cartes. Une musique constante accompagne cette étrange flânerie.



Benjamin Nuel, *Hôtel*, jeu vidéo et série, 2009-2013

L'exploration se poursuit de chambre en chambre. Derrière chaque porte, la découverte d'une situation nouvelle et l'envie d'explorer plus avant. Toujours ironique, Benjamin Nuel nous place avec *Hôtel* dans une situation insolite : en compagnie de terroristes terrorisés par l'ennui. Ce sont des antihéros démunis, déçus et aux prises avec un mal de vivre qui ressemble à celui des personnages du cinéaste Michelangelo Antonioni. Au sein d'*Hôtel*, on découvre un *gameplay* utopique, elliptique, où l'espace s'oublie au fur et à mesure qu'il se construit, où le temps semble suspendu, et où les bugs informatiques déclenchent des déambulations inattendues.

Chasse au trésor musical

Antonin Fourneau nous invite, lui, avec *Oterp* à une véritable déambulation urbaine. Le dispositif, dont le nom fait référence à Euterpe, la muse de la musique, comprend un iPhone équipé d'un casque audio et d'un GPS intégré. Le joueur entend au loin des mélodies spatialisées et cherche à s'en approcher. Il se déplace au sein de la ville, labyrinthe métaphorique, guidé par la musique, sa muse, qui lui indique le chemin et éclaire sa trajectoire. Dans cette sorte de chasse au trésor musical, chacun construit sa propre carte, sa propre mélodie. Selon son concepteur, *Oterp* est une invitation à se perdre dans la ville. Pour la découvrir, la voir, l'entendre différemment.

Margherita Balzerani, commissaire d'expositions et critique d'art.
www.margheritalbalzerani.com



Antonin Fourneau, *OTERP*, jeu musical, iPhone et application dédiée, 2011-2014



Pour en savoir plus :

Marco Cadioli <http://www.marcocadioli.com/>
 Robert Overweg <http://www.robertoverweg.com/>
 Benjamin Nuel <http://benjaminuel.com/>
 Antonin Fourneau <http://atocorp.free.fr>

LE JEU VIDÉO À L'ÂGE ADULTE

Tout juste quarante ans et déjà dans les prestigieuses collections du Museum of Modern Art de New York ! *Pong*, le premier jeu vidéo à avoir connu le succès commercial a été choisi pour la qualité de son design interactif, ainsi que treize autres jeux vidéo cultes. Un signe, parmi d'autres, qui montre que le jeu vidéo a acquis une légitimité culturelle. Différentes institutions et associations s'y intéressent. Certains pour la valeur patrimoniale de l'objet-jeu, d'autres pour l'expérience interactive et esthétique qu'il procure.

Collecter, collectionner

Depuis 1993, la Bibliothèque nationale de France (BnF) reçoit les jeux vidéo au titre du dépôt légal. Commencée avec un retard de près de vingt ans sur la date de création des premiers jeux, la collection compte à présent 10 000 titres. Il a fallu pour cela convaincre en interne une institution réputée élitiste et, à l'extérieur, des éditeurs toujours à l'affût de nouveautés qui se soucient peu d'archiver leur mémoire. À partir des années 2000, des acquisitions de titres rétrospectifs et étrangers, notamment japonais, viennent combler les lacunes du dépôt légal. La collection accessible aux chercheurs en Rez-de-jardin s'enrichit chaque année de 500 titres, soit 80 % de la production nationale. La dématérialisation des jeux vidéo est aujourd'hui une difficulté supplémentaire : les éditeurs de jeux hésitent en effet à déposer une version non protégée.

Autres acteurs incontournables pour qui s'intéresse au patrimoine vidéoludique : l'association Mo5 et, à sa tête, Philippe Dubois. Mo5 rassemble depuis 1996 une communauté de collectionneurs aux profils très variés. Installée à Arcueil, dans un local de 470 m², la collection comprend aussi bien des consoles de salon, des ordinateurs que des bornes d'arcade, des bornes de démonstration d'époque, de la documentation, des objets publicitaires et bien sûr un grand nombre de jeux pour chaque machine. Soit environ 30 000 pièces. L'association, qui milite pour un musée du jeu vidéo et de ses usages, a participé aux trois récentes expositions parisiennes en prêtant ses collections ou en collaborant au commissariat.



Trois expositions en trois ans :

- *MuséoGames, une histoire à rejouer*, musée des Arts et métiers, 2010-2011
<http://museogames.com/>
- *Game Story : une histoire du jeu vidéo*, RMN-Grand Palais, 2011
794.51 GAM
- *Jeu vidéo l'expo : entrons dans une nouvelle ère culturelle*, Cité des sciences et de l'industrie, La Martinière, 2013

Exposer

Au musée des Arts et métiers, au Grand Palais, et aujourd'hui à la Cité des sciences et de l'industrie, le jeu vidéo est de plus en plus exposé. Le musée des Arts et métiers pouvait s'appuyer, en plus des prêts de Mo5, sur l'importante collection de Sylvain Bizoirre, acquise en 2007. Mais exposer les jeux vidéo, c'est essayer de répondre à une double injonction contradictoire : montrer et jouer. Tant il est vrai que pour un joueur, rien ne remplacera l'expérience du jeu. Le plaisir naît du *gameplay*. Et c'est ce que l'exposition à la Cité des sciences, en misant sur l'interactivité, cherche à faire partager aussi bien aux joueurs aguerris qu'aux novices.

Expérimenter

D'autres lieux permettent de jouer toute l'année. L'espace Jeux vidéo de la Gaîté Lyrique propose ainsi sept jeux en permanence, choisis en lien avec la programmation de l'établissement. *Game designer*, Oscar Barda ne veut pas montrer « les jeux que tout le monde connaît ». En quatre ans, il a constitué une collection de 1 400 jeux dont une dizaine est proposée au public, en alternance. Sélectionnés pour la qualité de leur *gameplay*, ceux-ci sont repérés lors de festivals ou achetés sur la scène indépendante par souscription. Une collection ultra-pointue donc, qui ne cherche pas l'exhaustivité mais l'innovation et la créativité.



Qui sont les joueurs ?

L'image des jeux vidéo a changé. Celle des joueurs aussi. Ce ne sont plus seulement des adolescents, enfermés dans leur chambre toute la journée.

Aujourd'hui, plus de la moitié de la population française joue (jusqu'à 66,5 % pour la dernière étude du CNC). Parmi ces joueurs, 50 % sont des femmes. L'âge moyen du joueur est de 35 à 38 ans. Les 35-49 ans constituent la plus grosse partie des joueurs (26 %), devant les 15-24 ans. Et si 95 % des enfants (6-14 ans) jouent au moins une fois par semaine, leurs sessions de jeu sont moins longues que celles des adultes (1h15 en moyenne contre 2h).

Enfermés chez eux et monomaniaques ? Non. Les joueurs de jeu vidéo sont plus nombreux à fréquenter les salles de cinéma que les non-joueurs (20 % seulement de non-spectateurs contre 36 % chez les non-joueurs), et ils y vont plus souvent (31 % de fréquentation assidue ou régulière contre 20 % pour les non-joueurs). Ils jouent en général moins pendant leurs périodes de congés que le reste de l'année. Près d'un joueur sur quatre joue en dehors de chez lui (« en mobilité », principalement dans les transports.

Sources : CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée), SELL (Syndicat des éditeurs de logiciels et de loisirs), SNJV (Syndicat national du jeu vidéo), ESA (Entertainment Software Association).

Les bibliothèques proposent également des jeux vidéo, souvent pour tenter de conquérir un nouveau public. À la BnF, en Haut-de-Jardin accessible à tous, quinze titres, régulièrement renouvelés, ont su trouver un public spécifique, qui n'est pas celui des étudiants venus travailler. Attirer les collégiens du quartier, c'est ce que souhaitait la bibliothèque Vaclav Havel. Ouverte en octobre 2013, dans le 18^{ème} arrondissement, elle a été entièrement conçue autour des activités ludiques. Une vingtaine de machines permettent de jouer à près de 200 jeux vidéo. Les collégiens adorent, leurs parents parfois un peu moins. Certains reprochent à l'institution de proposer ce qu'eux-mêmes cherchent à limiter à la maison !

À la Bpi, le jeu vidéo a été introduit en même temps que les collections de littératures graphiques et que la littérature pour jeunes adultes. Avec la volonté de nouer un dialogue entre ces différents genres. Les trois titres de jeux vidéo proposés, régulièrement renouvelés, trouvent ainsi un écho dans les collections imprimées à travers une thématique commune : épouvante, mondes imaginaires, bande dessinée... La sélection cherche à chaque fois à présenter différents *gameplay* : des jeux de mouvement, d'immersion ; à proposer des expériences de jeu variées et à trouver un équilibre entre des titres connus et d'autres plus confidentiels. Surtout, cette offre s'accompagne d'une programmation culturelle qui, par exemple avec *Press Start*, *anatomie des jeux vidéo*, veut vous faire découvrir « l'envers du décor ». Jouer donc, et aussi apprendre, comprendre, découvrir.



lire, écouter, voir

AUTODÉTERMINATION KANAK ?

L'accord de Nouméa, qui fait suite aux accords de Matignon, prévoit la consultation « des populations intéressées » sur l'avenir du territoire de Nouvelle-Calédonie. Nous entrons dans cette période où c'est aux urnes de parler...

Un processus semé d'embûches

Le peuple calédonien comprend aussi bien les descendants des colons, les fonctionnaires nommés en Nouvelle-Calédonie, les nouveaux immigrés du Pacifique que les Kanak eux-mêmes. Démographiquement minoritaires, les Kanak le sont aussi mécaniquement dans les urnes.

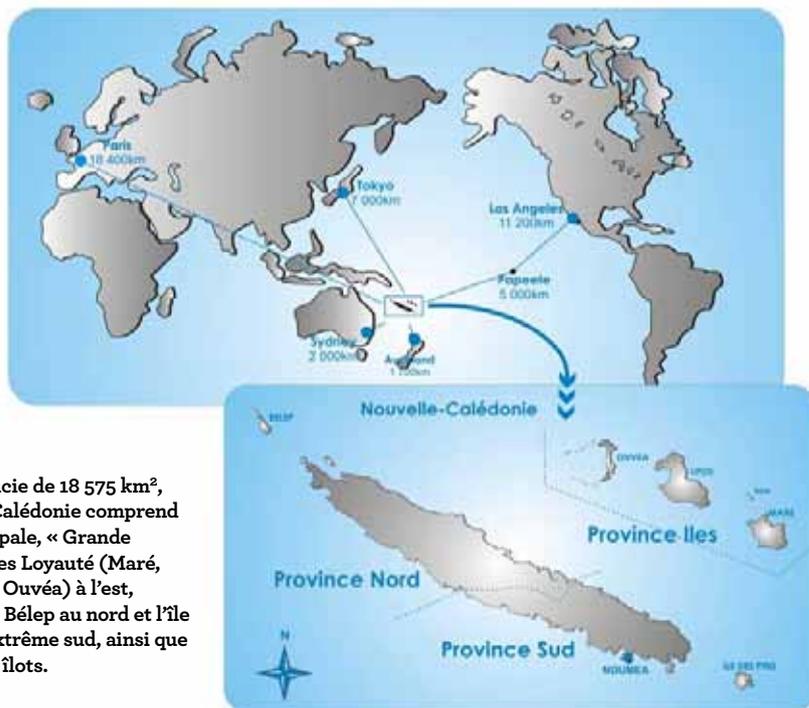
De plus, alors qu'on a l'habitude de comprendre « le droit des peuples à disposer d'eux-mêmes » en termes de souveraineté politique, les différents statuts mis en place depuis 1983 ont dissocié la capacité à s'auto-organiser localement de la souveraineté nationale.

Les premières tentatives de mise en place des statuts permettant une autonomie interne avaient échoué. Il a fallu les événements d'Ouvéa, en mai 1988, pour que les partis en présence réunis par Michel Rocard, premier ministre de l'alternance gouvernementale qui eut lieu juste après le drame, parviennent aux accords de Matignon négociés entre Jean-Marie Tjibaou pour le FLNKS et Jacques Lafleur pour le RPCR. Les principales conclusions de ces accords en termes de statuts, de corps électoral et de marche vers l'autodétermination sont reprises dans une loi référendaire acceptée à une très large majorité du peuple français. Mais l'ajournement de la souveraineté kanak n'est pas accepté par tous. Le 4 mai 1989, Jean-Marie Tjibaou et Yeiwéné Yeiwéné sont assassinés par un indépendantiste.

Un statut original

De ces accords découle cependant un statut original pour la Nouvelle-Calédonie : le peuple kanak est reconnu comme tel, l'entité « Nouvelle-Calédonie » n'est ni un territoire d'outre-mer, ni une collectivité territoriale de la République. Elle jouit d'une autonomie politique exceptionnelle, ce que résume la formule « les lois du pays ont force de loi ». Ces lois concernent aussi bien l'impôt que le régime des propriétés, le statut civil coutumier et le droit du travail. Les principales institutions de la Nouvelle-Calédonie sont le Congrès (formé par les représentants des trois provinces), le gouvernement collégial élu par le Congrès et le Sénat coutumier dont les membres sont choisis « selon les usages propres de la coutume ».

Seules les compétences régaliennes (justice, police, défense) restent du ressort de la métropole. Depuis 1998, le volet administratif du transfert de compétences prévu par l'accord de Nouméa a eu lieu. Mais les inégalités de développement perdurent malgré une politique volontariste, dont l'outil est la « clé de répartition » qui permet de ventiler les crédits en vue du rééquilibrage économique entre régions. Le complexe de Koniambo, usine ultramoderne de traitement du nickel, a été implanté dans la Province Nord pour favoriser ce rééquilibrage. Comme il a été inauguré en juillet 2013, il est trop tôt pour juger de ses effets. Néanmoins, la prééminence économique du Grand Nouméa perdure. De plus, « la vie chère » a provoqué des mouvements sociaux importants en mai 2013, qui ont nécessité l'intervention des représentants de l'État français pour imposer un blocage des prix.



D'une superficie de 18 575 km², la Nouvelle-Calédonie comprend une île principale, « Grande Terre », les îles Loyauté (Maré, Tiga, Lifou et Ouvéa) à l'est, l'archipel des Bélep au nord et l'île des Pins à l'extrême sud, ainsi que de nombreux îlots.

Le processus d'autodétermination

Le principe d'autodétermination est reconnu par tous les protagonistes. Mais le processus est complexe. Il est prévu qu'entre 2014 et 2018 une consultation électorale permette à la Nouvelle-Calédonie de s'exprimer sur l'avenir du territoire. Les accords ont figé le corps électoral, pour protéger les droits des Kanak. Ce sont « les populations intéressées » qui seront appelées à se prononcer sur « la pleine souveraineté ». Cependant certaines voix s'élèvent contre ce choix en rupture avec les principes du droit constitutionnel français. Théoriquement, l'autodétermination pour la Nouvelle-Calédonie et le peuple kanak pourrait prendre plusieurs formes qui vont de l'indépendance totale à l'intégration à la France... ou à un autre pays mélanésien. En 2000, le constitutionnaliste François Luchaire résumait bien la situation. Après avoir souligné que cette construction complexe repose sur le consensus entre deux communautés qui n'ont pas la même vision de l'avenir : « pour les uns l'accession à la pleine souveraineté et pour les autres le maintien en Nouvelle-Calédonie d'un large statut d'autonomie », il concluait : « il est vrai que le choix ne s'imposera que dans près de vingt ans et que d'ici là, les uns et les autres auront pris l'habitude de travailler ensemble ; ils aboutiront peut-être alors [...] à une solution qui sera différente de celles auxquelles ils pensent aujourd'hui ». De fait, alors que

dans les années 1980 la revendication kanak était clairement indépendantiste, appuyée sur « le droit des peuples à disposer d'eux-mêmes », certains chefs coutumiers se réfèrent davantage à présent à la déclaration des droits des peuples autochtones garantis par une convention de l'ONU, qui permet à des peuples minoritaires de faire reconnaître leur culture, leurs valeurs, leurs modes d'organisation.

Incertitudes

À l'aube de cette période où doit avoir lieu le scrutin d'autodétermination, où en sommes-nous ? Le consensus a été ébranlé en 2011 par « l'affaire des deux drapeaux », la volonté de garder côte à côte les drapeaux français et kanak au lieu d'un drapeau commun. Cet événement a entraîné une certaine instabilité du gouvernement de Nouvelle-Calédonie en mettant à mal la collégialité. De plus, les deux partis signataires de l'accord de Nouméa sont affaiblis. Ils ont chacun éclaté en plusieurs partis. Enfin, le rapport remis au premier ministre en octobre 2013 prend le risque de réinterroger les éléments forts du consensus garants de la stabilité de ces dernières années : l'irréversibilité des transferts de compétence, le gel du corps électoral, la collégialité, la clé de répartition...

Catherine Revest et Lorenzo Weiss, Bpi

Gel du corps électoral :

Dans les accords de Matignon, puis dans celui de Nouméa, il a été décidé de restreindre le droit de vote pour les élections concernant l'autodétermination aux populations nées en Nouvelle-Calédonie et y vivant depuis au moins dix ans. cf art. 189 de la loi organique du 19 mars 1999

Un Kanak ou un Canaque ? Culture kanak ou kanake ?

Les textes rédigés par l'État français, dont ceux de l'accord de Nouméa, utilisent la graphie «kanak» et considèrent le terme comme invariable, respectant en cela une revendication identitaire.





Le drapeau Kanak emblème des partisans de l'indépendance.

Chronologie des relations entre la France et la Nouvelle-Calédonie :

24 septembre 1853

La France prend possession de la Nouvelle-Calédonie

1878

Grande révolte des Kanak, répression

1887

Mise en place du Code de l'indigénat, qui codifie l'état de non-citoyen dans les colonies françaises

1946

La Nouvelle-Calédonie devient un territoire d'outre-mer. Abrogation du Code de l'indigénat. Inscrite sur la liste des pays à décoloniser, la Nouvelle-Calédonie en est retirée l'année suivante à la demande de la France

Juillet 1983

À Nainville-les-Roches, des représentants élus des différents partis et des chefs coutumiers confirment « définitivement l'abolition du fait colonial » et préparent « une démarche vers l'autodétermination qui sera le fait du peuple calédonien »

1984

Création du FLNKS (Front de libération nationale kanak et socialiste) et appel au boycott du scrutin de renouvellement de l'assemblée territoriale

2 décembre 1986

Nouvelle inscription sur la liste des pays à décoloniser à la demande du Forum du Pacifique

1987

Jean-Marie Tjibaou dépose à l'ONU le projet de constitution de Kanaky

13 septembre 1987

Boycott par le FLNKS de la consultation : « Voulez-vous que la Nouvelle-Calédonie accède à l'indépendance ou demeure au sein de la République française ? ». 59 % des inscrits participent, les votants se prononcent pour le maintien dans la République

22 avril 1988

Soulèvement kanak devant la mise en place du statut issu de la consultation, le jour de l'élection présidentielle en France

5 mai 1988

Assaut de la grotte d'Ouvéa par les gendarmes pour délivrer des collègues. Mort de deux militaires et de dix-neuf Kanak

26 Juin 1988

Organisation de négociations par Michel Rocard, nouveau premier ministre, entre Jean-Marie Tjibaou (FLNKS) et Jacques Lafleur (RPCR, Rassemblement pour la Calédonie dans la République). Ratification des accords de Matignon par le référendum du 6 novembre 1988

Mai 1989

Assassinats de Jean-Marie Tjibaou et Yeiwéné Yeiwéné par un indépendantiste

5 mai 1998

Accord de Nouméa signé entre le FLNKS, le RPCR et l'État français

20 juillet 1998

Introduction dans la Constitution française d'un titre XIII consacré aux « dispositions transitoires relatives à la Nouvelle-Calédonie »

2014-2018

Période où les « populations intéressées » doivent être consultées sur l'avenir du territoire

À lire à la Bpi :

• **Alban Bensa, Nouvelle-Calédonie : vers l'émancipation**, Gallimard, (Découvertes), 1998

995 BEN Très bonne introduction générale

• **Alain Christnacht, La Nouvelle-Calédonie**, La Documentation française, 2003

328(95) CHR

• **Sous la dir. d'Elsa Faugère et d'Isabelle Merle, La Nouvelle-Calédonie : vers un destin commun ?**, Karthala, 2010

3.3(95) NOU

• **Atlas de Nouvelle-Calédonie**, 2013 **914 (9) ATL**

• **François Luchaire, Le Statut constitutionnel de la Nouvelle-Calédonie**, Economica, 2000

350.2(44) LUC Contient les principaux textes composant ce statut

• **Stéphanie Graff, « Quand combat et revendication kanak ou politique de l'État français manient indépendance, décolonisation, autodétermination et autochtonie en Nouvelle-Calédonie » dans Journal de la Société des Océanistes, n°132**, 2011

Consultable sur Cairn info

ligne d'horizon

L'INTERNATIONALE DES BIBLIOTHÈQUES

Bibliothèques, citoyenneté, société :
une confluence vers la connaissance
80^{ème} congrès de l'IFLA
du 16 au 22 août,
Palais des Congrès, Lyon
<http://conference.ifla.org/ifa80/>

cc-nc-l. Mariyani / S. Toh /
M. Zharfan-IFLA flickr



Cette année, 3 500 bibliothécaires du monde entier vont converger vers Lyon, où se tient le congrès annuel de l'IFLA, la Fédération internationale des associations de bibliothécaires et des bibliothèques. Un rendez-vous de professionnels, dont l'enjeu est de confronter différents modèles de société. Car c'est bien de cela qu'il est question dès lors que l'on parle de la place et de l'accès à l'information, notamment numérique, dans une société mondialisée. Une réflexion que poursuit l'IFLA tout au long de l'année.

La défense de la liberté d'expression

Partout où la liberté d'expression et l'accès à l'information sont menacés, l'IFLA fait entendre sa voix, celle des bibliothèques. L'activité d'une bibliothèque est intimement liée à la défense de ces valeurs fondamentales. Le comité FAIFE (*Committee on Freedom of Access to Information and Freedom of Expression*) agit en ce sens. C'est l'un des plus actifs de l'IFLA. Régulièrement, il publie des *Spotlights*, notes de synthèse sur un sujet d'actualité. Les dernières traitent des problèmes techniques et juridiques du prêt de livres électroniques, de l'accès à l'information en Syrie, ou de la censure et des limitations d'accès à Internet.

Une éthique pour les bibliothécaires

Accès à l'information, responsabilités envers les individus et la société, vie privée, *open access* et propriété intellectuelle, neutralité, relations professionnelles : autant de sujets pour lesquels le bibliothécaire se doit d'être exemplaire. En 2010, le comité FAIFE s'est lancé dans l'ambitieux chantier d'un code d'éthique universel pour les professionnels des bibliothèques. Pendant deux ans, un groupe animé par Hermann Roesch, professeur d'éthique à l'université de Cologne, a collecté et analysé les codes déjà existants pour en dégager des principes communs, adaptables à chaque contexte local.

Le droit d'auteur

Les bibliothèques, en prônant une conception ouverte et démocratique de l'accès au savoir, sont directement concernées par les évolutions du droit d'auteur, notamment dans l'univers numérique. L'IFLA défend cette vision dans les instances internationales. Face à d'autres intérêts économiques, juridiques ou politiques, elle soutient une position équilibrée qui respecte le principe d'une juste rémunération des ayants droit. Elle interroge la pertinence des mesures techniques bloquant l'accès aux contenus protégés par le





cc-ne-y Tana - IFLA Flickr

droit d'auteur, à l'heure où le public montre son intérêt pour la création, le partage, et l'échange d'informations. Au niveau de l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle, l'IFLA fait valoir les spécificités des bibliothèques. Elle a ainsi fortement soutenu l'exception handicap, c'est-à-dire la possibilité de s'exempter des règles du droit d'auteur lorsqu'il s'agit de rendre plus accessible une oeuvre, par exemple en enregistrant une version audio d'un livre.

Prendre en compte les minorités

La bibliothèque accueille au quotidien des publics d'âge, de religion, de langue ou d'orientation sexuelle multiples. L'IFLA réfléchit aux moyens de répondre au mieux aux besoins de chacun en matière d'accès au savoir et à la culture. Parallèlement au travail dans les comités, des initiatives individuelles peuvent émerger pour explorer une problématique particulière. L'un des derniers « groupes d'intérêt spécial » créés a ainsi travaillé autour des questions liées aux publics LGBT (lesbiennes, gays, bisexuels et transgenres). Une manière pour cette grande organisation de rester à l'écoute des changements de société.

Philippe Colomb, Bpi

ligne d'

Une organisation très structurée

Créée en 1927, l'IFLA s'est donné cinq objectifs fondamentaux : soutenir l'action des bibliothèques en faveur du développement, contribuer au respect de la liberté d'accès à l'information et de la liberté d'expression, établir des normes, aider à la préservation et à la conservation des collections, négocier les droits d'auteur et les autres questions juridiques concernant les bibliothèques. L'organisation compte 43 sections, regroupées en 5 grandes divisions : collections, services, types de bibliothèques, régions du monde, soutien aux professionnels. Chaque section est chargée d'animer la réflexion professionnelle sur son thème, notamment en organisant des sessions pendant le congrès annuel, mais aussi en produisant des documents ou des outils d'aide aux professionnels. Cette activité foisonnante est désormais rassemblée dans une grande bibliothèque en ligne, *IFLA Library* : <http://library.ifla.org/>

Un véritable kaléidoscope

Chaque année, l'IFLA rassemble des professionnels venus de 150 pays, de tous horizons professionnels. De la création de bibliothèques nationales en Afrique à la promotion de la lecture auprès des enfants d'Amérique Latine, des stratégies marketing pour promouvoir les services des bibliothèques publiques à l'enjeu de la transparence pour les bibliothèques parlementaires, autant d'exemples de débats qui agitent la communauté des bibliothécaires. En complément du programme principal du congrès, des conférences satellites sont organisées, notamment à la Bpi, le 15 août, sur le thème « la bibliothèque comme média ».

À BICYCLETTE

Depuis 2011, le congrès de l'IFLA a aussi son off. Deux bibliothécaires finlandais, Mace Ojala et Jukka Pennanen, organisent *Cycling for Libraries*, un rassemblement professionnel, itinérant et à vélo. Cette idée insolite a été mise en place pour mettre en valeur le métier de bibliothécaire en renouvelant son image.



ccnc-Cycling for Libraries-flickr

27

ligne d'horizon : À bicyclette

Jukka Pennanen se souvient de la genèse de l'opération il y a plus de dix ans : « À l'époque, mon professeur de littérature et le directeur de l'Institut finlandais de Paris organisaient chaque été des balades à vélo autour d'Avignon avec plusieurs de leurs collègues. Ces promenades m'ont beaucoup fait rêver, je les imaginai pédaler dans la belle Provence, tout en devisant sur la littérature et la culture, sans oublier de profiter, bien sûr, de tous les bons vins et de la bonne cuisine de la région ! Les années ont passé jusqu'en 2010 où m'est venue subitement l'idée de *Cycling for Libraries*, jusque dans ses moindres détails ! »

Depuis la première édition, en 2011, le succès ne s'est pas démenti. Une centaine de bibliothécaires participent chaque année. Ils viennent du monde entier. De Copenhague à Berlin ou le long de la mer Baltique, directeurs de bibliothèque, stagiaires et retraités sillonnent ensemble les routes de l'Europe. « Notre défi était grand : guider une centaine de personnes qui ne se connaissent pas d'un pays à l'autre et confronter les différentes cultures professionnelles. Chaque jour, le Tour a mis à l'épreuve la capacité d'adaptation des participants. Un pneu crevé, un téléphone perdu ou l'épuisement

physique : autant de problèmes qui devaient être résolus immédiatement. En temps normal, nous aurions constitué un groupe de travail, mais nous n'avions pas le temps de nous le permettre. Le groupe a montré sa force ! En selle ou en danseuse, les bibliothécaires ont fait un sort à leur image traditionnelle, celle de fonctionnaires à lunettes plantés derrière leur bureau toute la journée ! »

L'initiative, entièrement bénévole, a bénéficié du soutien du ministère finlandais de l'Éducation et de la Culture. Reste à la pérenniser. Une association internationale a été fondée en 2013, afin de soutenir les campagnes de *Cycling for Libraries*. « Nous sommes décidés à faire de *Cycling for Libraries* un outil de lobbying, à la fois pluraliste et plurilingue pour tous les amoureux des bibliothèques mais, et c'est la nouveauté, nous cherchons également à impliquer les lecteurs dans cette démarche. Nous pensons qu'il est réellement temps de faire ce travail de promotion. Nous espérons bientôt lancer les adhésions et nos premières campagnes. La première étape, bien sûr, sera de pédaler tous ensemble de Barcelone à Lyon cet été ! »

Jérémy Desjardins, Bpi

<https://www.facebook.com/cyc4lib>



venez !

EN ÉCHO À LA BEAT GENERATION

Lola Créïs a écrit *Dix-sept portraits de mes oncles* à partir de photographies. Certaines représentent Kerouac, Ginsberg, Burroughs, écrivains de la *Beat Generation*, à Tanger. Chaque texte décrit une photo qu'on ne voit pas.

Lors de la performance, Lola Créïs lira ses textes tandis que Zeina Abirached les dessinera. Les dessins en train de se faire seront projetés sur écran pendant que Jean-Marc Montera les accompagnera à la guitare électrique.

Lola Créïs et Zeina Abirached offrent, dans *De Ligne en Ligne*, une création : la première décrit un moment particulier d'une rencontre, la seconde l'illustre.

Éléments biographiques

Lola Créïs est née à Paris. *Dix-sept portraits de mes oncles*, son premier livre, a été écrit lors d'une résidence à Tanger à partir de photographies. L'une d'elles, prise par Allen Ginsberg, date de 1957 et représente Peter Orlovsky, William Burroughs et Jack Kerouac sur la plage. Elle pourrait tout aussi bien se trouver dans l'album de famille de Lola Créïs et, ces jeunes gens pourraient être les petits-fils de ses arrière-grands-parents, la même année, sur une autre plage de Méditerranée.

Dix-sept portraits de mes oncles, éditions du CipM, Marseille, 2013

Zeina Abirached est née à Beyrouth. Illustratrice et dessinatrice de bande dessinée, elle vit à Paris. Elle a notamment publié : *Je me souviens : Beyrouth* ; *Mourir Partir Revenir, le jeu des hirondelles*, aux éditions Cambourakis. Elle prépare un nouvel album : *Beyrouth Partita*.

Jean-Marc Montera est un guitariste d'avant-garde français, issu du rock, spécialiste de l'improvisation libre et de l'expérimentation sonore. Il dirige le Groupe de recherches et d'improvisation musicale, GRIM / scène musicale de Montévidéo à Marseille. Il a créé en 2001 l'Ensemble d'Improvisateurs Européens. Son dernier CD s'intitule : *What's up : femmes poètes de la Beat Generation*.

**Atelier musical
avec Jean-Marc Montera**

Dimanche 22 juin, 13 h - 18 h
Suivi à 18 h de l'interprétation
de *Four6*, de John Cage
Petite Salle

***Dix-sept portraits de mes oncles*
Lecture / performance**

Lecture de Lola Créïs, dessins de
Zeina Abirached et musique de
Jean-Marc Montera

Soirée organisée avec la complicité
du Centre international de
poésie de Marseille (CipM)
Lundi 23 juin
19 h - Petite Salle



© Zeïma Abirached

« Un jour, par une claire matinée ensoleillée sans un souffle de vent, depuis une terrasse-belvédère avec vue sur le port et la baie, j'ai été brusquement fasciné par une turbulence de vapeur transparente qui s'élevait d'une petite cheminée en zinc et faisait vibrer l'air dans le ciel au-dessus de la mer. »

Emmanuel Hocquard, *Avant*, CipM, 2012

Je crois me souvenir que c'était sur la terrasse. Celle qui surplombe le jardin, celle sur laquelle donnent les fenêtres des deux chambres (la 9 et la 8 ?) aux portes, aux chambranles et aux meubles du même bleu. C'est une terrasse presque un peu trop grande, dont la taille semble disproportionnée par rapport aux deux pièces, minuscules. Au sol il y a ce carrelage de briques sombres (ou de petits carreaux marrons ? je ne sais plus), qui contraste avec le blanc de chaux dont on recouvre régulièrement les murs. Au loin, quand on regarde au-dessus des créneaux du parapet (les découpes sont un peu massives, mais dentelées selon un motif presque floral, bien que schématique), on voit le port, la mer, la côte en face. En bas à droite, on n'a même pas besoin de se pencher (le parapet est bas, il s'arrête à hauteur de hanche) pour voir le terrain vague – vague depuis quand ? « ce temps est incalculable ». Petit désert rempli de déchets, resté abandonné après la démolition de la maison d'en face. Sur les murs des immeubles qui entouraient la maison, on distingue encore la trace noire des escaliers, des paliers, le dessin de certaines pièces marquées par des rectangles de mosaïques très colorées, dispersés à des hauteurs différentes. Je crois qu'il faisait beau, j'en suis même assez sûre. Que le blanc des murs et du parapet faisait mal aux yeux, que le soleil tapait fort. On avait passé un long moment à marcher de long en large sur cette terrasse, à regarder en bas, à voir au loin les bateaux passer, à écouter les bruits de la ville, les oiseaux, l'appel à la prière. Quelqu'un doit avoir dans son téléphone la photo de trois d'entre nous, tournant le dos à la baie, appuyés contre le parapet, dans le soleil. (En redescendant l'escalier, on s'était rendu compte que l'arrière de nos pantalons était couvert de traces blanches, qui s'étaient avérées assez tenaces.)

© Lola Crééis

venez !

Singulier pluriel,
le webdoc tisse sa toile

Vendredi 23 mai et samedi 24 mai
Rencontres et projections organisées
par la Bpi/Le Blog documentaire/
Images en Bibliothèque

Carte blanche à Simon Bouisson

Samedi 24 mai à 18 h
Cinéma 2

programme complet de la manifesta-
tion sur www.bpi.fr

WEBDOC : LA MISE EN « JE » DES POINTS DE VUE

Avec le webdocumentaire, Internet semble avoir trouvé son format original de mise en perspective de l'information. Simon Bouisson a déjà exploré beaucoup de possibilités offertes par ce nouvel objet multimédia. Une rencontre avec lui permet une réflexion sur la convergence de différents univers : cinéma documentaire, fiction, jeu vidéo...

Musicien, Simon Bouisson désirait s'orienter vers le cinéma. Il l'aborde logiquement par la bande-son, à la Fémis. Mais la première année de tronc commun lui donne le goût de la réalisation. Parallèlement, il développe des sites Internet, car il est aussi infographiste. C'est donc tout naturellement qu'il trouve le médium de son projet de fin d'études : ce sera un webdocumentaire.

La révélation du transmédia

Coup d'essai, coup de maître ! *Les Communes de Paris*, déambulation francilienne à travers les points de vue de vingt-quatre personnages d'horizons très différents, rencontrent immédiatement le succès. Simon Bouisson est séduit par la liberté que lui donne cette nouvelle forme de narration, délinéarisée. Il peut agencer autant de films qu'il le souhaite, de longueurs variables, selon des solutions graphiques très riches en possibilités. Et la diffusion sur la Toile lui fait rencontrer d'emblée un public beaucoup plus large que ne l'aurait permis une série de projections de son court-métrage de fin d'études. Mais si ce sont la facilité d'accès et la visibilité du support qui ont d'abord attiré le jeune cinéaste, la conception d'une *timeline*, qui permet l'interactivité adaptée au sujet traité, le stimule d'une façon inattendue.

Son deuxième opus, Simon Bouisson le coécrit avec Olivier Demangel, rencontré à la Fémis. Intitulé *Jour de vote*, ce webdoc invite l'internaute à se mettre dans la peau d'un député à l'écoute des arguments de la droite et de la gauche. À la fin de la journée, il faut voter une loi fictive - alternative à Hadopi ! - au sein de l'hémicycle.

Après *Mission printemps*, expérience de science collaborative produite par Arte, et *Tour en tête*, découverte des archives radiophoniques du Tour de France, le projet *Stains-beaupays* voit le jour et permet à des jeunes de la Seine-Saint-Denis de s'emparer du format webdoc pour se raconter.

Un fil d'Ariane pour mieux délinéariser

Simon Bouisson constate, au fur et à mesure de son expérience, qu'une moitié des internautes recherche moins l'interactivité qu'une navigation fluide soutenue par une progression proposée « clés en mains », c'est-à-dire de façon plus passive, plus... linéaire. Il est intéressant d'observer que la création sur Internet, si elle permet une liberté de navigation pour l'internaute, renoue avec la nécessité de proposer une linéarité par défaut, en quelque sorte, comme si une partie du public désirait rester à sa place de spectateur. On se souvient de la formule de Daryl Zanuck, célèbre producteur de la grande époque de Hollywood : « le public veut trois choses ; une bonne histoire, une bonne histoire, une bonne histoire. » Et après le cubisme et la déconstruction narrative, l'informatique qui commence par l'échantillonnage, c'est-à-dire par la réduction de l'information en particules élémentaires que sont les bits, est peut-être paradoxalement le vecteur qui nous conduit à reconstruire du sens en organisant de nouvelles connexions.

Actuellement, l'évolution de la création numérique tend vers la convergence du webdoc et du jeu vidéo, convergence dont *Fort McMoney* est un exemple spectaculaire. Proposer un parcours sous la forme d'une enquête à mener avec un gain symbolique en cas de succès permet de fidéliser l'internaute qui, par nature, est un « serial cliqueur ».

De l'interactivité à la responsabilité

Simon Bouisson réfléchit avec Olivier Demangel à des façons de valoriser l'invention d'un tel parcours, où l'internaute-joueur-spectateur est reconnu comme co-créateur d'une instance d'un jeu des possibles. Se dessinerait-il sur le web l'esquisse d'une responsabilisation du consommateur d'information qu'est devenu le citoyen « moderne » ? Le rapport au documentaire est lui aussi réinterrogé. On s'affranchit ici des canons du cinéma direct. Dans le triangle sujet observé, auteur observant, et spectateur interactif, les luttes d'influence pour construire un discours sur le réel deviennent un jeu où les places ne sont plus aussi fixes. Même si, lors de la conception, les auteurs mettent toujours en place une stratégie qui sera décisive pour permettre l'intelligence des regards respectifs.

Ainsi, le nouveau projet de Simon Bouisson et d'Olivier Demangel sera entièrement mis en scène pour rendre compte des bizutages lors des week-ends d'« intégration » dans les grandes écoles. Les deux auteurs ont imaginé une *timeline* « temps réel » où, en 25 minutes, l'internaute aura le choix entre différents flux vidéo disponibles. Comment se comportera le visiteur : en voyeur *trash*, ou en gardant une morale en tant que spectateur ? Ce sera un docu-fiction interactif, où les concepteurs auront privilégié un certain type de parcours. Celui qui cherche la vérité se verra gratifié d'un supplément d'information, alors que celui qui se sera « perdu » dans le voyeurisme ne comprendra pas les tenants et les aboutissants du week-end.

L'interactivité, on le voit, n'est donc plus seulement une fonctionnalité amusante et commode, mais peut devenir une invitation pour l'internaute à prendre conscience de sa responsabilité dans la fabrication de l'information, en devenant capitaine de sa navigation. Alors, on se fait une toile ? Oui, en tissant des liens...

D'après les propos de **Simon Bouisson**, recueillis par **Lorenzo Weiss** avec l'aide de **Jérémy Desjardins**, Bpi



© narrative, France TV nouvelles écritures

© Camera Lucida, INA, Radio France

Images extraites de *Stainbeaupays* et de *Tour en tête*

Qu'est-ce qu'une *timeline* ? À l'origine frise chronologique, la *timeline* dans un webdocumentaire est la clé de l'interactivité. C'est elle qui organise pour l'internaute le dispositif de progression dans les documents proposés. Les possibilités créatives sont nombreuses et font sens. Ainsi, *Stainsbeaupays* présente un cadran cliquable sans début ni fin, qui permet de mettre tous les personnages sur un pied d'égalité. Pour *Les Communes de Paris*, la *timeline* était géographique : les liens entre les séquences étaient les chemins réels entre les différents lieux de tournage. Dans le prochain projet de S. Bouisson et d'O. Demangel, une *timeline* « temps réel » opérera à la façon d'un compte à rebours. Les choix que devront faire les visiteurs acquerront ainsi une forte densité de responsabilité.

À voir : Les webdocumentaires de Simon Bouisson
<http://www.photosim.fr/>

venez !

SCIENCE, LA PAROLE EST AUX IMAGES

Cycle Place aux revues !
Les images de la science
Conférences dessinées
avec la revue *Poli - Politique de l'image*
Lundi 7 avril
19 h – Petite Salle

Schémas, cartes, diagrammes et photographies : les sciences sont productrices d'images. Tour à tour illustration, preuve ou objet de l'analyse, les images sont l'un des supports privilégiés de la culture scientifique contemporaine, depuis l'histoire de l'art aux mathématiques. Interroger le statut, la production et la consommation de ces images, tel est l'enjeu de l'étude visuelle des sciences.

Du labo à l'écran

Aborder les images de la science, c'est en premier lieu étudier la représentation des sciences et des scientifiques dans les sphères publique et médiatique. Si les interviews et portraits contribuent à construire la figure savante, la mise en scène des « blouses blanches » dans les œuvres de fiction nous renseigne aussi sur les imaginaires véhiculés par l'activité scientifique, dont les échecs et leurs conséquences sont un ressort narratif courant. Les scientifiques ne sont pas que des personnages à l'écran : ils et elles agissent aussi dans les coulisses. Et le cinéma hollywoodien participe par exemple aux innovations scientifiques et techniques. Comme l'indique David A. Kirby¹, auteur de *Lab Coats in Hollywood*, la production de films de science-fiction peut employer des scientifiques pour concevoir une technologie encore inusitée qui devient un « prototype diégétique » : sa présentation dans une œuvre de fiction lui permet de séduire les spectateurs par ses possibilités visionnaires et les rassure avec ses imperfections réalistes. C'est notamment le cas de Robert Jarvik, inventeur du cœur artificiel Jarvik-7 et consultant pour le film *Threshold*, dans lequel a lieu la première transplantation – fictive – d'un cœur artificiel : la mise en scène souligne la nécessité, la viabilité et la normalité de cette technologie. Un an plus tard, le Jarvik-7 est implanté avec succès sur un être humain. Au-delà de la représentation des sciences et des scientifiques, l'étude des médias nous permet également d'interroger le rôle de ces derniers dans le développement scientifique et technique.

Transmission des savoirs

Rendre compréhensibles les évolutions scientifiques et technologiques au plus grand nombre, c'est aussi l'un des paris de la médiation scientifique. Avec l'émergence des Centres de culture scientifique, technique et industrielle dans les années 1980, la diffusion des savoirs à un large public devient un enjeu de taille. Au-delà des expositions, l'image est un outil de médiation privilégié et se retrouve dans des dispositifs immersifs comme le planétarium ou la projection à 180°. Elle permet également de repenser le statut du public qui, de simple spectateur, devient producteur : outre le recours à la manipulation et aux dispositifs dits ludiques, la « science participative » se développe depuis plusieurs années. C'est par exemple le cas de Vigie-Nature, initiée par le Muséum national d'histoire naturelle, et de son programme SPIPOLL (Suivi Photographique des Insectes POLLinisateurs), où les citoyens sont invités à photographier et à identifier les insectes lorsque ceux-ci butinent dans leur jardin. Les participants découvrent la biodiversité et, en devenant eux-mêmes producteurs d'images, ils contribuent à la collecte de données et prennent part à la recherche en cours. Avec Galaxy Zoo, site qui recense des photographies de galaxies, c'est cette fois une opération de classification qui est demandée aux publics. Ces outils de médiation et de participation invitent à s'interroger sur le rôle des images dans la vulgarisation scientifique et sur celui des publics dans la production d'images de science.

¹La contribution de David A. Kirby est disponible gratuitement et en version intégrale sur le site de la revue *Poli - Politique de l'image*
<http://polirevue.wordpress.com>



Oscilloscope, à microscope.

Illustration extraite d'*Incertitude*, série de textes de Laurence Bordenave mis en image par Nicolas André pour la revue *Poli - Politique de l'image*

Visualiser la pensée scientifique

Si l'image sert la vulgarisation, elle vient également structurer des démonstrations théoriques devant lesquelles la parole semble désarmée. Ce sont aussi les manières de représenter les savoirs et les données que l'étude visuelle des sciences interroge. De la presse aux scientifiques en passant par les professionnels de la communication, la data-visualisation et ses outils de modélisation deviennent incontournables. Leur utilisation dans le cadre de la recherche place d'ailleurs les experts du design et de la programmation comme nouveaux acteurs de la mise en forme et de la diffusion des sciences. Démocratisation et accessibilité de la recherche sont des problématiques au cœur du design d'information, mais la modélisation graphique de résultats d'enquêtes et d'expériences pose également la question des méthodes de recueil des données présentées : comment rendre visibles les conditions de production de la recherche ?

Cette question se pose notamment lorsque l'image est au cœur du protocole d'enquête : pour obtenir des résultats, diffuser leurs savoirs et présenter leurs objets de recherche, les historiens de l'art ont par exemple recours à des techniques de reproduction et de projection. Les sociologues ont, quant à eux, pu produire des photographies et des documentaires comme un mode d'investigation et d'écriture. Au-delà de ce que les images dévoilent, c'est leur production et leur cadrage – photographique et théorique – qui sont aujourd'hui interrogés afin de savoir d'où le chercheur regarde.

Les images que les sciences ont d'elles-mêmes, celles qu'elles nous donnent à voir, ou encore celles qu'elles conservent dans l'ombre sont autant de visibilité méconnues auxquelles il est temps de prêter une attention particulière.

Maxime Boidy et Marion Coville

venez !

Cycle Enjeux internationaux
Géopolitique du cyberspace
Lundi 28 avril
19 h – Petite Salle

3 QUESTIONS À ALAIN DIECKHOFF

Alain Dieckhoff, directeur de recherche au CNRS, directeur du Centre d'Études et de Recherches Internationales, Sciences Po Paris, et conseiller scientifique du nouveau cycle: Enjeux internationaux.

1

Comment caractériser les relations internationales aujourd'hui ?

Elles sont tissées par les interactions multiples, faites de coopération et d'opposition, qu'entretiennent des acteurs de nature différente: les États bien entendu, mais aussi les organisations internationales et une large palette d'acteurs non-étatiques aux statuts variés – entreprises multinationales, ONG, mouvements insurrectionnels, groupes terroristes, mafias...

2

Comment lire le monde avec une telle multitude d'acteurs ?

Ce foisonnement peut en effet donner le sentiment que la société internationale contemporaine n'est plus régie par aucun principe de structuration, qu'elle est, au sens propre, du mot « anarchique », dépourvue d'ordre. Si certains en concluent que le monde est désormais apolaire, dépourvu de pôles, d'axes, d'aucuns considèrent, à l'inverse, qu'il est en passe de devenir multipolaire – avec la montée en puissance des pays émergents: Chine, Inde, Brésil... – tandis que d'autres estiment que les changements actuels ne modifient pour l'heure rien quant à la domination massive des États-Unis, qui sont en situation d'unipolarité. Il est sans doute difficile de trancher définitivement entre ces différentes interprétations, mais une chose est certaine: le monde est beaucoup moins prévisible que du temps où la bipolarité soviéto-américaine le divisait en deux camps.



© Sciences Po

3

Pouvez-vous donner des illustrations des tendances opposées qui traversent le monde contemporain ?

Si l'on examine les conflits contemporains, on note un double phénomène. D'une part, les affrontements classiques de puissance entre États qui cherchent à affirmer ou à défendre leurs intérêts nationaux demeurent. Ainsi, en Asie orientale, la Chine qui, fort de son essor économique, veut s'affirmer comme le pivot asiatique, fait face à un Japon qui entend retrouver toutes ses potentialités stratégiques. Quant à la Corée du Nord, elle persiste dans son escalade nucléaire au grand dam de son voisin du sud.

D'autre part, beaucoup d'États faillis, incapables de contrôler leur territoire national, sont aux prises avec des mouvements « contestataires », parfois puissamment armés. L'Afrique sahélienne et centrale en offre de multiples exemples. On l'a vu récemment au Mali, où la rébellion, animée à la fois par des objectifs indépendantistes et l'idéologie djihadiste, n'a pu être stoppée que par l'intervention militaire française.

Une communauté d'États très hétérogènes; des institutions internationales largement tributaires des États et une pléiade d'acteurs non étatiques oscillant entre coopération et contestation. Tel est le monde complexe d'aujourd'hui.

Votre accueil

LE P'TIT CINÉ DU MERCREDI

La salle de cinéma de la bibliothèque n'est pas encore construite, mais en attendant ce grand jour, des projections vidéo de documentaires, de dessins animés et de fictions interprétées par de jeunes acteurs sont organisées une fois par mois à l'intention des petits et des grands et, surtout, des petits accompagnés par des grands. Pour savoir comment ça se passe, suivez le guide.

Le mercredi, pourquoi ne pas découvrir la bibliothèque avec mes parents, grands-parents, frères et soeurs ou cousins éloignés? Avec mes ami(e)s aussi. Le bon plan, c'est de démarrer avec une séance de cinéma. Justement, il y en a une ce mercredi, c'est ma grande sœur qui l'a vu sur Internet. Bien sûr, à treize ans, elle ne va pas vouloir m'accompagner, c'est pas là que l'on peut rencontrer des garçons, comme elle dit! Moi, je préfère le cinéma aux garçons et je sais qu'à la Bpi ils ont tout prévu pour les enfants curieux comme moi. C'est vrai qu'à sept ans j'ai encore beaucoup de choses à découvrir. La dernière séance, je l'ai ratée parce que mamie était enrhumée. Dommage, je voulais voir les pieuvres et les hippocampes. J'aurais eu peur sans doute, mais pas plus que quand papa nous a emmenés au grand aquarium. Et puis, à la Bpi, il y a des dames, elles nous expliquent quand on ne comprend pas tout. La fois où j'y suis allée, ils ont dit que c'était la première séance. On est venu nous chercher devant le Centre Pompidou et on a pris des escalators jusqu'à la bibliothèque. Le plus

drôle, c'est qu'on est entrés par la sortie: tout le monde nous regardait! Après, je me souviens pas bien, parce que ça s'est passé très vite, mais j'ai vu plein de gens assis à des tables ou devant des écrans, plein de livres aussi sur des grandes étagères. Quand on est arrivés dans la salle, l'Atelier, j'ai tout de suite vu le grand écran sur le mur et le projecteur collé au plafond. C'était marrant! On a fermé les rideaux pour être bien chez nous et la dame qui a fait le film nous a parlé. C'était un film sur la danse en tutu avec des grands de neuf ans et de onze ans aussi. Il y avait même des garçons! C'est beau, c'est beau, c'est beau! Tout le monde obéit dans la classe de danse. J'ai compris que c'était très dur, parce que les enfants ne faisaient pas les fous, ils s'appliquaient. Mais à la fin, quand ils ont dansé sur le pont des Arts tous ensemble, ça m'a bien plu. Après la séance, la dame qui a fait le film a parlé avec les parents. On m'a demandé si j'avais aimé, mais j'ai pas osé répondre. J'aimerais bien revenir, je crois qu'il va y avoir des films de Charlot pour ses cent ans. Pourvu que ma mamie aille mieux!

Arlette Alliquié, Bpi



© Les Films du Préau

Monsieur et monsieur

Prochaines séances
Cycle Mon p'tit ciné
14 h 30 - L'Atelier
niveau 2

Mercredi 9 avril
Fais pas le Charlot !

Pour les cent ans de Charlot, préparez-vous à rire.

Mercredi 14 mai
Nounours

En mai, les tout-petits ont rendez-vous avec les ours en peluche de *Monsieur et monsieur*.

Mercredi 18 juin
Vive ma grand'mère !

Les vacances à la campagne de Jiburo.

Bibliothèque publique d'information

Centre Pompidou

TÉLÉPHONE

01 44 78 12 33

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

Emmanuel Aziza,

Directeur par intérim 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, Sylvie
Colley, Emmanuel Cuffini, Cécile Denier, Cécile Desauziers,
Véronique Denizot, Jérémie Desjardins, Annie Dourlent,
Régis Dutremée, Christophe Evans, Marie-Hélène Gatto,
Nelly Guillaume, Florian Leroy, Nathalie Nosny, Emmanuèle
Payen, Caroline Raynaud, Philippe Revol, Catherine Revest,
Lorenzo Weiss.

Ont collaboré à ce numéro

Zeina Abirached, Mélanie Archambaud, Margherita Balzerani,
Oscar Barda, Élodie Bertrand, Maxime Boidy, Simon Bouisson,
Philippe Colomb, Marion Coville, Lola Créis, Alain Dieckhoff,
Sébastien Genvo, Élise Gouhot, Émilie Hache, Christophe
Héral, Olivier Mauco, Étienne Mineur, Jukka Pennanen,
Stéphanie Rivoire, Didier Schulmann.

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

Stainsbeaupays,

film interactif de Simon Bouisson et d'Elliot Lepers

© narrative / France TV Nouvelles écritures, 2013.

ISSN

2106-3664



Gratuit