



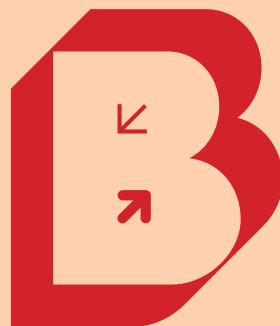
UTOPIES NUMÉRIQUES ?



LE PRINTEMPS DU NUMÉRIQUE

dans les bibliothèques de Lyon et de la Métropole – entrée libre

27/3 > 10/04 2021



Fort du succès des années précédentes, le Printemps du numérique revient du 27 mars au 10 avril 2021, dans les 16 bibliothèques de Lyon et 10 bibliothèques de la Métropole. Cette année nous vous proposons d'explorer ensemble le thème : «utopies numériques?». Les liens entre le numérique, les arts, la littérature et les sciences seront interrogés, dans leur capacité à imaginer un autre monde, lors d'animations intergénérationnelles, visant à rendre accessible à toutes et tous les cultures numériques. Nous sommes fier·es d'avoir pu transformer cette quinzaine pour vous proposer une programmation de qualité malgré le contexte sanitaire.

À l'heure de la dématérialisation, de la collecte massive de données et de l'omniprésence des technologies, venez notamment :

- contribuer aux savoirs et participer au monde du logiciel libre et des Communs,
- questionner les liens dans notre environnement entre l'homme et la machine, avec des ateliers de réalité augmentée.
- vous interroger et échanger à l'issue des projections, débats et conférences sur la thématique d'internet et des libertés.

Venez profiter des animations ludiques, réflexives, inventives et créatives organisées dans les bibliothèques de Lyon, Villeurbanne, Cailloux-sur-Fontaines, Charbonnières-les-Bains, Chassieu, Collonges-au-Mont d'Or, Corbas, Feyzin, Mions, Neuville-sur-Saône et Pierre-Bénite.

Dès le mois de mars, venez témoigner sur «vos vies numériques» dans le cadre de notre fil rouge.

Le programme complet sera disponible début mars sur internet www.bm-lyon.fr (les rendez-vous)

Compte tenu du contexte sanitaire, notre programmation est susceptible d'évoluer. Merci de vous reporter au site web dédié du Printemps du numérique pour retrouver tous les rendez-vous et les conditions d'inscription: www.bm-lyon.fr/nos-blogs/printemps-du-numerique-5/ Pour tout renseignement sur nos animations, rapprochez-vous de votre bibliothèque de quartier.

NOS VIES NUMÉRIQUES

APPEL À TÉMOIGNAGES

Pour la 5^e édition du Printemps du numérique, nous avons souhaité nous interroger sur la place du numérique dans nos vies, mais également son évolution. En effet, l'année 2020 a été bouleversée par l'arrivée du Covid-19 et le numérique est soudainement devenu prépondérant dans nos

interactions sociales. Aussi, nous souhaitons questionner votre rapport au numérique dans votre vie quotidienne, la place qu'il occupe et les manières dont vous vous en servez. Le thème de cette édition du Printemps du numérique étant les Utopies numériques, nous souhaitons également

avoir vos réflexions sur ce que pourrait être l'avenir du numérique.

Nous voulons donc recueillir vos témoignages et les installer sur notre site web pour en faire un recueil interactif. Rendez-vous sur le site web du Printemps du numérique pour participer et pour déposer vos témoignages sous forme écrite, vidéo et audio. Nous comptons sur vous pour nous envoyer vos témoignages ! www.bm-lyon.fr/nos-blogs/printemps-du-numerique-5/



© Gérald - Pixabay

3 ET 4 AVRIL

Les Journées du Logiciel Libre

Chaque année à Lyon ont lieu les Journées du Logiciel Libre, un week-end de rencontres, ateliers, conférences, install parties organisé par l'ALDIL, Illyse, et la Maison Pour Tous – Salle des Rancy dans le 3^e arrondissement.

Elles se dérouleront cette année en plein Printemps du numérique autour du thème « Logiciel Libre, utopies concrètes et accessibles ». Toutes les infos sont à retrouver sur : <https://jdl.org/>

ATELIERS ET ANIMATIONS

Du fait des contraintes sanitaires, cette 5^e édition du Printemps du numérique se déroulera essentiellement en ligne, via des ateliers ou conférences en visio, des défis et jeux sur les réseaux sociaux. Les logiciels libres, la science-fiction, la réalité augmentée, les jeux vidéo,

la low-tech... tels seront les thèmes abordés.

Notre programmation est susceptible d'évoluer. Merci de vous reporter sur notre site pour retrouver rendez-vous et conditions d'inscription : www.bm-lyon.fr/nos-blogs/printemps-du-numerique-5/

ou de scanner ce QR code :



Pour tout renseignement sur nos animations, rapprochez-vous de votre bibliothèque de quartier.

↓ 4 ↑

BIBLIOGRAPHIE / COUPS DE CŒUR

SF et utopie, un lien sacré

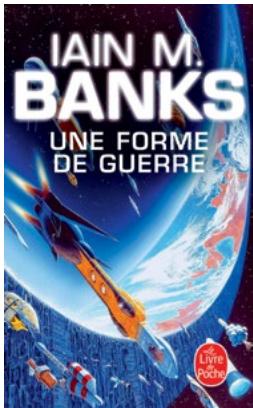
Face à un futur incertain et parfois effrayant, la SF intervient comme une sorte de vivier d'exploration des possibles. Pour reprendre l'expression de Paul Ricœur, les utopies sont « un exercice d'imagination pour penser autrement », elles réfléchissent à d'autres options, mais surtout elles redonnent espoir là où les discours scientifiques se font souvent défaitistes.

Non contrainte par les règles de faisabilité ou les limitations techniques comme le sont les scientifiques, la SF nourrit l'imagination de ceux-ci et des générations futures. Autrefois méprisée des élites, considérée comme une sous-littérature, la science-fiction est désormais prise au sérieux quand il s'agit de penser le futur et de réfléchir à des alternatives pour sortir des crises politiques, sociales ou

écologiques actuelles et de plus en plus les auteurs de SF sont mobilisés par les pouvoirs publics pour réfléchir de concert avec les scientifiques sur la façon d'améliorer notre avenir. Qui sait, notre futur réside peut-être entre les pages d'un de ces romans ? *Ces romans sont disponibles et empruntables dans les bibliothèques.*

Consultez le catalogue : <https://catalogue.bm-lyon.fr/accueil>

↓ 5 ↑



La Culture, Iain M. Banks

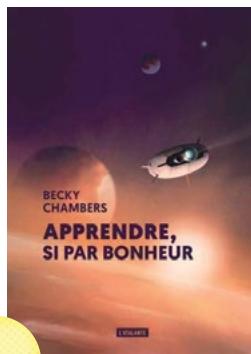
Cycle de romans pouvant se lire indépendamment, *La Culture* parle d'une société utopique pan-galactique au sein de laquelle hommes, extra-terrestres, robots et I.A. cohabitent en harmonie et bénéficient des mêmes droits. Adoptant une position anarcho-libérale, *La Culture* est une société qui a mis la technologie au profit de tous pour éradiquer maladie, mort, pauvreté et inégalités. Pour ce faire, administration des richesses et décisions politiques sont confiées aux Mentaux, intelligences artificielles bienveillantes et incorruptibles. Avec dix romans, Banks traite de la notion de société utopique dans le détail. Un monument pour quiconque s'intéresse vraiment à ce sujet.

Apprendre, si par bonheur, Becky Chambers

Après des décennies de SF pessimiste nous dépeignant un futur gris et souvent totalitaire, sous la plume de Becky Chambers s'élève un genre nouveau avec une science-fiction positive.

Dans *Apprendre, si par bonheur*, Becky Chambers met en scène un futur assez proche de celui imaginé par Gene Roddenberry avec *Star Trek*. Un avenir fait de tolérance dans lequel l'humanité voyage de planète en planète à la rencontre d'autres cultures dans l'espoir d'accroître sa connaissance et de s'améliorer sans cesse pour peut-être un jour pouvoir répondre à l'éternelle question : « Pourquoi ? ».

Roman assez court, *Apprendre, si par bonheur*



se présente comme le journal de bord d'une exploratrice humaine qui traverse les galaxies à bord d'un vaisseau en compagnie de trois autres astronautes dans une quête de savoir sans fin. Dans ce roman, l'utopie prend la forme atypique d'une ode à la connaissance et à la science qui sait emporter son lecteur.

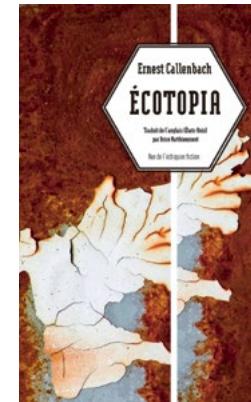
Écotopia, Ernest Callenbach

Publié en 1975, *Écotopia* d'Ernest Callenbach est le tout premier roman abordant la notion d'utopie verte. Il met en scène des États américains ayant fait sécession pour adopter un mode de vie résolument vert après des années d'exploitation des ressources, de maladies liées à la pollution et de destruction du tissu social. Loin de prôner une société coupée de la technologie

et des sciences, Callenbach dépeint une société ayant choisi de les mettre au service de la santé, du bien-être social et de la préservation des écosystèmes.

Aujourd'hui le statut d'*Écotopia* a changé. On en parle comme du livre qui avait prévu le 21^e siècle et qui a inspiré les politiques alternatives

de Portland ou de San Francisco. Désormais étudié dans la plupart des universités américaines dans les cursus d'ingénierie, de sociologie, de sciences politiques, d'urbanisme, et bien évidemment des sciences environnementales, *Écotopia* a quitté le statut d'utopie pour devenir l'un des projets à adapter pour sortir vivants de l'anthropocène.

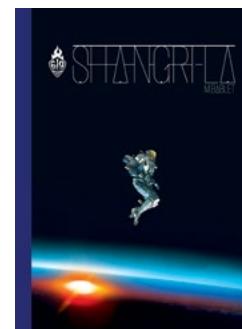


BANDES DESSINÉES ET UTOPIE / DYSTOPIE

Ces bandes dessinées sont disponibles et empruntables dans les bibliothèques. Consultez le catalogue <https://catalogue.bm-lyon.fr>

Shangri-La, Mathieu Bablet

Les derniers humains ont fui la terre et s'entassent à bord d'une station spatiale dirigée par la multinationale Thianzu. Afin de pouvoir continuer à y (sur)vivre, les individus travaillent et consomment pour cette entreprise. Le héros, Scott, est un scientifique ayant adhéré à la cause et au mode de vie de

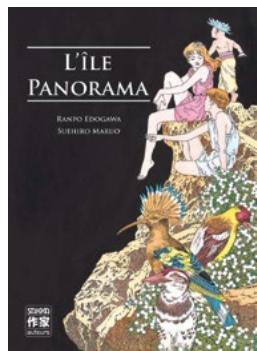


Thianzu. Son frère, Virgile, est son opposé : plus révolté, il fait des découvertes et essaie de persuader son frère de les révéler aux autres habitants. Dans le même temps, les humains aimeraient que le projet

de terraformation de Titan se concrétise, afin de pouvoir retourner vivre sur une nouvelle terre et sortir de la station spatiale. Entre 1984, *Le meilleur des mondes* ou même *Alien, le huitième passager*, Mathieu Bablet offre un condensé graphique spectaculaire, cohérent et aux multiples références qui réunit les questionnements de son époque avec ceux traités depuis un siècle par la science-fiction : système totalitaire, spéciisme, racisme, conquête spatiale, société de consommation etc.

**L'île panorama,
Suehiro Maruo,
d'après Ranpo
Edogawa**

Si l'utopie peut apparaître comme un concept imaginaire motivé par un idéal, on se doute bien que l'idéal des uns ne sera pas nécessairement celui des autres. Et c'est précisément le cas avec *L'île panorama*, manga né du roman éponyme d'Edogawa qui demeure avant tout le rêve égoïste d'un « homme raté ». La forme même de l'île se prête formidablement à l'utopie, format exclusif témoignant de l'ambition égocentrique d'un seul homme. Isolée du continent ou partie détachée du corps terrestre, morceau plutôt qu'un tout, l'utopie insulaire semble d'autant plus vraie, davantage possible lorsqu'elle est séparée



**Mémoire morte,
Marc-Antoine
Mathieu**

Dans une ville sans fin, véritable mégalopole administrative kafkaïenne, un super ordinateur dénommé ROM accomplit le travail de mémoire de l'espèce humaine à sa place, confinant cette dernière à l'immédiateté. Mais sans histoire, sans temporalité y a-t-il encore un futur ?

Quand le savoir disparaît au profit des flux d'information et que la communication s'efface devant la technologie, peut-on encore parler de société ?

Et au milieu de tout cela, s'élève la voix de Firmin Houffe, un individu en lutte contre l'immobilisme dans lequel ses semblables sont englués.

Avec *Mémoire morte*, Marc-Antoine Mathieu nous propose une parabole poétique et brillante sur la société actuelle de l'information, servie par un dessin qui sait mettre en valeur la démesure d'une cité étouffante à la Brazil.

du réel connu. Étrange affirmation et pourtant confirmée puisqu'alors affranchie physiquement et mentalement des règles et repères qui régissent une masse globale (une terre, un état, une société...), elle peut ainsi se révéler dans toute sa splendeur. Splendeur spectaculaire et écarlate que cette île panorama qui se dévoile sous le trait de Maruo. Usurpant l'identité et la fortune d'un homme, l'anti-héros élabore avec cet argent un îlot paradisiaque inspiré d'Edgar Poe qui sera le théâtre de ses fantasmes les plus fous. Nous suivons ainsi l'évolution de ce délice aussi beau qu'inquiétant, de son esquisse à sa conception technologique en passant par les nombreuses heures de travail nécessaires à sa réalisation. Mais petit à petit, le rêve vire au cauchemar.

**Galaxy Express
999, Leiji
Matsumoto**

En montant à bord du *Galaxy express 999*, on s'apprête à faire escale avec les protagonistes Testuro et Maetel dans un tas d'arrêts chimériques. On pourra alors parcourir une galaxie hétérogène et découvrir différentes planètes régies par des modes de vies et pensées variés bifurquant entre utopie et dystopie. Nous suivrons le périple de Tetsuro dans sa quête d'un corps mécanique pour devenir immortel.

Entamant ce long voyage vers l'éternité, bien des aventures s'enchaîneront et le conduiront à réfléchir sur son rêve initial. Car si la technologie poussée à son paroxysme peut prendre des airs de perfection, son interaction avec le réel peut parfois tourner au vinaigre... Et c'est bien ce que met en exergue cette série foisonnante qui ressemble à un recueil de contes moraux disséquant entre autres l'ethno-technologie de chaque planète.



s'appuie sur la passion d'un homme qui fera tout pour parvenir à ses fins, aussi dangereuses soient-elles. Comme habitées par la folie de cet homme, les machines dysfonctionnent, tournent à vide, devenant folles à leur tour. Devant ce spectacle, on ne peut que penser à la théorie de Michel Carouges autour des machines célibataires qui les définit comme étant « des images fantastiques ou systèmes d'images qui transforment l'amour en mécanique de mort. »

Gouvernée avant tout par les lois mentales de la subjectivité, la machine célibataire ne fait qu'adopter certaines figures mécaniques. C'est seulement lorsqu'on découvre peu à peu les indices de cette détermination subjective qu'on voit se dissiper le brouillard de l'absurde et se lever l'aube d'une logique implacable ».



8

9

JEUX VIDÉO ET UTOPIE DU VIVRE - ENSEMBLE



© Thatgamecompany

Il existe une multitude de jeux cherchant à dépasser les codes « classiques » des genres, pour jouer sur les conventions de gameplay et proposer une expérience riche, unique et singulière. La liste qui suit n'en est qu'un petit aperçu. Que ce soit en solo ou à plusieurs, l'important reste l'expérience et le ressenti. Alors laissez-vous porter par ces utopies vidéo ludiques !

Jeux vidéo à découvrir lors des ateliers programmés pendant le Printemps du numérique.

Journey, *Thatgamecompany*

Journey est un jeu d'aventure / puzzle-game dans lequel le joueur devra accomplir tout un « voyage » (journey, en anglais) initiatique à travers désert, ruines, montagnes et braver différents dangers. Toute la puissance de *Journey* réside dans sa narration simple, portée par un gameplay épuré, afin que le joueur se laisse porter par les émotions que suscite le jeu, jusqu'à une fin grandiose.

No man's Sky, *Hello Games*

« L'univers dans un jeu », tel est le concept de *No Man's Sky*. En solo ou à plusieurs, les joueurs pourront déambuler dans un univers entier en monde ouvert, rempli de planètes explorables et d'écosystèmes variés. La particularité du jeu réside dans la génération procédurale de l'ensemble de cet univers à chaque nouvelle partie, le nombre de planètes différentes étant estimé à 18 446 744 073 709 551 616. Suffisamment pour passer sa vie entière en exploration.



© Hello Games

Outer Wilds, *Mobius Digital*

Que feriez-vous si vous vous retrouviez pris dans une boucle temporelle ? Telle est la question que pose *Outer Wilds*. Ce jeu vous propose d'incarner un astronaute tentant de sortir d'une anomalie temporelle le piégeant au sein d'un système solaire particulier. Il faudra ainsi explorer l'ensemble dudit système afin de résoudre le mystère qui l'habite, chacune de ses planètes se visitant, à pied ou en vaisseau.



© Mobius Digital

Wakfu, *Ankama Games*

Wakfu est un MMORPG particulier dans lequel le joueur est tenu responsable de l'équilibre du jeu. Ainsi, chaque joueur doit assurer la stabilité des ressources disponibles en replantant ou repeuplant une zone après récolte. De même, les joueurs peuvent se constituer en gouvernements pour l'une des différentes nations du jeu et organiser des assemblées, afin de mettre en place une participation active de chacun dans les relations inter joueurs et inter factions.



© Ankama Games



BIBLIOTHÈQUE
MUNICIPALE
DE LYON



conception graphique: Perluette & BeauFixe