

# Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>9</b>	
<b>Première partie. S'écouter</b>	<b>17</b>	
Chapitre 1. Déambuler avec une question	19	
La morsure	19	
Fraterniser	26	
Voyager sur place	33	
Chapitre 2. Premières règles d'interactions	37	
Ne pas s'oublier	37	
Laisser l'initiative	40	
Perception du dispositif	41	
Les relations entre inconnus	43	
Chapitre 3. Porter la parole	46	
Les contours du dispositif	46	
La question de la question	48	
Comment aborder les passants ?	53	
L'entretien	56	
Rétributions	64	
Faire école	67	
Chapitre 4. Prendre la parole	74	
Passer à l'oral	74	
Combat contre la langue de bois	76	
Se battre contre quoi ?	86	
Conclusion. Une conversion	88	
<b>Seconde partie. Partager ses convictions</b>	<b>91</b>	
Chapitre 1. Les expositions de rue	95	
Être visible	98	
Provoquer des interactions spontanées	101	
Fond et forme	103	
Autopsie d'un échec	106	
Accueillir	110	
Manipuler ?	115	
Chapitre 2. De l'art de jouer des distances	118	
Proxémies	119	
Produire des masses critiques	121	
Scénario pour une implantation réussie	122	
Place du tract	124	
Chapitre 3. Le jeu, une alternative	128	
Principes d'animation	128	
L'esprit du jeu	130	
Magie de l'outil ?	134	
Tâtonner	135	
Chapitre 4. <i>Happenings</i> et spectacles	139	
Un spectacle imprévu	139	
Les élections de supermarché	141	
Ouvrir le répertoire d'action	145	
Circuler dans tous les espaces	147	
Conclusion. Vers une écologie des pratiques	152	
<b>Épilogue</b>	<b>155</b>	
<b>Remerciements</b>	<b>165</b>	