

## 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>