

TRAVAILLER À LA BIBLIOTHÈQUE : RENOUVELLEMENT DU RAPPORT AUX SAVOIRS ET À LEUR CRÉATION

Montserrat Cabrera Zapata

Responsable adjointe, programmation culturelle pour adultes - lecture et participation,
New York Public Library

Alors que l'accès à l'information ne dépend plus de la présence physique en bibliothèque, la fonction des professionnels se transforme. Ils deviennent les gardiens d'un espace sensible, d'une aura, d'une temporalité. Ils permettent la réalisation de processus cognitifs et sociaux qui accompagnent la création, plus fondamentalement que les interactions avec les algorithmes.

À L'HEURE où l'intelligence artificielle (IA) répond en quelques secondes à n'importe quelle question, les modes de transmission de l'information sont devenus presque méconnaissables. Autrefois, commencer une recherche impliquait de frapper à des portes, parfois sans réponse ; naviguer parmi les sources nécessitait de la ténacité. Aujourd'hui, l'accès aux bases de données et la vitesse vertigineuse de l'IA générative offrent des réponses immédiates. Mais ces résultats, souvent filtrés et synthétiques, risquent de faire s'évaporer la spontanéité, le hasard et, *in fine*, la curiosité. Pourtant, la bibliothèque évolue bien au-delà de son image classique de conservation. Si la dématérialisation des ressources ouvre une voie de démocratisation indéniable, elle bouleverse le fonctionnement de nos espaces physiques. Face à l'immédiateté binaire des IA génératives, le rapport aux sources a changé, appelant une nouvelle identité pour le bibliothécaire. Ce dernier ne doit plus seulement être un expert de la classification ; il devient un gardien de la vérité et, surtout, un gardien de la friction. La véritable question n'est plus de statuer sur la validité de l'IA, mais de savoir comment transformer la bibliothèque en un outil d'incubation indispensable. Comment restructurer les modes de créations, réinsérer de la friction et de la distraction fertile, toutes deux absolument nécessaires à la véritable création intellectuelle, dans un ethos créatif qui vire au profit de l'immédiat ?

La bibliothèque comme lieu

Le lieu-bibliothèque est une conséquence de sa fonction. Historiquement, l'architecture des bibliothèques, avec ses grandes tables, ses lampes douces et son silence, était dictée par des contraintes logistiques de conservation et de consultation sur place. Que

se passe-t-il quand ces fonctions traditionnelles se dématérialisent ? Comme le soulignent les réflexions sur le design d'expérience utilisateur (UX Design) et les questionnements spatiaux amorcés dans les années 1970¹, la bibliothèque moderne se reconstruit alors pour devenir un espace de travail et de vie à part entière, plutôt qu'un simple lieu de consultation.

De l'exploration à la réponse directe

Dans les dernières années, les processus d'accès à l'information ont évolué très rapidement. Jusqu'à récemment, une recherche sur un moteur de recherche ressemblait encore à la déambulation en bibliothèque : une longue navigation entre des résultats imprécis, des pages thématiques connexes, un *browsing* digital où le hasard avait encore sa place. Avec les IA, cette expérience de déambulation disparaît. Il est désormais possible de poser une question directe et d'obtenir une réponse tout aussi directe, filtrée et homogène² par définition mathématique du modèle. Les résultats offerts par l'IA sont rédigés avec un air de certitude qui crée une sensation de confiance, non fondée sur la vérité mais sur le langage : une IA ne connaît pas la vérité, elle présente des séquences

- 1 Nicolas Beudon, « La bibliothèque, lieu d'expérience : petite philosophie de la mise en espace », *Bulletin des bibliothèques de France (BBF)*, 2019, n° 17, p. 58-67. En ligne : <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2019-17-0058-006>
- 2 Dans le rapport de l'UNESCO, *Guidance for generative AI in education and research*, une des conséquences secondaires prévues comme issues de l'utilisation des IA est le risque d'uniformisation culturelle et intellectuelle. Ce document souligne en effet que ces outils « ont tendance à ne produire que des réponses correspondant à des normes qui adoptent les valeurs des propriétaires ou créateurs des données utilisées pour entraîner les modèles ». En outre, il met en garde contre le fait que « l'homogénéisation des connaissances qui en résulte limite la pensée pluraliste et créative ». UNESCO, *Guidance for generative AI in education and research*, Paris, UNESCO, 2023, p. 17 et 39. En ligne (édition française) : <https://doi.org/10.54675/HBCX3851>

probables de mots comme des vérités. Ceci pose des risques graves à plusieurs échelles, mais on ne s'attardera pas plus. Au-delà des risques liés à la vérité et à la vérifiabilité, il y a un risque qui ressort du fait même d'avoir une réponse rapide et directe : la perte de la spontanéité et du hasard qui est au cœur de la création de nouveaux savoirs, de l'idéation et de la bibliothèque.

L'aura du lieu : la mémoire physique de la recherche

Aujourd'hui, l'accès à l'information ne dépend plus de la présence physique en bibliothèque. Affranchie de cette contrainte matérielle, la bibliothèque réaffirme sa nécessité à travers son rôle communautaire et d'espace refuge. Dans notre ère technologique, nous interagissons avec les sources d'une autre manière. Aller à la bibliothèque et travailler en bibliothèque (notamment après les confinements liés à la pandémie de la Covid-19) sont des actions qui mettent en avant des fonctionnalités de la bibliothèque qui dépassent la fonction historiquement principale de lieu de conservation et d'accès à l'information. En enlevant la nécessité, l'expérience du lieu prend désormais une place centrale. Les longs rayons, les choix architecturaux des bibliothèques du tournant du XX^e siècle, les grandes tables et les lumières chaudes font de la bibliothèque un espace particulier qui incarne une idée ou un sentiment. Les fonctionnalités originelles, inconnues pour beaucoup d'utilisateurs aujourd'hui, installent une expérience affective dans les actions produites dans le lieu. Au sens de Pierre Nora, le lieu-bibliothèque est « *investi d'une aura symbolique* »³ qui le transforme en lieu de mémoire. La bibliothèque préserve la mémoire de ce que signifie faire de la recherche, être un chercheur. Cette mystification, cette mise en relation avec l'histoire d'une discipline est centrale pour comprendre une partie importante des utilisateurs : les étudiants. Bien qu'ils n'aient plus le besoin strict de consulter des encyclopédies physiques, ils continuent d'associer intrinsèquement ce lieu à l'étude.

Le travail en bibliothèque penche l'utilisateur sur un vide ouvert sur la somme de ces mémoires. Cela le plonge dans l'expérience sensorielle du lieu, dans ce phénomène affectif si particulier qu'est la visite physique de l'espace. Le désir de s'y installer naît d'un certain plaisir ressenti à la rencontre de ce vide⁴. On se rend à la bibliothèque pour y trouver une essence immatérielle, une aura qui habite l'air et les murs : que trouve-t-on réellement à la bibliothèque, même lorsqu'on n'y cherche rien ?

La bibliothèque comme outil de création

La présence physique en bibliothèque était autrefois une conséquence secondaire de la recherche : on s'y rendait pour consulter une source sédentaire, et l'on finissait par y travailler par nécessité logistique. Aujourd'hui, le mécanisme est inversé. La bibliothèque est devenue un lieu de travail en premier lieu. L'étudiant ou le chercheur y arrive avec son propre univers dans un ordinateur personnel, transportant ses sources, ses notes et ses outils de rédaction dans un écran. Pourtant, il choisit de se déplacer et de s'insérer dans l'espace public qu'est la bibliothèque. La question est de savoir ce qui est au cœur du magnétisme du lieu-bibliothèque pour la concentration (peut-être au-delà du fait institutionnel), et comment mobiliser cette attraction pour faire de la bibliothèque un outil d'autant mieux adapté aux processus des utilisateurs et à l'innovation qui y est incubée.

Tooling : adapter l'outil à la main qui crée

Pour nous aider à penser les possibilités d'innovation du travail en bibliothèque, nous analyserons sous l'angle du *tooling*, c'est-à-dire en étudiant l'outil à partir de l'utilisateur qui le manie. Si l'on pense la bibliothèque comme un outil à part entière, il est nécessaire de comprendre en détail comment les manières de faire, de penser et de créer évoluent, afin d'adapter l'outil à la main qui l'occupe. L'accélération du développement et de l'accessibilité des IA, notamment génératives, est un facteur clé dans le changement des manières de créer. En rendant la recherche d'information immédiate et binaire, l'IA réussit à accroître l'efficacité et à réduire le temps perdu dans les rayons. Le processus de création est réduit presque à la production pure. Or, lorsqu'on observe les manières de faire des chercheurs, artistes, innovateurs (comme on le fait informellement tous les jours de travail en bibliothèque), on constate que la création intellectuelle et l'idéation ne sont pas des processus instantanés, ni même linéaires. La créativité a besoin d'un contexte et d'un sens. Ainsi, les recherches menées en critique génétique constituent une ligne d'étude particulièrement intéressante pour les bibliothèques qui cherchent à s'adapter aux véritables méthodes de travail des créatifs. En étudiant les brouillons pour décrypter le processus de création, cette discipline démontre à quel point l'idéation est une élaboration patiente, faite de tâtonnements et de réécritures⁵. Cette perspective ne se limite pas aux arts ; comme le soulignait Steve Jobs : « *La créativité*

3 Pierre Nora (dir.), *Les lieux de mémoire*. Tome 1 : *La République*, Paris, Gallimard, 1984 (coll. Bibliothèque des histoires), p. 34.

4 Nous faisons ici le choix de laisser délibérément de côté le concept très documenté de la bibliothèque comme tiers-lieu, afin de consacrer une attention plus focalisée sur sa dimension de laboratoire et d'incubateur de nouvelles idées.

5 Francis Lecompte, « Enquête sur la genèse des œuvres littéraires », *CNRS Le journal*, 19 octobre 2018. En ligne : <https://lejournel.cnrs.fr/articles/enquete-sur-la-genese-des-oeuvres-litteraires>

consiste simplement à relier des choses.»⁶ La rencontre accidentelle d'éléments hétérogènes (la sérénipité) occupe une place centrale dans la définition de la créativité, en art comme en science. Ces deux cas ne sont qu'une entrée dans l'étude des épistémologies créatives. En regardant l'horizon des bibliothèques, il sera intéressant de mener des études démographiques d'artistes, créateurs, et usagers pour cerner les besoins spécifiques des travailleurs qui se servent de la bibliothèque comme outil, en le comparant à l'usage de l'IA.

La cognition incarnée face à l'intelligence désincarnée

Récemment, de plus en plus d'institutions mettent en place des guides et réglementations à propos de l'usage de l'IA. Il est fascinant de constater à quel point ces documents administratifs et réglementaires sont chargés d'un ton philosophique. Les nouvelles directives officielles des écoles publiques de la ville de New York (NYC Public Schools), par exemple, s'attardent sur une définition qui sépare les qualités de la pensée humaine des habiletés de l'IA, qui n'est pas une entité pensante ou consciente : « *Elle ne comprend pas le sens, ne possède pas de valeurs et n'exerce pas de jugement à la manière des humains.* »⁷ La démocratisation de l'IA agit ainsi comme un révélateur de ce qui distingue l'intelligence humaine de l'intelligence artificielle, une non-intelligence. Pour comprendre cette distinction, la théorie philosophique et psychologique de la cognition incarnée (*embodied cognition*) offre un éclairage particulièrement pertinent : là où les sciences cognitives traditionnelles appréhendaient le cerveau comme un ordinateur traitant des informations de manière abstraite, la cognition incarnée postule que notre corps et ses interactions physiques avec l'environnement jouent un rôle constitutif dans nos processus mentaux. Nos capacités perceptives et motrices « *forment la matrice au sein de laquelle le raisonnement, la mémoire, l'émotion, le langage et tous les autres aspects de la vie mentale sont enchevêtrés* »⁸. La création ne se résume donc pas à l'association de mots probables : le temps, l'espace, le fait de flâner,

les pauses et même les distractions sont des ingrédients clés pour l'exploration de nouvelles idées.

C'est là que le rôle des bibliothèques devient d'autant plus important et complexe. D'une certaine manière, on peut avancer que le succès des IA représente l'aboutissement de l'une des missions des sciences de l'information, l'accès à l'information, mais cette mission est plus profonde : elle doit rester ancrée dans la vérité des sources, tout en restant ouverte sur le monde et l'infinité des manières d'interagir, de comprendre et de créer. Par sa « physicalité », la bibliothèque s'érige comme un rempart contre une efficacité et une rapidité excessives. En comprenant comment les usagers habitent l'espace, offrant des ruptures que le monde numérique ne permet plus. Le rôle du professionnel se transforme : il devient gardien de la distraction fertile, instigateur de rencontres improbables. Pour favoriser l'idéation, la bibliothèque doit réintroduire de la friction et de l'altérité. En allant à la bibliothèque, l'utilisateur opère dès le début une volonté de rencontre avec l'autre. La question devient alors concrète : par quels moyens la bibliothèque peut-elle réintroduire cette friction, ce ralentissement, cette rencontre avec l'altérité dans le quotidien de ses usagers ?

Adapter l'outil à l'utilisateur : l'innovation par le corps et l'altérité

Face à l'accélération technologique et à l'immédiateté des IA génératives, l'accès à la culture et à l'art en tant que pratique régulière devient indispensable. La confrontation aux cultures et aux modes de penser d'autrui agit comme un contrepoids à la rapidité d'exécution de la machine. Même court, même en pause au milieu d'une journée de travail, le contact avec l'art introduit un ralentissement nécessaire à la démarche de création. L'éducation culturelle et artistique confronte naturellement l'individu à la complexité et à l'ambiguïté. Là où un *chatbot* donne une réponse instantanée, lisse et pleine d'apparente certitude, le contact avec l'art sème le doute et la nuance. Comme le rappelle le cadre de l'UNESCO pour l'éducation culturelle et artistique, la culture « *est dynamique, hétérogène et en constante évolution, et offre un espace critique pour l'interaction, l'échange, la contestation, le coapprentissage et la création* »⁹. C'est cette expérience de l'incertitude, à l'opposé de la réponse binaire d'une IA, qui permet à la pensée de paver de nouveaux chemins. Comment peut-on concrètement créer cet environnement ?

6 « Creativity is just connecting things.[...]A lot of people [...] haven't had very diverse experiences. So they don't have enough dots to connect, and they end up with very linear solutions without a broad perspective on the problem. The broader one's understanding of the human experience, the better design we will have. » Gary Wolf, « Steve Jobs : The Next Insanely Great Thing », *Wired*, février 1996, vol. 4, n° 2. En ligne : http://web-wp.archive.org/web/20140317224309/http://www.wired.com:80/wired/archive/4.02/jobs_pr.html

7 « It does not understand meaning, possess values, or exercise judgment the way humans do. » NYC Public Schools, *Guidance on Artificial Intelligence*, mars 2026, p. 9. En ligne : <https://infohub.nyced.org/docs/default-source/default-document-library/nycps-guidance-on-artificial-intelligence-20260324-ada-english-5.pdf>

8 « [...] form the matrix within which reasoning, memory, emotion, language, and all other aspects of mental life are meshed. » Lawrence Shapiro et Shannon Spaulding, « Embodied Cognition », *Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2025 Edition), juin 2021. En ligne : <https://plato.stanford.edu/archives/sum2025/entries/embodied-cognition/>

9 « Culture is dynamic, heterogeneous and constantly evolving, and provides a critical space for interaction, exchange, contestation, co-learning, and creation, and thereby contributes to the vitality and diversity of societies. » UNESCO, *UNESCO Framework for Culture and Arts Education*, Abou Dabi, 2024. En ligne : https://www.unesco.org/sites/default/files/medias/fichiers/2024/02/WCCAE_UNESCO%20Framework_EN_0.pdf

De la même manière que les enfants disposent de moments dans leur journée pour faire des activités manuelles et engager leur corps, il devient nécessaire de diversifier l'offre pour les adultes, bien au-delà de la simple mise à disposition de tables et d'étagères. Certaines médiathèques intègrent déjà des salles de musique, des jeux ou des ateliers artistiques, mais il est crucial de donner encore plus d'envergure et de ressources à ces initiatives.

L'art et la motricité comme contrepoids à la machine

À la Bibliothèque publique de New York (New York Public Library), mais pas uniquement, nous avons une série d'ateliers artistiques pour adultes de 50 ans et plus, appelée Creative Aging (vieillesse créative) : des cycles de cours de 5 à 8 semaines, dans au moins 15 bibliothèques de quartier, deux fois par an. Nous avons passé contrat avec des artistes locaux pour enseigner des disciplines allant de la danse à la peinture, en passant par la conception de zines, la chorale, le théâtre ou la poésie. Ces programmes illustrent parfaitement l'idéal de l'apprentissage « tout au long et au large de la vie » (*lifelong and lifewide learning*) soutenu par l'UNESCO¹⁰, qui encourage le développement du potentiel humain dans des espaces communautaires et physiques pluriels. Alors que les politiques publiques et les discours contemporains réduisent souvent les besoins des adultes plus âgés à l'alphabétisation numérique, ces initiatives rappellent que l'apprentissage a besoin d'une dimension corporelle, sensible et sociale. Au-delà du simple loisir, les activités artistiques engagent la motricité humaine : utiliser des ciseaux, dessiner, écrire à la main sont des mouvements qui requièrent l'activation d'une connexion entre la main et le cerveau. Les travaux de Marlucio De Souza-Martins et ses coauteurs sur l'andragogie en Amérique latine le confirment : articulés autour du concept de « *buen vivir* »¹¹ et de la praxis du pédagogue Paulo Freire, leurs recherches démontrent que le corps en mouvement et l'art sont des outils fondamentaux pour tisser du lien social, exprimer son identité et offrir au sujet une expérience d'émancipation. En réintroduisant cette motricité, la bibliothèque devient un rempart institutionnel contre l'isolement cognitif que les environnements algorithmiques tendent à exacerber.

Réintroduire l'analogique : le pouvoir du ralentissement

Si ces ateliers de vieillissement créatif sont une source inestimable d'engagement communautaire pour les personnes âgées, ils constituent également une opportunité précieuse pour les plus jeunes. Face à la présence toujours plus accaparante des écrans et à la vertigineuse rapidité des technologies qui traversent tous les âges, le développement de ressources d'éducation artistique et manuelle au sein de la bibliothèque s'impose comme une voie prometteuse. L'étude de Giuseppe Marano, *The Neuroscience Behind Writing: Handwriting vs. Typing—Who Wins the Battle?*¹², le démontre avec clarté : l'écriture manuscrite ralentit délibérément le processus cognitif, offrant au cerveau le temps de traiter et de synthétiser des idées plus complexes, là où la frappe sur clavier génère un engagement plus passif et automatisé. Mettre à disposition des matériaux sur les tables de travail (papier, carnets, crayons) suffit à encourager subtilement la réintégration de ces pratiques analogiques en parallèle des écrans. Ces micro-occasions d'engager le corps et de ralentir constituent un contrepoids vital à l'instantanéité des IA. En encourageant les usagers à écrire à la main nous ancrons des pratiques corporelles et cognitives durables dans cette nouvelle ère numérique.

Transformer les marges en espaces de distraction fertile

Pour que cette friction créative soit complète, elle doit s'étendre au-delà de l'individu pour toucher les interactions humaines. La bibliothèque peut concevoir des espaces et des moments dédiés à des discussions en groupes délibérément hétérogènes. On peut imaginer, par exemple, des projets où des usagers d'horizons divers s'interviewent mutuellement, forgeant ainsi de nouvelles perspectives par la rencontre de l'altérité. Cette démarche d'ouverture doit également se refléter dans la disposition de la signalétique et l'aménagement des salles de lecture. Les lieux de repos ne doivent pas être de simples zones de passage ou d'attente, mais des interfaces actives. En y disposant des affiches mettant en valeur des expériences variées, des conférences d'auteurs, des discussions, ou la mise en valeur des archives (par exemple, des photos pour un atelier de collage) qui existent déjà dans nos bibliothèques, on les revalorise sous forme de pauses actives.

De la même manière que nous disséminons du papier et des crayons pour inviter au ralentissement, nous devons repenser la manière dont nous présentons nos activités d'ouverture sur le monde, panels d'auteurs, concerts et événements spéciaux,

10 *Ibid.*

11 Marlucio De Souza-Martins, Rennier Ligarretto-Feo, Karen Viviana Ramos-Villarreal et Jhoans Tibaduiza, « Andragogía y motricidad humana en adulto mayor: Una propuesta para el Buen Vivir », *Estudios Pedagógicos*, vol. 49, numéro spécial, 2023, p. 79-97. En ligne : <http://revistas.uach.cl/index.php/estped/article/view/7379>

12 Giuseppe Marano, Georgios D. Kotzalidis, Francesco Maria Lisci, et al., « The Neuroscience Behind Writing: Handwriting vs. Typing—Who Wins the Battle? », *Life*, 2025, vol. 15, n° 3 : 345. En ligne : <https://doi.org/10.3390/life15030345>

qui jouent un rôle essentiel dans l'écosystème de la bibliothèque. Ce n'est pas juste une mise en valeur de ces événements dans les couloirs, mais une transformation des activités elles-mêmes en couloirs, c'est-à-dire en points d'interaction. Dans une vision purement fonctionnaliste, ces moments et ces lieux de transition (comme le couloir d'une université) peuvent sembler inefficaces, car ils ne font pas partie du flux de travail direct ou de l'objet de recherche immédiat de l'utilisateur. Pourtant, ce sont précisément ces éléments inefficaces qui ont le pouvoir de féconder une nouvelle idée. Si le rôle de la bibliothèque comme outil de travail, lieu de silence et de concentration doit rester central, la marge qui entoure ce lieu-outil en fait partie intégrante. Les distractions, les couloirs, les espaces de repos et les événements font partie de l'institution. C'est dans ces marges, dans ces interstices et ces moments de pause que nous avons le pouvoir d'offrir à nos usagers de véritables distractions fertiles.

Conclusion

En somme, la bibliothèque n'est plus un lieu défini par ce qu'il contient (l'objet-livre), mais par ce qu'il permet (l'acte de créer). En perdant sa fonction matérielle originelle, elle transforme un espace originellement utilitaire en un lieu d'identité forte, tourné vers l'incubation intellectuelle et sociale. Permettre aux usagers de nourrir une pratique régulière de l'art, de la culture et de la discussion hétérogène va bien au-delà de l'offre de loisirs. C'est intégrer des éléments fondamentaux pour le maintien de la mémoire, de la motricité et de la santé globale, tout en luttant activement contre l'isolement cognitif que peuvent générer les environnements algorithmiques. En fin de compte, la bibliothèque ne s'oppose pas à l'évolution technologique, elle la complète et l'équilibre. En assumant pleinement son rôle de gardienne de la friction, elle offre à l'humain ce qu'un algorithme ne pourra jamais générer : l'espace, l'engagement de la corporalité et le hasard. 