

# TIMBRES & vous

**Jeux vidéo**  
10 héros en bloc  
*p.6*

**Françoise Dolto**  
Entre les lignes  
*p.10*



RENCONTRE

P.4

**Daniel Ichbiah**



CULTURE

P.5

**Musée du Vatican -  
Musée du Louvre**



PATRIMOINE

P.8

**Unesco**



PERSONNES ILLUSTRES P.9

**Avicenne**





# Le timbre à l'affiche



☒ **Xavier Bertrand**, ministre de la Santé et **Chantal Sévillat**, directrice de La Poste du Val-d'Oise.

## Journée nationale du dépistage du cancer du sein

Dans le cadre de la Journée nationale du dépistage du cancer du sein, **Xavier Bertrand**, ministre de la Santé et des Solidarités s'est rendu à Montmorency en visite à l'hôpital Simone Veil. A cette occasion, il a dévoilé le timbre "Dépistage du cancer du sein" émis par La Poste qui s'allie à cette grande cause, en présence de **Chantal Sévillat**, directrice de La Poste du Val-d'Oise.

## Affluence pour la vente du bloc "Portraits de régions" à Annecy

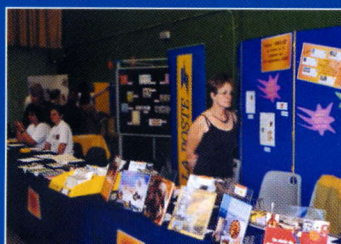
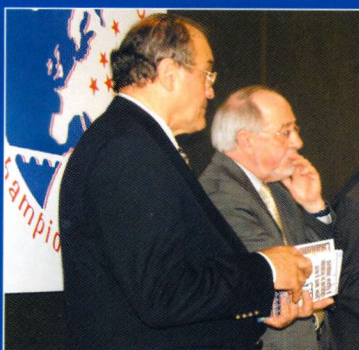
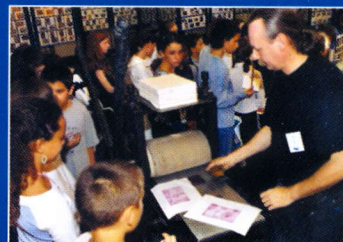
Un public nombreux s'est rendu à la vente en avant-première du bloc "Portraits de régions - La France à voir" les 17 et 18 septembre à Annecy.



## Maxifrance 2005

Du 23 au 25 septembre dernier, s'est tenu à Corbeil-Essonnes Maxifrance 2005. Un grand rendez-vous de maximophilie européenne, organisé conjointement par le cercle philatélique de Corbeil-Essonnes et les Maximaphiles Français.

De nombreux enfants ☒ ont fréquenté les allées de cette exposition et se sont attardés au stand des ateliers de gravure Moret.



☒ Beaucoup d'acheteurs sur le stand La Poste qui a proposé les livres timbrés et le timbre de Jean-Baptiste Greuze "Le guitariste" ainsi que son oblitération "Premier Jour".

☒ Lors de l'inauguration officielle le samedi 24 septembre : **Jos Wolff**, coordinateur de la Fédération internationale de philatélie pour la Commission de Maximophilie, **Robert Deroy**, président de la Fédération française des associations philatéliques, **Dominique Bidault**, président du Cercle philatélique de Corbeil-Essonnes et environs, et **Anny Boyard**, présidente des Maximaphiles Français.



## Résultats du concours de la plus belle enveloppe de vacances



Parmi de nombreuses lettres de vacances reçues, la plus belle enveloppe est celle de **Marcel Chabaneix**, "Les Levraults", 24600 RIBERAC, qui gagne un livre et un carnet de voyages "Portraits de régions" *Merci à tous les participants !*



# TIMBRES & vous



## RENCONTRE

p.4

**Daniel Ichbiah**  
raconte la saga des jeux vidéo



## CULTURE

p.5

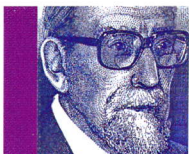
**Raphaël**  
ou la grâce de l'archange



## PATRIMOINE

p.8

**Unesco**  
Un recours pour les trésors  
du monde



## PERSONNES ILLUSTRES

p.9

**Jacob Kaplan,**  
Homme de foi et de conciliation  
**Avicenne,** le médecin philosophe



## L'ART DE L'ECRIT

p.10

**Françoise Dolto**  
Entre les lignes

### TIMBRES & vous et PHILinfo

sont édités par le Service National des Timbres-poste et de la Philatélie.

**DIRECTRICE DU SNTP ET DIRECTRICE DE LA PUBLICATION :** Françoise Eslinger

**RÉDACTRICE EN CHEF :** Isabelle Lecomte

**RÉDACTION :** Hélène Huteau, Isabelle Lecomte

**MAQUETTE :** Mézéo Tangara

**IMPRESSION :** Imprimerie Guillaume

**COUVERTURE :** Bloc de timbres "Héros des jeux vidéo" émis en novembre 2005

**DÉPÔT LÉGAL :** à parution.

**ISSN :** 1772-3434

**LA POSTE, SNTP :**

28 RUE DE LA REDOUTE,  
92266 FONTENAY AUX ROSES CEDEX  
RCS PARIS 356 000 000

LA POSTE

SOCIÉTÉ P.9

Jeux vidéo :  
10 héros en un bloc

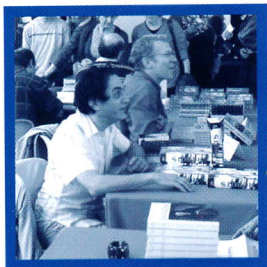


Et retrouvez dans

**PHIL** **info**

- ⇒ Toutes les nouvelles émissions et les retraits en France
- ⇒ Toutes les nouvelles émissions d'Outre-Mer
- ⇒ Les Prêt-à-Poster
- ⇒ Les timbres d'Andorre
- ⇒ Tous les bureaux temporaires & timbres à date
- ⇒ Les flammes





DANIEL ICHBIAH EST L'AUTEUR D'"HISTOIRE DES JEUX VIDÉO", UN LIVRE ÉDITÉ PAR LA POSTE À L'OCCASION DE LA SORTIE DU BLOC DE TIMBRES SUR LES HÉROS DES JEUX VIDÉO LES PLUS MYTHIQUES DES TROIS DERNIÈRES DÉCENNIES.

# Daniel Ichbiah

## raconte la saga des jeux vidéo

### Bio express

Daniel Ichbiah est l'auteur de nombreux livres traitant de la culture liée aux jeux vidéo, à Internet, aux robots et à la civilisation future, et aussi de la production musicale et de l'univers du rock. Parmi ses titres : *La saga des jeux vidéo*, la folle histoire des créateurs de jeux vidéo (Pocket, 1998 - La 3<sup>e</sup> édition est sortie en mai 2004 chez Vuibert). *Planète Multimédia*, (Dunod, 1994). *Bill Gates et la saga de Microsoft* (Pocket, 1995). *Robots, genèse d'un peuple artificiel* (Minerva, 2005).

**Timbres & Vous :** Comment êtes-vous entré dans l'univers des jeux vidéo ?

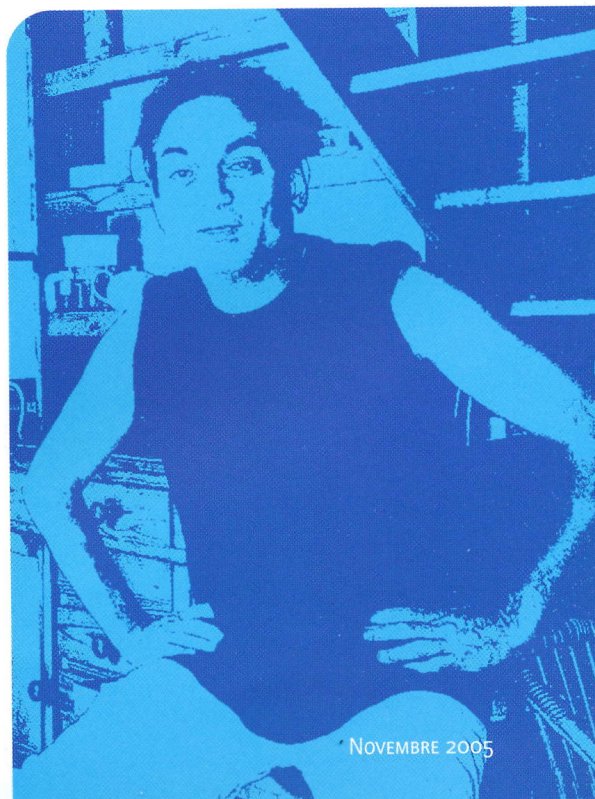
**Daniel Ichbiah :** J'étais attiré en tant que joueur et j'ai travaillé pour plusieurs magazines spécialisés en tant que journaliste. Mais c'est dans un salon, à Los Angeles, en 1996, lorsque j'ai joué pour la première fois avec une personne, à Londres, en temps réel, que j'ai eu le sentiment de vivre quelque chose d'historique. Il fallait que j'écrive un livre sur ce que je voyais devenir le loisir du XXI<sup>e</sup> siècle. Un an après, j'étais *La saga des jeux vidéo*, qui en est à sa troisième réédition.

**T&V :** A partir de quand commence l'histoire du jeu vidéo ?

**D.I. :** En 1972, avec *Pong*, un jeu où la raquette est représentée par une simple barre verticale. Il est installé dans un bar en Californie. Le gérant du bar appelle le fabricant quelques jours plus tard : la machine ne fonctionnait plus. En fait, c'était le réservoir plein de pièces qui l'avait bloquée ! Peu de temps après le jeu provoque un raz de marée. C'est un domaine plein d'histoires abracadabrantes. On ne part de rien et tout à coup, on a affaire à des succès planétaires, grâce à des artistes qui ne sortent de nulle part, des financiers au nez creux et, entre les deux, des hommes d'affaires très malins et parfois sans scrupule.

**T&V :** La notoriété des héros de jeux est-elle aussi grande que celle des héros de cinéma ?

**D.I. :** Le jeu vidéo est moins médiatisé que le cinéma car c'est un loisir solitaire au départ et de surcroît, pas partagé par les adultes. Mais le chiffre d'affaires du jeu *Astéroïdes*, en 1979, dépasse celui du film *Autant en emporte le vent*, qui bat pourtant tous les records d'entrées. Bien sûr, un jeu se vend autrement plus cher qu'une place de cinéma mais cela reste impressionnant.





**T&V :** De l'extérieur, un non-joueur a tendance à considérer les joueurs sur écran un peu comme des "drogués" qui s'enferment dans leur monde en se coupant de la réalité. Dans votre livre, vous défendez au contraire le côté sociable des jeux en réseau. Quand la marginalisation de certains fait peur, vous mettez en avant les valeurs éducatives de certains jeux, voire même vous citez une étude scientifique démontrant que ce type de loisir augmente le quotient intellectuel des pratiquants. Vous souhaitez rassurer les parents ?

**D.I :** Il est vrai qu'un jeu bien fait peut créer une dépendance et un enfant y passera l'après-midi sans s'en rendre compte. Aux parents de réguler le temps des enfants pour éviter ces excès qui ne sont effectivement pas souhaitables. Cependant il est vrai que la pratique de ces jeux développe une intelligence pratique et un état d'alerte, stimulants pour le Q.I. : il faut résoudre des énigmes, regarder partout pour trouver une porte de sortie, chercher une solution, quitte à faire appel à d'autres joueurs au sein du jeu. Les jeux en réseau obligent à l'interaction entre joueurs. Cela déclenche des histoires d'amitié... et même des mariages ! Un jeu comme *Sim City* reproduit les contraintes et valeurs de la vie réelle. Beaucoup de gens critiquent les jeux vidéo sans savoir. Je leur demande ce qu'ils font pendant que leur enfant joue : s'ils regardent la télé, alors ils sont moins actifs que leur progéniture, voire ils apprennent moins de choses. Le jeu *Age of Empire*, par exemple, nécessite d'étudier le Moyen Âge pour le réussir.

**T&V :** Comment voyez-vous l'avenir du jeu vidéo ?

**D.I :** Je suis à la fois optimiste, car le domaine a fait preuve de créativité pendant vingt ans, et pessimiste, car il est en train de se standardiser, comme le cinéma américain, avec des recettes et des genres très compartimentés. De plus, après l'écroulement de la bulle Internet en 2000, la France a perdu la moitié de ses studios de création. Heureusement, les Français continuent de faire preuve d'une belle créativité, comme en atteste le fabuleux *Fahrenheit*, qui triomphe actuellement. Les Anglais ne sont pas mal non plus, aux côtés des industries dominantes japonaises et américaines. ♥

## Raphaël ou la grâce de l'archange

DEUX ÉTAPES D'UNE MÊME ŒUVRE, L'UNE AU LOUVRE, L'AUTRE AU VATICAN, SONT RASSEMBLÉES SUR UN MÊME BLOC, POUR NOUS FAIRE APPRÉCIER LE GÉNIE D'UN ARTISTE EMBLÉMATIQUE DE LA RENAISSANCE : RAPHAËL.

Cette émission commune avec la Cité du Vatican se présente sous la forme d'un bloc de deux timbres. En fond de bloc : l'œuvre peinte, imprimée sur le dessin préparatoire. Les deux timbres différents reproduisent des détails de l'œuvre sous ses deux formes. *L'Annonciation* fait partie des œuvres de jeunesse de Raphaël. Il la réalisa à moins de vingt ans (vers 1502-1504) pour l'autel de la chapelle Oddi de l'église Saint François au Prato de Pérouse. Elle fait partie d'une prédelle (retable en plusieurs panneaux) illustrant trois épisodes de l'enfance du Christ : *L'Annonciation*, *l'Adoration des Mages* et *la Présentation au Temple*. L'ensemble est nommé *le Couronnement de la Vierge*. Il fit partie des œuvres réquisitionnées par les Français, à la suite du traité de Tolentino en 1797. Ces pièces furent restituées au Pape, après la chute de Napoléon et furent rassemblées dans la nouvelle Pinacothèque de Pie VII, au Vatican. Le dessin préparatoire de *L'Annonciation* est resté, en revanche, dans la collection du Louvre. Celle-ci compte une quarantaine de dessins de l'artiste, jalonnant la courte mais prolifique vie de l'artiste, mort à 37 ans, à Rome, alors qu'il peignait les *Chambres* vaticanes.

### Initié à l'art de son père

Le jeune peintre évoluait alors en maître, à l'égal des plus grands : ses aînés contemporains et inspirateurs



Michel-Ange et Léonard de Vinci. De sa vie, on connaît surtout ce que son biographe Vasari raconte en 1550. Le jeune Raffaello Sanzio, né en 1483, fut initié dès le plus jeune âge à l'art de son père, peintre cultivé, qu'il seconde dans ses travaux, à Urbino. Prématurément orphelin, il entre dans l'atelier de Pérugin, à Pérouse. A dix-sept ans, il est déjà maître indépendant. Il est demandé dans de nombreuses villes d'Italie. A Florence, il s'imprègne des gestes et attitudes des peintures de Vinci, Botticelli et des sculptures du Quattrocento. Homme de peu de lettres, il se forme essentiellement au contact du milieu humaniste. *"L'intelligence qui lui permet de donner vie aux idées et aux symboles reste une des grandes énigmes de sa personnalité"*, note Sylvie Béguin, conservateur au Louvre. Ses œuvres se singularisent en ne laissant percevoir ni sentiment d'effort ni vitalité triomphante mais une intériorité, une concentration d'énergie, une retenue que beaucoup lui envient et que l'on nomme "grâce". En 1508, il est appelé à Rome, où il s'attèle à une énorme tâche de décoration, qui l'occupera les douze années qui lui restent. Aujourd'hui de nombreuses pièces figurent au Louvre sous le titre "d'école Raphaël". ♥



L'HISTOIRE DES JEUX VIDÉO A BEAU ÊTRE RÉCENTE, DU HAUT DE SES TRENTE ANS, ELLE EST DÉJÀ JALONNÉE DE HÉROS MYTHIQUES, QUI ONT MARQUÉ À JAMAIS DES ENFANTS, DEVENUS ADULTES.

La Poste consacre un bloc de dix timbres aux figures légendaires des jeux sur PC, consoles ou jeux électroniques. Pour en savoir plus sur chacun d'eux, remonter la genèse de leur création et mesurer l'ampleur du phénomène qu'ils furent ou sont encore, La Poste édite l'ouvrage *Histoire des Jeux Vidéo* de Daniel Ichbiah, un écrivain des temps modernes, qui nous divulgue quelques anecdotes "abracadabrantes" sur les auteurs des jeux et leurs créatures.

En dix timbres le bloc "Héros des Jeux Vidéo" rassemble plusieurs générations d'enfants. Les petits seront enthousiastes devant **Adibou**, leur camarade de devoirs sur ordinateur, les adolescents retrouveront avec bonheur **Link**, le héros de *Zelda*, Lara Croft, l'aventurière de *Tomb Raider* ou encore *Les Sims* et le Prince de Perse... A moins que ce ne soient leurs aînés trentenaires qui ne leur disputent les icônes de tant d'heures passées devant l'écran à démêler les énigmes de *Zelda* ou faire sortir **Lara Croft** d'une mauvaise passe. Certains y sont encore, attendant la nouvelle version des *Sims* pour jouer les producteurs de télé-réalité et diriger la vie et l'œuvre des personnages.

# 10 héros en un BLOC



## Nostalgie des années 80

Même les plus matures – ou les moins joueurs ! qui ont rangé la manette depuis belle lurette – risquent un petit accès de nostalgie en apercevant le timbre **Pac-Man**. La boule gloutonne fuyant les fantômes a occupé d'heureux mercredis après-midi des années 80, entre copains. Donkey Kong a suivi, plus sophistiqué, sur les mini écrans en couleurs des jeux électroniques. Le personnage de Shigeru Miyamoto, le "Spielberg des jeux vidéo", avait été créé pour les jeux d'arcade Nintendo, en 1981. Le gorille, fuyant Mario, dont il a volé la fiancée, devait passer toutes sortes de passerelles, portes dérobées et envoyer derrière lui des tonneaux pour freiner Mario. Le même Miyamoto, inventeur de **Donkey Kong** à 27 ans, est resté le maître, vingt ans plus tard, en sortant, en 1998, *Zelda, Ocarina of Time*, un jeu encensé pour ses innovations, son esthétique et son aboutissement. Entre temps, l'artiste fétiche de Nintendo a développé le personnage de Mario. De second rôle dans *Donkey Kong*, il est devenu **Super Mario Bros**, mascotte de Nintendo, embellissant au fil des versions du jeu. "Apparu dès 1985, pour la sortie de la console NES de Nintendo, il devient aussi connu que Mickey Mouse ou





Bugs Bunny en 1990, auprès des enfants de moins de dix ans", raconte Daniel Ichbiah, dans Histoire des Jeux Vidéo. Nintendo lui doit alors de devenir numéro 1 du secteur.

## La "French touch"

Pendant ce temps-là, en France, de nombreux studios de création se sont créés sur cette industrie florissante. C'est un Français, Michel Ancel, qui est le papa de **Rayman**, en 1995. Ce jeu à succès est édité par Ubisoft. Pour donner la mesure de la notoriété du petit Rayman, Daniel Ichbiah raconte que "lorsque Peter Jackson, réalisateur du Seigneur des Anneaux, rencontre Michel Ancel, c'est l'Américain qui demande un autographe au Français". Le même Ubisoft a repris **Prince of Persia**, créé par Jordan

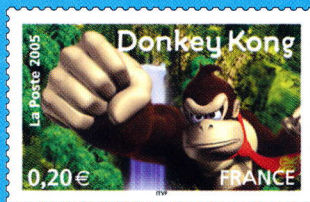
Mechner, pour le ressortir en trois dimensions, à la manière de Lara Croft. L'héroïne internationale de Tomb Raider doit notamment son succès au fait qu'on la fait évoluer dans un décor en 3D (trois dimensions). Autre entreprise française à succès : Cocktel, éditeur d'Adibou. Les CD-rom ludo-éducatifs permettent de réviser le français, les langues étrangères, les maths... Tout le programme scolaire est revisité, de façon ludique et interactive.



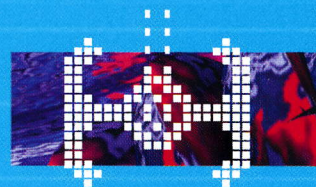
## Les adultes conquis

L'ordinateur "familial" prend vraiment tout son sens quand on passe d'Adibou, pour les petits bouts ou encore **Spyro**, le bébé dragon pour les enfants, aux Sims, jeu de rôle et de stratégie à la fois, qui plaît au moins autant aux adultes qu'aux plus jeunes. Avec **les Sims**, on crée sa

propre série américaine ou émission télé-réalité, en manipulant les histoires des personnages. Ce jeu a été inspiré au créateur américain Will Wright, suite à son premier succès : Sim City.



Dans Sim City, vous êtes le maire d'une ville et devez gérer son développement. "En 1985, l'idée paraît tellement originale, qu'aucun éditeur ne veut la publier", raconte Daniel Ichbiah, "le jeu ne repose ni sur une histoire, ni sur un combat". Quand il sort, finalement, en 1989, il conquiert les adultes. EDF l'a repris dans une pub TV pour faire comprendre que l'environnement est un critère important à prendre en compte dans le développement. Même le ministère de la Défense des Etats-Unis a utilisé son aspect pédagogique ! Alors, il n'est vraiment que pour les enfants, ce bloc de timbres ? ☺



## Dans la série des livres timbrés édités par La Poste

Découvrez le livre timbré "Histoire des jeux vidéo" édité par le Service national des Timbres-poste qui fait apparaître les héros des jeux dans leur contexte et nous entraîne dans des univers étranges et parfois mystérieux. Cet ouvrage contient un bloc de 10 timbres "Héros des jeux vidéo". Livre préfacé de Ken Kutaragi, créateur de la Playstation, richement illustré, 64 pages avec couverture cartonnée d'un format à l'italienne (253 x 237). Prix de vente : 15,00 €

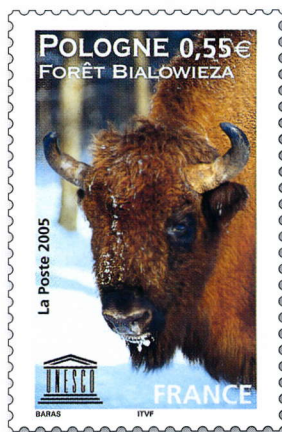
En vente au salon philatélique d'automne, à Bitche (Moselle) lors de la vente anticipée du bloc "Héros des jeux vidéo" le 11 novembre 2005, dans certains bureaux de poste, par correspondance au Service philatélique de La Poste et sur le site Internet de La Poste.





À L'OCCASION DES 60 ANS DE L'UNESCO, LA POSTE ÉMET DEUX TIMBRES SUR DEUX PERLES DU PATRIMOINE MONDIAL DE L'HUMANITÉ, QUI BÉNÉFICIENT DE LA SURVEILLANCE ET DE LA PROTECTION DE L'AGENCE ONUSIENNE.

# L'Unesco, un recours pour les trésors du monde



**Le projet de l'Unesco a vu le jour lors d'une conférence des Alliés, en novembre 1945, dans le but de reconstruire les systèmes éducatifs, une fois la guerre terminée.**



Bialowieza, forêt d'Europe de l'Est, est le territoire des derniers bisons de ce continent et une des rares forêts encore complètement vierges, dans cette partie du monde. Pétra, cité archéologique au carrefour des anciennes civilisations romaines, grecques et arabes, est mondialement connue pour son Trésor, monument mi-construit mi-sculpté dans la roche, qu'Indiana Jones, dans l'une de ses aventures, découvre, à cheval, au sortir du long défilé étroit d'un canyon, à l'instar de centaines de milliers de touristes venus découvrir la Jordanie. Voilà deux merveilles du monde, l'une naturelle, l'autre culturelle, devant lesquelles l'homme se sent petit : devant cet héritage, sa responsabilité est de le transmettre, aussi intact que possible, aux générations futures. Les sites de Bialowieza et de Pétra ont tous deux été reconnus patrimoines mondiaux de l'humanité par l'Unesco. En tant que telles, la forêt primaire et la cité ancienne sont officialisées *"sources irremplaçables de vie et d'inspiration"*, précise le site Internet de l'Unesco (<http://whc.unesco.org>). En figurant parmi les 812 sites ainsi considérés par l'Organisation des Nations Unies pour l'éducation, la science et la culture, ces sites *"appartiennent à tous les peuples du monde, sans tenir compte du territoire sur lequel ils sont situés"*, confirme la définition officielle. Cent quatre-vingt pays sont signataires de la Convention concernant la protection du patrimoine mondial, culturel et naturel, adoptée par l'Unesco en 1972. Par exemple, les parcs des Cévennes et les Grandes Causses en France, ont posé leurs candidatures dernièrement, ou bien encore la ville du Havre, récemment inscrite comme *"exemple remarquable d'architecture et d'urbanisme d'après-guerre"*. D'autres



réclament le prestigieux label dans le but d'obtenir une aide de la communauté internationale, pour la protection du site. C'est en effet la vocation principale du label.

En effet, de nombreux périls compromettent le patrimoine mondial... En ce qui concerne la forêt de Bialowieza, un des premiers sites à avoir été classé, en 1979, à cause des bisons que l'on y a réintroduits, le principal souci est la barrière frontalière entre la Pologne et la Biélorussie. Coupant la réserve en deux, elle sépare les populations de bisons et de nombreuses autres espèces, les empêchant de circuler. La coupe illégale de bois est aussi un danger latent. *"L'an dernier, suite à l'alerte lancée par une ONG biélorusse, une mission d'experts de l'Unesco s'est déplacée pour tenter d'instaurer une gestion transfrontalière des parcs nationaux qui se trouvent des deux côtés"*, rapporte Rossler Mechtild, responsable de l'Europe au Centre du patrimoine mondial. L'une des solutions, encouragées par l'organisme international, est de développer le tourisme durable afin que les populations locales soient à la fois sensibilisées au site et qu'elles en soient les premières bénéficiaires.

## Tourisme : salut ou menace ?

Solution de conservation durable ici, source de dégradation ailleurs, le tourisme est l'un des dangers qui menace Pétra, en plus de l'érosion. L'ancienne capitale des Nabatéens qui fut, deux siècles avant notre ère, centre à la fois économique et religieux du Moyen-Orient, est redevenue un point de convergence : en 1991, 41 000 touristes visitaient ses monuments de pierre rouges-rosés. En 1997, ils étaient presque dix fois plus. Depuis que le site a été classé, en 1985, plusieurs missions sous l'égide de l'Unesco, dont certaines initiées par des Français, sont allées restaurer ou étudier le site. La reine Noor, elle-même, les avait sollicités. A sa valeur historique et romantique s'ajoute celle économique aujourd'hui, pour la Jordanie. ☺

**812** biens sont classés à ce jour patrimoine mondial de l'humanité

**628** font partie du patrimoine culturel

**160** sont du patrimoine naturel

**24** sont mixtes

**34** sites sont inscrits sur la liste du patrimoine mondial en péril



## Jacob Kaplan, homme de foi et de conciliation

**GRAND RABBIN DE FRANCE, SOLDAT EXEMPLAIRE, LA VIE DE JACOB KAPLAN EST UN TÉMOIGNAGE DE TOLÉRANCE ET DE COURAGE.**

Grand Rabbín de France de 1950 à 1980, Jacob Kaplan portait particulièrement bien ce titre, dans le sens où *"il a toujours su concilier les devoirs et principes du judaïsme avec ceux de la République"* comme le rappelait le président Jacques Chirac, dans une lettre à son fils, Lazare Kaplan, en 2000, à l'occasion de l'inauguration de la place Jacob Kaplan, à Paris, près du Consistoire. Né en 1895, rue des Ecoiffes, dans le Marais parisien, d'une famille d'émigrés lituaniens, sa vocation au rabbinat fut précoce. Dès treize ans, il suit les cours de la section préparatoire du

Séminaire israélite, puis le Séminaire proprement dit. Ses études supérieures sont interrompues par la déclaration de guerre de 1914. A dix-neuf ans, il part comme simple soldat et connaît l'horreur des tranchées. Mais alors qu'on lui propose un poste d'aumônier dans la marine, qui le mettrait à l'abri, il choisit de rester avec ses compagnons d'armes. Il participe à la bataille de Verdun où il est blessé et dont il revient décoré. De la guerre, il retient *"l'inoubliable fraternité du front"*. *"La différence d'opinions, de croyances, ne comptait pas"*, écrit-il.

Nommé rabbin à Mulhouse en 1922, puis à Paris, il ne conçoit pas son sacerdoce comme un repli sur sa communauté mais au contraire, il compte le consacrer *"à faire rendre justice au judaïsme par mes coreligionnaires et par les non-juifs"*. Il œuvra avec douceur, tact et exigence au rapprochement des communautés juives et chrétiennes tout au long de sa carrière et de ses nombreux écrits. Il participe notamment à la conférence œcuménique de Seelisberg et parvient à dénouer l'affaire Finaly, en 1953, qui menaçait de faire voler en éclat les liens judéo-chrétiens naissants. Alors qu'il est père de cinq enfants, Jacob Kaplan fait preuve à nouveau de courage pendant la Seconde guerre mondiale. Quand le Grand Rabbín de France Isaïe Schwartz est arrêté en 1944, il se porte volontaire



pour assurer l'intérim. Il est arrêté à son tour mais parvient à échapper à la Gestapo en s'en remettant entre les mains de son Seigneur et en faisant appel à la rectitude morale et à la raison de son adversaire. Il meurt dans sa centième année, en 1994, et continue de recevoir les plus grands honneurs. ☞

## Avicenne le médecin philosophe

**AUX TEMPS OÙ L'EUROPE STAGNAIT DANS UN MOYEN AGE OBSCUR, AVICENNE PARTICIPAIT À L'ESSOR DE LA PENSÉE PHILOSOPHIQUE ET SCIENTIFIQUE. SON ART DE LA MÉDECINE ET SES IDÉES TRANSDISCIPLINAIRES ALLAIENT INFLUENCER LES DEUX MONDES POUR LES SIÈCLES À VENIR.**

Avicenne est un des plus grands philosophes islamiques. Sa doctrine se trouve au carrefour de la pensée orientale et occidentale. C'est pourquoi elle a eu une grande portée dans l'Occident du Moyen Age, tant du point de vue de la pensée philosophique que de celui de la médecine. Son *Canon de la médecine*, énorme corpus du savoir de son temps, enrichi de ses réflexions, sert de référence jusqu'à la Renaissance du XVII<sup>e</sup> siècle.

De nos jours, sa philosophie de la guérison continue à faire réfléchir sur l'acte médical. Avicenne (Ibn Sīnā) a vu le jour en Perse (980-1037) dans l'actuel Ouzbékistan. Né d'un père fonctionnaire, il connaît le Coran et le droit musulman à dix ans. Très jeune, il s'initie aux mathématiques, à la physique, à la philosophie et à la médecine. Particulièrement doué, il parvient, à dix-sept ans, à guérir d'une grave maladie le Prince de Boukhara,

qui lui ouvre sa vaste bibliothèque. A vingt-et-un an, il possède toutes les sciences connues et écrit son premier livre de philosophie. Dès lors, il n'a de cesse d'écrire, travaillant de nuit à ses ouvrages et le jour aux affaires d'Etat, en tant

que ministre (vizir) de l'émir d'Hamadan. On lui connaît entre 250 et 300 ouvrages. A la mort du prince qu'il sert, il doit fuir et mène une vie itinérante et mouvementée, jusqu'à ce qu'il trouve à nouveau protection auprès de l'émir d'Ispahan. Il reprend alors une vie studieuse et productive. Pour lui, la métaphysique doit apporter la preuve de l'existence du Dieu créateur. Sa pensée est exploitée par Saint Thomas d'Aquin. L'influence de sa philosophie en Occident a été dépassée par celle d'Averroès, qui remet en cause ses commentaires d'Aristote, mais elle est constante dans le monde iranien et fait partie des fondements de l'Islam Chiite. ☞





LA MÈRE DE LA PSYCHANALYSE,  
FRANÇOISE DOLTO,  
A INFLUENCÉ UNE GÉNÉRATION  
DE PARENTS À PROPOS  
DE L'ÉDUCATION DE LEURS  
ENFANTS. ELLE EST EXPOSÉE,  
DANS SES ÉCRITS LES PLUS  
INTIMES ET ÉCHANGES  
INTELLECTUELS, AU MUSÉE  
DE LA POSTE, JUSQU'AU  
30 DÉCEMBRE ET DANS DEUX  
OUVRAGES, CHEZ GALLIMARD.



# Dolto entre les lignes

**"C'est incroyable  
que je sois  
devenue psy  
et pas folle."**

L'exposition au musée du boulevard de Vaugirard 15<sup>e</sup> à Paris, résume une vie de correspondance prolixe, dès toute petite fille et jusqu'à sa mort, en 1988, alors que celle qui fut un peu la mère des Français, se hâtait de transmettre ses conseils, inlassablement. *"C'était une épistolière. Une de ses caractéristiques était de prendre soin de répondre à tous. Elle avait la volonté d'expliquer les choses et c'est pourquoi les gens n'hésitaient pas à lui demander conseil"*, raconte Christian Montet, commissaire de l'exposition. La salle du musée de La Poste qui lui est consacrée permet ainsi de saisir les étapes saillantes de deux énormes volumes d'échanges épistolaires, publiés chez Gallimard. *Une vie de correspondance, 1938-1988*, paru en septembre, fait suite aux *Lettres de jeunesse, 1913-1938*, publié en 2003.

## De la petite fille à l'éminent docteur

L'exposition s'organise autour de ces deux périodes, illustrées de photos de familles et d'objets personnels. Sa vie de petite fille, d'adolescente et de jeune femme se dessine, manuscrite, sur des lettres originales, précieusement conservées par sa famille et retrouvées par ses enfants. Jusqu'à cette lettre au Père Noël, écrite à cinq ans, qui ressemble à un clin d'œil du passé à celle qui, en 1963, rédigea la première réponse du Père Noël, envoyée par La Poste, aux milliers d'enfants qui lui écrivent chaque année.

Mais surtout, la jeunesse de Françoise, née Marette, met en lumière des traumatismes qui font dire au docteur Dolto : *"c'est incroyable que je sois devenue psy et pas folle"*, rapporte sa fille, Catherine Dolto,



elle-même hpto-psychothérapeute. Ainsi, dans une longue lettre à son père, Françoise Dolto décrit tout ce qu'elle a dû endurer de sa mère, pourtant adorée. A la mort de sa sœur, la mère, folle de douleur, l'accuse de n'avoir pas assez prié et à demi-mot, de n'être pas morte à sa place. Après son bac, elle se voit interdire de continuer ses études parce que sa mère ne concevait pas de vie respectable, pour une jeune femme, en dehors du mariage.

## Drames fondateurs

En exposant ces drames familiaux, sa fille, Catherine, gérante du fonds d'archives Françoise Dolto, applique la volonté de sa mère : *"Selon elle, tous les psy devraient livrer les clefs de leur devenir psychanalyste : ce qui a fait, dans leur enfance, qu'ils deviennent psy"*. D'ailleurs, Françoise revient elle-même sur ces drames fondateurs dans l'entretien avec Bernard Pivot, au cours de l'émission *Apostrophe*, enregistrée à la fin de sa vie et diffusée dans la salle d'exposition.

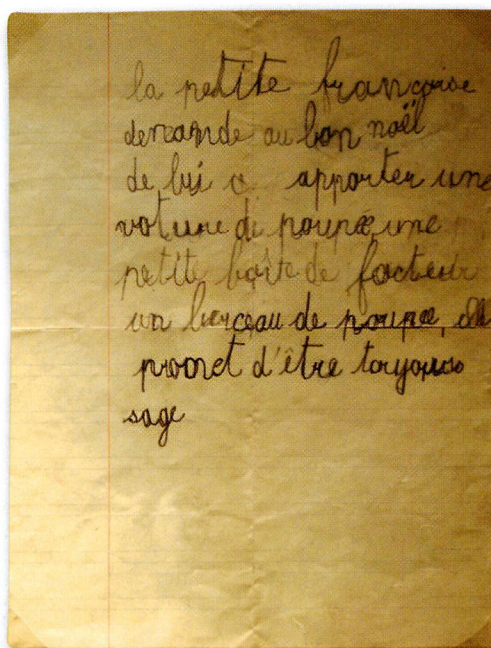
Faute d'études supérieures, Françoise Marett se livre à ses talents artistiques, pendant deux ou trois ans – une aquarelle nous en offre un extrait au Musée. Puis elle entame des études de médecine et aboutit à une thèse sur la psychanalyse de l'enfance, qui lui vaut la reconnaissance immédiate de ses pairs.

## Lettres historiques

Le deuxième tome de sa correspondance rassemble ses échanges professionnels, alors qu'elle participe à l'histoire de la psychanalyse, en France, avec l'émblématique Jacques Lacan. La remerciant d'un cadeau, celui-ci lui déclare : *"sache bien que je t'aime et que je t'estime, comme une des rares personnes que je connaisse qui soient pleinement"*. Le lecteur, comme le visiteur du musée, intercepte également des échanges amicaux, avec le poète Audiberti ou le comédien Alain Cuny, ami de toujours et éternel prétendant ? Les poli-

tiques lui rendent hommage, comme cette lettre de Robert Badinter où il écrit qu'il la voit ministre de la Justice à sa place... Ces écrits sont le témoignage d'un demi-siècle de vie intellectuelle française, auquel le couple Dolto participait activement. Mais il apparaît aussi *"qu'elle refuse toute position de pouvoir, sur l'autre et dans les institutions"*, souligne sa fille Catherine Dolto.

Sa priorité : la prévention, en aidant de façon ponctuelle les parents en difficulté avec leurs enfants, tout en faisant comprendre au grand public que l'enfant est une personne à part entière, avec une histoire. Douée d'une formidable écoute et empathie, les patients, le grand public, les analystes débutants réclament tous une part de son attention. Dès 1940, elle a l'idée de se servir de la radio. En 1969, elle répond aux lettres des auditeurs, en particulier et pour le bénéfice de tous. Au vernissage de son exposition, les murs étaient trop serrés pour contenir la foule de ses admirateurs, amis, famille et curieux venus faire plus ample connaissance avec cette grande dame, qui continue ainsi de se rendre toujours plus proche. 



← Lettre de Françoise Marett au Père Noël, 11 décembre 1913.

© ASSOCIATION ARCHIVES ET DOCUMENTATION FRANÇOISE DOLTO - PHOTO : M. FISCHER



Grand concours de dessin réservé aux enfants



# Dessine ton vœu pour les enfants du monde

Ta création deviendra peut-être un vrai timbre dont une partie de la vente sera reversée à la Croix-Rouge. De nombreux prix à gagner.

Toutes les informations : [www.laposte.fr](http://www.laposte.fr)



CROIX-ROUGE FRANÇAISE

EN PARTENARIAT AVEC :

Petit  
Quotidien

LE JOURNAL DE  
MICKEY

@strapi

PHIL  
info

LA POSTE 