

Rapport de l'évaluation intermédiaire

du contrat-programme

Juin 2024



I. TABLE DES MATIÈRES

I.	Table des matières	3
II.	Introduction générale	4
III.	PointCulture, une structure en évolution, ancrée dans une histoire	5
	1. Évolution	5
	2. Gouvernance	6
	3. Fonctionnement	8
	4. Aspects financiers	8
	5. Communication	12
	6. Rapport au décret relatif à la Lecture publique et au décret relatif à l'Éducation aux Médias	13
IV.	Méthodologie d'évaluation	14
	1. Inscrire l'évaluation dans un contexte plus général	15
	2. Identification des projets représentatifs de l'action de PointCulture	15
	3. Consultation des partenaires	15
	4. Évaluation du projet par les membres de l'équipe	16
V.	Un contrat-programme, ambition en termes d'action pour l'équipe	17
VI.	PointCulture, un regard sur les projets concrets	18
	1. Place de l'éducation aux médias dans l'action de PointCulture	18
	2. La constitution et le développement d'une base de données et d'une collection de médias	20
	3. La fonction d'appui aux réseaux d'opérateurs culturels	22
VII.	PointCulture, un regard général sur notre action	26
	1. Regards des partenaires	26
	2. Regards de l'équipe	28
VIII.	Siège social et central	30
IX.	Perspectives et recommandations	30
X.	Conclusion	33
XI.	Annexes	34
	1. Présentation résultats baromètre Cohezio 2023	34
	2. Présentation de PointCulture	62
	3. Composition des Instances de PointCulture	69
	4. Organigramme de PointCulture	70
	5. Equipements informatiques	71
	6. Budget	72
	7. Extraits du décret de la Lecture publique pointant le rôle de PointCulture	83
	8a. Rapport au décret lié à la Lecture publique	84
	8b. Rapport au décret lié à l'Éducation aux médias	90
	9. Questionnaire d'évaluation envoyé aux différents partenaires	97
	10. Présentation des projets concrets de l'équipe	98
	11. Catalogue des animations et formations	116
	12. Prêt des médias dans Samarcande	136
	13. Médiagraphie Les bibliothèques font leur cinéma	137
	14. Auto-évaluation de l'équipe	141
	15. Projet des lauréats de l'appel à projet de réaménagement des bâtiments à Auderghem	144

II. INTRODUCTION GÉNÉRALE

Au moment de relire une dernière fois le document que vous tenez entre vos mains, devant vos yeux, nous nous rendons compte du travail déjà réalisé en une période aussi courte : un contrat-programme mis en place il y a deux ans, la directrice générale désignée à la rentrée 2022 et le président du CA élu au printemps 2023. À mi-parcours, il était donc essentiel d'examiner les premiers pas accomplis et de se tourner vers les pas restant à effectuer pour les deux années à venir.

L'équipe de PointCulture et ses instances se sont mobilisées pour présenter un rapport clair, précis et complet. C'est une photographie de la situation actuelle de l'association avec ses qualités propres, ses compétences, ses quelques scories à effacer mais aussi ses objectifs à réaliser et ses envies à concrétiser.

Nous avons pris le parti de ne pas revenir sur les difficultés rencontrées suite à la fuite du précédent directeur financier et de la complexe remise en route des comptes de PointCulture, ainsi que du climat plombé hérité des départs de personnel.

Aujourd'hui, la situation est tout autre, comme vous vous en apercevrez dans ce document. Le climat social serein et constructif a permis une autoévaluation productive et partagée. Les comptes sont mis au clair et permettent une gestion au plus près. Nos missions clarifiées nous donnent également un élan supplémentaire.

C'est donc avec beaucoup d'enthousiasme que nous vous invitons à lire ce rapport et attendons vos remarques pour encore évoluer dans les années à venir.

Edith BERTHOLET
Directrice Générale



Jean-Jacques DELEEUW
Président



III. POINTCULTURE, UNE STRUCTURE EN ÉVOLUTION, ANCRÉE DANS UNE HISTOIRE

1. ÉVOLUTION

À L'ORIGINE

En 1953, cinq jeunes étudiants enthousiastes, férus de musique, veulent partager leur passion avec le plus grand nombre. Quelques années plus tôt, en 1948, le 33 tours, média plus résistant que les précédents 78 tours et offrant un temps d'écoute beaucoup plus long, avait fait son apparition. Il devient alors possible d'organiser l'emprunt des disques pour une somme modique afin que chacune et chacun, indépendamment de sa condition sociale, puisse accéder à une culture musicale sans être obligé de se contenter d'écouter les programmations des ondes radiophoniques. Une somme modique pour chacune et chacun, mais qui, accumulée, permet à l'association de s'autofinancer et d'agrandir ses collections.

L'idée est là. Le 14 novembre 1956, la Discothèque Nationale de Belgique est fondée. Cette initiative visionnaire, qui se concentre d'abord sur la création d'une collection en musique classique, s'étendra rapidement vers le folklore, le jazz, la chanson française, et plus tard les cours de langues, le rock, la pop, le reggae, l'électro, le rap, etc. L'enjeu social et humaniste de démocratisation de la culture prend alors tout son sens et sa légitimité. Médiatrice culturelle avant l'heure, la Discothèque de Belgique, avec ses équipes de discothécaires, fait découvrir à tous les publics, et sur presque l'ensemble du territoire belge, le langage musical avec une vulgarisation et une écoute exemplaire.

En 1976, la Discothèque Nationale, devenue entre-temps La Médiathèque de la Communauté française, inaugure sa première collection de documentaires sur cassette vidéo. Très vite, le cinéma de fiction rejoint les acquisitions. Suivront le CD, CD-Rom documentaire, DVD et en 1997, les premiers jeux vidéo.

LA CRISE DU CD ET DU DVD - L'HEURE DES REPOSITIONNEMENTS

Au début des années 2000, comme l'ensemble du secteur, des petits disquaires à la grande distribution en passant par les vidéoclubs, La Médiathèque doit faire face à la crise du disque et du DVD. Le nombre d'emprunts de médias chute progressivement, face à la numérisation des médias et la dématérialisation des supports. L'association doit se réinventer avec le soutien de la Communauté française de Belgique.

C'est en 2013 que l'association voit ses missions élargies sous un nouveau nom : PointCulture. Les missions s'adressent au tout public, mais aussi à l'enseignement et au secteur associatif. Elles sont définies autour de l'information et du conseil sur l'offre culturelle, la diffusion et la promotion culturelle et la valorisation du patrimoine sonore et audiovisuel.

Les centres doivent développer ces missions au niveau local et accueillir les partenaires en organisant des événements : conférences, ateliers d'éveil musical, stages vidéo, game jam, concerts, projections, expositions, etc. Malgré le travail, les nombreux partenaires et les événements créés dans les différents centres, l'identité s'étioule entre les politiques d'acquisition des collections, l'expertise et la médiation.

AUJOURD'HUI

En 2022, après une longue et difficile période d'incertitude, PointCulture se recentre sur sa mission première en devenant actrice de médiation culturelle en musique, cinéma et jeu vidéo, **en appui aux réseaux d'opérateurs culturels.**

Le travail sur les thématiques devient alors l'évidence qui permet d'unir les collections et l'expertise des membres du personnel, les partenariats de manière transversale et enfin, l'idée originelle d'une culture pour toutes et tous. Ce travail thématique alimente aussi les valeurs qui lui sont chères : **le partage et le conseil en matière de musique, de cinéma et de jeux vidéo, l'ouverture au monde, le**

décloisonnement, l'inclusivité comme la diversité, une participation active aux enjeux d'un monde en perpétuel bouleversement.

L'importance patrimoniale des collections est enfin reconnue et la conservation revient dans ses missions. L'association rentre dans le décret de la Lecture publique, ce qui permet de renforcer les liens avec les bibliothèques.

PointCulture est aussi présent pour participer à la création d'activités : ateliers et formations, aide à la projection ou à l'écoute de médias, aide aux droits de diffusion, à la création audiovisuelle (capsules, interviews), appui à la visibilité des actions.

Mais l'association ne s'arrête pas là. La base de données et le site sont renforcés par un travail conséquent sur une meilleure identification des contenus, avec un thésaurus de mots-clés plus approprié à la médiation, mais aussi en continuant à rendre vivantes ses collections par de nouvelles acquisitions, accordant une attention particulière aux productions de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

PointCulture travaille également à mieux identifier son apport en éducation aux médias, en développant des formations, des animations et aussi en important son cadre d'analyse au cœur de sa démarche de médiation.

Cette évolution, en termes de missions, projets et actions, s'accompagne d'une restructuration en matière de fonctionnement et d'équipe. Au-delà des mots, s'opère un changement de culture. Une nouvelle direction est engagée, devant très rapidement faire face à de nombreux défis. Une période d'assainissement s'impose, jalonnée de mauvaises surprises et d'une gestion de crise nécessaire au redressement de l'ASBL : subventions non justifiées, irrégularités administratives, importants manquements dans la précédente gestion de l'ASBL entraînant des risques de pertes financières importantes de certaines tranches de notre subvention et de nos subsides Maribel, etc.

Cette restructuration n'est pas accueillie sereinement par certains membres de l'équipe, perturbés par les changements et incertains quant à leur avenir au sein de PointCulture. En effet, l'âge et l'ancienneté des collègues constituent un frein à l'implémentation rapide des

changements, sans être toutefois un obstacle. Malgré ces défis, la Direction et les nouvelles coordinations de pôles restent déterminées à surmonter les obstacles et, grâce à certains outils comme les résultats d'une analyse des risques psychosociaux (*voir annexe n° 1 rapport de Cohézio, page 34*), à mettre en œuvre des solutions efficaces pour assurer la stabilité et la prospérité de l'organisation.

ET DEMAIN : COCONSTRUIRE, PROPOSER ET RAYONNER

Demain, nous y sommes déjà. Lancé dans cette nouvelle dynamique, PointCulture ne se limite pas à soutenir la médiation en bibliothèque. Dans un esprit de décloisonnement, elle travaille aujourd'hui avec d'autres opérateurs comme les lieux culturels, les musées, les centres dramatiques et chorégraphiques, salles de concert, festivals et associations sociales. C'est par ailleurs dans ce même esprit que nous choisissons d'être davantage présents sur les canaux virtuels, sans toutefois nous détourner des médias physiques.

Retrouvez en annexe n° 2 notre plaquette « PointCulture aujourd'hui ». > page 62

2. GOUVERNANCE

UNE NOUVELLE DIRECTION

Conformément aux prescrits du contrat-programme de PointCulture accepté par la ministre de tutelle, un jury est constitué à la mi-2022 en vue du recrutement d'une nouvelle direction générale. En veillant au respect du pluralisme et de la parité, il est constitué de membres du comité de gestion, de représentants de l'administration de la FWB, d'experts externes, du coordinateur des ressources humaines et de la Direction générale de PointCulture, le tout avec l'accompagnement de l'inspecteur du ressort.

Au terme de la procédure de sélection, sur base, entre autres, de son implication dans de nombreux projets transversaux liant différentes disciplines - dont la musique - ainsi que sa connaissance étendue du monde de la culture, Mme Edith BERTHOLET est désignée, à l'unanimité,

comme nouvelle directrice générale de PointCulture le 14 septembre 2022.

Après plusieurs mois de fonctionnement, la Direction générale exprime le besoin d'un support au quotidien. Le Conseil d'Administration désigne alors Mme Aurélie VANHAM en tant que directrice-adjointe. Cette dernière assurait alors la fonction de coordinatrice RH, et travaillait déjà dans les faits en étroite collaboration avec la directrice générale.

LES INSTANCES DE POINTCULTURE

Tant dans les discussions qui ont précédé la création du contrat-programme, que dans celles tenues avec les représentants des organisations syndicales, le problème de la gouvernance est posé de manière régulière. La composition des instances se met ainsi en place, de façon presque évidente.

Comme toute ASBL, la structure se compose de l'Assemblée Générale et d'un Organe d'Administration. Ce dernier délègue la gestion quotidienne à un Comité de Gestion, en étroite collaboration avec la Direction Générale. Le Comité de Gestion est une émanation du Conseil d'Administration et œuvre à celle-ci, chaque mois, de façon concrète et en collaboration étroite avec la personne chargée de la gestion journalière, la directrice générale. Également établie sur base de la clef D'Hondt, la structure du Comité inclut, outre des administrateurs issus des milieux associatifs, des représentants des principaux partis politiques. Succédant à M. Philippe Mahoux dans cette fonction, M. Jean-Jacques Deleeuw préside les instances de PointCulture depuis le 20 avril 2023.

Dans l'histoire de PointCulture et de La Médiathèque, la composition des instances se déroulait sur base de sollicitations et du respect d'équilibres. À la fin du contrat-programme précédent, le problème de la composition des instances est clarifié et un certain nombre de membres effectifs et d'administrateurs notifient leur souhait de mettre fin à leur mandat.

Deux paramètres principaux sont alors pris en considération pour établir les instances actuelles.

Le premier est la représentation politique directe. L'association étant financée à hauteur de près de 90 % par une subvention de la FWB, il apparaît naturellement une volonté de proposer une plus grande implication du politique. En utilisant la clef D'Hondt, il est proposé aux partis qui composent le Parlement de la FWB de désigner en leur sein un·e ou plusieurs représentant·es pour siéger à l'O.A. de PointCulture, en qualité d'administrateur ou comme observateur.

Le second paramètre concerne la nécessité d'une meilleure représentation du monde culturel, en tenant compte de tous les secteurs avec lesquels PointCulture est en interaction. Il s'agit des bibliothèques, centres culturels, structures associatives et du monde de l'enseignement. La composante géographique est également observée. Onze sièges de l'Organe d'Administration sont à ce jour occupés par des personnes émanant de la vie culturelle et associative. La parité des genres au sein des personnes arrivantes est au centre des préoccupations, d'autant que la composition précédente était presque exclusivement masculine.

Enfin, deux sièges d'observateurs sont dévolus aux deux délégations syndicales présentes au sein de l'organisation.

PointCulture se dote également d'un Comité de Gestion, permettant l'accompagnement direct de l'équipe de Direction et facilitant ainsi une gestion quotidienne concertée. *La composition du Comité de Gestion se trouve en annexe n° 3, page 69.*

À côté des instances déjà en place, une nouvelle émanation du Conseil d'Administration a été créée, un comité d'audit. Il a pour mission de proposer à l'organe de gestion des mesures d'amélioration du dispositif de contrôle interne et de maîtrise de l'activité.

Le souhait actuel est d'élargir la composition de l'Assemblée générale en valorisant tant les membres anciens pour leur connaissance de l'histoire et de l'évolution de l'organisation, que de nouveaux membres pour permettre un regard neuf. Une attention particulière à la parité pour la constitution des instances devient également essentielle. Une parité de genre, mais également de répartition territoriale et de fonctions. *La liste des membres actuels de l'AG et du CA se trouve en annexe n° 3, page 69.*

Outre le fonctionnement interne, la direction de PointCulture est présente comme administratrice dans diverses instances tel que la CESSOC, le Réseau des arts Bruxellois, le réseau RELIEF.

La directrice générale siège notamment au CA du Théâtre Varia, des jeunesses musicales de Bruxelles, de la Plateforme Factory.

Il nous semble stratégiquement essentiel d'être présent également au sein des organes d'avis du tissu culturel francophone tout en étant principalement centré sur notre institution, il va de soi que ces investissements prennent du temps, un dosage est important à mettre en place.

3. FONCTIONNEMENT

La restructuration de PointCulture en 2022 a bien entendu eu un fort impact sur notre association en 2022 et 2023, impliquant notamment un changement structurel et fonctionnel, une évolution de la réalité de l'association, et la mouvance des fonctions du personnel. Les 48 ETP qui constituent l'ASBL sont répartis pour répondre aux nouveaux besoins avec notamment 8 ETP en lien direct avec nos nouveaux partenaires de la Lecture publique.

Au niveau du fonctionnement interne, l'enjeu principal en termes de management pour les années 2023-2026 est de mobiliser les ressources et veiller à la motivation de l'ensemble du personnel autour du nouveau projet de PointCulture.

Mettre l'humain au centre de la stratégie, bien définir les objectifs et les attentes, donner du feedback de manière formelle et informelle, définir des priorités et valoriser les contenus, sont des axes importants dans notre vision.

Il est indispensable de globaliser, décloisonner, valoriser, et structurer le projet pour lui donner du sens en interne comme en externe.

Une redéfinition du rôle de chacun·e (par la rédaction de descriptions de fonction) et des ajustements et modifications de fonction sont réalisés pour assurer un déploiement optimal du projet en s'appuyant au mieux sur les forces de chaque collègue. L'organigramme est redéfini sur cette base.

La structuration de l'association en différentes cellules est un important point d'attention. Nous avons veillé en 2023 et début 2024 à revoir la structure des cellules

(cf. *Organigramme en annexe n° 4, page 70*) pour permettre des échanges fluides. Cela passe, entre autres, par une évaluation par les responsables du fonctionnement des différentes cellules/équipes et l'identification des forces et points à améliorer afin de structurer au mieux chaque cellule. Dans ce contexte, nous veillons à une bonne répartition de la charge de travail, à l'intelligence collective, et à donner un cadre clair à chacun·e.

Une attention particulière est également accordée au collectif. Cela passe par la création d'espaces d'échanges (notamment la mise en place de réunions plénières tous les trimestres avec l'ensemble du personnel). Nous veillons aussi à construire un climat social (relations avec les représentants du personnel) serein et constructif.

Nous faisons également en sorte que certains collègues, détachés en bibliothèque, restent bien liés à notre association et son rayonnement en les missionnant sur certains projets particuliers, en collaboration avec d'autres collègues ou d'autres partenaires.

De plus, nous avons engagé du personnel supplémentaire pour le bon fonctionnement de la structure, ceci dans nos limites financières.

L'engagement d'un coordinateur financier ad interim (freelance) à partir de mai 2023 aide à donner cette vue financière claire. Nous pouvons dès lors refaire le budget du personnel et faisons le choix d'engager pour certains postes clés (notamment, une animatrice à mi-temps). Cela nous semble crucial pour pouvoir répondre à nos nouvelles missions, fixées dans le contrat-programme.

D'autre part, nous avançons également sur la mise à jour et la mise en place de procédures claires afin de structurer et fluidifier les cycles de gestion nécessaires au bon fonctionnement de PointCulture.

Au niveau du fonctionnement, nous identifions plusieurs freins, liées à la problématique du financement limité de PointCulture. Nous relèverons ces différents points dans le paragraphe suivant relatif aux aspects financiers.

4. ASPECTS FINANCIERS

Dès 2023, une des priorités de la coordination financière, la Direction Générale et la Direction adjointe est de clarifier l'état des finances de PointCulture, en vue de la pérennité, à long terme, de notre association.

Nous revoyons donc le budget et le plan financier de PointCulture jusque 2026, mettons en ordre nos dossiers relatifs aux subsides (notamment le dossier Maribel dans lequel il y avait plusieurs manquements) et revoyons les contrats avec nos fournisseurs. Ceci afin d'assainir notre situation financière. Nous listons également les freins à la pérennité à long terme de notre association. Ils sont repris dans les lignes qui suivent.

PLAN FINANCIER

Les paragraphes qui suivent reprennent toutes les explications nécessaires à la compréhension du Plan Financier de l'exercice 2024 à 2026 pour PointCulture.

Le Plan Financier est établi fin 2023 et couvre la période de 2024 à 2026. Cet exercice se base sur le travail accompli pour le budget 2024 lors duquel sont revus les chiffres de l'année 2023 et ceux du budget 2024. Durant la préparation du plan financier, tous les coordinateurs et la direction sont impliqués afin de récolter l'ensemble des besoins de PointCulture ainsi que le développement des activités conformément au contrat-programme.

Les hypothèses principales de ce plan sont les suivantes :

- Indexation salariale de + 4 % par an (indexation annuelle + augmentation biennale obligatoire) ;
- Indexation des autres charges de + 2,32 % en 2025 et + 1.57 % en 2026 (voir Bureau du Plan) ;
- Maintien du personnel existant et départs prévus (retraites, etc.) ;
- Embauche de nouveaux membres du personnel ;
- Investissement de 900 000 € dédié à l'aménagement des bureaux.

Le plan financier 2024-2026 permet d'aboutir à un résultat estimé légèrement négatif pour chaque année. La perte se stabilise en 2025 et 2026 car des économies sont prévues pour compenser l'absence d'indexation des subsides liés au Contrat-Programme. Cela s'explique par des rentrées, majoritairement des subsides, qui ne couvrent pas suffisamment les dépenses encourues par PointCulture.

	(k€)	PF 2024	PF 2025	PF 2026
Ventes et prestations	5.362	5.362	5.383	
Chiffre d'affaires	38	38	39	
Subsides	5.253	5.255	5.274	
Autres produits d'exploitation	71	68	69	
Charges opérationnelles	-5.383	-5.367	-5.404	
Approvisionnements et marchandises	-40	-41	-42	
Services et biens divers	-857	-838	-780	
Rémunérations	-4.218	-4.127	-4.196	
Amortissements, RdV et provisions	-182	-272	-296	
Autres charges d'exploitation	-86	-88	-90	
Résultat financier	-9	-11	-11	
Résultat avant impôts - annuel	-30	-16	-33	

Les rentrées sont constituées de subsides définis dans le Contrat-Programme (fonctionnement, Lecture publique et non-marchand). Il est important de rappeler qu'une grande partie du montant subsidié n'est pas soumise à l'indexation. La subvention Maribel n'augmente pas entre 2024 et 2026 car nous sommes au maximum du montant disponible.

En termes de dépenses, des enveloppes sont prévues (142.000 € en 2024, 147.000 € en 2025 et 123.000 € en 2026) pour des dépenses destinées à l'activité de PointCulture. Cela couvre les honoraires d'animateurs, les redevances, les plateformes ou encore des campagnes de promotion. Il est important de mentionner qu'un axe majeur de dépenses pour ce plan est l'éducation aux médias, ce qui aura pour conséquence d'engendrer des coûts de mise en route (podcasts, intervenants extérieurs, etc.).

Notons que 82 % des dépenses sont liées au personnel. Il est important de rappeler que les coûts de la restructuration ont été pris en charge dans les comptes clôturés le 30 juin 2022 et qu'ils ne devraient donc pas avoir d'impact sur les comptes de 2024 à 2026.

Les charges sont également impactées par des amortissements supérieurs aux dernières années. La liste des investissements se résume dans le tableau ci-dessous :

(k€)	PF 2024	PF 2025	PF 2026
Aménagements Bxl & Liège	900		
Mobilier de bureau		40	
IT - logiciel	100	30	
IT - matériel	25	40	40
Collection - rangement	97		
Media	80	82	84
	1.202	192	124

- Les travaux d'aménagement comprennent les frais d'architecte et de géomètre. Ce montant est une estimation. Les discussions avec la cellule d'architecture de la Fédération Wallonie-Bruxelles sont encore en cours actuellement.
- Les besoins concernant l'informatique sont estimés à 125.000 € en 2024, 70.000 € en 2025 et 40.000 € en 2026 (remplacement du logiciel AS400 (50.000 €), mise en place de back-up (50.000 €) et renouvellement d'équipements tels que ordinateurs, écrans, casques, etc. (25.000-40.000 € par an)).
- Du côté de la CCO, un budget de 97.000 € est considéré en 2024 afin d'acquérir 2 rotatives (79.000 €) et des étagères (18.000 €). Cet investissement est indispensable pour répondre au contrat-programme puisqu'une des missions consiste à développer la collection. De plus, le retour de tous les médias détenus par les médiathèques fermées a eu pour conséquence d'accroître la collection, ainsi que le

- besoin de stockage dans le bâtiment d'Auderghem.
- Pour les médias, un montant de 80.000 € indexé a été prévu afin d'acquérir des nouveautés en vue d'étendre la collection et d'augmenter le nombre d'exemplaires de certaines références.
 - L'analyse des flux de trésorerie du plan financier repose sur l'hypothèse importante que le montant des travaux d'aménagement des bureaux, soit 900.000 €, est financé par une source externe pour un montant de 300.000 € et donc sur fonds propres pour les 600.000 € restants. La décision de faire appel à une source externe, intégralement, en partie, ou non, n'est pas encore validée.
 - Ce plan financier indique une variation négative de trésorerie en 2024 (- 9.000 €) mais qui revient en positif en 2025 (69.000 €) et 2026 (65.000 €). Au terme de chacun des exercices, le solde de trésorerie serait supérieur à 3.200.000 €.

	PF 2024	PF 2025	PF 2026
Total des encaissements	6.420	5.362	5.382
Total des décaissements	6.429	5.292	5.318
Solde précédent de trésorerie	3.215	3.206	3.275
Variation de la trésorerie	-9	69	65
Solde de trésorerie	3.206	3.275	3.340

À titre informatif, nous avons extrapolé le plan financier en tenant compte de rentrées constantes, de frais de personnel indexés de + 4 % et d'autres frais indexés de + 2 %. La perte

(k€)	PF 2024	PF 2025	PF 2026	Est 2027	Est 2028	Est 2029
Ventes et prestations	5.362	5.362	5.383	5.383	5.383	5.383
Chiffre d'affaires	38	38	39	39	39	39
Subsides	5.253	5.255	5.274	5.274	5.274	5.274
Autres produits d'exploitation	71	68	69	69	69	69
Charges opérationnelles	-5.383	-5.367	-5.404	-5.589	-5.781	-5.981
Approvisionnements et marchandises	-40	-41	-42	-42	-42	-42
Services et biens divers	-857	-838	-780	-795	-811	-828
Rémunérations	-4.218	-4.127	-4.196	-4.364	-4.539	-4.720
Amortissements, RdV et provisions	-182	-272	-296	-296	-296	-296
Autres charges d'exploitation	-86	-88	-90	-91	-93	-95
Résultat financier	-9	-11	-11	-12	-12	-12
Résultat avant impôts - annuel	-30	-16	-33	-218	-411	-611

annuelle devient plus importante à moyen terme, avec une augmentation de la perte de près de 200.000 € par an !

LES FREINS

Durant cette analyse, nous identifions quelques freins et risques au développement de PointCulture :

- Les subsides sont octroyés à condition que les dépenses soient acceptées et suffisantes pour couvrir les montants. Dans le cas contraire, le surplus doit être remboursé.
- Une partie des subsides n'est pas indexée selon les conventions. Comme PointCulture se doit d'augmenter les salaires conformément aux barèmes en vigueur (application des augmentations biennales automatiques) et conformément au principe de l'indexation légale automatique, l'ASBL fait face à une augmentation de coûts qui n'est pas couverte par les subsides.
- Rappelons également que plusieurs membres du personnel sont rémunérés selon les barèmes *Médiathèque*, bien plus élevés que les minimas sectoriels. Ces barèmes n'ont pas été renégociés lors de la restructuration de 2022. Nous devons donc continuer à les appliquer pour le personnel qui en bénéficiait avant 2023, ce qui implique des charges élevées pour l'association.
- Cette problématique se creuse davantage d'année en année au vu des mécanismes d'indexation et des augmentations salariales biennales. Notons qu'à partir de 2023, nous avons pris la décision de rémunérer tout nouveau membre du personnel engagé selon les barèmes de la Commission Paritaire n° 329.02 (minimas sectoriels).
- À défaut de pouvoir compenser par les revenus, PointCulture doit réduire les autres coûts pour tenir ses engagements. Comme les charges salariales représentent 82 % des coûts totaux, les économies à réaliser sur les autres charges sont donc importantes par rapport aux 18 % restants.
- L'hypothèse de l'indexation salariale prise en compte dans le plan financier (indexation automatique des salaires ainsi que la prise en compte des augmentations biennales) est de + 4 %, mais il se peut qu'elle soit supérieure.
- Bien que le plan financier contienne un montant de 235.000 € sur 3 ans dédié à l'informatique, certains équipements sont obsolètes et ne sont plus couverts par un service de support. Ces équipements sont susceptibles de tomber en panne à tout moment. De plus, nous identifions un risque majeur relatif à notre système de gestion informatique et nos réseaux (infrastructure et sécurité), qui peut mener à une rupture, ce qui aurait pour conséquences d'entraver la réalisation de nos missions. Vous trouverez plus d'informations à ce propos dans l'annexe n° 5.
- D'autre part, en ce qui concerne notre subvention du non-marchand, nous avons un nouvel arrêté du Gouvernement fixant les modalités particulières de subventionnement de l'emploi de l'ASBL PointCulture. Celui-ci lie désormais notre subvention non-marchand à 19 ETP. L'arrêté de Gouvernement de PointCulture, en son article 2, renvoie à l'article 16 du décret déterminant les conditions de subventionnement de l'emploi dans les secteurs socioculturels de la Communauté française.
- Cependant, notre arrêté ne prévoit pas de référence à l'article 18 du décret sur l'emploi. Ce qui implique que PointCulture ne bénéficie pas actuellement de l'enveloppe supplémentaire prévue à cet article. Selon une analyse faite par la CESSOC, cela représente, en 2024, un montant de 8.139 € par ETP de manque à gagner, soit 154.641 € pour les 19 ETP permanents de PointCulture.
- Cela constitue un frein majeur pour la pérennité de l'association.
- La mise à plat au niveau financier confirme qu'aucun budget ne peut être accordé à des engagements supplémentaires en vue d'acquérir les compétences manquantes à la réalisation de notre mission. Nous pouvons dès lors recruter uniquement pour des postes où les besoins sont absolument nécessaires et critiques, en considérant les subsides disponibles. Mais cela implique un temps de travail limité (nous ouvrons des postes à mi-temps) et des salaires réduits au minimum sectoriel, ce qui a un impact au niveau de l'attractivité. Or, il s'avère que suite à la restructuration, certaines compétences sont manquantes et les profils des travailleur·euse·s qui sont toujours présents ne répondent pas adéquatement aux besoins identifiés dans notre contrat-programme. Nous tentons bien entendu de développer au mieux les compétences de chacun·e, plus en cohérence avec les nouvelles missions

de PointCulture et son rôle dans le secteur culturel, et d'optimiser au mieux le travail. Nous constatons néanmoins les limites en termes de déploiement du projet (par exemple, en animation, nous n'avons pas de ressources suffisantes pour mener à bien nos missions).

- Au-delà des compétences manquantes, il reste une difficulté en matière de soutien financier aux différents projets en cours ou en développement. En effet, le manque de moyens ne permet pas de faire évoluer les projets, asseoir et développer des partenariats stables pour porter ceux-ci.

En conclusion, au regard des chiffres susmentionnés ainsi que des freins identifiés, nous demandons un amendement de l'arrêté de gouvernement applicable à PointCulture pour notre subvention non-marchand afin d'intégrer le bénéfice de l'enveloppe supplémentaire au sens de l'article 16 du décret; que le mécanisme d'indexation de nos subventions soit appliqué; et/ou que la subvention soit revue pour tenir compte des freins expliqués ci-dessus.

Le budget de PointCulture se trouve en annexe 6, page 72.

Par ailleurs, toutes les informations plus spécifiques liées aux aspects financiers de PointCulture, sont disponibles au siège de l'organisation.

5. COMMUNICATION

Durant la phase d'évolution que vit PointCulture, la communication reste une dimension stratégique pour notre association. Mais elle s'inscrit dans un paradoxe. Il n'est en effet pas évident de devoir communiquer sur la fermeture des centres locaux, sur la restructuration et les coupes budgétaires tout en donnant un signe positif de construction et de relance de notre institution. La suppression des antennes locales simultanée à la redéfinition de nouvelles missions sont des informations troubles, difficile à communiquer tant vers nos usagers que nos partenaires et le grand public.

Une communication stratégique bien pensée est donc vitale pour diffuser les informations qui nous semblent essentielles. Or, jusqu'ici, PointCulture manque d'outils pertinents et cohérents pour assurer cette mission.

La visibilité de PointCulture est un des enjeux majeurs de la pérennité de notre association. Nous avons reçu des retours de partenaires à plusieurs reprises sur nos manquements en termes de communication, ce qui nous décrédibilise vis-à-vis de ces mêmes partenaires et plus largement du grand public.

Concrètement, nous perdons ces dernières années une proactivité en termes de communication. Ceci s'explique par différents facteurs tels qu'une inadéquation du Coordinateur de la cellule, mais aussi une évolution de notre public cible, nos priorités en termes de communication, l'abandon de certains projets chers à l'équipe, etc.

À ce jour, les défis se révèlent donc importants en cette matière.

Nous pointerons tout d'abord notre visibilité vers l'extérieur. Il est nécessaire pour nous de retravailler notre présence sur les réseaux sociaux. En effet, chaque antenne gère une page *Facebook*. Celles-ci doivent être fusionnées et réinvesties. De même, d'autres canaux tels que *Instagram* et autres réseaux sociaux doivent être explorés.

La cohérence entre ces canaux et le site *pointculture.be* doit être retravaillée pour porter notre nouvelle identité. PointCulture n'est plus dans une logique de magazine, puisque nous ne sommes pas/plus un média. Dès lors, c'est tout notre message qui doit être revu.

Dans cette dynamique, il existe un réel travail à accomplir à la fois vers le public, mais également vers chacun de nos partenaires. La première étape consiste à identifier ce que PointCulture souhaite communiquer. Pour construire cette vision, un Groupe de Travail (GT) se penche sur la ligne éditoriale. Ce GT est à la fois composé de personnes anciennes dans l'organisation (pour valoriser l'existant) et de nouveaux membres de l'équipe. Les profils (dix personnes, investies sur base volontaire) sont divers et recouvrent l'ensemble des métiers de PointCulture.

Cet espace de construction collective se donne pour ambition de revaloriser la réelle plus-value de notre organisation, à savoir la multiplicité des personnes et des compétences, ceci par le biais de l'ensemble de nos

activités. Comment communiquer sur tout, sans inonder notre cible? Comment faire les liens entre les différents projets pour ne pas isoler nos objectifs? Comment assurer la promotion et le suivi de nos productions et activités auprès des publics cibles, parfois très différents? Voilà tant de questions auxquelles le GT travaille actuellement.

UN NOUVEAU NOM... ENCORE?

Assez rapidement après sa mise en place, le GT se penche sur l'appellation de notre institution. Il ne faut pas nier qu'il existe une réelle nostalgie du nom Médiathèque, et que PointCulture n'a jamais fait l'unanimité, tant auprès de l'équipe que des partenaires et du grand public. Il est sans doute temps, dans la dynamique de renouveau, d'investir la question. C'est pourquoi, le travail du GT a abouti à un « nouveau » nom : **Médiathèque Nouvelle**.

Il existe une réelle volonté de faire de ce changement d'appellation, une opportunité de communiquer sur notre projet, nos productions, et aussi toutes les activités qui nous impliquent ailleurs que dans nos murs (les tables d'écoute, les participations aux festivals, etc.).

L'idée est de profiter de ce changement pour reprendre une place et exister davantage dans le paysage des médias en Fédération Wallonie-Bruxelles et, par conséquent, provoquer de nouvelles collaborations et autres projets. Même si nous sommes présents dans les médias, nous le sommes en tant qu'acteurs, autour de contenus (collaborations avec BX1 et la RTBF, entre autres) et non dans une dynamique de diffusion d'informations concernant les projets de PointCulture. Un autre paradoxe à travailler.

LA COMMUNICATION INTERNE

Nous sommes conscients de la nécessité d'une bonne communication interne. Dans ce cadre, l'équipe décide de remettre à jour un outil interne appelé Mégaphone. Nous avons aussi mis en place une formalisation de moments d'échanges, de travail et d'information, en plénière et par cellules, permettant une mise en avant des particularités du travail et des projets de chacune et chacun. Ce point est explicité ci-dessus, dans le paragraphe lié au fonctionnement.

6. RAPPORT AU DÉCRET RELATIF À LA LECTURE PUBLIQUE ET AU DÉCRET RELATIF À L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS

Nous nous inscrivons depuis le printemps 2024 dans le décret de la Lecture publique

Historiquement l'association n'était reliée à aucun décret et avait un statut « à part », cette situation devait être modifiée et il nous a semblé évident de nous inscrire dans celui de la Lecture publique.

Par définition, une médiathèque est un établissement culturel qui conserve et met à la disposition du public une collection de documents qui figurent sur des supports variés (bande magnétique, film, disque, papier), correspondant aux différents médias, permettant la consultation sur place et l'emprunt à domicile. Son fonctionnement est semblable à celui d'une bibliothèque, mais elle se diversifie par les différents supports et les différentes activités d'animation qui sont mis à la disposition du public pour s'informer.

Dérivé de *média*, avec le suffixe *-thèque*, d'après *bibliothèque*, le terme **médiathèque** s'est imposé au cours des années 1970 (source : Wikipédia)

La notion même de médiathèque est intrinsèquement liée aux bibliothèques, la Fédération Wallonie-Bruxelles devait être une exception de scission entre ces deux services au public. C'est donc tout naturellement, et en bonne concertation avec le service administratif de la Lecture publique, que nous rejoignons ce fonctionnement.

Par ailleurs, outre le fait que nous allons collaborer encore plus et développer des actions communes, cette inscription ne nous prive pas d'implications avec d'autres partenaires. Nous veillons à toujours créer des liens et développer le réseau de prêt et d'action à mener avec les partenaires adéquats et nous veillons à assurer des liaisons entre le réseau et d'autres opérateurs.

La notion essentielle d'Éducation aux médias se développe pleinement également dans ce cadre. S'inscrire dans ce décret ne nous « enferme » pas, au contraire, cela nous permet de développer un accompagnement avec les différentes bibliothèques et le réseau de la Lecture

publique, en créant une série d'actions et de services, afin de toujours mettre en relation et proposer nos compétences avec de multiples partenaires.

Vous trouverez en annexe n° 7 en page 83, les extraits présents dans ce nouveau décret de la Lecture publique mentionnant l'association.

Nous avons demandé à un spécialiste en droit administratif d'analyser la bonne correspondance entre nos missions définies dans le cadre de notre contrat-programme et les décrets sur la Lecture publique et sur l'Éducation aux Médias.

L'analyse détaillée se retrouve en annexe n° 8a et 8b en page 84 et page 90 du présent document.

IV. MÉTHODOLOGIE D'ÉVALUATION

Comme déjà évoqué précédemment, cette évaluation à mi-parcours du contrat-programme est une première pour PointCulture. Tout était à construire. Et c'est d'autant plus vrai que l'élaboration de ce contrat-programme n'a pas été portée par l'équipe de direction et de coordination actuelle. De plus, la concrétisation de l'ambition était relativement floue en raison de l'absence d'une méthodologie annexée à notre contrat-programme. Une belle opportunité donc de clarifier tout cela et d'inscrire les projets de l'équipe dans des objectifs plus explicites.

La toute première étape a été de définir un Comité de Pilotage (Copil) pour mener à bien cette démarche. Il est composé de la directrice générale, la directrice adjointe et du coordinateur de la cellule contenus. Les autres coordinateurs de cellules sont restés proches de ce Copil, attentifs aux besoins et orientations de celui-ci.

Nous avons également choisi de nous faire accompagner dans ce processus d'autoévaluation par une personne extérieure, experte dans les accompagnements d'évaluations d'opérateurs de différents secteurs, afin de nous aider dans une indispensable prise de recul au sein de cette démarche. Après avoir suivi la procédure des marchés publics, nous avons sélectionné Monsieur Vincent Buron

pour rejoindre et guider notre Comité de Pilotage interne.

C'est une étape importante du cycle de vie du contrat-programme. Dans ce cadre, le Copil a défini trois objectifs à cette évaluation :

- Questionner à mi-parcours l'évolution de la mise en œuvre du contrat-programme, et poser un regard formatif sur la manière dont les projets sont menés par l'équipe de PointCulture ;
- Mesurer l'adéquation avec les attentes des partenaires de terrain ;
- Mesurer l'impact du contrat-programme sur le fonctionnement et la dynamique de l'équipe.

Il semble donc à ce stade indispensable d'impliquer l'équipe et les partenaires, de les informer, et surtout de leur permettre d'énoncer les constats, réfléchir aux situations critiques et à la progression possible des pratiques. Ceci, visant à responsabiliser chacun·e quant à son rôle dans la dynamique collective de PointCulture.

Cette démarche comporte 4 grandes étapes successives et complémentaires :

1. INSCRIRE L'ÉVALUATION DANS UN CONTEXTE PLUS GÉNÉRAL

La toute première étape consiste à mener une discussion sur les aspects affectifs, sur les résistances de l'équipe et des partenaires à mener un processus d'évaluation continue.

Concernant l'équipe, celle-ci a été bousculée à diverses reprises et différents degrés ces dernières années. L'évaluation du contrat-programme est vécue comme une obligation supplémentaire, mais peut-être facilitée par le contexte. En effet, l'instabilité de celui-ci amène l'équipe à être dans une dynamique constante de remise en question. La démarche a plutôt suscité quelques commentaires d'ordre pratique, mais aucune résistance majeure.

2. IDENTIFICATION DES PROJETS REPRÉSENTATIFS DE L'ACTION DE POINTCULTURE

La deuxième étape de notre processus consiste à identifier les projets représentatifs de l'activité de PointCulture.

Une difficulté déjà évoquée plus haut est la transformation importante du projet, et plus largement des missions, de notre organisation. Une autre difficulté également citée ci-dessus est l'absence d'objectifs évaluables et de critères de réussite identifiés dans le contrat-programme. Dès lors, tous les projets peuvent être passés à la loupe pour en mesurer les avancées et les zones d'évolution potentielles. Faire un choix éclairé est donc fastidieux.

Nous sommes donc repartis de la structure de notre contrat-programme, à savoir les 4 axes de travail principaux :

- Constitution et développement d'une base de données et d'une collection de médias
- Fonction d'appui aux réseaux d'opérateurs culturels
- Constitution, développement et animation d'une plateforme d'archivage des médias des opérateurs culturels de la FWB : fonctions de conservation et médiation.
- Développement d'une fonction de centre de ressources au sens de l'article 23 du *Décret portant création du Conseil supérieur de l'Éducation aux Médias*

Au sein de chacun de ces axes (excepté le troisième), nous avons choisi différents projets permettant de poser un regard tant spécifique que global sur l'activité concrète de PointCulture, et sa mission au sein du paysage culturel de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Nous pensons que les actions évaluées (et développées ci-dessous) sont représentatives de l'ensemble du contrat-programme.

3. CONSULTATION DES PARTENAIRES

La troisième étape consiste à consulter les partenaires. En effet, une évaluation de l'activité de notre association

n'est pertinente et intéressante que si elle tient compte des retours des partenaires directs, et ce, pour deux raisons.

La première, évidente, est que ces partenaires constituent le public direct de nos actions, premier concerné et souvent même partie prenante au projet. Son avis, extérieur mais impliqué, est une source d'informations nécessaire pour analyser notre fonctionnement.

La seconde est que nous sommes un acteur de seconde ligne, accompagnateur de structures culturelles en lien direct avec le grand public. Nos actions s'inscrivent donc dans le soutien et l'accompagnement préalable ou simultané des actions de ces structures. Nous n'avons pas toujours de visibilité sur le résultat ou l'impact final. Ils sont donc également une source d'information importante concernant ces retours.

Pour chaque projet évalué, plusieurs partenaires représentatifs (exhaustifs pour certains projets) sont invités à compléter un questionnaire. Celui-ci reprend différentes questions liées aux critères suivants :

- La pertinence du projet
- La satisfaction des publics et des professionnels
- L'impact direct
- Le niveau de participation et d'implication des différents publics

Les informations reçues complètent l'autoévaluation des différents projets repris plus loin dans ce document.

Par ailleurs, les partenaires ont été consultés sur leur satisfaction générale, ainsi que les points d'évolution qu'ils souhaiteraient pour le fonctionnement, tant du partenariat que de manière générale.

Le questionnaire, en ligne, a été envoyé aux responsables ou interlocuteurs directs de PointCulture. Au bout de trois semaines, le nombre de réponses était élevé. Néanmoins, un rappel a été envoyé de manière générale. En effet, le questionnaire pouvait rester anonyme. Il est à noter que sur un total de 114 réponses, seules 2 sont restées non identifiées.

Pour les projets particuliers, nous avons envoyé le questionnaire de manière ciblée, à différents partenaires, en

fonction de leur localisation, de l'état d'avancement du projet, ainsi que de la facilité avec laquelle la collaboration s'est mise en place, l'idée étant de profiter pleinement des expériences positives et de celles des autres. Les réponses sont pratiquement toutes rentrées. Pour les opérateurs d'appui, nous comptons au final 3 réponses sur 6, soit la moitié.

En ce qui concerne les bibliothèques, le taux de réponses est également satisfaisant. En effet, nous comptons 92 réponses au questionnaire en ligne, sur 245 bibliothèques interrogées, soit 37,6 % de réponses. Pour information, nous avons collaboré directement avec 65 bibliothèques. Cela représente près de 2/3 des réponses obtenues.

Vu les nombres de réponses, et leur contenu positif comme négatif, sans être exhaustifs, nous pensons avoir obtenu une vision réaliste de l'ensemble de nos partenaires. Les retours généraux sont présentés au point VII.

Toutes les réponses au questionnaire sont consultables au siège de PointCulture.

Le questionnaire envoyé aux différents partenaires est disponible en annexe n° 9, page 97.

4. ÉVALUATION DU PROJET PAR LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE

Simultanément aux retours des partenaires, les membres de l'équipe porteurs des projets sélectionnés en ont effectué une évaluation. Chacun·e a pu se poser face aux constats, relever les forces de l'action, les difficultés rencontrées, tant dans le fonctionnement de l'équipe que dans les collaborations avec d'autres. La question de l'impact sur les publics et les droits culturels de ceux-ci a été posée. Une opportunité de faire le point entre collègues et d'envisager les pistes d'évolution.

Dans un second temps, cette évaluation a été présentée à l'ensemble des membres de l'équipe (lors d'une journée de travail autour de l'autoévaluation du contrat-programme) afin de confronter les différents points de vue.

Cette journée a débuté par la présentation du projet de

contenu de l'évaluation, par la Direction de PointCulture, pour ensuite être animée par notre intervenant extérieur, cette fois en l'absence du Comité de Direction. Nous pensons que cela facilite une parole plus libre. Cette démarche s'est organisée autour de techniques d'intelligence collective, avec tantôt des moments de réflexion individuelle, de travail en sous-groupes et en plénière.

Tous les résultats ont été compilés par l'intervenant et se traduisent dans le point VII, lié au regard général sur notre action.

Le comité de pilotage de la présente démarche a pu ensuite reprendre l'ensemble des éléments, les synthétiser et les remettre en perspectives.

V. UN CONTRAT-PROGRAMME, AMBITION EN TERMES D'ACTION POUR L'ÉQUIPE

L'action de PointCulture s'inscrit, depuis le début de la mise en œuvre de ce contrat-programme, dans les finalités de l'article 1er du Décret relatif au développement des pratiques de lecture organisé par le réseau public de la lecture et les bibliothèques publiques du 30 avril 2009.

Le projet se déploie suivant 3 axes de travail, que sont :

- **La constitution et le développement d'une base de données et d'une collection de médias** en portant une attention aux productions et artistes de la FWB : fonctions de conservation, diffusion et médiation, en veillant à
 - L'alimentation de la base de données ;
 - La veille concernant les nouveautés (musiques/cinéma/jeux vidéo) ;
 - Le développement de la collection médias ;
 - La mise en œuvre d'actions de médiation
- **La fonction d'appui aux réseaux d'opérateurs culturels** (réseau de la Lecture publique, centres culturels, CEC,

etc.) par un soutien au déploiement d'une politique culturelle basée sur le son et l'image : fonctions de diffusion et de médiation. Cela se traduit concrètement par :

- Le soutien opérationnel aux actions des opérateurs culturels ;
- La création et mise à disposition de contenus, d'animations, de supports pédagogiques, etc.

- **Le développement d'une fonction de centre de ressources**

au sens de l'article 23 du *Décret portant création du Conseil supérieur de l'Éducation aux Médias et assurant le développement d'initiatives et de moyens particuliers en la matière en Communauté française du 5 juin 2008* orientée vers des publics scolaires et tout public, en partenariat avec les opérateurs culturels et associatifs de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Cela se traduit entre autres par :

- Fédérer les opérateurs culturels et associatifs qui proposent des actions d'éducation aux médias (centres culturels, bibliothèques, EPN, éducation permanente, ...)
- Intégrer et développer dans la base de données précitée une catégorie dédiée à l'éducation aux médias ;
- Participer aux travaux du Conseil supérieur de l'Éducation aux médias ;
- Créer, diffuser des supports informatifs et pédagogiques ;
- Développer un axe de médiation culturelle spécifique à l'éducation aux médias ;
- Développer un axe gaming/arts ludiques (en partenariat avec les opérateurs proposant ce type d'actions) ;
- Développer une réflexion, une action sur la musique dans une dynamique d'éducation aux médias.

Un axe de travail complémentaire est repris dans le contrat-programme. Il s'agit du troisième, concernant la **constitution, le développement et l'animation d'une plateforme d'archivage des médias des opérateurs culturels de la Fédération Wallonie-Bruxelles**. Ce projet devait se concrétiser par la constitution d'un catalogue audiovisuel reprenant les médias associatifs de la FWB

(son, image et numérique), ainsi que la création et la mise à disposition de contenus, d'animations et de supports pédagogiques, visant à les valoriser et en assurer la médiation.

Cette plateforme devait être constituée de manière spécifique et non redondante avec ce que d'autres opérateurs proposent et notamment avec l'opérateur désigné dans le cadre du décret SMA. Une réflexion devait être menée par PointCulture au niveau des périmètres à cadastrer tant au niveau du type de médias eux-mêmes qu'au niveau des opérateurs visés par le catalogage.

Il s'avère que cet axe du contrat-programme en cours rentre davantage dans le *décret portant sur la gestion et la préservation des archives publiques en Communauté française* et non dans une perspective de valorisation des médias.

Un travail de prospection de la place que peut occuper PointCulture a été mené en collaboration avec des archivistes, via Marie Laurence Dubois de *Valorescence*. Nous avons effectué la réalisation d'une cartographie de terrain et un sondage auprès des acteurs actifs au sein du réseau des archives. Il s'avère que le constat révèle toute la difficulté à intégrer cette dynamique de mise en œuvre d'une plateforme sans entrer en concurrence avec des services (la SONUMA, par exemple) plus compétents en la matière. Par ailleurs, à ce stade, PointCulture n'est pas équipé du matériel informatique nécessaire pour mener à bien cette mission. Cela a donc peu de sens de développer un nouveau service, redondant par rapport à d'autres. Ce point d'attention a été repris dans les perspectives de développement initialement prévues dans le contrat-programme.

Dans cette dynamique, après l'apaisement des relations avec la SONUMA (suite à cette concurrence annoncée), un partenariat privilégié se développe entre nos deux organisations par la mise à disposition de la base de données de la SONUMA. Cela permet à PointCulture de valoriser les médias des opérateurs culturels rassemblés par son nouveau partenaire et de se concentrer sur sa mission de médiation et d'appui aux opérateurs culturels

VI. POINTCULTURE, UN REGARD SUR LES PROJETS CONCRETS

Dans ce point, nous ferons écho à différents projets menés par PointCulture. Ceux-ci s'inscrivent dans les axes du contrat-programme 2023-2026. Il nous semble important d'être représentatifs de l'étendue et de la variété des champs couverts par les activités et collaborations menées par l'équipe.

Le présent rapport contient une petite description des exemples de projets choisis pour mesurer notre adéquation avec les attentes que nous formulons lors de la construction du contrat-programme.

Nous ne sommes dès lors pas exhaustifs dans la présentation à suivre.

Une analyse plus complète de chacune de nos actions présentées se trouve en annexe n°10 en page 98 du présent document.

Par ailleurs, un document reprenant l'ensemble des projets, actions et activités se trouve au siège de PointCulture et est consultable par qui de droit.

1. PLACE DE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS DANS L'ACTION DE POINTCULTURE

Riche d'une expertise de plusieurs décennies, mais aussi d'une vaste collection médiatique (CD, DVD, jeux vidéo, disques vinyles, etc.), PointCulture développe depuis de nombreuses années des activités d'éducation aux médias. Initialement destinés au secteur scolaire, ces modules ont évolué au fil du temps pour viser un public plus large (professionnels du secteur socio-culturel, public non-scolaire). Ce qui fait de l'EAM aujourd'hui pour PointCulture un enjeu majeur de l'ensemble de ses actions.

En effet, placé dans notre contrat-programme comme le dernier axe de travail, PointCulture souhaite en faire un axe stratégique de développement, la colonne vertébrale de sa mission. Tous les projets, s'ils ne sont pas actuellement pensés dans cette dynamique sont amenés à évoluer pour rejoindre cette ambition.

Les axes d'EAM traités par PointCulture sont ceux, historiques, qui ont toujours été au centre de son travail de médiation : musiques, cinéma et jeux vidéo. Cependant, un de nos grands défis est de développer d'autres manières de faire de l'EAM.

PointCulture est également un membre actif du CSEM avec lequel il contribue à mettre en place des projets de médiation. L'une des spécificités de notre approche est le prisme sociétal qui structure nos actions en EAM. Notre expertise historique se base, en outre, sur la constitution d'une collection de plus de 350.000 médias.

ACTIONS DÉJÀ MENÉES / EN COURS

Depuis la mise en place du nouveau contrat-programme, PointCulture investit un temps certain à la mise en place d'outils de médiation en EAM, principalement pour le secteur des bibliothèques (même si certaines actions sont menées avec ou pour le secteur socio-culturel).

Parmi ceux-ci, on peut pointer :

- **Du travail rédactionnel** : un nombre considérable de médiagraphies, dossiers ou articles (plus d'une soixantaine), ainsi qu'une publication plus conséquente (*Habiter et raconter en solastalgie*);
- **Création d'outils** : différentes mallettes thématiques à destination des pédagogues, des agents en bibliothèques, des partenaires sont en cours de réalisation. Elles ont pour ambition de traiter la notion d'EAM en la distinguant de l'éducation PAR les médias. Elles seront une base de références de contenus additionnels, d'autres portes d'entrées utiles autour des thématiques mettant toujours en avant nos différentes approches;
- Participation au **CSEM** : notamment au GT cinéma auquel nous contribuons depuis de nombreuses années;
- Mise en place de médiation spécifique autour du **jeu vidéo** : aide au développement du pôle JV du B3 (Liège), les *Apéros liégeois*, conseils divers en médiation, etc.;
- Des **animations et formations** autour de nos trois axes de travail – environ 42 séances données.

(Voir notre catalogue d'animations et de formations en annexe n°11, page 116)

ACTIONS À VENIR

Dans les mois, années à venir, nous envisageons d'intensifier les projets déjà menés tout en diversifiant notre offre. L'éducation aux médias étant un objectif-phare, nous prévoyons notamment de développer différents niveaux de médiation en EAM (du plus simple au plus pointu) tout en réorientant, en redynamisant certains projets existants. Notre enjeu est d'inscrire l'ensemble de nos actions dans la perspective et au service de l'EAM.

Le volet cinéma de notre médiation EAM est sans doute celui qui est le plus avancé. Celui autour du jeu vidéo commence à prendre de l'ampleur et à trouver son rythme de croisière. Une évaluation conjointe avec le secteur des bibliothèques (en cours) permettra de mieux cibler les besoins et attentes de nos partenaires.

La dimension musicale s'appuie notamment sur des projets existants (*Mondorama*, *Belgium Underground*, podcasts, playlists, tables d'écoute et participations diverses à d'autres médias), mais aussi sur nos animations/formations. Cet axe de médiation devrait aller un pas plus loin, s'étoffer par le biais de partenariats nouveaux et d'approches innovantes. En effet, l'évolution des supports peut ne pas transmettre le même message s'il s'inscrit dans le cadre de l'écoute d'un album ou d'une playlist et nécessite le développement d'outils et d'activités.

Si l'approche transversale, interdisciplinaire de notre médiation existe déjà, elle devrait également s'intensifier au gré des demandes des partenaires et de la volonté du CSEM d'élargir son champ d'action à d'autres formes artistiques (BD, jeux vidéo, séries télévisées, ...). Nous souhaitons rester attentifs à toutes les opportunités reçues ou créées d'inscrire encore davantage notre action dans cette dynamique d'éducation continue.

Nous prévoyons de continuer et de renforcer notre collaboration avec le CSEM (participation à divers projets pédagogiques, groupes de travail, colloques, etc.) En outre, notre position au sein du Conseil nous permet de faire le lien entre le réseau des bibliothèques, les différents acteurs culturels, associatifs et le travail réalisé par et avec le CSEM. Nous ne manquerons pas d'asseoir ce rôle d'interface au profit de tous.

Concernant la création d'un centre de ressource d'EAM destiné à un public non scolaire et de citoyens, nous pourrions être un acteur central et jouer le rôle de créateur de liens et de plateforme, de mettre en place des convergences et des actions concrètes. Dans le nouveau cadre posé par le décret relatif à l'éducation aux médias adopté le 25 avril 2024 et en particulier son article 24, une consultation juridique que nous avons menée indique que nous pouvons prétendre à une subvention. En effet ce travail demanderait un réel engagement pour être mené à bien (que nous pourrions estimer à un temps plein en CDI). Si ces besoins financiers peuvent se dégager, nous sommes tout à fait disponibles pour développer ce projet.

DEUX EXEMPLES CONCRETS SONT PRÉSENTÉS EN ANNEXE N° 10, À SAVOIR :

- **ANIMATION D'UN DISPOSITIF LIÉ AUX INTELLIGENCES ARTIFICIELLES, JEUX VIDÉO ET STÉRÉOTYPES**
L'équipe de PointCulture propose un atelier de plus ou moins deux heures, dont la conception s'inscrit dans le cadre de la semaine de l'EAM, dans lequel le public est invité à créer des personnages de jeu vidéo non stéréotypés, dans un aller-retour entre l'IA générative d'images et une fiche de création papier développée spécifiquement pour ce module.
Les principaux objectifs identifiés s'inscrivent directement dans la dynamique de l'éducation aux médias et du développement des droits culturels : l'éveil au sens critique, la compréhension de notions relatives aux stéréotypes, la familiarisation avec les métiers du jeu vidéo (narrative design) et avec le domaine du jeu vidéo en général - notamment pour les publics éloignés du numérique, ainsi que la présentation d'outils critiques et techniques pour utiliser et appréhender une intelligence artificielle. Le tout afin de permettre la réduction de la fracture numérique.
- **PUBLICATION D'UN OUVRAGE : PROJET ENVIRONNEMENT (*HABITER ET RACONTER EN SOLASTALGIE*)**
PointCulture propose, en partenariat avec la Région Wallonne, une publication réalisée comme une enquête sur les manières d'habiter la terre aujourd'hui, époque marquée par les pertes (biodiversité, territoires, repères, certitudes) et un mouvement de bascule où tout pourrait

changer, tant dans les pratiques que les récits qui les soutiennent. Cet outil rassemble 15 interviews ainsi que les analyses du traitement des thèmes soulevés dans le cinéma de fiction et le documentaire (et dans une moindre mesure en musique et dans le jeu vidéo).

2. LA CONSTITUTION ET LE DÉVELOPPEMENT D'UNE BASE DE DONNÉES ET D'UNE COLLECTION DE MÉDIAS

Pendant une décennie, en raison de la baisse d'usage par la population des supports physiques de musique, de vidéo et de jeux vidéo, la collection de PointCulture a été reléguée en activité accessoire. Aujourd'hui, sa dimension patrimoniale est pour la première fois officiellement reconnue et notre équipe déploie avec une énergie renouvelée des actions en vue de conserver, d'enrichir et de valoriser cette collection. Nous l'ouvrons également à la conservation de fonds cédés par des institutions ou des personnes privées.

Les bouleversements dans l'accès aux œuvres nous imposent aussi d'investir les accès numériques à la musique, au cinéma et au jeu vidéo et d'y accompagner les citoyennes et citoyens. C'est pourquoi nous sommes désormais présents sur les principales plateformes de streaming musical. Nous donnons également accès à des contenus en streaming depuis notre site internet, avec nos partenaires *filmfriend* et la *Philharmonie de Paris*. Mais nous n'abandonnons pas les supports physiques pour autant, en achetant à nouveau des disques vinyles ou en mettant régulièrement au premier plan des œuvres qui sont difficiles à trouver sur le web.

Il nous importe aussi de continuer à valoriser les importants travaux de médiation réalisés par notre équipe, actuellement ou par le passé : articles, dossiers, applications thématiques, outils de découverte, etc.

Plus que jamais nous veillons à représenter au mieux la création en Fédération Wallonie-Bruxelles, en acquérant au besoin les œuvres directement auprès des artistes.

Enfin, nous ne sommes pas seuls à traiter ces domaines et nous créons des liens avec des opérateurs semblables sur d'autres territoires afin de mutualiser nos expériences et de continuer à valoriser notre patrimoine et notre vécu.

ACTIONS DÉJÀ MENÉES / EN COURS

Depuis la mise en place du nouveau contrat-programme, PointCulture réinvestit de l'énergie dans le renforcement, et surtout la médiation de sa collection, en proposant différents projets, tant de partage d'expertise diverses concernant la conservation des médias que de collaborations autour des œuvres mises à disposition.

Parmi ceux-ci, on peut pointer :

- Le travail de **développement et de conservation de la collection** : un nombre considérable de pièces sont stockées et répertoriées au sein de nos locaux d'Auderghem. La collection est sans cesse alimentée, tant par des acquisitions de nouveaux titres (avec une attention particulière concernant les productions de la Fédération Wallonie-Bruxelles) que par la récupération de collections de partenaires.
- a **mise à disposition des médias physiques** : le prêt de médias, auprès d'un public d'habités et de professionnels, reste une activité proposée dans nos locaux. Mais il s'inscrit également dans un partenariat avec les bibliothèques, ce qui implique une réflexion et une manutention pour permettre la bonne circulation des médias, par lots ou à la demande.
- La **valorisation des médias de la collection** : plusieurs collaborations permettent de mettre en valeur des médias conservés dans nos collections. Cela se traduit concrètement par du soutien à la création dans le cadre de collaborations artistiques, au partage d'expertise et de connaissances thématiques, en passant par la mise en lumière directe de titres ou d'artistes.

ACTIONS À VENIR

En ce qui concerne la constitution, le développement et la mise en valeur de notre collection, les défis ne manquent pas pour l'avenir. Et ils sont de taille !

Le renforcement de la collection passe, entre autres, par l'acquisition de fonds provenant d'autres institutions afin de les conserver. Cela nécessite de revoir dans un avenir proche les procédures de manutention, en vue de continuer à augmenter notre capacité de stockage, en occupant des

locaux supplémentaires et en nous dotant d'infrastructures de stockage : étagères, étagères rotatives, etc. Dans ce sens, les outils informatiques permettant de gérer la collection et son utilisation doivent évoluer pour répondre aux nouveaux besoins.

Nous créons une réserve précieuse, permettant de préserver les médias auxquels nous attribuons une valeur importante. Toutefois, pour éviter le stockage pour le stockage, il est nécessaire, à court terme, de définir clairement les critères exacts nous permettant de poursuivre la constitution de cette collection, et dès lors, de lui donner du sens. Ce travail est en cours et mérite toute notre attention dans les mois qui viennent.

Par ailleurs, nous faisons face à un réel défi en termes de communication sur le projet de récupération de fonds. En effet, il s'agit de développement de patrimoine en circuit-court et de médiation. Si nous parvenons à faire passer largement le message auprès de nos différents publics, auprès des organismes et des opérateurs culturels, alors nous deviendrons, sur le long terme, un acteur incontournable sur cette mission, notre objectif, à terme, étant l'exhaustivité des productions, en particulier de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Pour ce faire, nous devons développer des visites thématiques de notre collection commune, dans le but de la faire découvrir et la valoriser auprès des publics.

En matière de médiation, nous devons également aller plus loin.

Au-delà de visites permettant une prise de connaissance de l'existant dans nos collections, de son usage possible pour le public et les partenaires, et donc le développement en termes de droits culturels, les projets actuels, tels que la création de capsules vidéos (voir ci-dessous) avec l'équipe de JAM, doivent évoluer, en élargissant le profil des invité·es, et s'étendre à des programmeurs de festival, directeur·rices de centres culturels, écrivain·es, artistes, qui peuvent être sollicité·es à partir de nos différentes autres collaborations. Il faudra aussi tenir compte de la capacité de production et de l'évolution de la politique éditoriale du partenaire média.

Les tables d'écoute sont également à reproduire régulièrement. Ce projet répond pleinement aux enjeux de PointCulture, comme à ceux de nos partenaires. Pour la suite, il nous semble bénéfique de veiller au bon équilibre entre la délivrance d'informations (contexte de création, présentation des artistes, anecdotes) et l'échange horizontal avec l'assistance. Comment le participant peut-il encore davantage être acteur de ce moment ?

SIX EXEMPLES CONCRETS CONCERNANT LE PATRIMOINE SONT PRÉSENTÉS EN ANNEXE N° 10, À SAVOIR :

- PROJETS DES FONDS PATRIMONIAUX

PointCulture possède une expertise de conservation de médias qu'elle met à profit pour aider d'autres institutions dans la gestion de leurs archives. Elle intègre dans sa propre collection des ensembles de médias provenant de tiers et leur assure une conservation pérenne.

- LES COLLABORATIONS ARTISTIQUES

Afin de mettre en valeur des disques assez peu recherchés, car peu visibles, l'équipe de PointCulture propose à des artistes qui travaillent ce type de répertoire de s'en saisir pour les utiliser à des fins de créations sonores. Plusieurs artistes ont été contactés. L'un d'eux travaille actuellement à une médiation, élaborée dans le cadre d'une collaboration, qui devrait être proposée au sein de nos locaux d'Auderghem, ainsi que dans d'autres lieux.

- JAM

Un autre projet lié à la collection et à la mise en valeur des médias qui la composent est la production de capsules vidéo au sein de l'espace de la collection centrale de PointCulture. En partenariat avec JAM (RTBF), nous réalisons des capsules vidéo dans un format dynamique, équilibrées sur deux moments distincts : un échange avec un invité, puis un DJ set produit par cet invité. <https://tinyurl.com/2dyb5vjy>

- LES TABLES D'ÉCOUTE

Les tables d'écoute sont des activités au cours desquelles un animateur ou une animatrice fait écouter un certain nombre de titres musicaux au public et l'invite à réagir, partager ses connaissances ou ses réactions. Dans certains cas nous invitons le public à proposer des titres à écouter.

Ce projet s'inscrit systématiquement dans un partenariat avec un autre acteur culturel. Ceci nous permet de mettre notre expertise et nos collections au service d'un lieu qui manque de ressources sur les médias musicaux et audiovisuels. Et notre partage d'expertise se décline sous différents outils de médiation, tels que médiagraphie ou playlist sur les plateformes de streaming musical, par exemple.

- PLAYLISTS...

PointCulture désire partager ses compétences en musique sur les principales plateformes de streaming musical, afin de toucher le public qui n'utilise plus les médias physiques. Nous réalisons des sélections en lien avec nos outils de médiation et nos partenariats, ou dans le cadre d'une actualité particulière (Pride, Journée des droits des femmes, etc.). À ce jour, nous comptons environ 45 playlists qui comptabilisent plus de 500 abonnés. L'idée première de la playlist est de garder un lien avec la curiosité, les découvertes de titres et d'assumer la subjectivité de notre équipe. Ces aspects étaient une belle caractéristique de La Médiathèque et du service de conseils des médiathécaires quand le prêt direct existait encore.

- ... ET STREAMING

Parallèlement aux playlists, PointCulture poursuit sa mission historique de mise à disposition de médias pour la population en s'adressant au public qui consomme la musique, le cinéma et le jeu vidéo de manière dématérialisée. Nous nous lions à des acteurs du secteur non-marchand pour faire bénéficier gratuitement nos membres de leurs offres, auxquelles nous apportons une plus-value d'éditorialisation. Depuis novembre 2023, moment du lancement du service, nous dénombrons 1 000 visiteurs différents sur *filmfriend* et 400 sur la *Philharmonie à la demande*.

3. LA FONCTION D'APPUI AUX RÉSEAUX D'OPÉRATEURS CULTURELS

SOUTIEN AUX OPÉRATEURS CULTURELS

L'appui aux réseaux d'opérateurs culturels dans le développement d'une politique basée sur le son et l'image ancre l'action de PointCulture auprès des bibliothèques et à d'autres opérateurs culturels. Ceux-ci sont les institutions grâce auxquelles la majorité de la population accède à nos collections et à nos outils de médiation.

Depuis octobre 2022, nous nouons des liens et des collaborations avec les opérateurs d'appui de la lecture publique et les bibliothèques locales, à tel point que 10 employés de PointCulture travaillent au quotidien auprès des opérateurs d'appui et mènent un travail de terrain au contact des bibliothèques locales, afin de proposer les actions estampillées PointCulture et répondre au mieux aux besoins.

La sélection thématique de médias est un des outils de base que nous proposons, et que nous déclinons en dépôts de médias et en médiagraphies imprimées, augmentées de sélections de livres quand c'est possible, tant pour les OA que les OD.

Nous proposons des actions en lien avec les activités-phares des bibliothèques (par exemple, *Du Roman à l'écran* en Province de Luxembourg, *Nuits d'Encre* dans le Brabant Wallon, *Un Doudou un livre et au lit*, *la Fureur de Lire*, etc.). Nous développons également un accompagnement particulier pour le *Mois du Doc*.

Nous nous déplaçons aussi pour proposer des animations à destination des publics des bibliothèques ou des formations pour les bibliothécaires.

De manière générale, nous nous rendons disponibles pour contribuer à toutes les actions qui touchent à la musique, au cinéma et aux jeux vidéo que les bibliothèques désirent mettre en place, en nous basant sur notre expérience passée d'organisation d'activités qui s'avère utile pour inviter des intervenants, négocier des droits ou être vigilant aux aspects logistiques des activités.

Les bibliothèques étant maintenant les lieux principaux de prêt direct de nos collections, nous œuvrons de concert avec elles afin d'améliorer les procédures informatiques et logistiques permettant de faciliter la circulation des médias.

Nous offrons également un appui lié à nos matières de compétences à d'autres opérateurs, institutions culturelles, festivals, associations, dans le but de faire rayonner nos collections et nos actions de médiation et de mettre en réseau ceux-ci avec les bibliothèques.

Nous mettons une énergie particulière à développer des actions avec les universités et hautes écoles dans ce même esprit.

Nous avons travaillé durant 2023 avec les 6 opérateurs d'appui, 65 bibliothèques locales et 23 autres opérateurs (centres culturels, festivals, médias, institutions, associations).

Avant de proposer quelques exemples ci-dessous, il est intéressant de s'arrêter sur quelques chiffres pour l'année 2023. L'équipe de PointCulture à, entre autres, proposé 236 actions, soit :

- 66 médiagraphies ;
- 93 dépôts (plus de 4000 médias envoyés en bibliothèque) ;
- 16 animations et 5 formations ;
- 25 actions d'aide à la programmation ;
- 7 participations à des articles ;
- 24 capsules vidéo

Provenant de plus d'une centaine d'interlocuteurs (dont 65 bibliothèques) répartis sur l'ensemble du territoire de la Fédération Wallonie-Bruxelles, et plus particulièrement :

- 43 en Région bruxelloise,
- 9 en Province du Hainaut
- 13 en Province de Liège,
- 32 en Province du Luxembourg,
- 60 en Province de Namur,
- 26 en Province du Brabant wallon
- 13 à l'échelle de la Fédération Wallonie-Bruxelles,
- Et 1 projet international.

Le prêt de médias de la collection de PointCulture dans les bibliothèques se développe. Le nombre de médias empruntés par ce canal a plus que triplé entre 2022 et 2023. Et ce malgré des freins identifiés, qui sont la limitation à la discrétion de chaque bibliothèque du nombre de médias commandables via l'interface Samarcande et la longueur excessive des durées de transfert. *(Voir annexe n°12, page 136)*

Nous développons ci-dessous, à titre d'exemples, quatre projets concrets, représentatifs du spectre couvert par l'équipe de PointCulture en matière de soutien aux opérateurs culturels. Il s'agit du Mois du Doc, des médiagraphies, du partage d'expertise en matière de jeux vidéo et des concerts en bibliothèques. *Ces projets, ainsi que leur évaluation directe, sont explicités dans l'annexe n° 10, page 98).*

LE MOIS DU DOC

Le **Mois du Doc** est une action proposée par le Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Cette action vise la promotion et la diffusion de films documentaires soutenus par la FWB partout en Belgique francophone. Dans le cadre de son partenariat avec les bibliothèques, PointCulture propose un accompagnement aux opérateurs qui souhaiteraient proposer une projection de films documentaires. L'accompagnement de notre équipe porte sur les dimensions telles que des aides techniques et logistiques (prêt de matériel, accompagnement dans la projection des films, de la venue des réalisateur·rices, promotion et diffusion, etc.) et aussi une aide lors de la sélection des films.

LES MÉDIAGRAPHIES

Cet outil est actuellement notre principal vecteur de diffusion de l'expertise de PointCulture au service des bibliothèques et des autres opérateurs. Il s'agit d'une sélection commentée de médias rassemblés sous un thème, initialement à la demande d'un opérateur. Nous éditons des feuillets à mettre en place dans les bibliothèques et publions également les contenus sur notre site internet. Toutes les médiagraphies produites sont à disposition de tous les opérateurs. Des dépôts de médias sélectionnés accompagnent les médiagraphies. *(Voir annexe 13 pour un exemple de médiagraphie, page 137).*

EXPERTISE EN JEUX VIDÉO

L'idée est de proposer le dépôt d'une quinzaine de jeux vidéo, sur différents supports, pour une durée de deux mois. L'objectif de cette opération est de mettre à disposition des bibliothèques un média encore peu présent afin de mesurer la pertinence du prêt de jeux par ces acteurs et, à terme, en intégrer plus au sein de leur collection. Ce projet représente actuellement une expérience pilote avec six bibliothèques, engagées activement dans le partenariat.

En matière de droits culturels, la volonté est de rendre démocratique l'accès au jeu, mais aussi et surtout de valoriser la grande diversité des productions, avec un focus particulier sur les jeux indépendants. Proposer un accompagnement et une médiation est notre force dans ce projet et nous assure de répondre à notre mission.

LE FESTIVAL DE CONCERTS EN BIBLIOTHÈQUE.

Musical est une action initiée et développée par PointCulture chez l'opérateur d'appui de la Province de Namur. Cette action tire son origine d'un travail de prospection dans les bibliothèques locales de la Province. Il consiste en l'organisation de concerts intimistes au cœur même des bibliothèques, durant les heures d'ouverture. Nous avons identifié un enthousiasme important pour ce type d'action culturelle, mais également un manque de compétence et d'expérience de la part des bibliothécaires. La première édition se déroulera en septembre 2024.

DES PARTENARIATS PARTICULIERS

Dans le cadre de ses nouvelles missions, PointCulture a évolué d'un acteur de première ligne en lien direct avec le public à une position hybride qui s'inscrit davantage dans une action de soutien et d'accompagnement des structures culturelles.

Dans cette dynamique, les partenariats ne manquent pas, bien au contraire. Notre souhait, dans le cadre de la présente évaluation n'est pas d'être exhaustifs mais bien représentatifs de l'action de PointCulture. Une difficulté, tant les projets sont nombreux et variés.

Voici quelques exemples de partenariats présentant des résultats contrastés, *développés en annexe n° 98* :

PARTENARIATS DE POINTCULTURE AVEC LE MONDE ACADÉMIQUE

Dans son approche des communautés universitaires, l'enjeu pour PointCulture est le même que vis-à-vis de la Lecture publique et consiste à contribuer à l'augmentation des droits culturels du public le plus large possible en proposant d'amplifier les actions de nos partenaires avec du contenu propre et inédit en matières audiovisuelles (musique, documentaires, cinéma, jeux vidéo), avec des animations en EAM, etc. Un travail important de synergies et de partenariats est également mené avec les universités UCLouvain et ULB, et le réseau des bibliothèques, afin de sortir des murs et de faire se rencontrer un public varié.

Concernant l'ULiège, en dehors de la participation à la première édition du festival *Rêve Général*, tout est encore à construire. Pour les universités de Namur et de Mons nous devons encore mener un travail de prospection et de contact et quant aux autres Hautes écoles, il nous semble également essentiel de développer le modèle, notamment avec les conservatoires de musiques et les écoles artistiques (l'IAD, la Cambre, l'INSAS, etc.)

MÉDIAS STATION

Ce projet s'inscrit pleinement dans la mission multiple de PointCulture. En effet, il amène à concrétiser une collaboration entre un lieu culturel, une bibliothèque et PointCulture. Mais surtout, il est le carrefour entre différentes approches du média proposées par notre institution.

En clair, il s'agit de la mise en place d'une collaboration entre PointCulture, l'Atelier 210 et la bibliothèque Hergé, dans le cadre des Blackout sessions. La formule de la Blackout session est simple : un disque à écouter en entier et dans l'obscurité totale.

Le partenariat se concrétise avec la création de médiagraphies imprimées et en ligne (musique, films,

livres) et de playlists qui intègrent et contextualisent le disque qui sera écouté lors de la session. De plus, il prévoit l'aménagement d'un espace d'écoute et d'emprunt au sein de l'Atelier 210 lors de la soirée d'écoute.

LES FESTIVALS

Notre implication dans les festivals nationaux ou internationaux a du sens car lors de ces événements le temps et l'attention sont concentrés. Notre apport (que ce soit création de playlists, d'animations, de médiagraphies, etc.) est un vrai plus car il complète l'ensemble de la programmation.

Notre présence en festival est une belle manière d'exister sans lieu, simplement et au service du contenu proposé. Il est par ailleurs important de s'y trouver physiquement pour favoriser les échanges et les rencontres.

PROJET REPAIR CAFÉ

La mise en route du projet *Repair Café* a vu le jour grâce au partenariat entre PointCulture et la RTBF dans le cadre des « 70 ans ensemble, de la TV au digital » de cette dernière.

Un *Repair Café* est avant tout un rendez-vous entre citoyens et réparateurs pour essayer de remettre en fonctionnement un maximum d'objets et ainsi, éviter de les jeter (impact sur l'environnement). Mais un autre objectif est bien de favoriser un partage de connaissances et de compétences. Par exemple, les personnes inscrites sont invitées à participer à la réparation de leur matériel. Le projet développé par PointCulture se concentre sur les lecteurs de médias (lecteurs CD, DVD, platines, etc.) afin de revaloriser le prêt des médias physiques

Par exemple, chaque jour de la semaine à midi, de septembre à juin, pendant l'émission *Crossover* présentée par Aline Walsdorff sur **BX1**, un membre de l'équipe présente la séquence *Point Commun*. Sur base d'une sélection des équipes de PointCulture, deux morceaux d'artistes de la Fédération Wallonie-Bruxelles sont présentés, mis en contexte, puis diffusés. Les deux titres ont à chaque fois un point en commun.

Nous participons également une ou deux fois par mois à la séquence des *Passeurs de Culture* dans l'émission *le Brunch*. Il s'agit, en direct, de mettre en lumière quatre nouveautés musicales dont un coup de cœur.

Ensuite, un membre de notre équipe participe régulièrement depuis quelques semaines à une séquence dans l'émission *Déclic* sur La Première RTBF. Dans ce cas, il s'agit de mettre en lumière une ou des chansons, en interaction avec une autre personne chroniqueuse.

Enfin, nous comptons également un partenariat avec Radio Campus qui consiste en la production d'une émission de deux heures par mois.

COLLABORATION AVEC LES MÉDIAS

PointCulture s'inscrit également dans les collaborations avec des médias de premier plan.

VII. POINTCULTURE, UN REGARD GÉNÉRAL SUR NOTRE ACTION

Comme évoqué dans le paragraphe concernant la méthodologie d'évaluation, nous avons souhaité un temps d'évaluation général sur notre action, tant par les partenaires privilégiés (bibliothèques et autres opérateurs culturels) que par l'ensemble des membres de l'équipe (portant directement ou non les projets choisis pour représenter l'activité de PointCulture).

Il en ressort différents éléments. Nous reprendrons dans ces lignes les retours significatifs.

1. REGARDS DES PARTENAIRES

À la question : *Selon vous, quels sont les points forts de PointCulture?* les partenaires ont répondu :

- Le point fort qui revient pour beaucoup d'acteurs culturels interrogés est sans aucun doute la **richesse de la collection** et **notre manière de la rendre disponible** à tous les publics via tous les médias actuels. À plusieurs reprises, cette richesse, couplée à **l'expertise des médiathécaires** est soulignée.
- La **diversité**, tant des médias (inscrits dans un historique) que des projets proposés pour les mettre en valeur est également relevée. Elle est envisagée comme complémentaire aux atouts des bibliothèques.
- Il est souligné par différents partenaires la volonté de se réinventer et tisser de **nouvelles relations** avec le public à (re)conquérir. S'ajoute à cela le retour de la **pertinence des choix** dans les projets proposés à cette fin.
- Les **compétences** cumulées des membres de l'équipe sont un point fort. Nous relevons là la diversité des profils et des connaissances des membres de l'équipe.
- La présence des **chargés de projets au sein des bibliothèques d'appui** permet de mesurer, de manière proche, la réalité des bibliothèques. Avec des éléments qui reviennent régulièrement dans les réponses au questionnaire : une meilleure disponibilité, de l'efficacité et de la réactivité.
- Certains partenaires relèvent significativement une **implication** de l'équipe, dans un cadre. *Chacun connaît*

sa place et sait comment procéder afin d'arriver à un travail de qualité. Il y a un cadre avec des procédures mises en place, ce qui (de l'extérieur) est rassurant.

À la question : *Si vous pouviez proposer une piste d'évolution, ce serait...*, voici les réponses des partenaires :

- Un point important revenu régulièrement est la **visibilité** de PointCulture, d'une part sur les réseaux sociaux, mais aussi au cœur des villes.
- À cela s'ajoute une **meilleure communication** sur les possibilités (ateliers en bibliothèque par exemple) proposées par notre équipe. Cela revient également dans l'idée de simplifier le catalogue, le rendre plus lisible pour les bibliothécaires, mais aussi pour les lecteurs (plus simple pour l'emprunt et les réservations).
- Il est relevé à plusieurs reprises un **manque de points de prêt physiques**, avec possibilité d'emprunt direct partout en Fédération Wallonie-Bruxelles. Cette demande revient tant pour le tout public, que plus particulièrement pour les ados et jeunes adultes (parfois peu présents dans les bibliothèques publiques).
- Il serait intéressant selon certains de pouvoir proposer au public plus d'**espaces d'échange et de rencontre** autour des médias.
- Il existe une demande de renforcer certains partenariats et la **présence en bibliothèque** (permanences, animations, etc.). Dans le même ordre d'idées, pouvoir développer en collaboration avec les acteurs de terrain, des événements qui optimiseraient encore la circulation des médias chroniqués dans les médiagraphies.
- Un autre point, peu répété de manière générale, mais qui revient régulièrement dans la gestion des projets spécifiques est l'utilisation des ressources humaines des bibliothèques. Une gestion directe avec le public qui est une **charge de travail** incombant aux bibliothèques, qui ont aussi des moyens humains limités.
- Pouvoir mêler les propositions pointues avec des médias populaires. C'est bien de garder des thématiques dites de « niche » mais il faut aussi proposer des thématiques plus ouvertes qui s'adressent à un **public** plus large tout en restant « hors mainstream ».
- Un point auquel il est nécessaire que l'on travaille est le **référencement** de notre catalogue. Il existe une réelle demande, répétée dans les réponses au questionnaire,

de prévoir une collaboration plus marquée avec des supports tels que *Decalog*, qui faciliterait le référencement, encodage commun à toutes les Provinces, l'intégration des notices des documents dans le catalogue provincial BGM et autres catalogues tels que Tire-lire, etc. Que nos catalogues soient mieux connectés pour le prêt de médias (transfert des notices d'un système à l'autre pour permettre le prêt).

- Dans le même ordre d'idées, la suppression des supports papier au profit du **numérique**. Par exemple, lors d'un dépôt, envoyer également par mail une liste des DVD. Avoir la possibilité de télécharger les notices pour pouvoir mettre les ouvrages en prêt plus rapidement.
- Renforcer les **interactions directes** avec les acteurs culturels. Des rencontres plus régulières entre les équipes afin d'identifier les projets de chacun et être plus transversaux. L'info circule bien mais c'est toujours plus chouette de vivre ces moments en équipe et en « vrai » pour resserrer les liens existants. Par ailleurs, cela permettrait d'être vigilants aux difficultés rencontrées. Nous ne travaillons pas toujours au même rythme. Régulièrement, dans nos demandes d'aide,

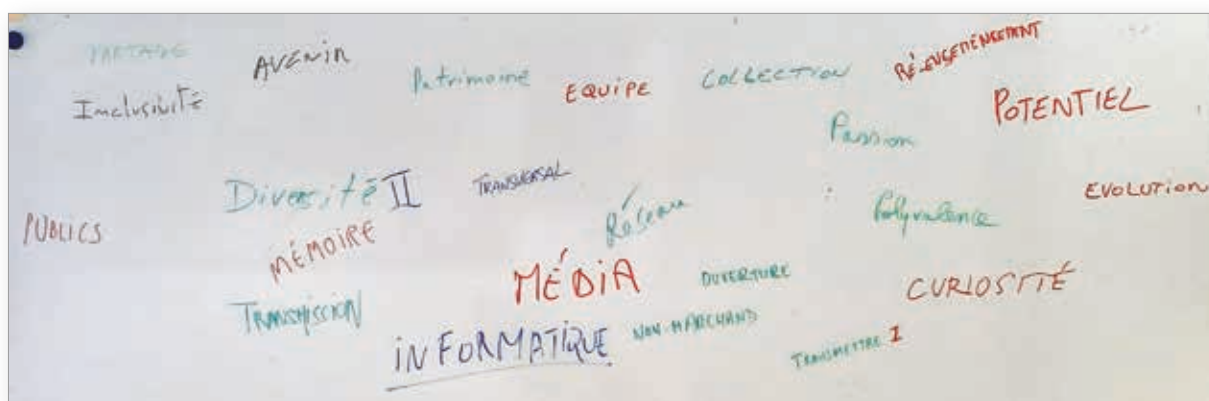
nous nous y prenons trop tôt ou trop tard pour nous coordonner, disent certains.

- Il existe une demande de pouvoir davantage bénéficier de **formations** en rapport avec l'évolution technologique (réseaux sociaux, IA, etc.), sous forme de dossiers pédagogiques à destination des enseignants et/ou animateur·rices des bibliothèques ou de mallettes thématiques.
- Il existe une demande de réflexion commune à mener sur l'évolution des pratiques au niveau des supports physiques (ex : prévoir du prêt de lecteurs CD/DVD pour les publics non-équipés ? casques d'écoute sur place dans les bibliothèques, etc.). Cette analyse commune pourrait être source de collaboration avec les bibliothèques, à leur niveau d'action.
- Enfin, de manière très réduite, mais intéressante, il est relevé le manque de références en matière de films d'animations japonaises dans le catalogue. Nous abordons toutefois des aspects de la culture populaire japonaise, notamment dans plusieurs médiagraphies portant sur le manga.

2. REGARDS DE L'ÉQUIPE

En complémentarité avec les retours des partenaires, lors d'une journée d'intelligence collective (cf. Méthodologie), l'équipe a pu poser un regard sur le fonctionnement de PointCulture, dans sa globalité, en lien avec les axes du contrat-programme et l'appropriation des missions qui lui sont dévolues.

Lors de cette journée, à deux reprises, l'équipe a identifié PointCulture au travers d'un seul mot. Ils sont repris ci-dessous :



Mots repris par l'équipe en début de journée



Mots repris par l'équipe en fin de journée

Par ailleurs, il ressort de cette journée plusieurs points significatifs, vécus comme réussite ou au contraire, méritant une évolution pour apporter satisfaction. Nous les reprenons ci-dessous :

- Lors de la présentation des projets, certains membres de l'équipe expriment leur désir d'apprendre le contenu, l'objectif et les résultats de projets portés par leurs collègues. Ceci renforce l'idée que la **communication interne** mérite une attention toute particulière. En effet, fédérer autour d'une mission ne nécessite pas que chacun·e connaisse en détail tous les projets, mais qu'il ou elle puisse aiguiller un partenaire, un citoyen, etc. au sein des projets de PointCulture. L'équipe souhaite être davantage proactive dans le rayonnement de l'institution, et pense que cela passe aussi par une meilleure connaissance des axes de travail.
- De même, les membres de l'équipe font part un **manque de visibilité externe**. Ces points sont développés dans le chapitre concernant la communication.
- L'équipe souligne la diversité des projets, qui, selon elle, rentre pertinemment dans les missions de l'organisation. Elle remarque que chacun de ces projets démarre de la **collection**. Cela rassure l'équipe, pour qui ce constat rappelle la place importante que PointCulture occupe dans le paysage culturel francophone belge.
- Dans le même ordre d'idées, les membres de l'équipe relèvent l'intérêt à conserver un **ancrage délocalisé**, soutenu par les collègues présents en bibliothèques. Cela renforce les liens avec notre public, et inscrit notre action en complémentarité avec elles. Toutefois, certains membres de l'équipe soulignent le manque de compréhension de la fonction de relais. Une communication interne à ce sujet devra être mise en œuvre rapidement.
- L'ancrage de PointCulture a aussi été abordé lors de notre journée. En effet, les lieux de **présence** de PointCulture restent une inquiétude pour certain·es. Les missions se clarifient, mais la manière de les porter, et surtout où les porter, reste un élément toujours en construction. Le travail à effectuer est de coconstruire la manière de réinvestir les lieux culturels locaux, de manière dynamique et efficace.
- Ensuite, les membres de l'équipe s'interrogent du peu de retours sur leurs actions de la part du public. Certains projets permettent le contact direct avec le public, mais

d'autres sont dans un lien indirect. Les partenaires culturels sont parfois en peine de fournir un retour, un résultat, tant sur les aspects d'impact que sur le développement des droits culturels. Ce point doit être, pour l'équipe, travaillé pour mesurer adéquatement les réussites et pistes d'évolution.

- Enfin, l'équipe, de manière générale, souhaite s'inscrire dans le mouvement de **dynamisme** actuel, impulsé par la nouvelle équipe de direction. *Ça change! Ça donne envie!*
- Cette nouvelle dynamique permet, selon elle, de **clarifier l'identité** de PointCulture vers l'extérieur et d'assumer un réel projet pour la société. Cela rassure l'équipe, dans la mesure où elle se sent gouvernée de l'intérieur plutôt que soumise à des mouvements extérieurs.
- Un point d'attention ressort, et il concerne la dynamique autour des projets. Il est important pour elle que l'élan provoqué par l'arrivée de la nouvelle Direction ne se transforme pas en emballement, dans lequel l'équipe risquerait de s'éparpiller.

En sous-groupes, l'équipe a pu se prononcer sur différentes questions plus spécifiques. *Celles-ci, ainsi que la synthèse des réponses, se trouvent en annexe n°14, page 141.*

VIII. SIÈGE SOCIAL ET CENTRAL

Une évolution très importante de ces dernières années, pour notre organisation, a été la fermeture des lieux sur l'ensemble du territoire de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Une évolution vécue comme une révolution pour une bonne partie de l'équipe.

Suite à cette restructuration, il est donc nécessaire de réinventer notre manière de fonctionner, dans les lieux qui sont les nôtres. Nos médias sont maintenant rassemblés à la collection centrale à Auderghem. Le lieu qui, au départ, était destiné uniquement au travailleur, et comme centre de classement de surplus des médias, devient un vrai cœur de l'association. Dans ces conditions, il mérite d'être valorisé et considéré comme une véritable plus-value. Mais il doit surtout devenir **le cœur** pour rayonner sur l'ensemble du territoire.

Travailler dans une dynamique de seconde ligne permet de s'appropriier les lieux à bon escient. C'est neuf pour l'équipe. Nous possédons toujours un bâtiment à Liège, acheté avant la réorganisation. Au fil de l'évolution du projet et de nos actions, nous sommes parvenus à la conclusion que le lieu de Liège est inutile et qu'il est plus intéressant de s'associer davantage avec le B3 pour l'efficacité de nos actions. Si nous pouvons assumer que cet achat est une erreur stratégique, nous devons également en assumer les conséquences. Ce bâtiment sera tout prochainement vendu.

Néanmoins, acter un tel changement permet de poursuivre les missions de PointCulture de manière plus transparente, tant pour nous que pour nos partenaires et publics cibles. Nous ne sommes plus assis entre deux chaises et pouvons enfin envisager l'avenir dans une direction claire.

Ce qui fait, comme évoqué ci-dessus, du bâtiment d'Auderghem LE lieu central de l'activité. Cette dynamique est encore à construire.

Mais un lieu central n'est pas pour autant un lieu unique, puisque plusieurs collaborateurs travaillent de manière décentralisée, et rencontrent in situ les missions d'accompagnement des Opérateurs d'appui, bibliothèques et autres lieux culturels.

Dans cet état d'esprit, l'équipe liégeoise intègre mi-juillet 2024 les locaux du B3. Ce déménagement nous permet de penser notre action au cœur du monde culturel de la Cité Ardente. Les actions communes vont se renforcer, permettant une visibilité de PointCulture plus évidente, mais également une action plus pertinente. De même, nous souhaitons que le prêt de médias puisse devenir plus fluide.

Nous sommes toutefois attentifs au fait que notre intégration dans la dynamique du B3 ne nous positionne pas comme partenaire exclusif, et restons vigilants, proactifs et ouverts à d'autres partenaires culturels.

Pour que les locaux d'Auderghem puissent devenir un vrai centre névralgique et pour que nous puissions développer au mieux nos actions, le confort de travailleurs, l'accueil spécifique et le déploiement de la collection, nous menons un travail d'accompagnement avec la cellule d'architecture de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Ce travail, qui a débuté fin 2022, est une vraie opportunité et nous permet d'aborder l'avenir physique des bâtiments avec intelligence et sérénité. Un appel à projets destiné à des cabinets d'architecture a été mené, nous avons reçu 17 candidatures et présélectionné 4 cabinets. Le 11 juin 2024, les lauréats ont été désignés. Un groupe interne composé d'environ 10 membres du personnel et de la directrice générale accompagne la réflexion et l'élaboration de ce projet de rénovation. Même si les moyens alloués sont restreints, ce projet est très porteur et ouvre de très belles perspectives d'avenir en cohérence avec les différentes missions. *[Vous trouverez en annexe 15 \(page 144\) : le dossier du cabinet retenu pour mener à bien l'évolution des lieux.](#)*

IX. PERSPECTIVES ET RECOMMANDATIONS

À la lecture de tous ces éléments, et conscients de nos forces et de notre potentiel d'évolution, nous souhaitons identifier plus clairement les défis de PointCulture pour demain.

Revendiquer être un « vrai » service public est une chose importante et une valeur à défendre dans notre monde actuel.

Il va de soi que pérenniser les actions développées et asseoir notre expertise est essentiel, continuer à tisser des liens, à prospecter vers d'autres partenaires, à valoriser l'existant est central, tout en innovant et en inventant. Valoriser les compétences, l'expertise sensible et les complémentarités de l'équipe est aussi importante : l'association est composée de collections mais également d'humains passionnés et passionnants qui ont des outils pour les faire exister.

L'enjeu de la visibilité de l'association est bien réel, aussi bien pour les citoyens, les partenaires que pour les pouvoirs publics et politiques. Montrer le dynamisme réel de l'association et son rôle de soutien aux autres opérateurs devient prioritaire. Clarifier et fluidifier auprès de tout un chacun l'identité et l'utilité de l'association.

Le changement de nom va dans ce sens. Tout le monde se souvient de La Médiathèque, activer cette mémoire n'est pas un acte de nostalgie mais permet bien de remettre au centre la réalité, tout en étant inscrit dans le monde d'aujourd'hui. S'appuyer sur le passé pour créer un présent et un futur au service de.

Ne pas opposer le réel au virtuel, utiliser les outils tels que l'IA et les plateformes sont un plus de ce service public, ainsi qu'identifier nos forces multiples.

La mise en valeur de la collection, en inventant et en proposant des formats simples et accessibles à nos partenaires est au cœur du projet, avec un point d'attention au code et au langage de l'éducation aux médias.

Ne jamais proposer une action isolée, penser thématiques et axes afin de créer et proposer des outils cohérents. Fédérer les équipes autour de ces axes pour que chacun-e contribue pleinement et en cohérence au projet. Mettre

en avant les valeurs qui nous semblent essentielles collectivement.

Dans le futur, afin que cette identité soit plus complète, développer d'autres outils tels que des podcasts, des capsules vidéos, faire intervenir de manière systémique des acteurs et actrices culturels dans nos collections.

Se positionner comme créateur de synergies, de liens, fournisseur de contenus et coordinateur de projets nous semble indispensable avec ce que nous déployons.

Tenir compte des demandes mais également de nos suggestions, être force de proposition et parfois ne pas craindre « l'effet de niches » dans nos thématiques ou recherches. Si nous multiplions les niches, celles-ci peuvent se répondre et se compléter sans tomber dans un intellectualisme hors-sol. Ne pas uniquement fournir des médiagraphies mais bien des outils complets et variés à l'image de nos compétences et de la diversité de nos partenaires.

Diverses pistes de projets futurs à mener existent bien évidemment tels que :

- Développer une réflexion sur les pratiques d'écoute et la circulation des médias ;
- Créer des coopérations plus fortes avec des opérateurs similaires à l'international, fédérer un secteur ;
- Créer un vélo disco présent lors d'événements, en clin d'œil aux discobus qui ont marqué les esprits ;
- Mener à bien les travaux d'aménagement pour avoir un lieu adéquat et ouvert ;

sont quelques exemples concrets qui complètent les actions déjà en cours.

Lors de l'élaboration de ce présent document, diverses questions se posent : Comment s'inscrire dans une évaluation continue mesurable ? Quels indicateurs de réussite et quels moyens pour mesurer notre action au-delà de la satisfaction des partenaires ?

Comment mesurer l'impact en termes de droits culturels ?

Comment mesurer l'impact de l'action de PointCulture sur le paysage médiatique francophone belge ?

Les consultations des partenaires à l'issue de chaque action ne sont pas encore systématiques et leur forme actuelle pose question. En particulier, les partenaires témoignent souvent de leur difficulté à estimer l'impact de notre action auprès de leur public.

Pour augmenter la qualité de notre processus, nous identifions dans l'immédiat trois éléments :

- Améliorer la visibilité interne de tous les projets durant toute la durée de leur déroulement, par un tableau de bord commun, afin de pouvoir évaluer chacun d'eux au bon moment (ni trop tôt, ni trop tard).
- Profiter de la présence sur le terrain de notre personnel travaillant auprès des opérateurs d'appui pour recueillir, par des contacts directs, tous les éléments d'évaluation pertinents.
- Profiter de la dynamique mise en place lors du processus d'autoévaluation pour instaurer un cadre d'évaluation pérenne et accepté par toutes et tous, tant chez les partenaires qu'en interne.

Nos demandes concrètes pour mener à bien le projet et le déployer.

Tout au long de ce rapport, nous avons dressé l'état des lieux de l'avancée des projets de PointCulture au regard des différents axes du contrat-programme et avons identifié plusieurs limites en termes de ressources matérielles, humaines et financières. En tenant compte de ces réalités, nous vous prions de considérer les demandes suivantes, nécessaires à la bonne continuité du projet et à la pérennité de notre association :

- Au regard des limites financières évoquées dans le présent document, nous demandons un amendement de l'Arrêté du Gouvernement applicable à PointCulture pour notre subvention non-marchand afin d'intégrer le bénéfice de l'enveloppe supplémentaire au sens de l'article 18 du décret non-marchand.
- Nous demandons également que le mécanisme d'indexation de nos subventions soit appliqué ; et/ou que la subvention soit revue pour tenir compte des freins expliqués au point III, 4 de ce rapport (aspects financiers) et afin que des projets puissent être financés.

- Nous demandons aussi un financement supplémentaire de 300.000 euros pour notre bâtiment d'Auderghem.
- Nous désirons être reconnus comme centre de ressources en éducation aux médias dévolu au monde associatif et dans ce cadre, comme le laisse entendre possible une consultation juridique que nous avons menée, demander un financement représentant l'engagement d'une personne à temps plein.
- Enfin, nous demandons un avenant à notre contrat-programme afin que le troisième axe de celui-ci soit supprimé ou soit « réduit » à la valorisation de l'existant avec une cartographie et le relai de communication via notre site. Cet axe concerne la constitution, le développement et l'animation d'une plateforme d'archivage des médias des opérateurs culturels de la Fédération Wallonie-Bruxelles.
- Notre demande fait suite, d'une part, au constat que cet axe rentre davantage dans le décret portant sur la gestion et la préservation des archives publiques en Communauté française et non dans une perspective de valorisation des médias. Et d'autre part, cette demande s'inscrit dans une volonté de non-redondance et de non-concurrence avec les autres opérateurs d'archives, ce qui constitue un prescrit de notre contrat-programme.

X. CONCLUSION

En arrivant dans cette institution, il a quelques mois, je n'imaginai pas la richesse, la « vivance », les particularités qui composent l'équipe de PointCulture. Je suis impressionnée par les passions et les expertises « sensibles » qui sont présentes dans cette équipe. La principale richesse de cette institution, au-delà de son patrimoine, ce sont les gens qui font vivre ce projet. **Dans son ensemble, les équipes se sont investies dans les évolutions et changements nécessaires, même si certaines inerties et mythologies sont encore présentes et même si ces processus prennent du temps...**

Valoriser, continuer à nourrir les passions, partager, transmettre et s'ouvrir au monde sont les objectifs de demain.

Nous l'avons souligné dans l'introduction, les diverses difficultés traversées ne nous ont pas empêchés de nous emparer pleinement du projet actuel de PointCulture, grâce à cette richesse... Sans cela le défi aurait été réellement rude. Jamais je ne me suis sentie seule dans la volonté d'assainir, de faire évoluer et de faire comprendre cette « vivance » si particulière qui existe depuis la création de La Médiathèque.

L'état des lieux mené dans ce présent document nous pousse à continuer, à agir, penser et déployer nos missions collectivement.

Il nous semble essentiel de nous remettre en question, avec nos partenaires, tout en développant notre identité qui se dessine, de poursuivre ce chemin avec les ajustements demandés. Nous souhaitons que le prochain contrat-programme s'inscrive dans la dynamique actuelle tout en tenant compte des besoins et des réalités multiples.

Nous espérons que vous avez pris du plaisir à lire et à découvrir cette première autoévaluation, nous retenons positivement le fait d'avoir dû mener ce travail aussi rapidement avec l'équipe actuelle et les nouvelles réalités. D'avoir dû élaborer les critères d'évaluations en même temps que l'évaluation elle-même nous a plongé dans une démarche constructive et collaborante.

Je tiens sincèrement à remercier l'implication de mes collaborateurs directs Aurélie Vanham et Jean-Grégoire Muller dans cette démarche, implication sincère, complète, transparente qui donne l'élan de continuer tout en

restant attentif aux besoins et ajustements nécessaires. La disponibilité, l'écoute et les conseils avisés de notre président Jean-Jacques Deleeuw sont précieux et riches d'enseignements. L'apport de Vincent Buron a été également une plus-value sensible, rassurante et constructive à l'élaboration de ce document.

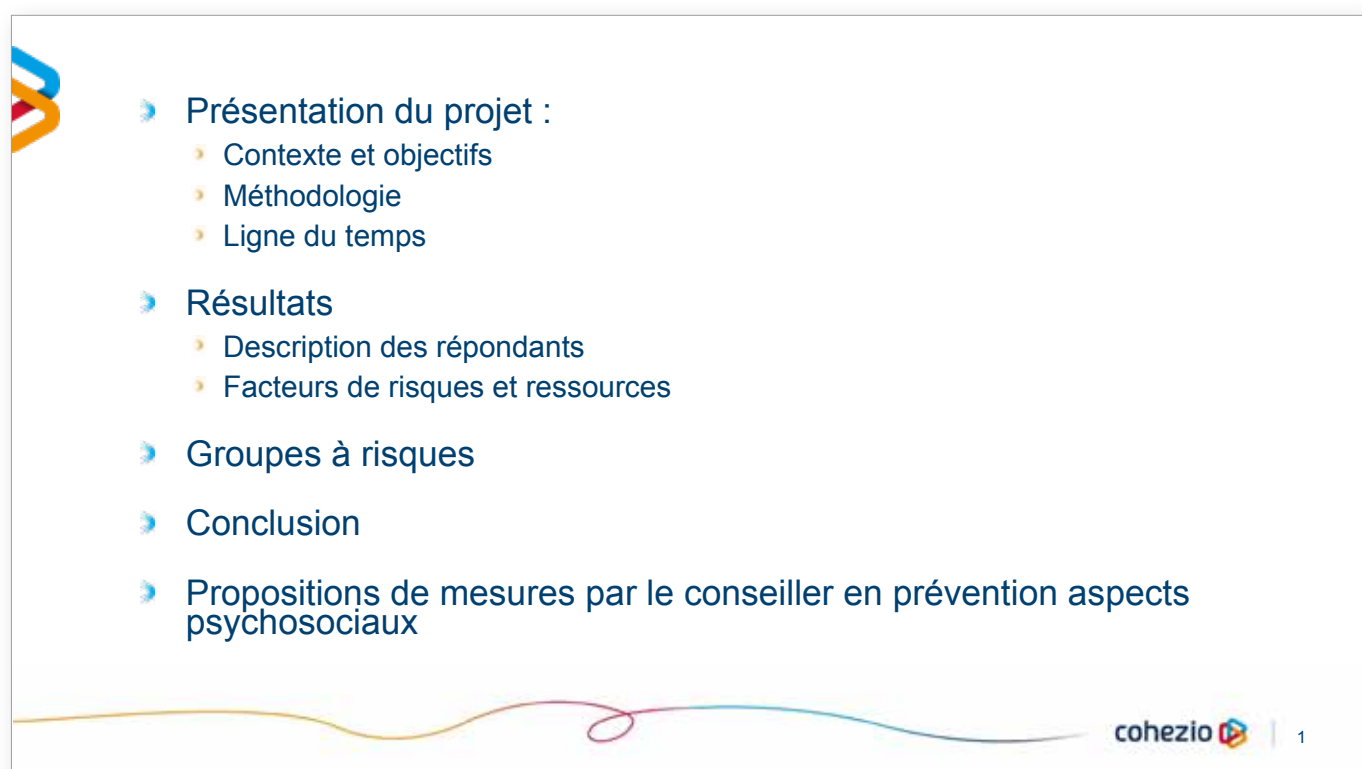
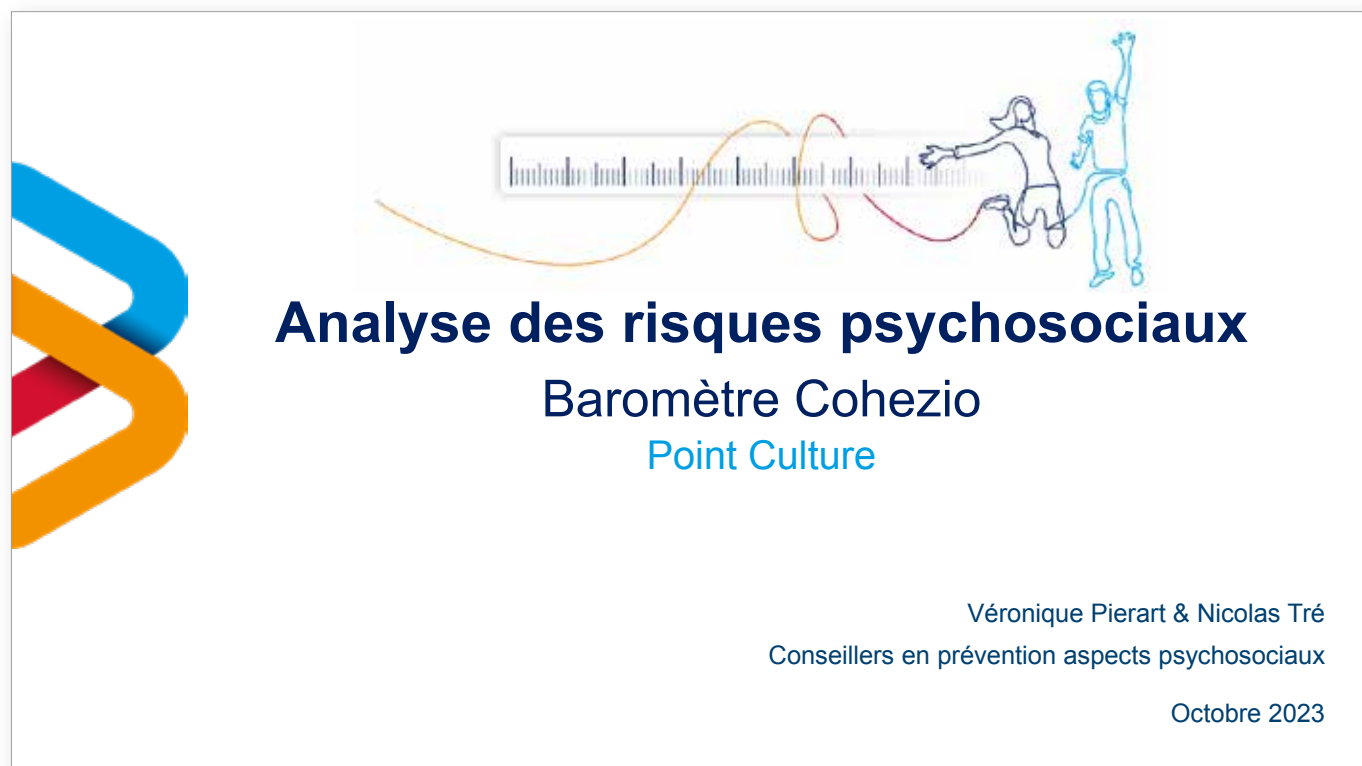
Comme quoi, une demande administrative, nouvelle et complexe, peut réellement devenir le tremplin d'un projet en reconversion !

Je serai heureuse de continuer les échanges car il va de soi qu'il est essentiel - pour nous - de poursuivre le dialogue avec l'administration, l'inspection et le ministère pour affiner et concrétiser nos projets et objectifs.

Merci à vous de l'attention portée à ce document.

Edith Bertholet







PRÉSENTATION DU PROJET




Contexte de la demande




- ▶ **Le Code du bien-être au travail : obligation de l'employeur de dépister et prévenir des risques psychosociaux**
- ▶ Prise en compte par l'employeur des situations pouvant mener au stress, au burnout ou à un dommage découlant de conflits, de violence ou de harcèlement au travail
- ▶ Analyse des risques psychosociaux générale à la demande de l'employeur


➤ Objectif de la demande




➤ **Obtenir un aperçu du bien-être psychosocial via une enquête courte et accessible abondant :**

Facteurs de risque et ressources	Conséquences
Contenu du travail	Comportements inappropriés
Conditions de travail	Conflits
Conditions de vie au travail	Stress
Organisation du travail	Insatisfaction
Relations interpersonnelles au travail	



cohezio  | 4

➤ Objectif de la demande





➤ **Afin que l'employeur prenne des mesures de prévention appropriées pour prévenir les risques psychosociaux au travail.**

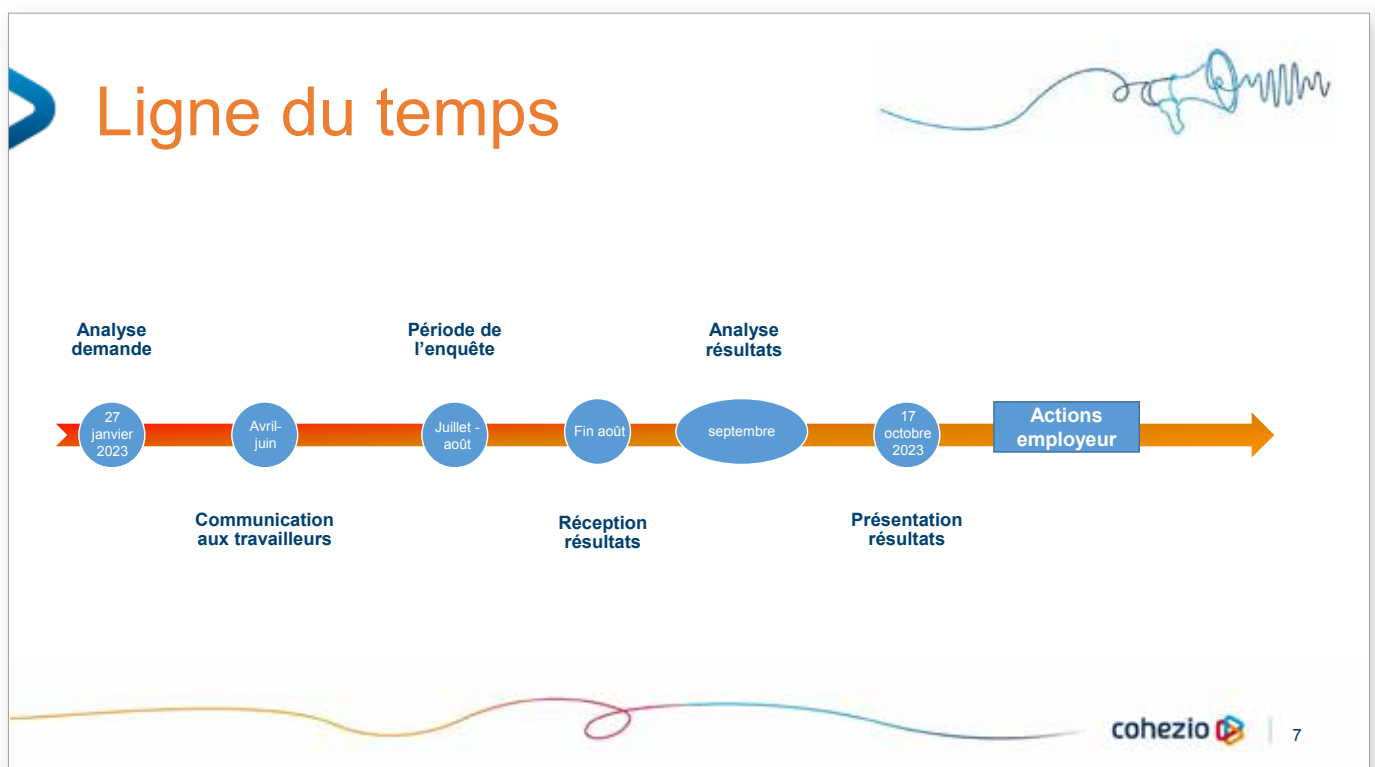
➤ Ces mesures devront être intégrées au plan global de prévention et seront réexaminées lors de tout changement pouvant affecter l'exposition des travailleurs aux risques psychosociaux au travail.

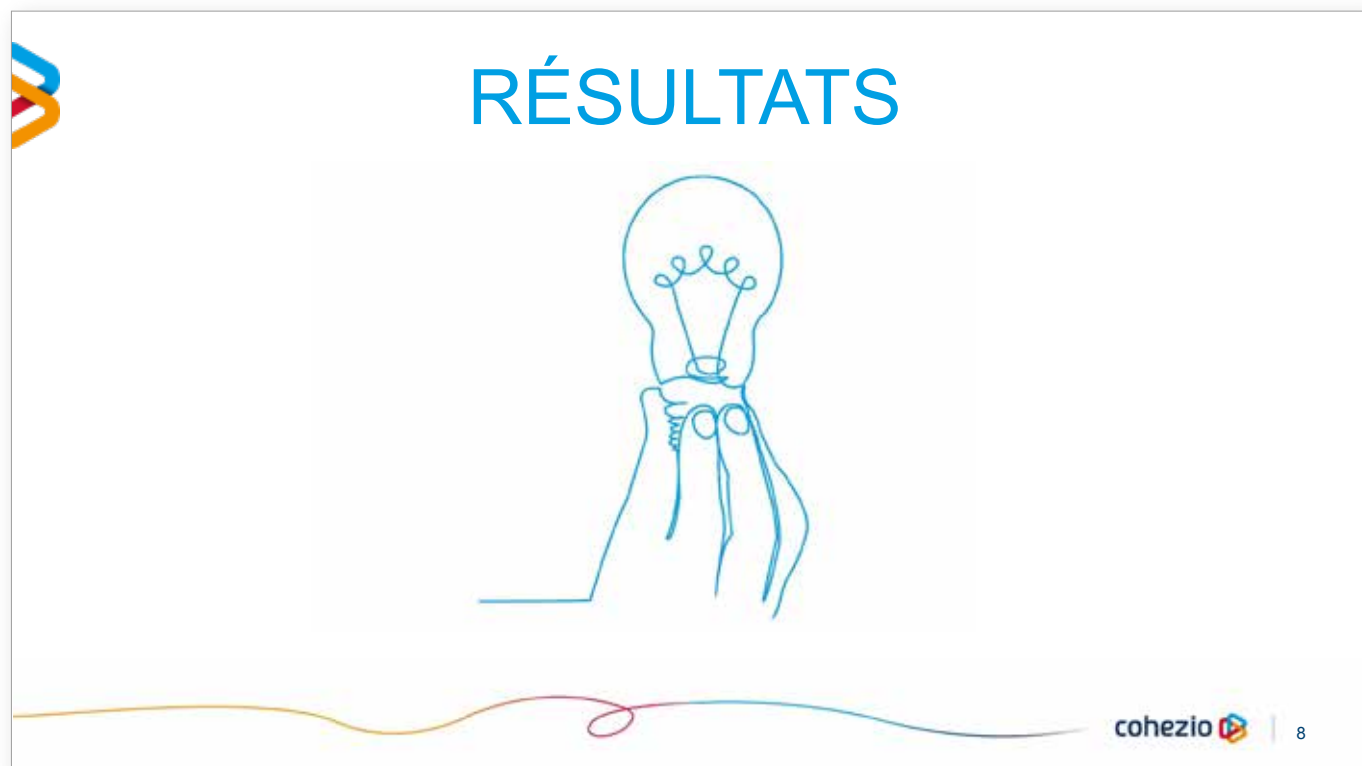
➤ Pour finir, l'employeur devra évaluer au moins une fois par an ces mesures de prévention.

[Art.I.3-1. – Art. I,3-7 du Code du bien-être]



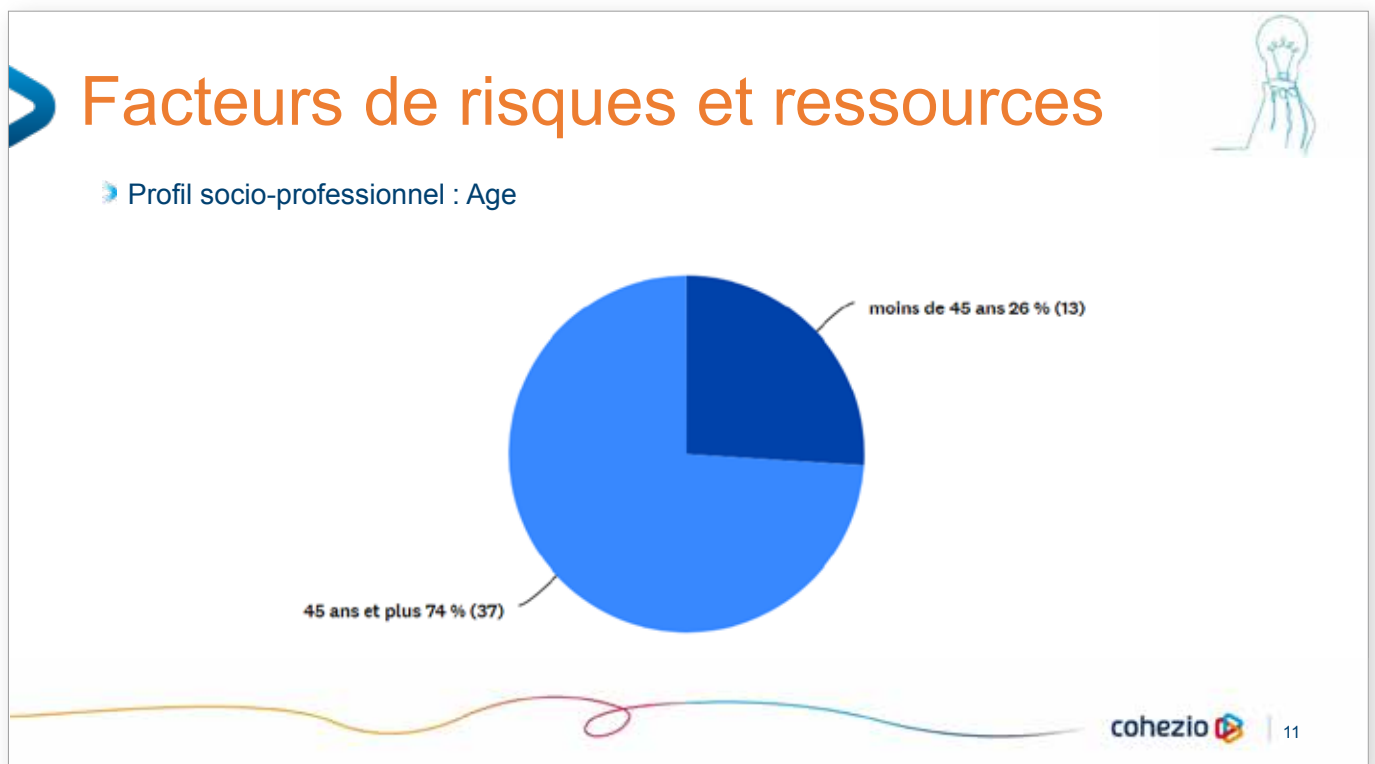
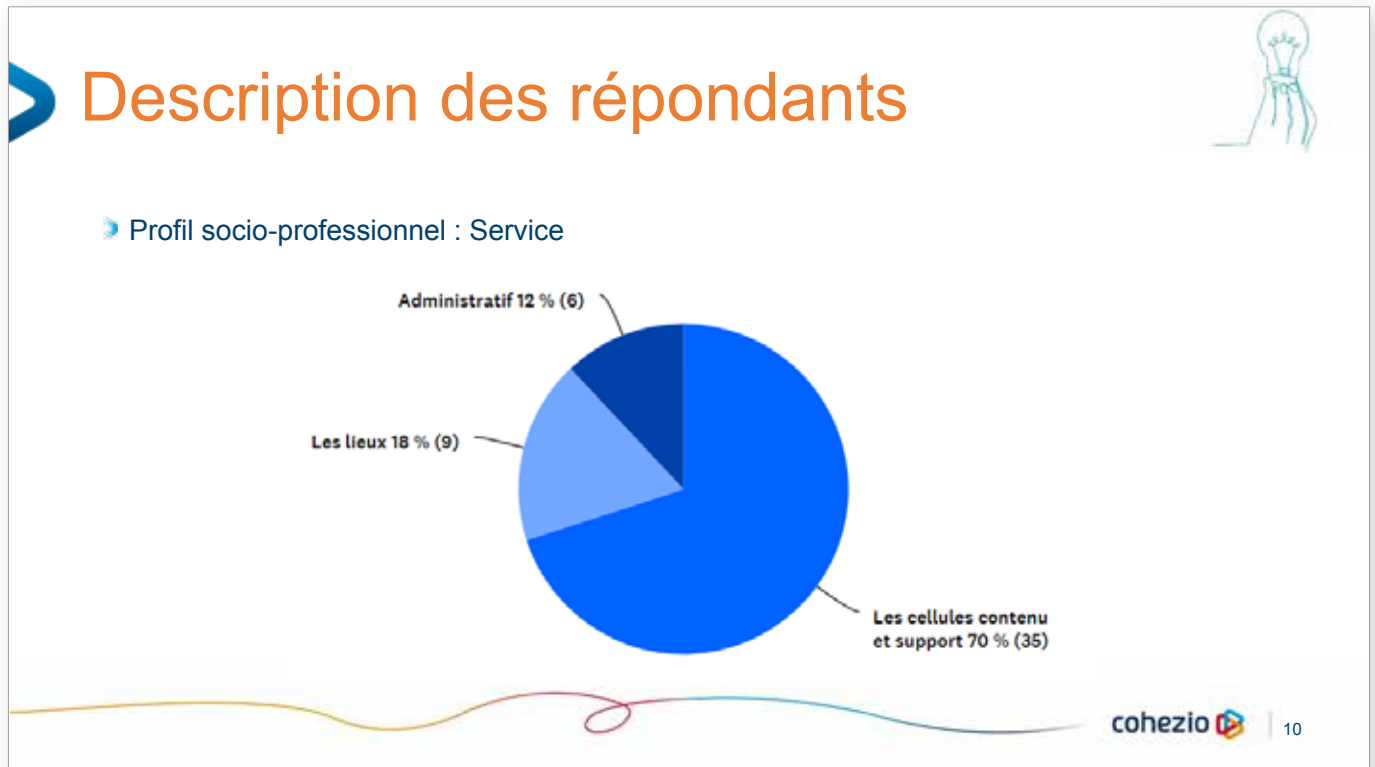
cohezio  | 5

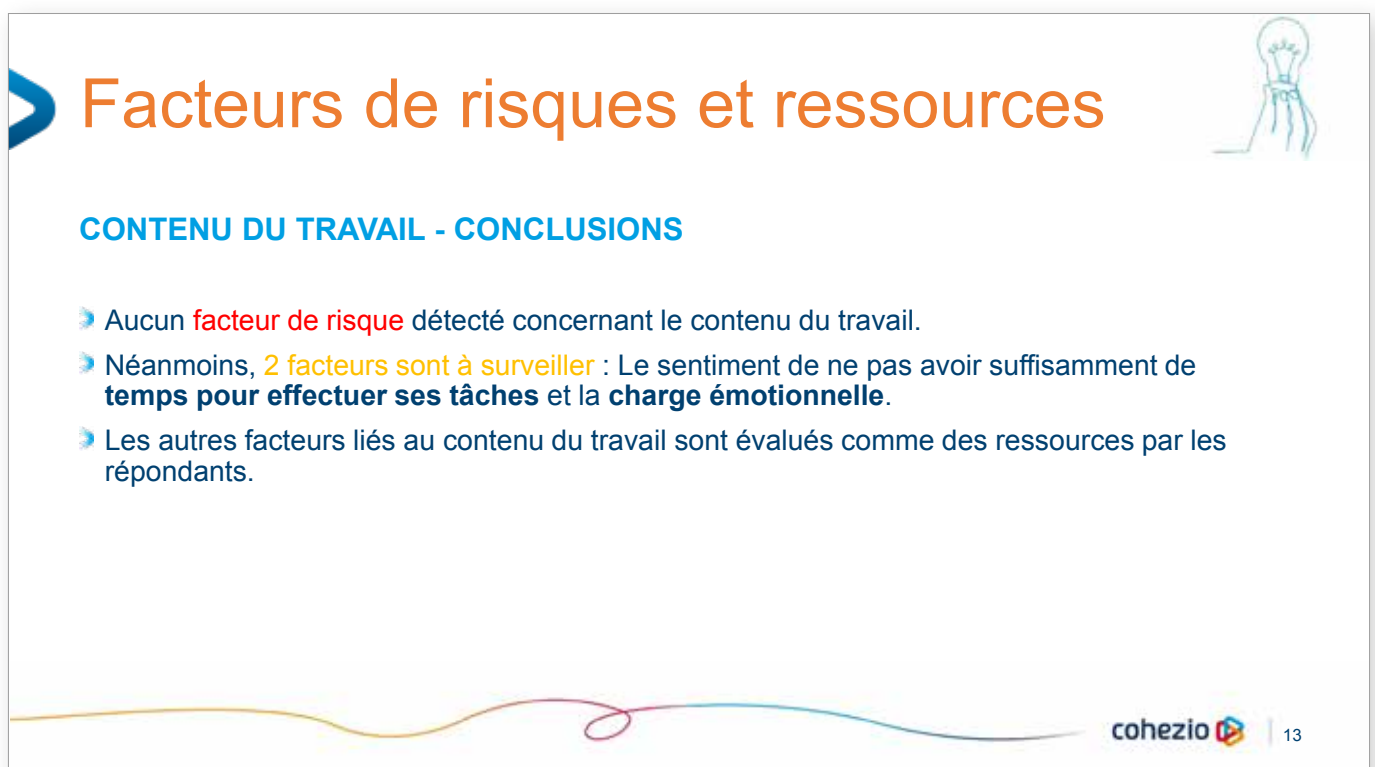
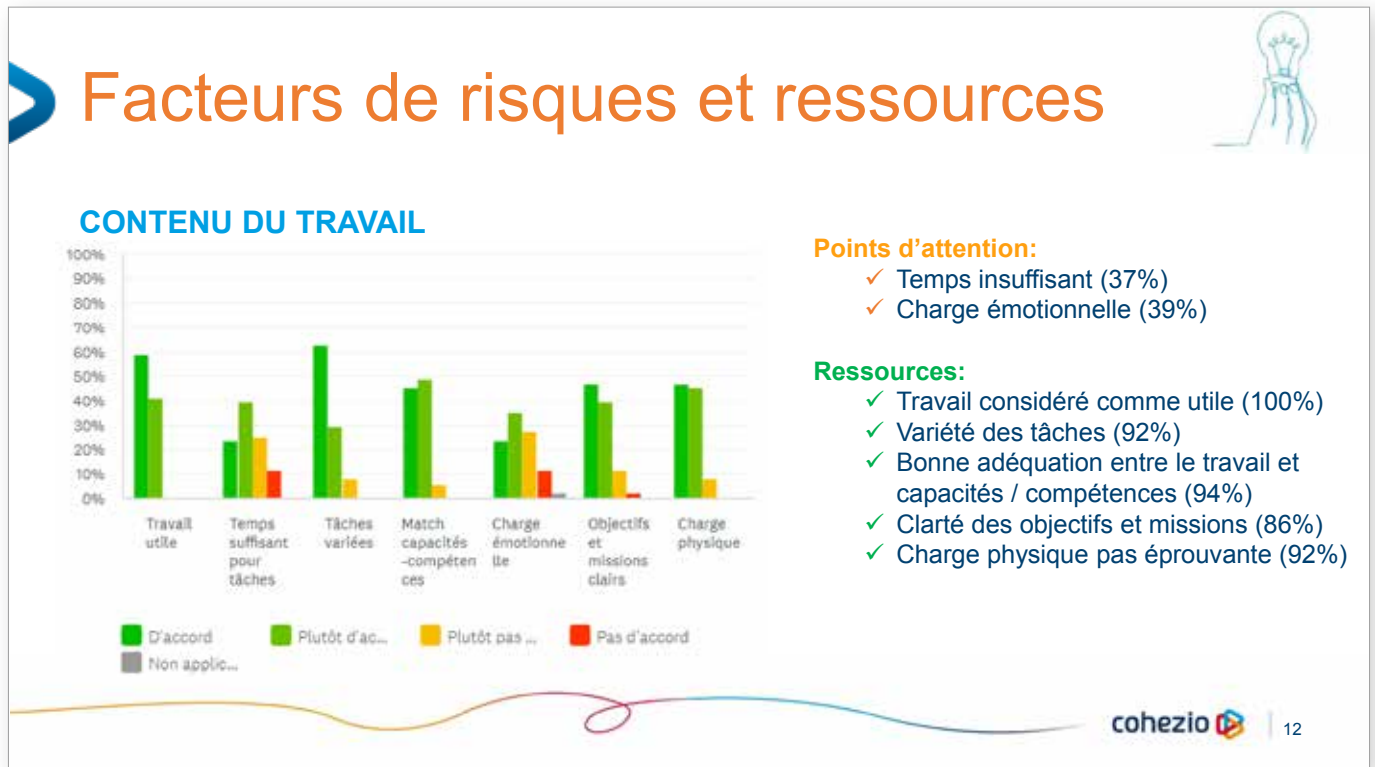


A presentation slide titled "Description des répondants" in large orange letters. In the top left corner is a blue stylized arrow logo. In the top right corner is a small blue line drawing of a hand holding a lightbulb. The slide contains the following text:

- Nombre d'invitations : 57
- Nombre de répondants : 51
- ➔ **Taux de participation = 89,47%**

At the bottom, there is a decorative wavy line in yellow, orange, and red. The bottom right corner features the "cohezio" logo and the number 9.

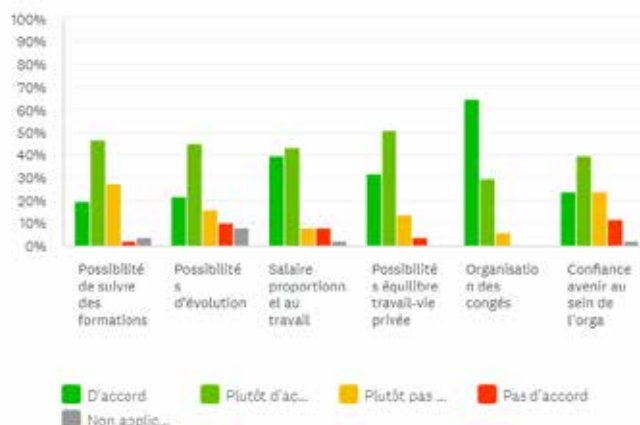




Facteurs de risques et ressources



CONDITIONS DE TRAVAIL



Points d'attention:

- ✓ Difficulté de suivre des formations (33%)
- ✓ Peu de possibilités d'évolution (33%)
- ✓ Manque de confiance en l'avenir de l'organisation (37%)

Ressources:

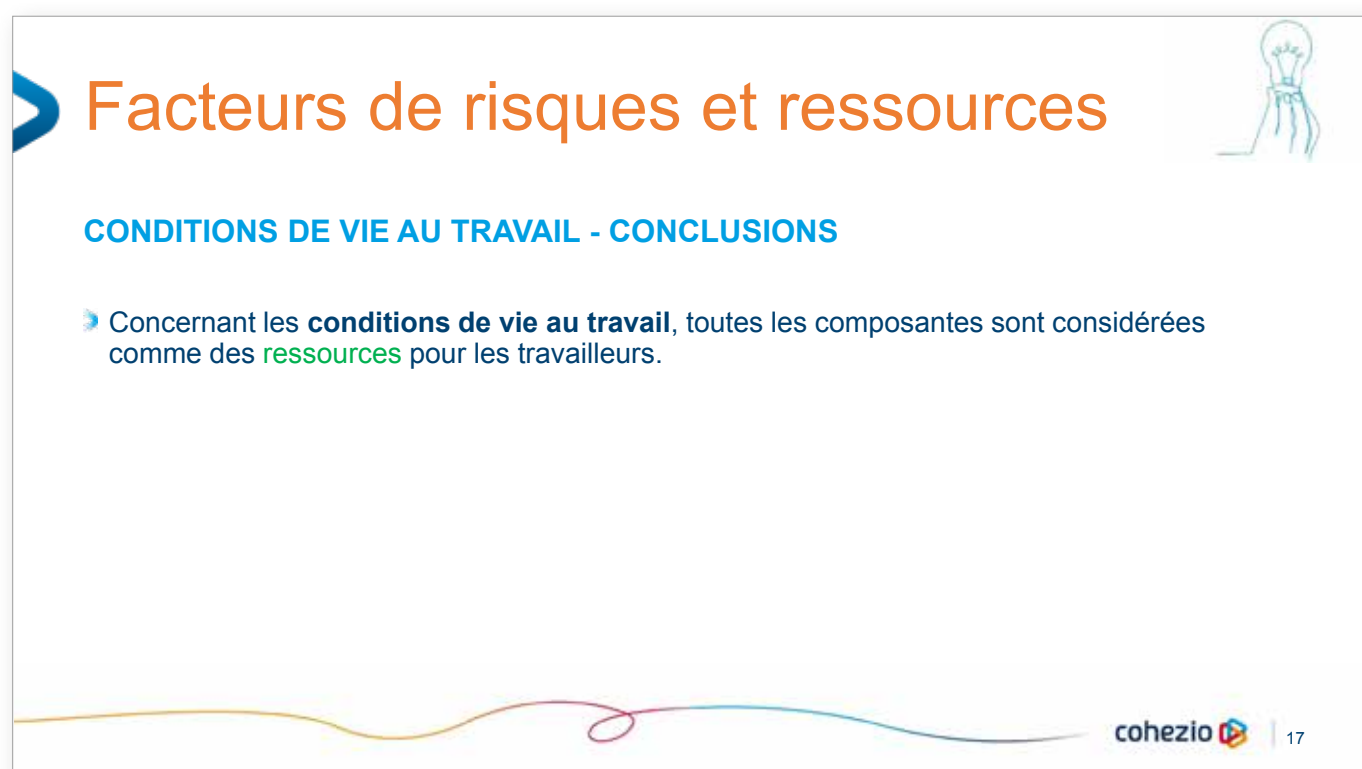
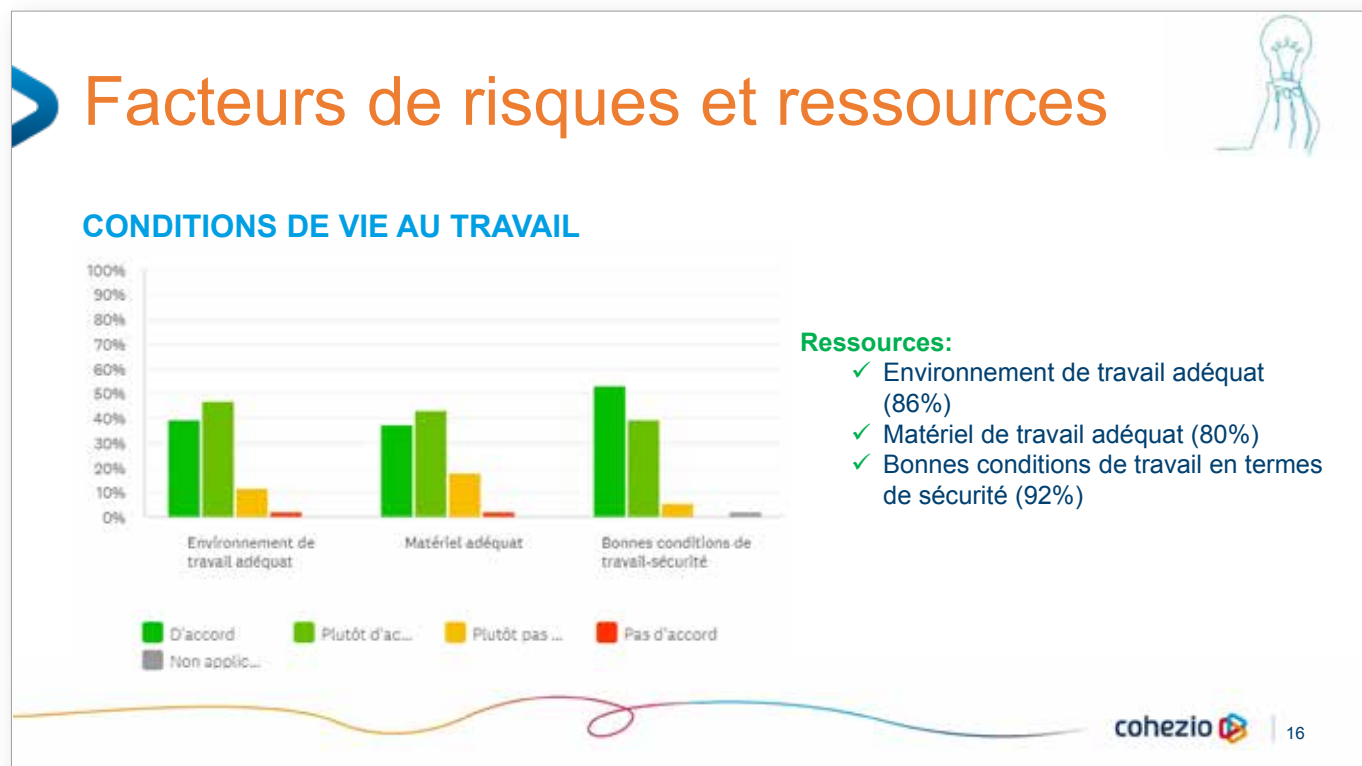
- ✓ Salaire satisfaisant (82%)
- ✓ Équilibre vie privée-vie professionnelle (82%)
- ✓ Organisation des congés (94%)

Facteurs de risques et ressources



CONDITIONS DE TRAVAIL - CONCLUSIONS

- Aucun **facteur de risque** détecté concernant les conditions de travail.
- Néanmoins **3 facteurs sont à surveiller** : La possibilité de suivre des formations et possibilité d'évolution au sein de l'organisation, ainsi que la confiance en l'avenir de l'organisation.
- Les autres facteurs liés aux conditions de travail sont considérés comme des **ressources** pour les travailleurs.



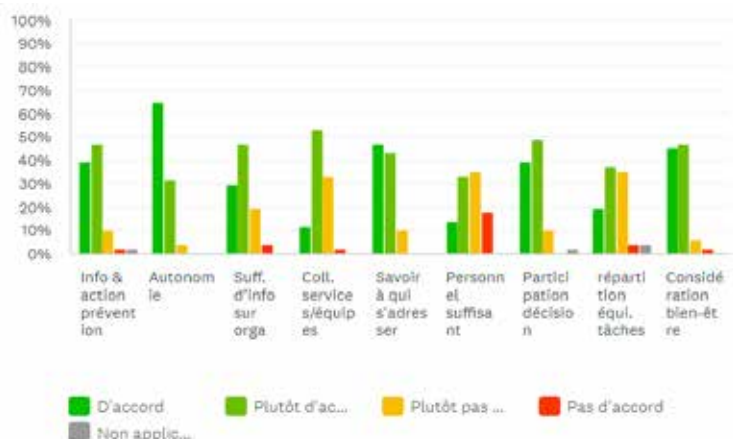
Facteurs de risques et ressources



Points d'attention:

- ✓ Manque de collaboration entre les services et les équipes (35%)
- ✓ Personnel insuffisant (53%)
- ✓ Répartition inéquitable des tâches (39%)

ORGANISATION DU TRAVAIL



Ressources:

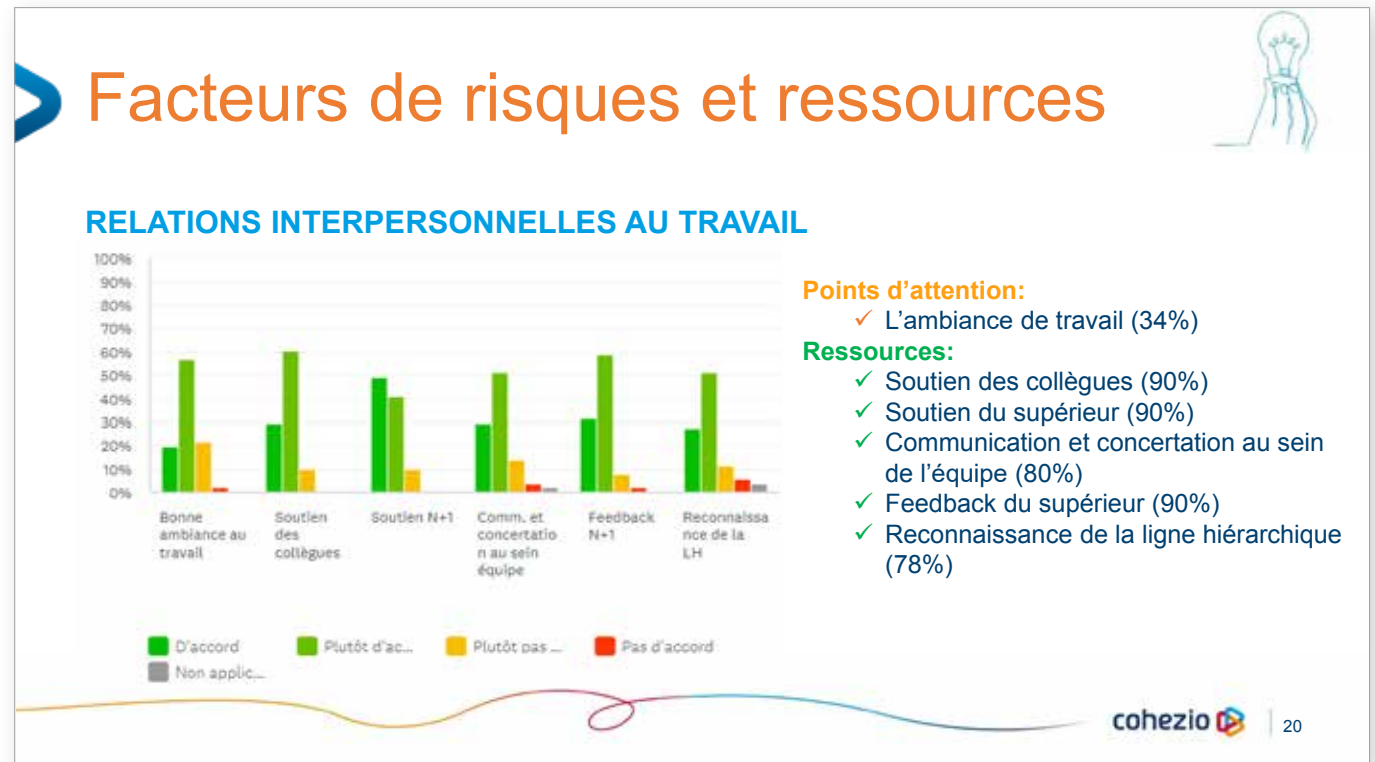
- ✓ Info & action concernant la prévention (86%)
- ✓ Suffisamment d'informations sur l'organisation (76%)
- ✓ Autonomie (96%)
- ✓ Savoir à qui s'adresser pour obtenir des informations (90%)
- ✓ Participation à la prise de décisions (88%)
- ✓ Considération du bien-être par l'employeur (92%)

Facteurs de risques et ressources



ORGANISATION DU TRAVAIL - CONCLUSIONS

- Aucun **facteur de risque** détecté concernant l'organisation du travail.
- Néanmoins **3 facteurs sont à surveiller** : le **manque de collaboration** entre les services et les équipes, la **répartition inéquitable** des tâches, ainsi que le **manque de personnel**.
 - Au regard du contexte, nous pouvons émettre l'hypothèse d'un lien entre la diminution du personnel et les facteurs à surveiller pour l'organisation du travail. Dans ce sens, la réduction de personnel pourrait perturber la répartition équitable des tâches et la collaboration entre services et équipes.
- Les autres composantes liées à l'organisation du travail ont été évaluées comme des **ressources** par les travailleurs.



Conséquences : comportement inapproprié



“J’ai été confronté lors des 6 derniers mois à un comportement inapproprié au travail (en tant que témoin ou victime) ”

➤ Si réponse = “oui”, 5 questions supplémentaires (cf. slides suivants)

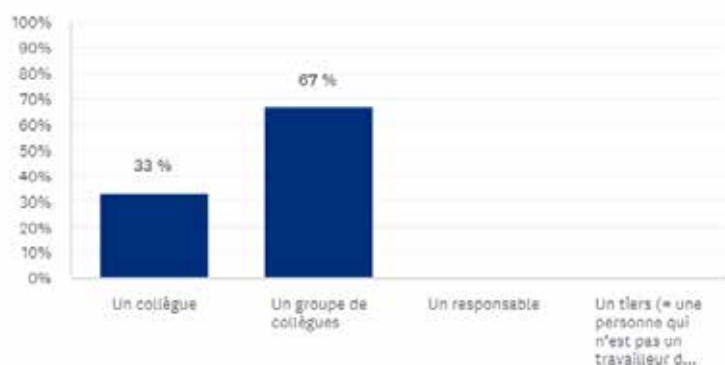


Conséquences : comportement inapproprié



“Qui a déclenché le comportement inapproprié ?”

➤ Plusieurs réponses possibles

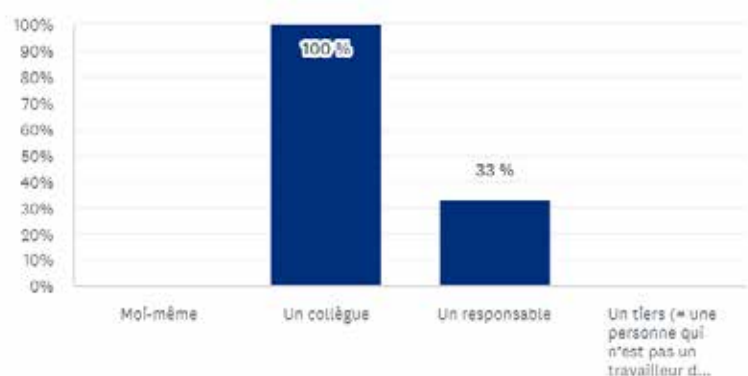


Conséquences : comportement inapproprié



“Qui était la victime du comportement inapproprié ?”

Plusieurs réponses possibles

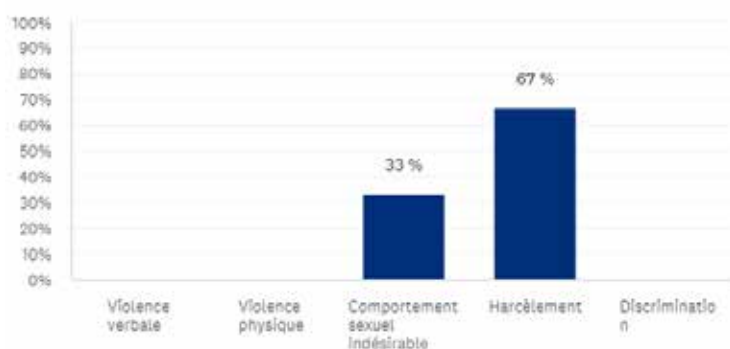


Conséquences : comportement inapproprié



“Quel(s) comportement(s) inapproprié(s) ?”

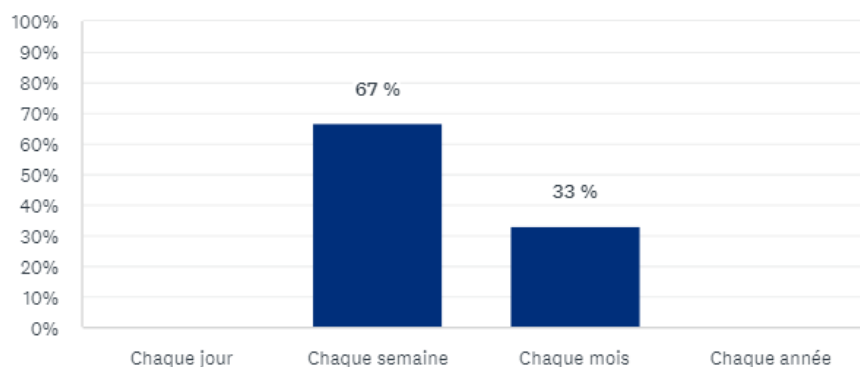
Plusieurs réponses possibles



Conséquences : comportement inapproprié



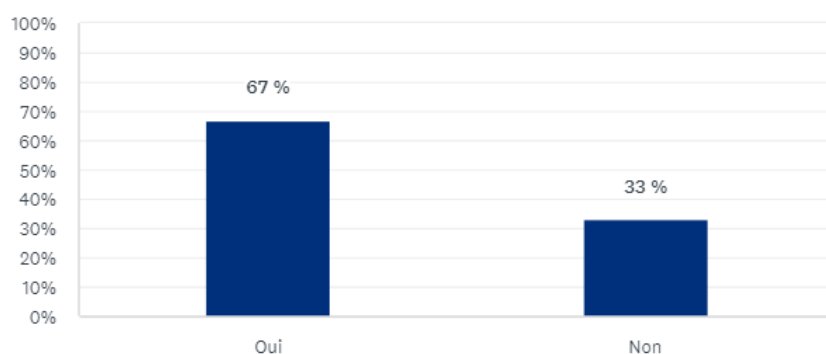
“A quelle fréquence ce comportement inapproprié s'est-il produit ?”



Conséquences : comportement inapproprié



“Le comportement a-t-il été signalé à l'organisation ?”

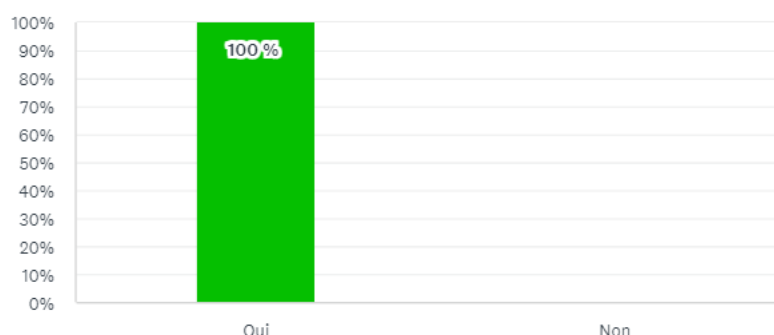


Conséquences : comportement inapproprié



“Satisfait.e de la réaction de l’organisation?”

“Si non, pourquoi pas?”

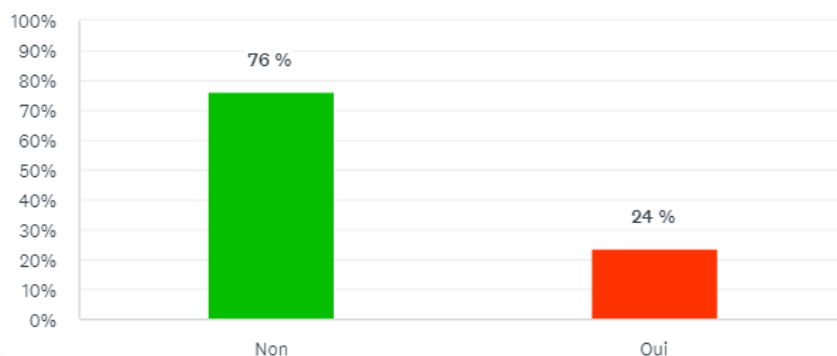


Conséquences : conflit



“Au sein de mon service / département il y a des conflits qui ont un impact négatif.”

➤ Si réponse = “oui”, 3 questions supplémentaires (cf. slides suivants)

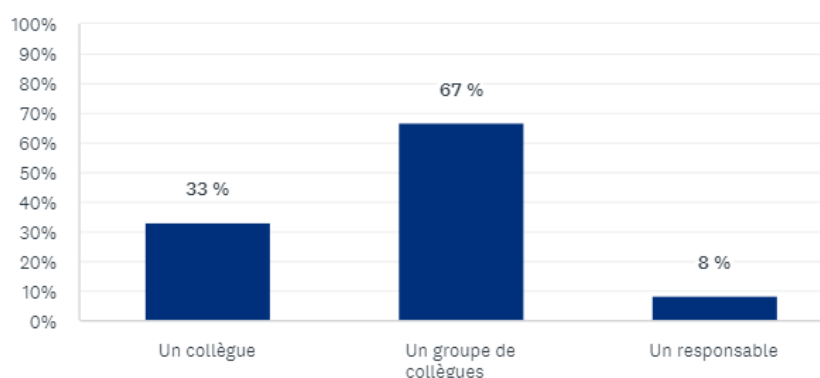


Conséquences : conflit



“Avec qui ces conflits se produisent-ils ?”

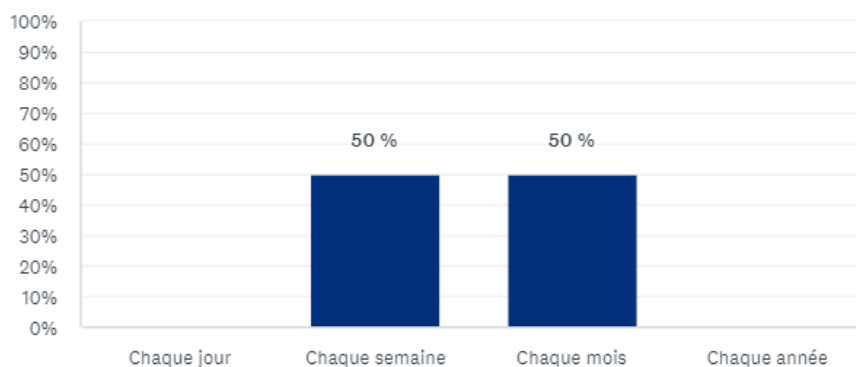
Plusieurs réponses possibles

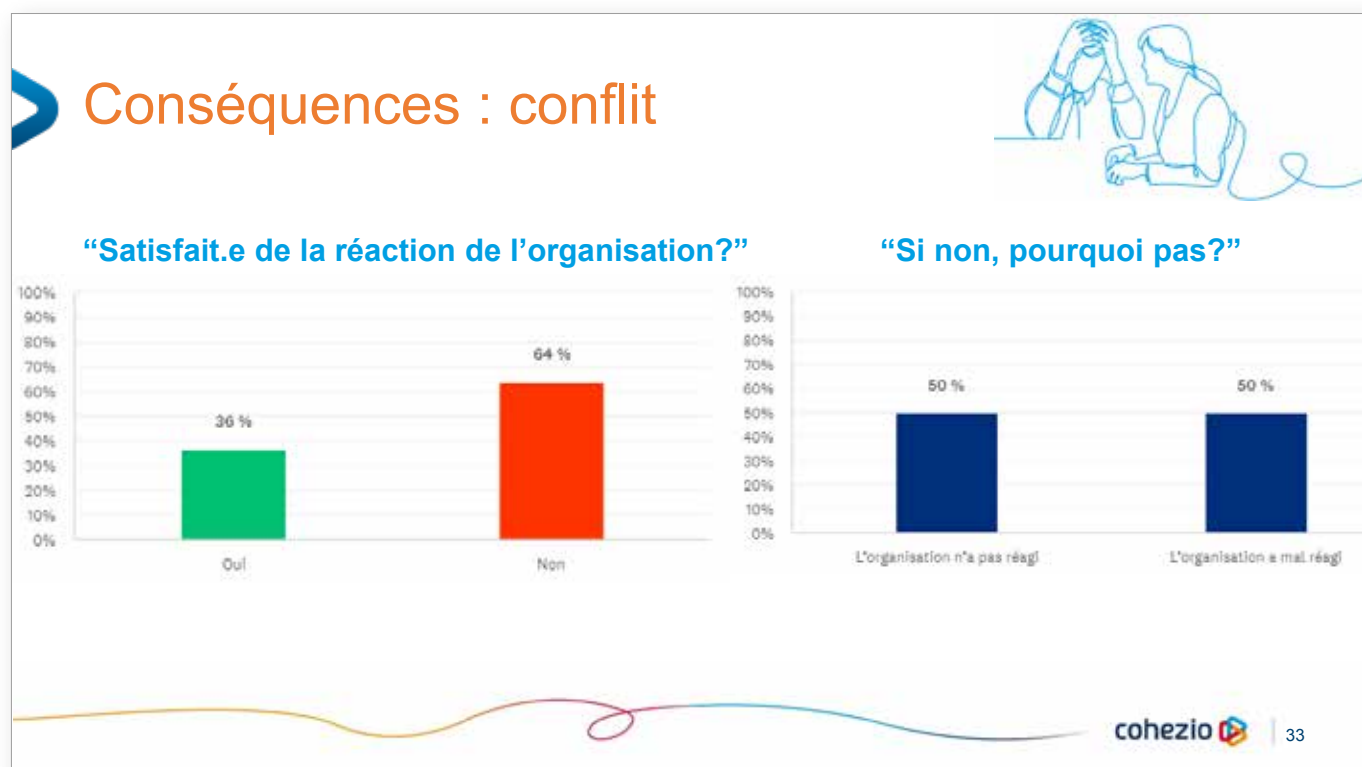
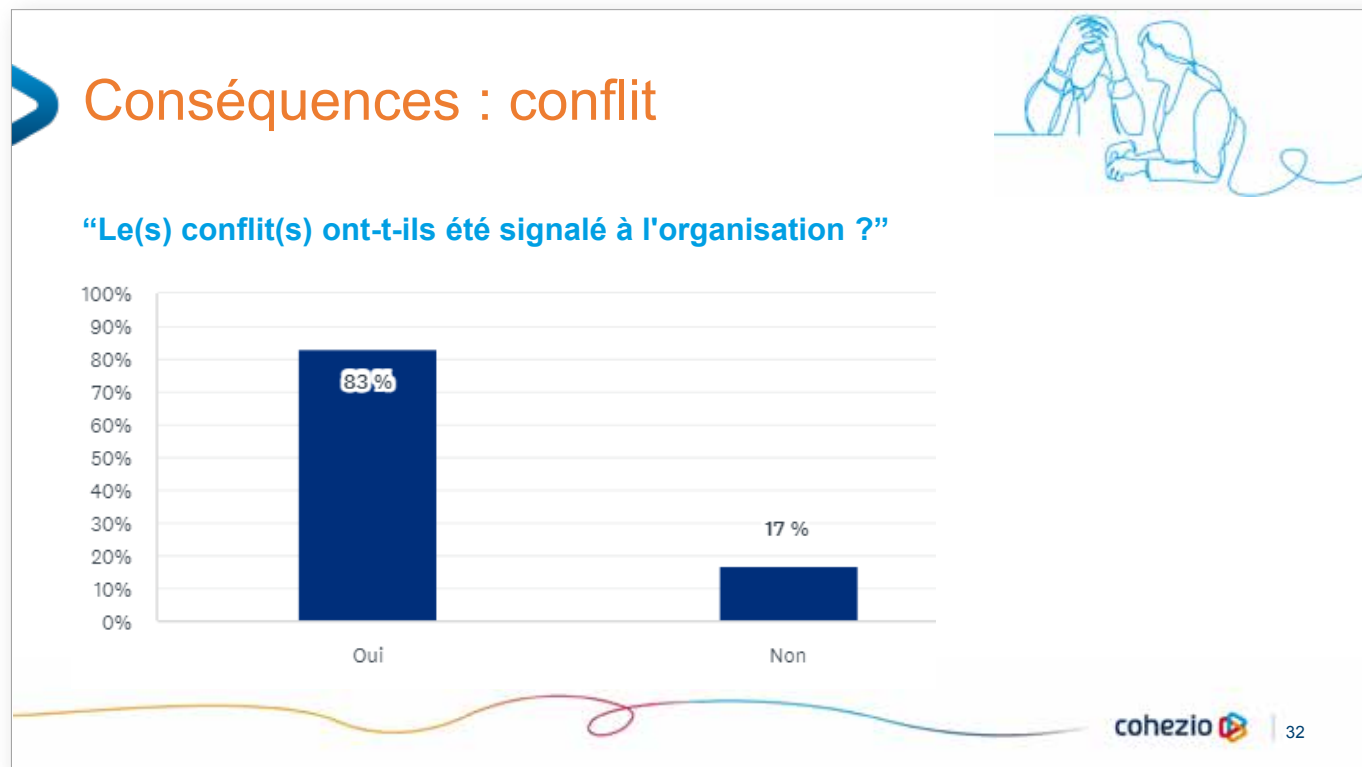


Conséquences : conflit



“A quelle fréquence ces conflits se produisent-ils ?”





Conséquences : stress



Score stress au travail

5★
Évaluation moyenne

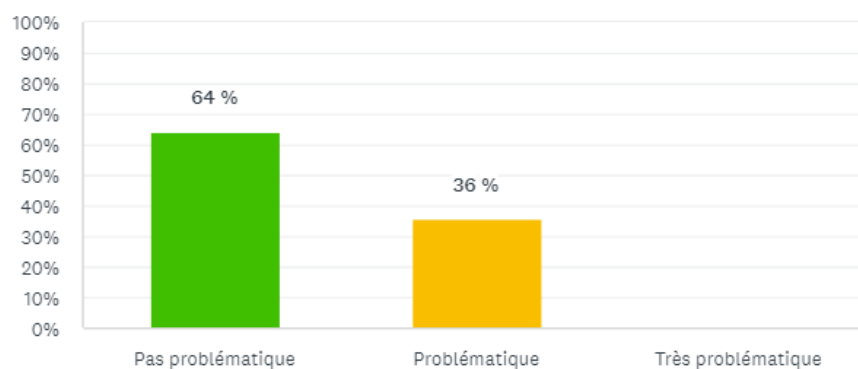


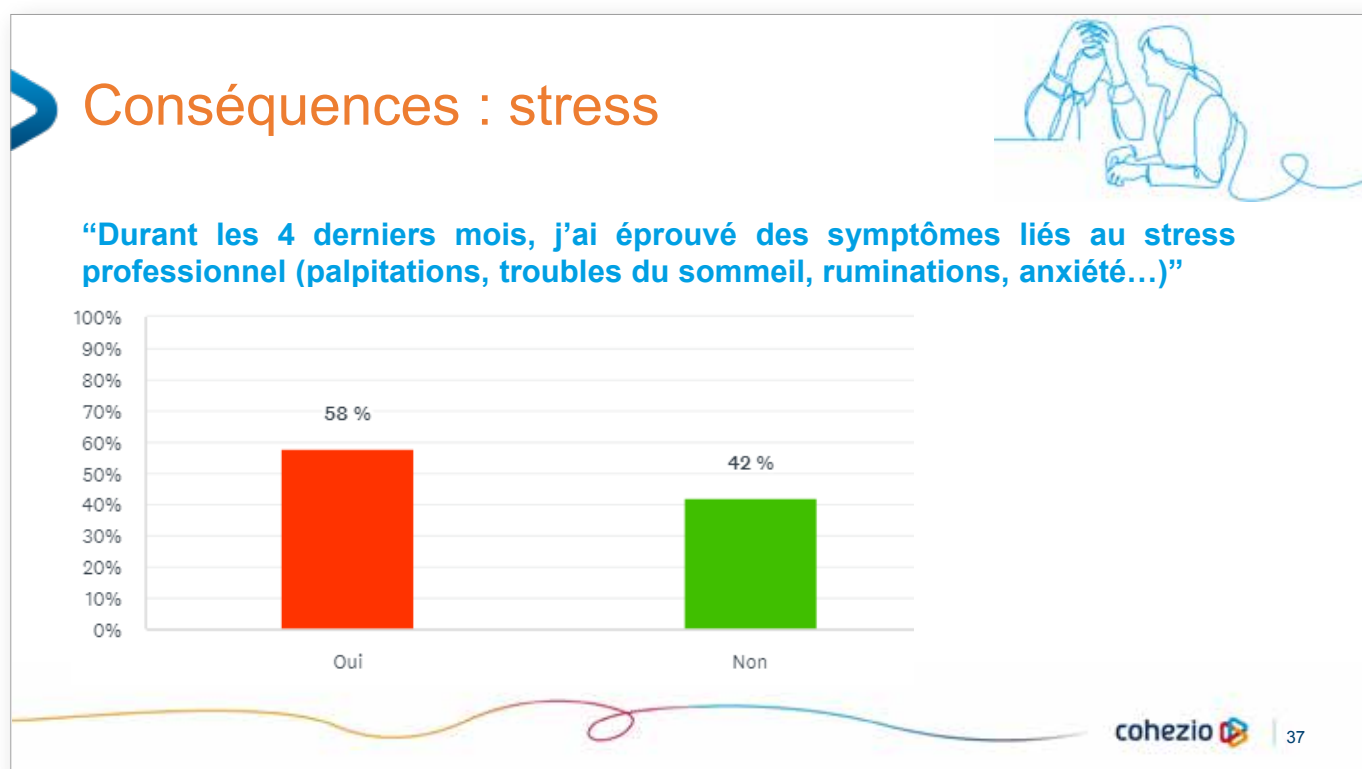
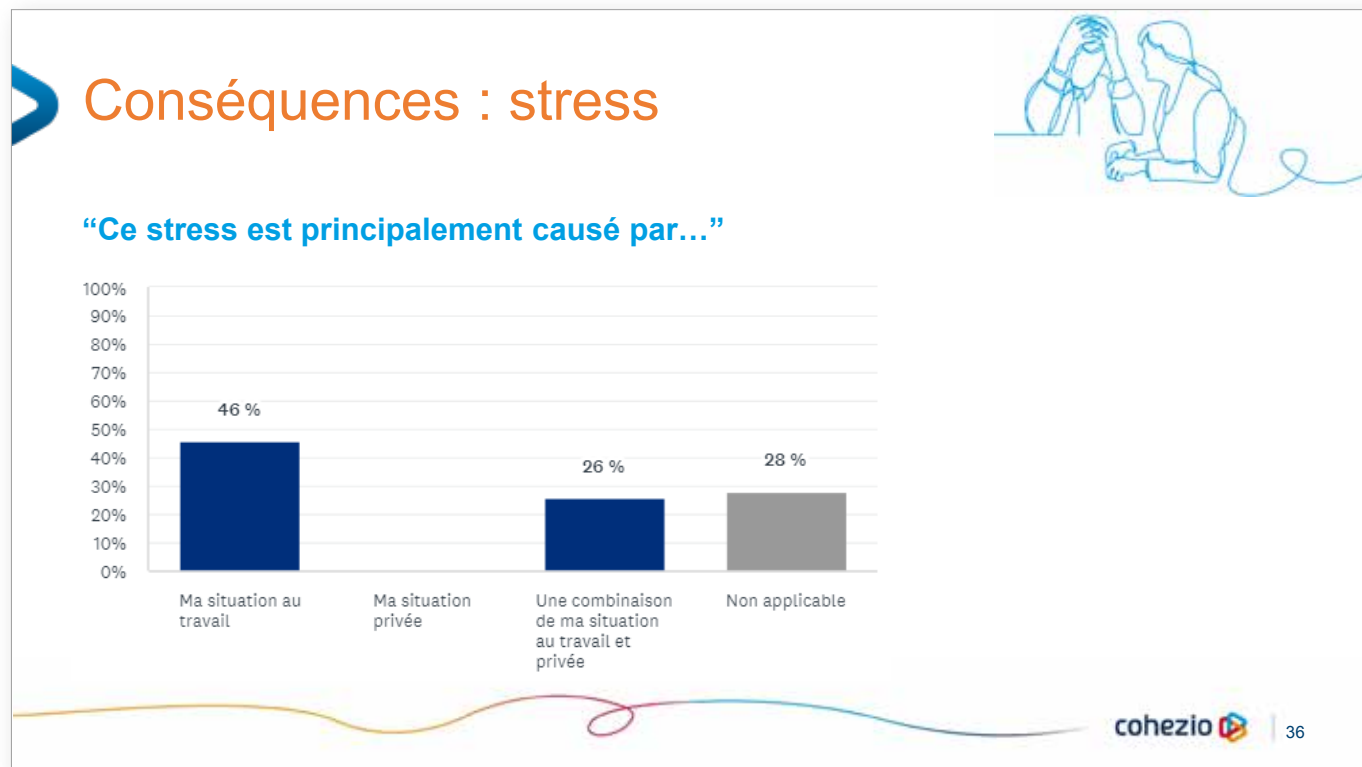
PAS DE STRESS	2	3	4	STRESS MOYEN	6	7	8	9	ÉNORMÉMENT DE STRESS	TOTAL	MOYENNE PONDERÉE
0 %	14 %	14 %	4 %	10 %	18 %	18 %	6 %	0 %	0 %	50	4,66

Conséquences : stress



“Je considère ce stress comme...”





Conséquences : satisfaction

Score satisfaction au travail

7 
Évaluation moyenne



PAS DU TOUT SATISFAIT	2	3	4	MOYENNEMENT SATISFAIT	6	7	8	9	TOUT À FAIT SATISFAIT	TOTAL	MOYENNE PONDÉRÉE
0 %	0 %	2 %	2 %	22 %	8 %	34 %	20 %	10 %	2 %	50	6,80

Mesures prioritaires selon les travailleurs

- Sélection de maximum 3 réponses parmi une liste de 15 items.
- Résultats des items sélectionnés :

CHOIX DE RÉPONSES	RÉPONSES	
▼ Améliorer la communication interne et la diffusion d'informations	34 %	17
▼ Clarification et meilleure délimitation des tâches et des missions	34 %	17
▼ Renforcer la collaboration et la communication entre les différents services/départements	30 %	15
▼ Diminuer la charge de travail (quantité, deadlines...)	26 %	13
▼ Renforcer la collaboration entre collègues directs (communication, répartition équitable, soutien, ambiance...)	24 %	12
▼ Prévoir du matériel de travail adéquat (machine, PC, bureau...)	18 %	9
▼ Organisation de moments conviviaux (teambuildings, petits déjeuners en équipe, drinks...)	18 %	9
▼ Prévoir des possibilités de formation et de carrière	16 %	8

Sources de satisfaction selon les travailleurs



- Sélection de maximum 3 réponses parmi une liste de 15 items.
- Résultats des items sélectionnés :

CHOIX DE RÉPONSES	RÉPONSES	
▼ Travail intéressant et qui a du sens	64 %	32
▼ Relations agréables entre collègues, bonne ambiance au travail	52 %	26
▼ Pouvoir travailler de manière autonome	50 %	25
▼ Bon équilibre travail-vie privée (horaires, réglementation des vacances...)	44 %	22
▼ Variété dans le travail	26 %	13
▼ Bonne relation avec le supérieur hiérarchique	16 %	8

Groupes à risques



Groupes à risques : comparaisons



- D'un point de vue statistique, **aucun groupe à risque** ne peut être clairement identifié

Profils professionnels : Stress



- Néanmoins, il ressort une **tendance différente** pour un profil professionnel, concernant l'échelle de stress.




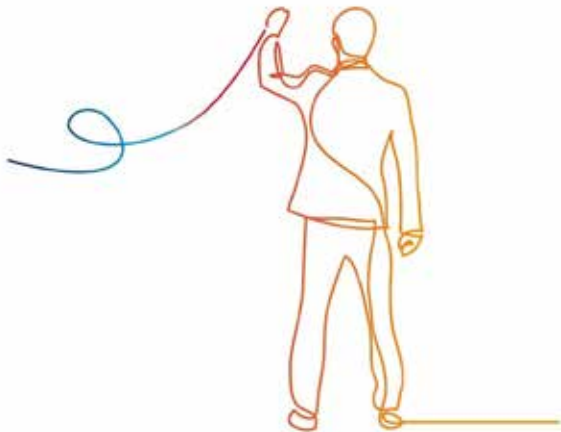
Tendance générale mais pas une statistique significative.


- Cette différence pour les profils administratifs peut être expliquée notamment par :


- Le manque de personnel qui semble plus marqué pour ce PP
- La charge émotionnelle que cette fonction implique







Conclusion générale




cohezio  | 44




Conclusion générale : résumé



<p>Nature du travail</p> <p>Salaire</p> <p>Équilibre vie privé-professionnelle</p> <p>Congés</p> <p>Conditions de vie au travail</p> <p>Autonomie</p> <p>Participation à la prise de décision</p> <p>Politique de bien-être</p> <p>Soutien des collègues et du supérieur</p> <p>Communication au sein des équipes</p> <p>Reconnaissance</p>	<p>Possibilités de formation et d'évolution</p> <p>Confiance en l'avenir de l'organisation</p> <p>Pression temporelle</p> <p>Charge émotionnelle</p> <p>Collaboration entre services / équipes</p> <p>Manque de personnel</p> <p>Répartition équitable des tâches</p> <p>Ambiance de travail</p>	<p>Aucun facteur de risque détecté</p>
---	--	--



cohezio  | 45



Propositions de mesures



Propositions de mesures par le conseiller en prévention aspects psychosociaux



- Concernant le sentiment de manque de personnel, de charge de travail et de pression temporelle
 - Faire le point sur la charge de travail globale, afin de réévaluer si une répartition équitable est envisageable.
 - (Re)clarifier les limites et fonctions du personnel.
 - Evaluer le degré de priorité entre les diverses tâches, de manière à réorganiser le travail et ainsi réduire le sentiment de surcharge
 - Se questionner sur l'adéquation entre le travail prescrit et le travail possible/réel.

In fine, l'objectif est d'évaluer, réorganiser et prioriser la charge de travail afin de diminuer le sentiment de surcharge, de manque de personnel et de pression au travail.

Aussi, nous supposons que l'ambiance de travail mitigée peut être liée à la charge de travail. Les mesures prises au niveau des différents facteurs d'attention devraient permettre d'améliorer l'ambiance général au travail.

Propositions de mesures par le conseiller en prévention aspects psychosociaux



Concernant les formations

- Se questionner sur la possibilité de former ses collaborateurs
- Sonder les besoins des collaborateurs afin de proposer des formations pertinentes
- Double objectif : former et témoigner de la reconnaissance

Concernant la collaboration entre les services/équipe

- Se questionner sur l'origine des difficultés concrètes au niveau de la collaboration
 - Difficultés en termes de communication ?
 - Difficultés en termes techniques ?
 - Besoin de clarifier les rôles et missions de chacun-e ?
 - Difficultés relationnelles ?

Propositions de mesures par le conseiller en prévention aspects psychosociaux



Concernant la charge émotionnelle

- Accent sur la prévention secondaire (empêcher le dommage) et tertiaire (limiter le dommage)
 - Possibilité de bénéficier d'un endroit isolé pour les tâches nécessitant de la concentration
 - Reconnaissance du travail et des difficultés rencontrées
 - La stabilité au sein des équipes et la gestion des absences
 - Les temps de récupération
 - Le soutien social vertical et horizontal (groupe de parole, d'échanges, etc.)
 - Etc.

Concernant l'avenir de l'organisation et les perspectives d'évolution de carrière.

- Sont-elles d'application dans votre contexte ?
- Si oui, quelles sont les possibilités et les procédures pour les valorisations ? Sont-elles communiquées aux travailleurs ?
- (Re)Communiquer de manière transparente sur les perspectives futures

Propositions de mesures par le conseiller en prévention aspects psychosociaux



➤ Réflexion concernant les conséquences des RPS

- Par rapport aux comportements inappropriés : élaborer une stratégie pour gérer les difficultés les plus en amont possible (guide pratique, procédures, personnes ressources, etc.)
- (Re)communiquer les coordonnées de Cohezio en cas de difficultés

Suivi



Suivi par l'employeur

- Élaboration et mise en œuvre d'un plan d'action concret par l'employeur, éventuellement avec le soutien de Cohezio :
 - Concrétiser les mesures en s'appuyant sur les 5 questions suivantes :
 - QUELLE** est la mesure d'action ?
 - POURQUOI** la mesure d'action est-elle prise (motivation, objectif) ?
 - QUI** fait quoi dans le cadre de la réalisation de la mesure d'action ?
 - AVEC QUELS MOYENS** la mesure d'action sera-t-elle réalisée ?
 - QUAND** la mesure d'action sera-t-elle prise (début ? fin ?) ?
- Si l'information est insuffisante pour la concrétisation : approfondir les résultats via la ligne hiérarchique ou des entretiens avec les collaborateurs, éventuellement avec Cohezio. Par exemple: des entretiens individuels/ focus group avec service technique - régie
- Discuter des résultats et du plan d'action avec le CPPT et le personnel



Merci de votre attention !

➤ Gestion des risques – Cellule psychosociale





POINTCULTURE AUJOURD'HUI

La dynamique d'appui







‘La dynamique d’appui’

Depuis sa création, le 14 novembre 1956, en tant que Discothèque Nationale de Belgique, PointCulture a joué un rôle actif dans les politiques culturelles de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Ses équipes, passionnées, aux expertises sensibles et ouvertes sur le monde, sont devenues des références en matière de musique, de cinéma et de jeux vidéo sur l'ensemble du territoire, transformant l'association en un véritable canal de diffusion déjà propice à ce que l'on nomme la médiation culturelle.

Le Mois du Doc

En collaboration avec le **Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel**, PointCulture incite les bibliothèques à participer au festival **Le Mois du Doc** et les accompagne. En proposant une liste de films documentaires et en facilitant les projections, en donnant accès aux droits de diffusion, treize bibliothèques ont répondu présent pour ce coup d'essai. Pour l'édition de novembre 2024, PointCulture compte augmenter le nombre de bibliothèques participantes.

Les concerts en bibliothèque

L'expertise et la passion musicale de PointCulture ne sont plus à prouver ! Cette année, l'association propose aux bibliothèques de la Province de Namur d'organiser, avec leur complicité..., des concerts de petite jauge pour des artistes qui défendent la langue française. La programmation se met en place avec enthousiasme. Dès le mois de septembre prochain, vous pourrez découvrir ce nouveau festival. En perspective, des moments détonnant, inattendus et du partage, évidemment.

Mais tout ceci n'est qu'un simple aperçu de la collaboration de PointCulture avec les bibliothèques. Un partenariat qui devient de plus en plus vaste et organique au fil du temps.

PointCulture et les autres opérateurs culturels

PointCulture, c'est aussi le décroisement. L'association s'ouvre aux autres opérateurs culturels : associations sociales, Centres culturels, festivals, universités, en apportant aides et conseils. En Belgique, elle participe à la semaine numérique. On la retrouve aussi dans des festivals tels que

Nourrir, Maintenant ou *Alimenterre*.

De la même manière, l'association s'internationalise en collaborant avec **La Philharmonie de Paris**, ou encore avec le festival **Agir pour le Vivant** à Arles.

PointCulture est régulièrement présent dans les murs de **L'Atelier 210**, pour participer aux **Blackout Sessions**. Un salon d'écoute gratuit, qui fait découvrir au public, dans l'obscurité la plus complète, un vinyle. L'expérience est complétée par une médiagraphie/bibliographie sur le genre musical proposé. Le succès est à chaque fois au rendez-vous.



Blackout Sessions à l'Atelier 210

En créant le lien entre l'**UCLouvain**, qui cherchait un espace, et la bibliothèque de Louvain-la-Neuve dont l'envie était de s'orienter vers un tiers-lieu, PointCulture a conjugué les désirs des deux opérateurs afin d'enrichir leurs contenus et, in fine, agrandir leur impact sur les publics. Le Théâtre **Le Vilar** et le **Musée L** sont venus se greffer à la dynamique. Aujourd'hui, c'est une multitude de projets que l'association réalise en appui : rédaction de médiagraphies croisées avec la bibliothèque, contribution au conseil culture de la newsletter de **UCLouvain Culture**, mise en œuvre d'ateliers avec les cercles étudiants, proposition de playlists en vue d'accompagner des expositions ou encore, création de médiagraphies en lien avec les spectacles programmés au Vilar et les équipes artistiques.



Des collections, un patrimoine

Afin de conserver ses collections vivantes, la politique d'acquisition est restée identique et une attention toute particulière est portée sur les productions de notre Fédération.

Toujours en accord avec sa volonté de préservation du patrimoine, PointCulture innove en constituant, pour la première fois en Fédération Wallonie-Bruxelles, un **fonds de vinyles**, en récoltant, auprès de différents opérateurs culturels, leurs archives dont celles de la **Bibliothèque des Chiroux** et la foisonnante collection de **Musiq3** de la **RTBF**.

Et pour continuer à rendre utile sa collection de supports physiques, PointCulture organise des repair cafés dédiés aux appareils de lecture de musique et de cinéma, au cours desquels l'on peut également faire restaurer ses vinyles, CD et DVD. Outre les bénéfices en termes de durabilité et de consommation responsable, ces ateliers sont aussi des moments de convivialité où échanger sur ses passions.

PointCulture valorise aussi ses collections en radio et en télévision. Sur **Radio Campus**, dans **Le Miam des médias**, trois médiathécaires devenus chroniqueurs pour un temps, présentent aux auditeurs l'actualité de PointCulture et ses partenaires avec, en prime, une bande sonore sortie tout droit de nos rayonnages. On partage aussi nos connaissances sur **BX1**, régulièrement dans l'émission **Le Brunch** et tous les jours avec la capsule radio **Point Commun**.

PointCulture et le digital

Sans pour autant se détourner des médias physiques, PointCulture choisit d'être aussi présent sur les supports virtuels en diffusant aujourd'hui ses propres playlists thématiques sur les plateformes audio **Spotify**, **Deezer**, **Qobuz**, **Tidal** et vidéo **YouTube**.

Dans le même esprit, elle s'associe avec deux plateformes de streaming illimité, **filmfriend** pour le cinéma et **La Philharmonie à la demande** pour la musique qui sont disponibles sur son site, pointculture.be, en accès **gratuit**. L'association y voit une manière contemporaine de poursuivre son objectif de démocratisation de la culture et, chaque mois, elle propose des sélections de concerts, de fictions ou de documentaires. De quoi susciter les curiosités et les envies de toutes et tous.

Ces services sont aussi valorisés à travers le réseau des bibliothèques bruxelloises.

PointCulture en quelques chiffres et quelques mots

PointCulture, c'est plus de **400 000 médias** en collection et une équipe de **56 personnes**.

Depuis 2023, c'est plus de **9 formations** et de **50 médiations culturelles** tous secteurs confondus.

C'est une publication, **Habiter et raconter en solastalgie**, éditée par le volet **Nature et Environnement** de PointCulture et subventionnée par la Région wallonne.

C'est plus de **70 médiographies thématiques** imprimées et diffusées à travers le réseau de la Lecture publique et accessibles virtuellement sur le site **pointculture.be**.

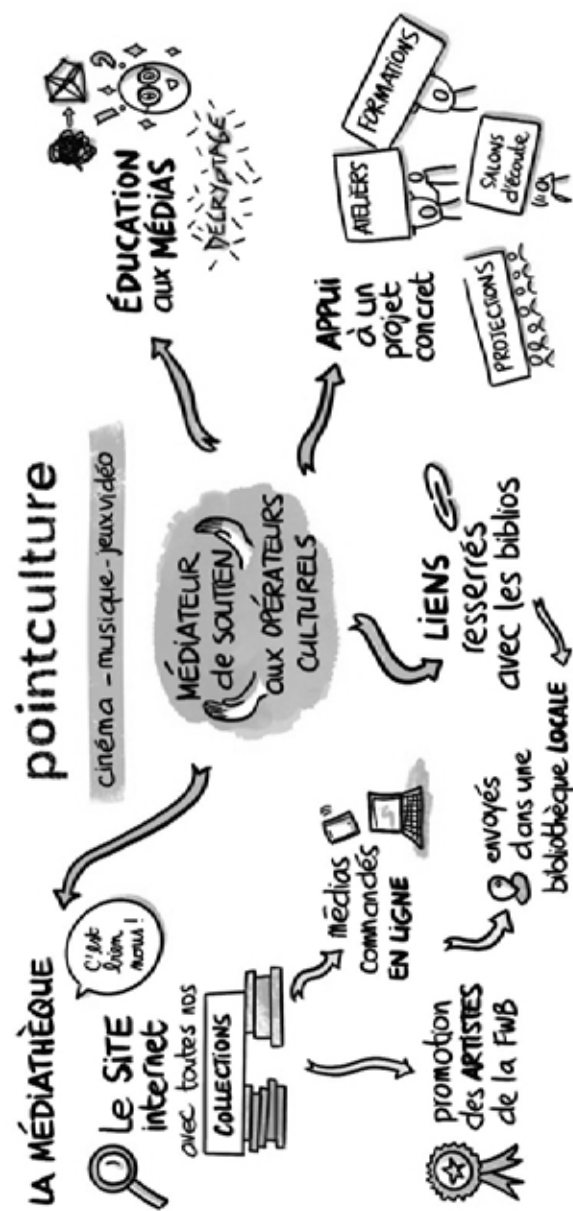
C'est plus de **33 playlists** sur les plateformes d'écoutes.

C'est de l'expertise, du conseil **en appui aux bibliothèques et aux partenaires culturels en Fédération Wallonie-Bruxelles**. C'est de la médiation, de l'éducation aux médias, de la collaboration, de la transversalité et de la modernité.



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

@pointculture
pointculture.be



Éditeur responsable: Édith Bertholet - Place de l'Amitié, 6 - 1160 Bruxelles

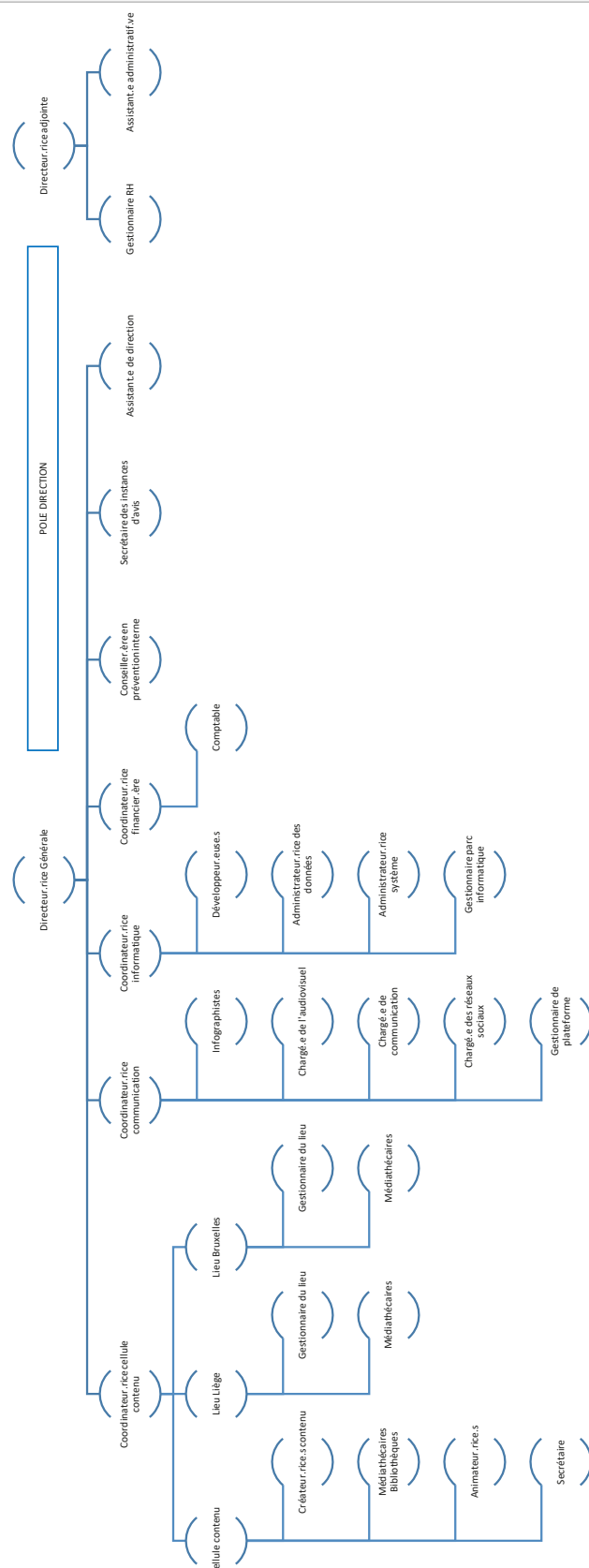
Composition des Instances de PointCulture

CA	
Bénédicte Dochain	Personne physique
Bérenger Ameloot	Représentant PS
Clara Belloc	Jeunesses musicales
Diana Jarnea	Représentante MR
Frédéric Blondeau	UCLouvain Culture
Jean-François De Bock	Personne physique
Jean-Jacques Deleeuw	BXI
Kathryn Brahy	Chargée de mission Culture
Paul de Theux	Média Animation
Philippe Horevoets	Culture - Namur
Raphaël Canta	Personne physique
Renaud Bellen	GSARA - Conseil sup. de l'audiovisuel
Sophie Pissart	Représentante PS
Sylvestre Defontaine	RTBF
Valentin Dantinne	Représentant Ecolo

AG	
Ahmed Medhoune	ULB Services Communauté
Marc Crommelinck	Ancien conseiller Culture UCL
Philippe Mahoux	Personne physique
Françoise-Florence Michel	Personne physique
Céline Martin	CAL Liège
Adrienne Nyzet	Personne physique
Dimitra Bouras	Cinergie
Grégory Bueken	Atelier 210
Gérard Fourré	CRC
Philippe Kaufmann	Mars Mons Arts de la Scène
Thierry Cuvelier	esa Saint-Luc

Observateurs AG	
Yves De Bruyn	Inspecteur FWB
Jean-François Füeg	DG adjoint FWB
Christophe Verbist	Représentant DéFI
Julie Gérard	Représentante Engagés

Comité de Gestion	
Bérenger Ameloot	
Diana Jarnea	
Jean-Jacques Deleeuw	
Kathryn Brahy	
Renaud Bellen	



ÉQUIPEMENTS INFORMATIQUES

PointCulture base l'essentiel de ses processus informatiques sur une technologie d'IBM, le System P7, communément appelé « AS/400 » (nom historique).

L'ensemble du logiciel a été développé par une équipe d'une dizaine de développeurs depuis les années 1980, et a continuellement évolué au gré des besoins jusqu'à ce jour. Les programmes sont écrits dans un langage propriétaire (le « RPG ») qui ne peut fonctionner qu'avec cette machine (« AS/400 »). À ce jour, il devient difficile de trouver des programmeurs compétents pour ce langage, et PointCulture ne dispose plus que d'un seul développeur ayant cette compétence et la connaissance historique de l'élaboration du logiciel et de sa base de données.

En conséquence, il est prévu de migrer ce système vers un SIGB local. Cette migration s'envisage dans la perspective de s'insérer dans le projet de SIGB commun de la FWB. Cette migration préliminaire demandera toutefois du temps (une analyse des besoins est en cours, celle-ci devrait aboutir au plus tard en septembre 2024).

Actuellement, PointCulture ne peut donc malheureusement pas se passer du système P7 (« AS/400 »), tant pour la gestion de sa collection, du prêt, des affiliations, des acquisitions de médias, du prêt interservices, des dépôts tournants, de ses armoires rotatives, de la production de rapports pour la comptabilité et les statistiques, d'inventaires etc.

Malheureusement, la machine actuelle, acquise en 2011, n'est plus « supportée » (prise en charge) par IBM. Elle n'évoluera donc plus du point de vue logiciel (plus de mises à jour de sécurité et risque d'incompatibilité avec d'autres systèmes informatiques).

PointCulture dispose malgré tout toujours d'un contrat d'entretien pour la partie purement matérielle (« hardware »), mais avec une firme non IBM.

Nous devrions envisager des solutions de remplacement :

- Achat d'une nouvelle machine (modèle basique) – coûteux et nécessite de contracter une maintenance tant matérielle que logicielle également onéreuse.
- Il est peut-être possible d'acheter une machine en seconde main ;
- Il existe des entreprises qui proposent des « AS/400 » dans le cloud.

Ces 3 solutions nécessiteraient de prendre contact avec des fournisseurs potentiels pour en connaître le coût et les modalités.

En ce qui concerne les réseaux, les serveurs de virtualisation (IBM Esx), sortis il y a maintenant plus de 10 ans, arrivent en fin de vie. Leur technologie étant à présent dépassée, leur bon fonctionnement ainsi que leur opérabilité avec du matériel plus récent ne peut plus être garanti. C'est pourquoi il est impératif de planifier son changement dans un avenir proche.

L'architecture du réseau est vieillissante et ne répond plus au besoin actuel. De plus, due à sa conception, cela pose un risque majeur de sécurité. Il serait nécessaire de penser à une nouvelle architecture du réseau qui réponde aux besoins actuels et futurs.

En conclusion, bien que le Plan Financier contienne un montant de 235k€ sur 3 ans dédié à l'informatique, certains équipements sont obsolètes et risquent de tomber en panne à tout moment. Pour notre AS/400, nous notons ici un risque majeur pour l'association sur le bon fonctionnement de nos missions (encodage des médias, envoi des médias vers Samarcande, gestion des armoires rotatives, gestion de notre fichier membre, etc).

Plan Financier 2024-2026



12 Mars 2024

Agenda

1. Hypothèses
2. Subsidies
3. Investissements
4. Dépenses opérationnelles
5. Compte de résultat
6. Flux de trésorerie
7. Plan Financier – version réaliste
8. Risques & Opportunités
9. Vision LT 2029



1. Hypothèses

- Indexation salariale de +4% par an (indexation annuelle + augmentation biennale obligatoire).
- Indexation des autres charges de +2,32% en 2025 et +1,57% en 2026.
- Personnel :
 - Maintien du personnel existant ;
 - Embauche de nouveaux membres du personnel ;
 - Départs à la pension.
- Développement des activités conformément au Contrat-Programme (voir infra).
- Investissement de 900k€ pour l'aménagement des bureaux.



Agenda

1. Hypothèses
2. Subsidés
3. Investissements
4. Dépenses opérationnelles
5. Compte de résultat
6. Flux de trésorerie
7. Plan Financier – version réaliste
8. Risques & Opportunités
9. Vision LT 2029



2. Subsidies

	(k€)	PF 2024	PF 2025	PF 2026
Convention	Fonctionnement	3.000	3.000	3.000
FWB	Réseau de la lecture publique	640	640	640
	Non-marchand	1.100	1.126	1.143
Maribel		380	380	380
Nature		83	85	86
Autres	Convention APF	50	25	25
	Total	5.253	5.255	5.274

Légende :
PF = Plan Financier

- Maribel : Palier maximum
- Non-indexation des subsides de fonctionnement et de lecture publique.

Agenda

1. Hypothèses
2. Subsidies
3. Investissements
4. Dépenses opérationnelles
5. Compte de résultat
6. Flux de trésorerie
7. Plan Financier – version réaliste
8. Risques & Opportunités
9. Vision LT 2029

3. Investissements

(k€)	PF 2024	PF 2025	PF 2026
Aménagements Bxl & Liège	900		
Mobilier de bureau		40	
IT - logiciel	100	30	
IT - matériel	25	40	40
Collection - rangement	97		
Media	80	82	84
	1.202	192	124

- Aménagements : y compris les frais d'architecte et de géomètre ;
- Matériel informatique : Remplacement du logiciel AS400 (50k€), mise en place de back-up (50k€) et renouvellement d'équipements (25k€ par an) et remplacement du système de gestion des horaires (Get) ;
- Collection : Achat de 2 rotatives (79k€) et d'étagères (18k€) en 2024 ;
- Media : Investissement de 80k€ par an (indexé).

Agenda

1. Hypothèses
2. Subsidés
3. Investissements
4. Dépenses opérationnelles
5. Compte de résultat
6. Flux de trésorerie
7. Plan Financier – version réaliste
8. Risques & Opportunités
9. Vision LT 2029

4. Dépenses opérationnelles

(k€)	PF 2024	PF 2025	PF 2026
Animateurs, rédacteurs et experts comm'	40	41	16
Redevances, royalties, SABAM,....	8	10	10
Annonces, flyers, catalogues,...	31	31	31
Campagnes de promotion	23	23	23
Branding et événements	14	14	15
Plateformes (Philharmonie Paris + FilmFriend)	12	12	12
Education aux Medias	10	10	10
Frais de déplacement - International	5	5	5
Total	142	147	123

Agenda

1. Hypothèses
2. Subsidés
3. Investissements
4. Dépenses opérationnelles
5. **Compte de résultat**
6. Flux de trésorerie
7. Plan Financier – version réaliste
8. Risques & Opportunités
9. Vision LT 2029

5. Compte de résultat

(k€)	PF 2024	PF 2025	PF 2026
Ventes et prestations	5.362	5.362	5.383
Chiffre d'affaires	38	38	39
Subsides	5.253	5.255	5.274
Autres produits d'exploitation	71	68	69
Charges opérationnelles	-5.383	-5.367	-5.404
Approvisionnements et marchandises	-40	-41	-42
Services et biens divers	-857	-838	-780
Rémunérations	-4.218	-4.127	-4.196
Amortissements, RdV et provisions	-182	-272	-296
Autres charges d'exploitation	-86	-88	-90
Résultat financier	-9	-11	-11
Produits financiers	0	0	0
Charges financières	-9	-11	-11
Résultat avant impôts - annuel	-30	-16	-33

pointculture

Agenda

1. Hypothèses
2. Subsides
3. Investissements
4. Dépenses opérationnelles
5. Compte de résultat
6. Flux de trésorerie
7. Plan Financier – version réaliste
8. Risques & Opportunités
9. Vision LT 2029

pointculture

6. Flux de trésorerie

- Financement pour l'aménagement des bâtiments de 600k€ par fonds propres et de 300k€ par emprunt externe.

	PF 2024	PF 2025	PF 2026
Encaissements - Subsidés	6.011	5.255	5.274
Encaissements - Emprunts	300	0	0
Encaissements - Autres	109	106	108
Total des encaissements	6.420	5.362	5.382
Décaissements - Services & biens divers	897	879	821
Décaissements - Salaires nets	4.218	4.127	4.196
Décaissements - Autres charges	95	100	101
Décaissements - Remboursements emprunts	17	35	35
Décaissements - Investissements	1.202	152	164
Total des décaissements	6.429	5.292	5.318
Solde précédent de trésorerie	3.215	3.206	3.275
Variation de la trésorerie	-9	69	65
Solde de trésorerie	3.206	3.275	3.340

Agenda

- Hypothèses
- Subsidés
- Investissements
- Dépenses opérationnelles
- Compte de résultat
- Flux de trésorerie
- Plan Financier – version réaliste
- Risques & Opportunités
- Vision LT 2029

7. Plan Financier – version réaliste (1/3)

- Augmentation des dépenses opérationnelles :
 - animateurs (x2)
 - prestataires artistiques (++)
 - rédacteurs (x2)
 - communication (++)
 - flyers & promotions (+)
 - animations (x2)
 - plateformes (+).

(k€)	PF 2024	PF 2025	PF 2026
Animateurs, rédacteurs et experts comm'	85	92	52
Redevances, royalties, SABAM,.....	8	10	10
Annonces, flyers, catalogues,....	31	46	47
Campagnes de promotion	23	33	34
Branding et événements	19	24	25
Plateformes (Philharmonie Paris + FilmFriend)	12	17	17
Education aux Medias	20	20	21
Frais de déplacement - International	5	5	5
Total	202	249	211
Variation vs version prudente	60	102	88

pointculture

7. Plan Financier – version réaliste (2/3)

(k€)	PF 2024	PF 2025	PF 2026
Ventes et prestations	5.362	5.362	5.383
Chiffre d'affaires	38	38	39
Subsides	5.253	5.255	5.274
Autres produits d'exploitation	71	68	69
Charges opérationnelles	-5.443	-5.468	-5.501
Approvisionnements et marchandises	-40	-41	-42
Services et biens divers	-917	-940	-877
Rémunérations	-4.218	-4.127	-4.196
Amortissements, RdV et provisions	-182	-272	-296
Autres charges d'exploitation	-86	-88	-90
Résultat financier	-9	-11	-11
Produits financiers	0	0	0
Charges financières	-9	-11	-11
Résultat avant impôts - annuel	-90	-117	-130
Variation vs version prudente	-60	-101	-97

pointculture

7. Plan Financier – version réaliste (3/3)

	PF 2024	PF 2025	PF 2026
Encaissements - Subsidés	6.011	5.255	5.274
Encaissements - Emprunts	300	0	0
Encaissements - Autres	109	106	108
Total des encaissements	6.420	5.362	5.382
Décaissements - Services & biens divers	957	980	919
Décaissements - Salaires nets	4.218	4.127	4.196
Décaissements - Autres charges	95	100	101
Décaissements - Remboursements emprunts	17	35	35
Décaissements - Investissements	1.202	152	164
Total des décaissements	6.489	5.394	5.415
Solde précédent de trésorerie	3.215	3.146	3.114
Variation de la trésorerie	-69	-32	-33
Solde de trésorerie	3.146	3.114	3.081
Variation de la trésorerie vs version prudente	-60	-101	-98
Variation du solde vs version prudente	-60	-161	-259

Agenda

1. Hypothèses
2. Subsidés
3. Investissements
4. Dépenses opérationnelles
5. Compte de résultat
6. Flux de trésorerie
7. Plan Financier – version réaliste
8. Risques & Opportunités
9. Vision LT 2029

8. Risques et Opportunités

Risques :

- Subsidés : Montants comptabilisés à justifier.
- Personnel : Indexation salariale supérieure ou pas encore planifiée.
- Obsolescence des équipements informatiques.

Opportunités :

- Subsidés liés à l'indexation : demande pour 2024.
- Recherche d'autres subsidés.
- Evaluation de mi-parcours du Contrat-programme en 2024.
- Financement des investissements : fonds propres vs sources externes.

Agenda

1. Hypothèses
2. Subsidés
3. Investissements
4. Dépenses opérationnelles
5. Compte de résultat
6. Flux de trésorerie
7. Plan Financier – version réaliste
8. Risques & Opportunités
9. Vision LT 2029

9. Vision LT 2029

- Indexation annuelle de +4% pour les charges salariales et de +2% pour les autres charges.

(k€)	PF 2024	PF 2025	PF 2026	Est 2027	Est 2028	Est 2029
Ventes et prestations	5.362	5.362	5.383	5.383	5.383	5.383
Chiffre d'affaires	38	38	39	39	39	39
Subsides	5.253	5.255	5.274	5.274	5.274	5.274
Autres produits d'exploitation	71	68	69	69	69	69
Charges opérationnelles	-5.383	-5.367	-5.404	-5.589	-5.781	-5.981
Approvisionnements et marchandises	-40	-41	-42	-42	-42	-42
Services et biens divers	-857	-838	-780	-795	-811	-828
Rémunérations	-4.218	-4.127	-4.196	-4.364	-4.539	-4.720
Amortissements, RdV et provisions	-182	-272	-296	-296	-296	-296
Autres charges d'exploitation	-86	-88	-90	-91	-93	-95
Résultat financier	-9	-11	-11	-12	-12	-12
Produits financiers	0	0	0	0	0	0
Charges financières	-9	-11	-11	-12	-12	-12
Résultat avant impôts - annuel	-30	-16	-33	-218	-411	-611

Merci pour votre attention

Annexe 10 : Extrait de l'Arrêté du Gouvernement de la Communauté française, publié le 10 avril 2024 au Moniteur belge, faisant apparaître le nom de PointCulture.

Arrêté du Gouvernement de la Communauté française
modifiant l'arrêté du Gouvernement de la Communauté française du 19 juillet 2011 portant application du décret du 30 avril 2009 relatif au développement des pratiques de lecture organisé par le Réseau public de la lecture et les bibliothèques publiques

Le nom de PointCulture apparaît dans le décret publié le 10 avril 2024 au Moniteur belge de la façon suivante :

Page 4

4° la coordination d'un consortium d'acquisitions numériques, rassemblant l'ensemble des opérateurs d'appui et PointCulture, qui élabore et met en œuvre une politique d'acquisition des livres numériques pour la plateforme de prêt numérique du Réseau de la Lecture publique. »

5° d'induire une réflexion quant à l'utilisation d'outils communs par les opérateurs directs, les opérateurs itinérants, les opérateurs d'appui et PointCulture, afin de renforcer la dynamique de réseau intégré.

Page 6

§3. En application des articles 5, §1er, 2°, 5, §3, 8, §1er, 3° à 5°, 11, 2°, et 18/1, alinéa 2, 2°, PointCulture :

1° crée et gère un catalogue, mis à jour en temps réel, des collections audiovisuelles disponibles au prêt pour l'ensemble du réseau de la lecture publique ;

2° assure la mise en relation régulière des opérateurs d'appui, des opérateurs directs et des opérateurs itinérants situés sur son territoire de compétence, de leurs actions et de leurs résultats en matière de ressources audiovisuelles ;

3° coordonne la gestion des collections audiovisuelles des opérateurs directs et itinérants en se fondant notamment sur l'analyse de l'état des collections tiré de leur(s) catalogue(s) collectif(s) et du portail des catalogues collectifs de la Communauté française et de l'utilisation des collections par les usagers, réelle ou à susciter ;

4° répond aux demandes des opérateurs directs et itinérants qui gèrent des collections audiovisuelles pour déterminer les nécessités de développer ces collections et de coordonner les politiques de gestion de celles-ci en ce compris les acquisitions et l'élagage ;

5° apporte une aide en médiation culturelle aux opérateurs directs et itinérants qui le souhaitent en vue de la conception et de la gestion de leurs plans quinquennaux de développement en matière de ressources audiovisuelles ;

6° propose aux opérateurs de son territoire de compétence des programmes de formation continuée en matière de ressources audiovisuelles ;

7° prend en charge, avec le support des opérateurs d'appui, l'acheminement des ressources demandées en prêt interbibliothèques, selon les modalités définies avec le Service de la Lecture publique.

Page 7

§2. En application de l'article 5, §3, du décret, afin de garantir une interopérabilité entre opérateurs du réseau, le Service de la Lecture publique, les opérateurs d'appui et PointCulture concluent une convention visant à fixer un cadre permettant de se doter d'un outil identique de gestion de catalogue, et ce, dès la fin des contrats en cours.

Article 5/1. - En application de l'article 5, §3, du décret, le Service de la Lecture publique, les opérateurs d'appui et PointCulture participent financièrement, proportionnellement à la population de leur territoire, à un budget commun d'acquisitions de titres numériques destiné au développement du catalogue de la plateforme de prêt numérique du Réseau de la lecture publique.

Ce budget est fixé et géré par le consortium d'acquisitions numériques visé à l'article 3, alinéa 2, 4°, sous la coordination du Service de la Lecture publique.

Source : https://www.gallilex.cfwb.be/document/pdf/52475_000.pdf



LLJ BRUSSELS

**AVOCATS ASSOCIÉS /
ADVOCATEN VENNOTEN /
PARTNERS LAWYERS**

David Pardes
François Libert
Christophe Steyaert
Christiaan Delparte
Marc Libert
Laure Levi
Jérôme Sohier
Benoît Philippart de Foy
Antoine Dayez
Stéphane Rodrigues
Vincent Bodson
Geoffrey Ninane
Manoël De Keukelaere
David Ramet
Aurélien Vandewalle
Alexandra Tymen

OF COUNSELS

Jacqueline Herremans
Nathalie Flandin

**AVOCATS /
ADVOCATEN /
LAWYERS**

Marc Ekelmans
Céline Beaujean
Annabel Champetier
Sébastien De Schrevel
Edwin Owen
Guillaume Dumont
Yasmine Lemgui Bilou
Marine Fanourakis
Arno Schoysman
Elora Lebrun
Sacha Libert
Pauline Baudoux
Melanie Baron
Aude Valizadeh
John-Daniel Byrne
Caroline Bützler
Laura Kottong

LLJ ANTWERPEN

**AVOCATS ASSOCIÉS /
ADVOCATEN VENNOTEN /
PARTNERS LAWYERS**

Dirk Coveliers

POINTCULTURE

(A l'att. de M. Olivier LEO
et de Mme Aurélie VANHAM)

Place de l'Amitié 6
1160 AUDERGHEM

Bruxelles, le 30 avril 2024

PAR COURRIEL : olivier.leo@pointculture.be ;
aurelie.vanham@pointculture.be

Concerne : POINTCULTURE / Décrets ; Consultation
N. réf. : LL000010022/JS - C.2520/JS

Chère Madame,
Cher Monsieur,

Comme suite à votre courriel du 22 février dernier, j'ai le plaisir de vous faire parvenir la consultation souhaitée dans le cadre de l'évaluation de PointCulture par la FWB.

1. Par votre courriel du 22 février 2024, vous m'avez interrogé sur « *la bonne correspondance entre le contrat-programme de PointCulture et deux décrets, celui de la lecture publique et celui de l'éducation aux médias* ».

Vous m'avez précisé, par votre courriel du 11 mars 2024 qu'il y avait un élément nouveau, tenant dans le fait que « *PointCulture sera intégré dans le décret de lecture publique* » et qu'il conviendrait d'intégrer une analyse « *du lien entre notre programme et le décret éducation aux médias* ».

Par mon courriel du 12 mars 2024, je vous ai interrogé sur les références exactes des normes par rapport auxquelles il convient de vérifier la bonne correspondance de votre contrat-programme et qui constitueraient l'objet de l'analyse souhaitée, dès lors que j'ai retrouvé, d'une part, un décret du 19 octobre 2023 concernant la lecture publique et, d'autre part, un « avant-projet » de décret concernant l'éducation aux médias, lequel n'était, sauf erreur, pas encore voté et dont je ne disposais pas du texte complet.

Lallemand Legros & Joyn (LLJ) SC/CV- Chaussée de La Hulpe 181/24 Terhulpsesteenweg – Bruxelles 1170 Brussel –

Lallemand Legros & Joyn (LLJ)- Antwerpen – Uitbreidingstraat 84 – 2600 Berchem

T : +32 2 738 02 80 – F : +32 2 738 02 81 – E : info@llj.be

www.llj.be



Il apparaît que ce second projet de décret concernant l'éducation aux médias, est actuellement au stade de l'examen des articles, qui devait en principe être traité en séance plénière du Parlement de Communauté française ce 25 avril 2024. J'ignore cependant si ce projet a pu être discuté et voté en cette occasion.

Dans un tel contexte, vu le délai qui m'est imparti pour cette consultation, je crois bien faire en concentrant mon analyse sur la correspondance de votre contrat-programme avec le décret du 30 avril 2009 relatif aux développements des pratiques de lecture et à l'organisation du réseau de la lecture publique, tel que modifié par le décret du 19 octobre 2023. Ce dernier décret, publié au Moniteur belge du 26 janvier 2024 est entré en vigueur depuis le 5 février 2024.

2. Le contrat-programme conclu entre PointCulture et la Communauté française énonce, en son article 4, quatre axes principaux pour la réalisation de ses missions relatives au « projet culturel » :

- 1) La constitution et le développement d'une base de données et d'une collection de médias ;
- 2) La fonction d'appui aux réseaux d'opérateurs culturels ;
- 3) La constitution, le développement et l'animation d'une plate-forme d'archivage des médias des opérateurs culturels de la FWB ;
- 4) Le développement d'une fonction de centre de ressources (au sens de l'article 23 du décret du 5 juin 2008 portant création du Conseil supérieur de l'Education aux médias et assurant le développement d'initiatives et de moyens particuliers en la matière).

De plus, le l'article 4 du contrat-programme précise, en son § 2, que « *le prêt physique direct de médias ne sera plus une mission principale de l'opérateur* », cette fonction étant désormais assurée par le Réseau de lecture publique.

L'article 9 de ce contrat-programme indique, pour sa part, que les subventions sont octroyées par la Communauté française à PointCulture pour soutenir ses missions, en stipulant que la Communauté peut



suspendre, annuler, diminuer le montant des subventions ou demander leur remboursement en cas d'insuffisance budgétaire ou de manquement de PointCulture à ses obligations.

Pour la période 2024-2026, la Communauté française s'est engagée, en vertu du contrat-programme, à verser annuellement plusieurs subventions à PointCulture (art. 9, § 3) :

- Une subvention de fonctionnement de 3.000.000,00 EUR ;
- Une subvention de 640.000,00 EUR pour le réseau de lecture publique ;
- Une subvention à l'emploi conformément à l'article 5 du décret du 24 octobre 2008.

3. Le décret du 19 octobre 2023 précité institue un « réseau intégré d'opérateurs » (art. 1^{er}, § 2 du décret), au sein duquel on distingue des « opérateurs directs », des « opérateurs d'appui » et des « opérateurs itinérants » (art. 3), et où PointCulture est défini, quant à lui, comme « *un opérateur spécialisé dans les ressources documentaires et culturelles audiovisuelles, constitué sous la forme d'une association sans but lucratif* » (art. 2, 10^o du décret).

Suivant les travaux parlementaires, PointCulture est destiné à agir comme un opérateur d'appui, soit un « *opérateur du Réseau de la Lecture publique qui propose des services à destination d'opérateurs directs et itinérants, afin de les aider à rencontrer leurs missions, ou de pouvoirs organisateurs qui souhaitent obtenir une reconnaissance* » (art. 2, 8^o du décret ; Doc. Parl., Comm. fr. 2023-2024, n^o 591, Exposé des motifs, p. 4).

Il ressort des documents parlementaires que les dispositions de l'ancien décret méritent d'être modifiées « *dans un souci de clarté, de cohérence terminologique et afin d'intégrer PointCulture (ex Médiathèque de la Communauté française) dans le réseau de la lecture publique en tant qu'opérateur d'appui spécialisé dans les ressources documentaires et culturelles audiovisuelles* » (Doc. Parl. Comm. fr., 2023-2024, n^o 591/1, Commentaire des articles, p. 9).

4. Le contrat-programme prévoit, en son article 4, que « *l'opérateur développe son activité dans les finalités de l'article 1^{er} du décret relatif au développement des*



pratiques de lecture organisé par le réseau public de la lecture et les bibliothèques publiques du 30 avril 2009 », de telle manière que, vu la modification de cet article 1^{er} depuis l'entrée en vigueur du décret du 19 octobre 2023 précité, il s'impose d'adapter les missions qui vous sont dévolues par la Communauté française à ces nouvelles dispositions.

En comparant l'ancienne et la nouvelle version de l'article 1^{er} du décret du 30 avril 2009 précité concernant son objet, des différences notables peuvent être relevées, dont notamment :

- La nouvelle version élargit la portée de l'objectif, incluant des aspects tels que l'éducation permanente et l'émancipation culturelle et sociale. Elle met également en place un réseau intégré d'opérateurs avec des objectifs généraux de rassemblement de ressources et de développement d'actions de médiation pour favoriser les pratiques collectives de lecture ;
- L'ancienne version était, quant à elle, plus spécifique dans son objet, se concentrant principalement sur la reconnaissance et le soutien des opérateurs travaillant au développement des pratiques de lecture ;
- Les adaptations du contrat-programme devront tenir compte du fait que PointCulture est désigné comme un « *opérateur spécialisé dans les ressources documentaires et culturelles audiovisuelles* » et est considéré comme un « opérateur d'appui » dans le cadre du Réseau de la Lecture publique.

5. En ce qui concerne les conditions du subventionnement de PointCulture par la Communauté française, le décret du 19 octobre 2023 précité insère un article 18/1 qui établit une base légale pour le financement de vos activités, en énonçant que « *pour l'exercice de ses missions d'appui, le Gouvernement octroie à PointCulture : 1°/ une subvention annuelle à l'emploi (...); 2°/ une subvention annuelle de fonctionnement et d'activités* » et en stipulant que l'octroi de



ces subventions « est conditionné à la conclusion d'un contrat-programme entre l'opérateur et la Communauté française (...) conclu pour une durée de 5 ans »⁽¹⁾.

En intégrant ainsi PointCulture, le décret lui permet d'être automatiquement reconnu – et subventionné –, sans avoir à suivre une procédure de reconnaissance prévue pour les autres opérateurs aux articles 12 et suivants du décret du 30 avril 2009 précité.

Les développements du projet de décret confirment, sur ce point, que « l'opérateur PointCulture est automatiquement reconnu en vertu du présent décret et ne doit donc pas introduire de dossier de reconnaissance. Pour bénéficier des subventions, il doit toutefois produire tous les 5 ans un rapport général d'auto-évaluation et un plan de développement, et conclure un contrat-programme avec la Communauté française » (Doc. Parl. Comm. fr., 2023-2024, n° 591/1, Commentaire des articles, p. 12).

L'article 18/1 précité dispose que l'octroi des subventions est conditionné à la conclusion d'un contrat-programme, qui doit viser notamment un rapport général d'auto-évaluation et un plan de développement quinquennal « contenant les éléments visés à l'article 11 » (notamment : une description des objectifs généraux d'action que l'opérateur d'appui se fixe à court, moyen et long terme ; une description des objectifs pour une période de 5 ans ; une définition des partenariats mis en œuvre, notamment avec les opérateurs directs et itinérants du territoire, ainsi que les opérateurs reconnus dans le cadre d'une autre politique culturelle de la Communauté française, ou ceux reconnus ou soutenus dans le cadre des politiques publiques relatives à l'insertion sociale, à l'alphabétisation et à la formation continue ; une définition des changements envisagés en terme de progression des services offerts par les opérateurs directs du territoire concerné, ainsi que les moyens y affectés).

Suivant ce même article 18/1, le contrat-programme doit indiquer les modalités d'octroi des subventions, et notamment les montants accordés annuellement, les modalités de liquidation et les modalités d'indexation.

Je relève, à ce propos, que l'actuel contrat-programme vise, en son article 9, des montants fixes, sans prévoir explicitement une indexation à cet égard, ce qui justifierait sans doute un avenant, afin de prévoir ces modalités d'indexation, à tout le moins pour les deux années à venir, jusqu'au terme du contrat-programme en question.

¹ Le contrat-programme actuel a été conclu, suivant son article 3, pour une durée de 4 ans et 6 mois, se clôturant le 31 décembre 2026, tout en énonçant qu'« il peut toutefois être suspendu, modifié ou résilié anticipativement (...) ».



6. Enfin, en ce qui concerne l'évaluation du projet, le contrat-programme prévoit, en son article 8, un « processus d'auto-évaluation continu », lequel, *« est détaillé dans le document annexé »*, dont je n'ai, sauf erreur, pas reçu communication.

Il faudra veiller à ce que ce processus soit conforme aux dispositions de l'article 14 du décret, lequel instaure de nouvelles dispositions concernant l'évaluation du plan quinquennal. Il s'agit ici d'une auto-évaluation qui doit permettre *« d'accompagner les changements prévus, d'orienter les décisions de gestion et d'apprécier les résultats et impacts obtenus »*. Ce processus doit mener *« à l'établissement, à l'issue du 4^e année du plan, d'un rapport général d'auto-évaluation »* (soit, en l'espèce, fin 2025 au vu de votre actuel contrat-programme).

Pour le surplus, le contrat-programme actuel semble remplir les conditions imposées par l'article 18/1 du décret du 30 avril 2009 précité.

J'espère avoir ainsi répondu à vos interrogations concernant le décret relatif au réseau de lecture publique et je vous propose de reporter mon analyse concernant le décret relatif à l'éducation aux médias, lorsque celui-ci aura été voté et publié, ce dont vous voudrez bien me renseigner dès que possible.

Je reste, pour le surplus, à votre disposition pour tout renseignement ou éclaircissement complémentaire à ce sujet.

Dans l'attente, je vous prie de croire, Chère Madame, Cher Monsieur, en l'assurance de mes sentiments très distingués.

Jérôme SOHIER
jerome.sohier@llj.be



LLJ BRUSSELS

**AVOCATS ASSOCIÉS /
ADVOCATEN VENNOTEN /
PARTNERS LAWYERS**

David Pardes
François Libert
Christophe Steyaert
Christiaan Delporte
Marc Libert
Laure Levi
Jérôme Sohier
Benoît Philippart de Foy
Antoine Dayez
Stéphane Rodrigues
Vincent Bodson
Geoffrey Ninane
Manoël De Keukelaere
David Ramet
Aurélien Vandewalle
Alexandra Tymen

OF COUNSELS

Jacqueline Herremans
Nathalie Flandin

**AVOCATS /
ADVOCATEN /
LAWYERS**

Marc Ekelmans
Céline Beaujean
Annabel Champetier
Sébastien De Schrevel
Edwin Owen
Guillaume Dumont
Yasmine Lemgui Bilou
Marine Fanourakis
Arno Schoysman
Elora Lebrun
Sacha Libert
Pauline Baudoux
Melanie Baron
Aude Valizadeh
John-Daniel Byrne
Caroline Bützler
Laura Kottong

LLJ ANTWERPEN

**AVOCATS ASSOCIÉS /
ADVOCATEN VENNOTEN /
PARTNERS LAWYERS**

Dirk Coveliers

POINTCULTURE
(A l'att. de M. Olivier LEO
et de Mme Aurélie VANHAM)
Place de l'Amitié 6
1160 AUDERGHEM

Bruxelles, le 17 juin 2024

**PAR COURRIEL : olivier.leo@pointculture ;
aurelie.vanham@pointculture**

Concerne : POINTCULTURE / Décrets ; Consultation
N. réf. : LLo00010022/JS/JS - C.2520/JS

Chère Madame,
Cher Monsieur,

Comme suite ma consultation du 30 avril dernier, j'ai le plaisir de vous faire parvenir la consultation complémentaire souhaitée dans le cadre de l'évaluation de Point Culture par la FWB.

1. Par votre courriel du 22 février 2024, vous m'avez interrogé sur « *la bonne correspondance entre le contrat-programme de Point Culture et deux décrets, celui de la lecture publique et celui de l'éducation aux médias* ».

En complément à ma première consultation qui vous a été adressée le 30 avril dernier, la présente fait suite à l'adoption du projet de décret relatif à l'éducation aux médias en séance plénière du Parlement de la Communauté française du 25 avril 2024 (*Doc. Parl. Comm. Fr., 2023-2024, 701, n°1 à 2*).

Ce décret doit encore faire l'objet d'une publication au Moniteur belge, qui n'a pas encore été effectuée, sauf erreur, à ce jour.

Pour rappel, comme déjà indiqué dans ma consultation précédente, les principaux axes du contrat-programme conclu entre PointCulture et la Communauté française sont, suivant

Lallemand Legros & Joyn (LLJ) SC/CV- Chaussée de La Hulpe 181/24 Terhulpsesteenweg – Bruxelles 1170 Brussel –

Lallemand Legros & Joyn (LLJ)- Antwerpen – Uitbreidingstraat 84 – 2600 Berchem

T : +32 2 738 02 80 – F : +32 2 738 02 81 – E : info@llj.be

www.llj.be



l'article 4 relatif aux missions et activités de PointCulture concernant le « projet culturel » :

- 1) La constitution et le développement d'une base de données et d'une collection de médias ;
- 2) La fonction d'appui aux réseaux d'opérateurs culturels ;
- 3) La constitution, le développement et l'animation d'une plate-forme d'archivage des médias des opérateurs culturels de la FWB ;
- 4) Le développement d'une fonction de centre de ressources (au sens de l'article 23 du décret du 5 juin 2008 portant création du Conseil supérieur de l'Éducation aux médias et assurant le développement d'initiatives et de moyens particuliers en la matière).

L'article 4, § 2 de ce contrat-programme précise que « *le prêt physique direct de médias ne sera plus une mission principale de l'opérateur* », cette fonction étant désormais assurée par le Réseau de lecture publique.

L'article 9 du contrat-programme stipule que les subventions sont octroyées par la Communauté française pour soutenir vos missions. En cas d'insuffisance budgétaire ou de manquement à vos obligations, la Communauté se réserve le droit de suspendre, annuler ou diminuer le montant des subventions, voire demander leur remboursement.

Pour la période 2024-2026, la Communauté s'est engagée à verser annuellement les subventions suivantes :

- 3.000.000,00 EUR de subvention de fonctionnement ;
- 640.000,00 EUR pour le réseau de lecture publique ;
- Subvention à l'emploi, conformément à l'article 5 du décret du 24 octobre 2008.

De plus, le l'article 13 du contrat-programme prévoit les responsabilités requises dans le chef de PointCulture, notamment



que « l'opérateur s'engage à respecter rigoureusement l'ensemble des obligations qui lui incombent en application des législations régissant ses activités ».

2. Le projet de décret adopté le 25 avril 2024 relatif à l'éducation aux médias a été conçu pour moderniser le décret du 5 juin 2008 portant création du Conseil supérieur de l'Éducation aux Médias et assurant le développement d'initiatives et de moyens particuliers en la matière en Communauté française. Le nouveau texte a pour objectif de promouvoir l'éducation aux médias auprès de la population, en mettant en avant le développement des connaissances, des compétences et des pratiques médiatiques afin de rendre les citoyens actifs, autonomes, critiques et créatifs dans leur utilisation des médias.

Le nouveau décret confirme l'institution d'un Conseil supérieur de l'Éducation aux Médias et des Centres de ressources en éducation aux médias pour superviser et soutenir les initiatives dans ce domaine. Ces textes définissent des critères pour la soumission et l'évaluation des projets d'éducation aux médias, incluant la qualité des objectifs, des méthodes utilisées et l'implication des participants.

Le nouveau décret apporte certains changements significatifs :

1°/ Renforcement du Conseil supérieur de l'Éducation aux Médias : Le décret précise les fonctions du Conseil supérieur de l'Éducation aux Médias et augmente ses responsabilités. Ce renforcement vise à garantir une supervision plus rigoureuse et un soutien plus robuste pour les initiatives d'éducation aux médias. Le Conseil supérieur sera ainsi mieux équipé pour guider et évaluer les projets, assurant une mise en œuvre efficace des politiques éducatives en matière de médias.

2°/ Évaluation systématique : Le décret introduit un mécanisme d'évaluation systématique tous les cinq ans, afin de mesurer l'efficacité des initiatives et de garantir qu'elles



répondent aux objectifs fixés. Les organisations concernées, comme Point Culture, devront s'adapter à cette exigence en mettant en place des processus de suivi et d'auto-évaluation pour répondre aux critères de performance définis.

3°/ Prolongation des financements : Pour assurer une transition en douceur entre les deux législations, le décret prévoit la prolongation d'un an des reconnaissances et des financements attribués en vertu de l'ancien décret. Cette mesure est censée apporter une continuité et une stabilité aux organisations, leur permettant de s'ajuster aux nouvelles règles sans interruption de leurs activités.

3. Le renforcement du Conseil supérieur de l'Éducation aux Médias est susceptible d'apporter à Point Culture une supervision et un soutien institutionnel accrus. Cette dynamique pourrait favoriser une meilleure intégration de Point Culture dans le réseau des acteurs de l'éducation aux médias, facilitant ainsi des collaborations plus étroites et efficaces.

Avec l'introduction de l'évaluation systématique tous les cinq ans, Point Culture devra mettre en place des processus d'auto-évaluation rigoureux et réguliers, ce qui nécessitera peut-être des ajustements dans les activités et les projets pour garantir qu'ils répondent aux critères d'évaluation fixés par le décret.

Les missions de Point Culture pourraient s'étendre pour inclure de nouvelles formes d'éducation aux médias, intégrant notamment des initiatives innovantes en matière de médias numériques et interactifs, ce qui pourrait encourager l'opérateur à développer des projets collaboratifs et multi-institutionnels.

4. Le contrat-programme conclu entre la Communauté française et PointCulture se réfère à l'article 23 du décret de 2008 précité pour la fonction de « centre de ressources » et ce que cette mission implique.



Le décret du 25 avril 2024 précité instaure une distinction entre, d'une part, « *des centres de ressources dévolus à l'Enseignement* » (art. 13), et d'autre part, « *des Centres de ressources dévolus au secteur associatif* » (art. 19). Pour chacune des deux catégories, il est prévu trois Centre de ressources au maximum :

- **Les Centres de ressources dévolus à l'Enseignement** sont destinés aux partenariats avec des établissements scolaires et d'enseignement supérieur. Ils doivent répondre à des critères spécifiques, notamment être des personnes morales de droit public ou sans but lucratif, justifier d'une expérience de cinq ans dans le secteur des médias et de l'éducation aux médias, et présenter un plan quinquennal prenant « *en compte les besoins en éducation aux médias définis par le Conseil supérieur* » et une planification budgétaire des projets qu'il entend mettre en œuvre (art.14).
- **Les Centres de ressources dévolus au Secteur Associatif** concernent des secteurs comme l'éducation permanente, les centres culturels, les organisations de jeunesse, et les centres de jeunes, la lecture publique, les ateliers de production, la cohésion sociale, les radios associatives, la formation professionnelle, ou l'accueil extrascolaire (*op cit.*, art.20) ayant pour mission de « *concevoir, de promouvoir, et d'encadrer des initiatives, actions, expériences, outils pédagogiques, recherches ou évaluations menés ou réalisés en matière d'éducation aux médias en Communauté française, à destination du monde associatif* » (*op cit.*, art.22).

A la lecture du contrat-programme, notamment de son article 4 relatif aux missions et aux activités culturelles et des axes 2 (fonction d'appui aux réseaux d'opérateurs culturels) et 4 (développement d'une fonction de centre de ressources), il me semble que c'est la deuxième catégorie de Centre de ressources qui serait plus adéquate au vu de vos missions.



Concernant l'évaluation et le financement de ces Centres de ressources, point clef de la nouvelle législation, ceux-ci seront évalués par le Conseil Supérieur, conformément à l'article 16 du décret, sur base d'un rapport annuel qui lui est adressé. Cette procédure était déjà intégrée dans la précédente législation, à ce point près que la présentation détaillée relative aux activités en matière d'éducation doit également démontrer l'adéquation avec les objectifs en matière d'éducation aux médias et de publics.

Le Centre de ressources doit mettre en place « *un processus d'auto-évaluation continu visant à questionner les objectifs poursuivis, la méthodologie suivie pour y parvenir, les personnes impliquées et les résultats obtenus* » (op cit., art.16, §1^{er}, al.2).

Ce processus d'auto-évaluation est prévu par le contrat-programme, détaillé dans un document annexé au contrat, qui n'a pas été communiqué, sauf erreur. De sorte que j'attire votre attention sur le respect de cette procédure par rapport à l'article 16 du décret.

Au §2 de l'article 16 du décret, il est également inscrit une évaluation du Centre de ressources par le Conseil supérieur afin d'examiner sa gestion, les missions visées à l'article 15 et l'évolution des besoins en matière d'éducation aux médias, sur base notamment des informations reprises dans le rapport annuel, mais également en demandant, si nécessaire, des documents complémentaires liés aux activités pour lesquelles le Centre est subventionné.

Le décret fixe également un financement minimum annuel de 317.000 euros pour les Centres de ressources dévolus à l'Enseignement.

En revanche, pour les Centres de ressources dévolus au secteur associatif, l'article 24 du décret prévoit que le Gouvernement peut allouer une subvention au Centre de ressources, comprenant les frais de fonctionnement, les rémunérations de chaque chargé de



mission et les rémunérations de personnels complémentaires. Un tiers de ce budget est alloué à chaque Centre de ressources.

5. Il ressort de la nouvelle législation que Point Culture devra ajuster ses propositions de projets pour s'aligner davantage avec les objectifs du Conseil supérieur, assurant ainsi une meilleure intégration dans le cadre législatif renouvelé. Idem lors de la communication de son rapport d'activités

6. Enfin, j'attire votre attention sur le fait que le nouveau décret entrera en vigueur au 1^{er} janvier 2025, excepté l'article 36 qui produit ses effets au 31 décembre 2023. Sur ce dernier point, les reconnaissances et les financements qui ont été attribués en vertu du décret du 5 juin 2008 précité et qui prenaient en principe fin au 31 décembre 2023, sont prolongés pour une durée d'un an.

J'espère avoir ainsi répondu à vos interrogations concernant le projet de décret relatif à l'éducation aux médias, et reste, pour le surplus, à votre disposition pour tous renseignements ou éclaircissements complémentaires à ce sujet.

Dans l'attente, je vous prie de croire, Chère Madame, Cher Monsieur, en l'assurance de mes sentiments très distingués.

Jérôme SOHIER
jerome.sohier@llj.be

Ce questionnaire est celui envoyé, par voie électronique, à l'ensemble des Partenaires identifiés pour alimenter l'évaluation intermédiaire de PointCulture.

Chaque Partenaire a pu évaluer la collaboration avec PointCulture, au travers de questions générales, comme :

- **Comment qualifiez-vous votre collaboration avec PointCulture ?**
Choix d'une note de 1 à 10, et pourquoi ?
- **Selon vous, quels sont les points forts de PointCulture ?**
- **Si vous pouviez proposer une piste d'évolution, ce serait...**

Les Partenaires ont également reçu le questionnaire suivant, pour chacun des projets auquel ils ont participé.

- **Comment qualifiez-vous votre satisfaction générale à l'issue de ce projet ?**
Choix d'une note de 1 à 10, et pourquoi ?
- **Le projet permet-il de répondre aux enjeux identifiés ? L'estimez-vous pertinent pour vous et/ou votre public ?**
Choix d'une note de 1 à 10, et pourquoi ?
- **En termes de participation, êtes-vous satisfaits du nombre de personnes touchées ?**
Choix d'une note de 1 à 10, et pourquoi ?
- **Avez-vous obtenu des résultats et pu observer les effets attendus ?**
Choix d'une note de 1 à 10, et pourquoi ?
- **Avez-vous pu observer des effets en termes de droits culturels auprès de votre public ?**
Choix d'une note de 1 à 10, et pourquoi ?
- **Êtes-vous satisfaits de la collaboration et de la communication avec l'équipe de PointCulture dans le cadre de ce projet ?**
Choix d'une note de 1 à 10, et pourquoi ?
- **Si vous pouviez modifier des éléments liés à ce projet, afin que cela réponde mieux à vos attentes, quels seraient-ils ? (Objectifs, collaboration, fonctionnement, timing, etc.)**
- **Si vous n'avez pas participé à ce projet, quels ont été les freins à votre participation ?**
- **Quels sont les éléments qui pourraient vous motiver à y participer lors d'une prochaine organisation ?**
- **Si vous souhaitiez ajouter quelque chose, ce serait...**

Dans ce document, plusieurs projets sont présentés, et évalués. Ils représentent l'activité de l'équipe de PointCulture, sans en être exhaustifs.

Ces présentations reprennent non seulement l'autoévaluation des membres de l'équipe, mais sont également alimentées par les retours de nos partenaires. Comme évoqué par ailleurs, plusieurs partenaires ont été consultés, dont l'ensemble des bibliothèques de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

1. Projets liés à l'Éducation aux médias

Animation d'un dispositif lié aux intelligences artificielles, jeux vidéo et stéréotypes

2023 a vu se multiplier les discussions sur les intelligences artificielles (IA) en raison notamment de l'essor de *ChatGPT* et de l'accessibilité des IA au grand public. Restant sensibles à l'évolution des technologies, nous avons testé, entre autres, la création de personnages de jeux vidéo. Et rapidement, nous constatons que l'IA générative d'images reproduit les stéréotypes présents dans la société et, de manière concentrée, dans bon nombre de jeux.

Partant de ce constat, nous souhaitons proposer un module spécifique. Il est développé dans le cadre d'un travail de fin de certificat culture vidéoludique du *Liège Game Lab.*, où il reçoit un accueil favorable. Il est ensuite sélectionné dans le cadre d'un appel à projet en éducation aux médias du CSEM. Cela nous permet de développer plus rapidement le module auprès des publics (phase 1). Dans sa phase 2 (développement d'un support pédagogique "clé sur porte" et formations), nous travaillons avec le CSEM. Cette action s'inscrit dans le cadre de la Semaine de l'EAM.

Concrètement, le module consiste en un atelier de plus ou moins deux heures, dans lequel le public est invité à créer des personnages de jeu vidéo non stéréotypés, dans un aller-retour entre l'IA générative d'images et une fiche de création papier développée spécifiquement pour ce module.

Les publics cibles sont variés : des adolescent.es et familles aux professionnel.es du secteur culturel, de la lecture publique, en passant par les publics éloignés du numérique.

Les principaux objectifs identifiés s'inscrivent directement dans la dynamique de l'éducation aux médias et développement des droits culturels : éveil critique, compréhension de notions relatives aux stéréotypes, familiarisation avec les métiers du jeu vidéo (narrative design) et avec le domaine du jeu vidéo en général, notamment pour les publics éloignés du numérique, outils critiques et techniques pour utiliser et appréhender une intelligence artificielle, et de fait, réduction de la fracture numérique.

Pour quels résultats ?

Nous ne disposons actuellement que de retours oraux de la part des personnes auxquelles nous avons proposé le module. Les participant.es et encadrant.es des groupes ont émis des avis positifs que nous avons pris en compte dans l'amélioration du module. Les retours de la part de professionnels du secteur (membres du CSEM notamment) sont également positifs et encourageants, comme en témoigne leur volonté de nous accompagner dans la phase 2 du projet. Nous sommes globalement satisfait.es des résultats puisque dans l'ensemble, le module semble susciter de l'engouement, de l'étonnement et des questionnements. Ceci nous conforte dans notre souhait de poursuivre ce projet, au départ élaboré comme un pari. Et ces retours nous amènent à penser que nous allons dans le bon sens !

Toutefois, nous ne savons pas s'il y a des effets à long terme mais à court terme, cela semble fonctionner, compte tenu du nombre de questions qui naissent au cours de l'animation.

Les résultats correspondent aux objectifs fixés : de manière générale, les personnes n'ayant jamais utilisé d'IA avant cette animation et qui arrivent avec des craintes et des a priori, se prêtent presque toutes au jeu en fin de module. Il en est de même pour les personnes qui sont peu familières des jeux vidéo : la plupart semblent repartir avec un intérêt pour le domaine, notamment parce qu'elles ont découvert qu'elles jouent aussi, contrairement à ce qu'elles pensent, ou que tous les jeux ne sont pas violents, stéréotypés, etc. L'objectif de familiarisation semble donc fonctionner.

Sur le plan de l'esprit critique et de l'analyse des stéréotypes, les résultats varient d'un groupe à l'autre, mais ils tendent globalement vers une complexification des personnages, une volonté de dépasser les stéréotypes. Les discussions avec les publics traduisent une forme de curiosité et une envie de reproduire l'expérience et de poursuivre les tests.

En termes de participation :

Depuis septembre 2023, le module a été proposé 9 fois dans des cadres très différents : maisons de jeunes, bibliothécaires en formation, étudiant.es à l'UCL, enseignement de type 4, etc., touchant une centaine de personnes. On note une bonne implication des participant.es à chaque session.

Le module a également été présenté à l'occasion des Rencontres Professionnelles de l'EAM, avec des retours positifs et des retombées en termes d'implication de partenaires (pour la phase 2, entre autres).

Ce dispositif s'inscrivant dans une volonté de développement des droits culturels, nous sommes attentif.ve.s aux observations suivantes :

- Création d'un lien à une forme d'expression artistique (en créant son propre personnage de jeu vidéo) ;
- Information et communication (usage des IA) ;
- Identité et appartenance à des communautés multiples (communauté de joueurs.euses, appartenance à un groupe ciblé par des stéréotypes) diverses et changeantes ;
- Construction de sa propre vision du monde (possibilité de proposer des modèles nouveaux par la création de personnages non stéréotypés) ;
- Éducation et formation (éduquer au regard, former à l'utilisation d'une IA).

Points à retenir pour la suite ?

Nous souhaitons relever ici quatre points qui nous semblent importants :

- Toucher d'autres publics : Nous sommes conscient.e.s que nous ne touchons pas tous les publics. Il nous semble dès lors intéressant de poursuivre le développement de ce dispositif vers des publics différents (personnes soumises à la fracture numérique, seniors, parents, personnes précaires). Nous sommes confiant.e.s concernant cette attention, et comptons sur la phase 2 (outil pédagogique qui pourra être diffusé largement et formations) pour y parvenir. Ceci sans négliger un besoin de prospection auprès de nouveaux partenaires.
- Rendre la phase de jeu en fin de module plus longue et systématique : nous disposons d'une liste de jeux moins ou pas stéréotypés. Cela permettrait de faire découvrir de nouvelles manières de jouer, des jeux indépendants (certains produits en FWB) et pour certains publics, de se familiariser avec l'univers et les cultures vidéoludiques. Par manque de temps, nous réduisons souvent cette phase. Nous souhaiterions au contraire la développer et la systématiser pour répondre encore davantage à l'objectif de familiarisation.
- Nous demandons et recevons aujourd'hui des retours oraux, qui nous permettent de mesurer l'impact sur nos publics. Toutefois, une évaluation plus systématique et formelle pourrait nous apporter encore davantage d'informations quant aux impacts produits, à court et pourquoi pas moyen et long termes. Nos objectifs étant clarifiés, il sera intéressant de mesurer le gap entre ceux-ci et les résultats tangibles.
- Enfin, un dernier enseignement est que cette action s'inscrit parfaitement dans nos axes médiations. Il serait intéressant de poursuivre en consacrant plus de temps pour développer d'autres dispositifs tels que celui-ci, en concertation avec le CESM. Cela peut toujours impliquer les jeux vidéo, mais également s'étendre aux autres médias de manière générale.

a. Publication d'un ouvrage : Projet Environnement (Habiter et raconter en solastalgie)

Régulièrement, l'équipe de PointCulture est sollicitée pour proposer des films inspirants, accompagnés d'une analyse des *imaginaires du futur* proposés par le cinéma. Cela peut répondre à des demandes liées à des ciné-débats dans différents lieux, des colloques, des tables rondes, etc.

Par ailleurs, le besoin de nouveaux récits est régulièrement pointé dans les médias, traduisant une série de questions posées au sein de nombreuses ASBL et divers lieux culturels.

Parallèlement à ces constats, la Région Wallonne émet l'idée d'entrer dans la complexité des imaginaires du futur pour faire émerger des nuances, et connecter la question écologique avec d'autres enjeux (langage, démocratie, inégalités, etc.). Convaincus que la fiction peut prendre toute sa place dans une démarche d'analyse des enjeux de société, dont environnementaux, PointCulture a clairement une carte à jouer à cet endroit.

Ensuite, l'équipe de PointCulture identifie alors le besoin de travailler la question des nouveaux récits et le lien avec l'éco-anxiété.

Dans ce cadre, PointCulture propose une publication. Ce livre est une enquête sur les manières d'habiter la terre aujourd'hui, époque marquée par les pertes (biodiversité, territoires, repères, certitudes) et un mouvement de bascule où tout pourrait changer, tant les pratiques que les récits qui les soutiennent. Cet outil rassemble 15 interviews ainsi que les analyses du traitement des thèmes soulevés dans le cinéma de fiction et le documentaires (et dans une moindre mesure en musique et dans le jeu vidéo).

Les objectifs soutenus par ce projet, sont :

- Ouvrir les horizons culturels en faisant mieux comprendre certains genres (comme la dystopie), en faisant découvrir des films méconnus ou des genres moins diffusés (comme le cinéma documentaire) ;
- Proposer des thèmes et des ressources audiovisuelles pour travailler les besoins identifiés ;

- Partager une grille de lecture du cinéma ;
- Inviter à développer des nuances en tant que spectateur·ices et inviter au partage des ressentis et visions.

Cet ouvrage s'adresse à toute personne ou structure qui souhaite aborder les questions écologiques au départ de l'audiovisuel, et particulièrement le secteur de l'Éducation à l'environnement.

Mais ce livre est avant tout un moyen de porter la réflexion et l'action de PointCulture, au travers de différentes actions et partenariats.

Au départ, le livre est déjà le fruit de collaborations. En effet, il rassemble une quinzaine d'interviews, de personnes qui racontent des histoires (conteuses, réalisatrices, comédiennes, performeur, etc.), associé.e.s à des personnes qui développent des pratiques alternatives (dans l'habitat, l'agriculture, le faire ensemble. Le panel se voulait dès le départ diversifié.

Le projet se décline également en conférences. En effet, cinq conférences ont pour le moment été animées pour déplier des fragments du livre en fonction des besoins des structures. Principalement autour de la relation au non-humain et la question des nouveaux récits. D'autres sont prévues.

Ensuite, le projet se renforce également dans un axe de développement de compétences par des formations et animations. Quatre interventions dans le cadre de formations ou colloques ont également été proposées pour travailler sur la réception des imaginaires proposés par le cinéma, adaptées aux besoins et au cadre des formations (enseignant·es, haute école, éducateur·ices en environnement, etc.).

Enfin, après la publication du livre, un catalogue d'activités a été proposé au secteur culturel et d'éducation à l'environnement. Celui-ci propose des ateliers menés par certaines des personnes interviewées. Ces ateliers sont destinés à ouvrir des espaces d'expression, d'échanges de création autour de fragments du livre.

Pour quels résultats ?

Les retours liés à ce projet sont multiples et variés. Certains éléments fonctionnent particulièrement bien et les retours des partenaires sont très positifs. Ce qui en ressort, c'est que les outils proposés forment un ensemble cohérent, pertinent et efficace (livre, deux playlists, proposition de conférences et animations). Le plus grand marqueur est que suite à une invitation à collaborer, les partenaires réitèrent la demande pour un autre thème.

Les besoins identifiés préalablement, et déclinés ci-dessus, sont rencontrés. Il est régulièrement souligné, tant par les acteurs de la Région Wallonne que par les partenaires de terrain, une grande adaptabilité du propos et un large éventail possible pour déplier les thématiques envisagées.

En termes de droit culturels, les conférences semblent susciter un engouement et une curiosité renouvelés pour le cinéma (envie de voir les films, d'en découvrir d'autres). Plusieurs retours témoignent aussi d'une meilleure compréhension des imaginaires du futur proposés par le cinéma. Ces retours ont été recueillis lors des moments questions-réponses.

Par contre, une faiblesse du projet est l'intérêt pour le catalogue d'activités. En effet, une seule commande a été effectuée, et seulement deux activités ont été proposées, sur fonds propres, par PointCulture. Il existe un paradoxe entre les retours reçus aux différents moments des présentations en bibliothèques et la concrétisation d'un partenariat ou d'une proposition d'action. Les raisons sont encore floues et méritent d'être davantage identifiées. Les questions actuelles tourneraient autour du prix, du type de fonctionnement, de la nature de l'offre, de la manière dont celle-ci a été présentée, du calendrier, etc. Des questions qui restent à ce jour sans réponse.

Points à retenir pour la suite ?

Nous souhaitons relever ici six points qui nous semblent importants :

- Ce projet est lié à une collaboration avec la Région Wallonne, mais dépasse clairement les limites budgétaires initiales. C'est un choix de PointCulture d'investir dans ce projet, au-delà des attentes du partenaire subsidiant actuel, même si aujourd'hui, ce projet est majoritairement financé par la Région. Toutefois, si cet apport devait s'interrompre, le projet serait poursuivi, car il s'inscrit clairement dans les missions de PointCulture et mérite d'être développé. Vu la thématique, il pourrait prendre une place centrale dans notre activité, être au cœur de notre action et s'intégrer dans une dynamique collective avec d'autres projets déjà menés.
- Au sujet des activités menées suite à la publication du livre (année d'exploitation 1), cette phase exploratoire a permis de saisir quels étaient les thèmes qui suscitaient une demande de conférence ou de formation, de suites éventuelles à proposer (comme les playlists, par exemple). Cette phase a également permis de voir que l'outil semblait intéresser autant les structures d'Éducation Relative à l'Environnement que le secteur culturel.
- Après cette phase exploratoire, une ou deux formes fixes de conférences, formations ou animations seront retenues pour être proposées.
- Deux playlists ont également vu le jour au fur et à mesure des événements pour accompagner ces derniers. Ce sont à chaque fois des nouveaux contenus ajoutés. Nous relevons ici l'intention de poursuivre cette multitude d'approches autour d'un même projet.

- Un outil supplémentaire mérite d'être produit. Il s'agit de podcasts reprenant les thématiques développées. C'est une autre approche que les animations, parfois moins contraignantes et dès lors plus accessibles à un public large. Nous souhaitons poursuivre ce projet, en lien avec d'autres (comme évoqué ci-dessus). Nous avons par exemple dans nos cartons, l'idée de produire un podcast autour de l'Eau, et créer des synergies avec plusieurs événements auxquels nous participons déjà (Festival au Delta et Agir pour le Vivant, par exemple).
- Enfin, comme signalé ci-dessus, l'utilisation du catalogue d'activités ne répondant pas à nos attentes, nous identifions les éléments qui empêchent l'outil de rencontrer son public cible.

2. La constitution et le développement d'une base de données et d'une collection de médias

a. Évolution patrimoniale de la collection

La Collection commune trouve son origine dans la gestion du prêt physique de médias organisé par l'association. Au fur et à mesure du temps et des achats de médias, les médiathèques n'étaient plus capables de présenter l'intégralité des titres en raison de contraintes d'espace. La décision fut donc prise de stocker dans les locaux administratifs de l'association les titres éliminés des médiathèques, afin de pouvoir les proposer aux emprunteurs moyennant commande.

La règle de base de constitution de cette collection commune a varié au cours du temps. On peut cependant écrire que tout titre prospecté, acheté et jugé digne d'intérêt par l'asbl doit toujours être disponible pour le public, où que celui-ci se trouve. C'est pourquoi la Collection commune contient presque l'intégralité des titres faisant partie du catalogue actif de PointCulture, soit environ 350.000 titres différents.

Vu les missions historiques de l'association, la mission principale de la Collection commune était de soutenir le prêt physique des médias en envoyant à la demande les titres dont ne disposaient pas les médiathèques.

Aujourd'hui la mise en pratique de cette mission connaît des changements importants.

Tout d'abord, le réseau propre de l'asbl ferme et le prêt physique des médias est assuré par les bibliothèques publiques. La chaîne logistique d'acheminement des médias passe d'une dynamique entièrement gérée par l'association à une chaîne qui doit s'imbriquer dans les outils et pratiques de la lecture publique.

S'il en résulte pour les usagers une diminution de la qualité du service en termes de délais et de quantités disponibles, les conséquences en termes de process et de suivi de nos médias sont également importantes pour la Collection commune : multiplication des interlocuteurs, durées de cycle plus longues, perte de données statistiques, etc.

Nous rencontrons le besoin d'optimiser les processus de travail de circulation des médias avec les bibliothèques afin de réduire la durée des cycles de prêt (actuellement 60 jours, objectif 54 jours fin 2025). Nous sommes convaincus que cela permettrait d'augmenter le nombre de médias prêtés (10.696 en 2023), auprès du public cible, les bibliothèques.

Ensuite, lors de la fermeture du réseau de PointCulture, l'association a décidé de garder un point direct à la Collection commune. Depuis le mois de mai 2024, le public peut venir retirer ses commandes directement au siège administratif de PointCulture. Pour l'équipe s'ouvre une nouvelle activité de contact direct avec le public.

Le besoin identifié est de répondre aux demandes des passionnés et des professionnels en leur proposant un service de prêt rapide et des conseils approfondis. Il est nécessaire pour cela de développer la notoriété du service auprès du grand public, pour atteindre notre objectif : prêter 5000 médias lors de la première année.

Enfin, le contexte global du prêt physique de médias reste à la baisse, les accès à la musique, au cinéma et au jeu vidéo se passant plus que jamais en ligne. La Collection commune doit se préparer à un futur dans lequel le prêt de médias prendra une part toujours plus réduite, alors que les activités de mise en valeur patrimoniale se développeront.

Notre souci est d'assurer la pérennité de la collection de médias. Pour ce faire, cela ne peut passer que par la valorisation de l'actif. Nous pensons par exemple à la réalisation, par des personnalités, de quatre productions par an à partir de nos collections (créations sonores, articles scientifiques, etc.)

La collection en quelques chiffres

Aujourd'hui, la collection de PointCulture compte quelques 350.000 titres différents, répertoriés en 12 groupes-collections, à savoir :

- Cinéma de fiction et Film documentaire
- Jeux vidéo
- Musique Classique, Documents sonores, Musiques afro-américaines et assimilées, Audio Jeune public, Musiques du monde, Chanson française, Jazz, Rock, pop, électro, expérimental et Musique de film

Durant l'année 2023, PointCulture a acquis 1650 nouveaux titres physiques. Dans ce contexte, une série d'évolutions sont nécessaires, et plus particulièrement :

- Les procédures de manutention doivent-elles être modifiées. En première approche, les tâches réelles ne changent pas. Quelle que soit la finalité de la demande, le travail de la Collection commune consiste toujours dans son essence à sortir d'un classement un item et ensuite à le reclasser après usage ;
- La politique de conservation connaît une évolution. Nous arrêtons de déstocker des titres qui n'ont pas été empruntés par le public depuis très longtemps et gardons désormais tous nos titres en au moins un exemplaire ;
- Nous acquérons des fonds provenant d'autres institutions afin de les conserver ;
- Nous créons une réserve précieuse, afin de préserver les médias auxquels nous attribuons une grande valeur. Les critères exacts sont en cours de définition ;

Points à retenir pour la suite ?

- Il est nécessaire de formaliser dans les mois qui viennent, une charte d'achat et un document annuel d'évaluation permettant une analyse de l'évolution de la collection ;
- Nous devons augmenter notre capacité de stockage, en occupant des locaux supplémentaires et en nous dotant d'infrastructures de stockage : étagères, étagères rotatives ;
- Dans le même ordre d'idées, les outils informatiques qui permettent de gérer cette collection doivent évoluer pour répondre aux nouveaux besoins. La base de données répertoriant les médias de la collection de PointCulture a besoin d'une remise en ordre et d'une actualisation, pour devenir un outil encore plus performant à disposition des publics et des membres du personnel pour leurs projets de médiation.
- La réalité du marché des supports physiques enregistrés révèle qu'une part réduite mais significative n'est plus produite sur ceux-ci. C'est le cas de films, de documentaires et dans une moindre mesure de musiques. Certaines de ces œuvres ont pourtant une grande importance culturelle et il importe que PointCulture puisse en faire état auprès de ses publics et les mobiliser dans ses démarches de médiation culturelle. Il est nécessaire de définir les modalités d'archivage, de stockage, mais aussi d'accessibilité des titres (mise à disposition pour le public).
- Nous souhaitons développer des visites guidées de notre collection commune, dans le but de la faire découvrir et la valoriser auprès des publics ;
- Etc.

b. Projets des fonds patrimoniaux

PointCulture possède une expertise de conservation de médias qu'elle met à profit pour aider d'autres institutions dans la gestion de leurs archives de médias. Elle intègre dans sa propre collection des ensembles de médias provenant de tiers qui tout à la fois enrichissent sa propre collection et assurent une conservation pérenne.

PointCulture confère dès lors une valeur et un traitement particulier à des ensembles cohérents de médias que nous confient des institutions tierces. Nous en assurons la conservation et la mise en valeur (articles, activités, ...)

L'équipe a expertisé et trié la collection de disques vinyles de la bibliothèque des Chiroux avant le déménagement de cette dernière au B3.

De même, nous sommes en train d'expertiser la collection de médias physiques (dits « supports commerciaux ») de la RTBF.

Nous avons également accueilli la collection de CD de Court-Circuit ainsi qu'une collection de disques vinyles de musique pour enfants provenant de l'OA de la Province de Namur.

En termes de résultats ?

PointCulture fait entrer dans sa collection les titres qui en sont absents et trouve des solutions de réemploi pour le surplus. En fonction de la valeur patrimoniale des collections que nous sommes et serons amenés à reprendre, nous nous engageons systématiquement à tout reprendre. C'est-à-dire que nous nous occupons de trier et d'expertiser les supports qui nous sont/seront confiés. Quand, au bout du tri d'une collection, une partie n'intègre pas la collection patrimoniale de PointCulture, nous nous engageons à travailler avec d'autres organismes (par exemple Ammareal) pour que la quantité de disques non exploitée puisse être reprise par eux. Rien n'est perdu.

L'action est pertinente parce qu'elle offre des solutions de conservation à des institutions qui n'ont pas cette mission mais qui en sont cependant soucieuses.

Toutefois, l'expertise de ces fonds peut demander beaucoup de travail, d'autant plus que les donateurs ne possèdent généralement pas de bases de données en décrivant le contenu. Vu les grandes quantités concernées, cela pose un véritable problème de ressources.

Dès lors, PointCulture met en place une procédure d'indexation simplifiée pour répertorier rapidement ces grandes quantités de titres dans sa propre collection.

Un autre point sensible, déjà évoqué plus haut, est l'espace de conservation. En effet, nous consacrons de nouveaux espaces au stockage de ces médias. Une situation qui, si elle devait prendre de l'ampleur mériterait d'être questionnée.

Lors de notre évaluation, l'ensemble des donateurs témoignent de leur satisfaction quant au partenariat avec PointCulture. Ils soulignent particulièrement une *très belle écoute des besoins et bonne organisation dans la mise en place de convention/ réactivité/ analyse de la complémentarité des collections et des usages qui peuvent en être faits au niveau de la médiation*.

De plus, les partenaires relèvent dans le chef de l'équipe de PointCulture, un souci de *valorisation de collections qui n'auraient pas pu être encodées (côté Province de Liège) et seraient restées dans l'oubli, valeur patrimoniale de cette collection qui rentre moins dans les missions d'une bibliothèque publique*.

Points à retenir pour la suite ?

Pour chacun de ces fonds, PointCulture désire développer des relations durables avec les donateurs afin de valoriser ceux-ci conjointement (exemple ci-dessous).

Il est toutefois reconnu nécessaire de développer rapidement une grille d'évaluation des collections, dans le cadre de l'expertise de PointCulture.

Enfin, nous avons un réel défi en termes de communication, sur ce projet. En effet, il s'agit de récupération (circuit court), de Patrimoine et de Médiation. Si nous parvenons à communiquer largement le message auprès de nos différents publics, auprès des organismes et des opérateurs culturels alors nous deviendrons, sur le long terme, un acteur incontournable sur cette mission. Notre objectif, à terme, étant l'exhaustivité des productions, en particulier de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

c. Les collaborations artistiques

Pour aller plus loin et valoriser ces nouvelles acquisitions, l'équipe prépare une programmation d'artistes qui seront invités à s'emparer de pans de ces fonds dans une de leurs créations. Cette initiative a déjà été impulsée.

En effet, à la suite de la reprise de la collection de disques vinyles de la bibliothèque des Chiroux à Liège (voir ci-dessus), nous relevons une quantité assez importante de disques de poésie et de littérature datant des années 1960 et 1970. Il nous est apparu rapidement nécessaire de la montrer à un artiste très actif dans cette scène liée à la poésie sonore.

Ces disques sont assez peu recherchés car peu visibles, mais en termes patrimonial, c'est vraiment une très belle collection.

Le projet était donc de proposer à des artistes qui travaillent ce type de répertoire de s'en saisir pour l'utiliser à des fins de créations sonores. La première personne contactée est l'artiste Alex DEFORCE. A ce stade, un premier rendez-vous lui a permis de consulter la collection. L'objectif étant de proposer une médiation, élaborée en collaboration, tant au sein de notre espace d'Auderghem que pour d'autres lieux. Ce projet doit aboutir à l'automne 2024.

Alex DEFORCE a été contacté pour évaluer la collaboration avec PointCulture dans le cadre de la présente démarche. Son retour est qu'il est encore trop tôt pour poser un regard pertinent sur les actions et pistes d'évolution possibles.

d. JAM

Un autre projet lié à la collection, et la mise en valeur des médias qui la composent, est la production de capsules vidéo au sein de l'espace de la collection centrale de PointCulture. En partenariat avec JAM (RTBF), nous réalisons des capsules vidéo dans un format dynamique, équilibrée sur deux moments distincts, un échange avec l'invité, puis un DJ set.

Le concept repose sur l'invitation d'un DJ à parler de lui/elle à travers une sélection de médias de notre collection. Le choix des médias est en lien avec sa formation et sa culture musicale.

Nos objectifs poursuivis, sont tant de valoriser notre siège central et notre riche collection, que d'intéresser et faire connaître (rendre accessible) notre collection à un jeune public. C'est dans cette perspective que nous avons choisi des interviews adaptées au langage des réseaux sociaux.

En termes de résultats ?

Actuellement, la collaboration a abouti à la réalisation d'une seule capsule. On constate une difficulté dans la communication et l'organisation pour réaliser d'autres capsules. Suite à cela, nous craignons un affaiblissement de l'enthousiasme de départ et un manque de volonté et de moyens de la part de JAM pour poursuivre la collaboration. Par ailleurs, la concertation et la mise en place du tournage ont été laborieuses. Nous retenons tous les éléments qui mènent à ce constat et en tenons compte pour la suite.

Toutefois, la capsule réalisée a des bons retours, tant de la part des partenaires que du public.

Dans le cadre de cette évaluation, par suite de la consultation du partenaire, il revient de sa part que *le projet est enthousiasmant et en parfaite adéquation avec le média Jam. L'idée que PointCulture nous a soumise était originale et permettait de mettre en valeur les deux entités tout en faisant participer activement des acteur.ice.s du secteur.*

Cet enthousiasme est partagé avec les *followers même si on aurait espéré un peu plus de réactions.*

Enfin, il revient que *le projet est un peu chronophage.*

Points à retenir pour la suite ?

L'équipe JAM nous a annoncé que le projet s'inscrit dans une temporalité définie. En effet, ils ne pourront pas participer à la réalisation de plus de capsules supplémentaires. Malheureusement, ils manquent de ressources financières et humaines pour assurer une continuité.

Même si ce premier partenariat avec la RTBF était intéressant, nous pensons devoir poursuivre le projet ailleurs. L'idée est de continuer la réalisation des capsules vidéo avec des ressources internes ou avec un autre partenaire, sans doute BX1 ou RTC. Dans ce cadre, suite aux retours, nous devons rester attentifs à l'investissement chronophage des partenaires.

En termes de format, pour donner suite aux retours de la première capsule, nous souhaitons élargir le profil des invité·es, et l'étendre à des programmeurs de festival, directeur·trices de centres culturels, écrivain·es, artistes. Invité·es qui peuvent être sollicité·es à partir de nos différentes autres collaborations.

Enfin, il est important de pouvoir, à terme, identifier l'impact sur le public, en termes de droits culturels. Notre partenaire ne peut pas nous répondre à ce sujet. Dès lors, comment mettre en œuvre des indicateurs qui nous permettent de mesurer ce point ? Une question à laquelle nous devons réfléchir rapidement.

e. Les tables d'écoute

Les tables d'écoute sont des activités au cours desquelles un animateur ou une animatrice fait écouter un certain nombre de titres musicaux au public et l'invite à réagir, partager ses connaissances ou ses réactions. Dans certains cas nous invitons le public à proposer des titres à écouter.

Ce projet s'inscrit systématiquement dans un partenariat avec un autre acteur culturel. Ceci nous permet de mettre notre expertise et nos collections au service d'un lieu qui manque de ressources sur les médias musicaux et audiovisuels. Et notre partage d'expertise se décline sous différents outils de médiation, tels que médiagraphie ou playlist sur les plateformes de streaming musical, par exemples.

Un parfait exemple est la playlist des 70 ans de la RTBF. Ce projet sera explicité dans le point suivant.

En termes de résultats ?

Les tables d'écoute ont rencontré un succès public également, systématiquement à la hauteur des attentes des Partenaires (entre 35 et 150 personnes).

Les partenaires expriment des retours très positifs. Ils soulignent entre autres la *complémentarité dans les expertises. La définition d'enjeux communs et la co-construction de la manière d'y répondre* est un plus relevé. Le projet est identifié comme *une collaboration constructive et enthousiaste dans laquelle chacun a pris sa part de responsabilité dans le domaine qui est le sien.*

Un parfait exemple est la table d'écoute proposée à différentes reprises dans les locaux de la RTBF, dans le cadre de leurs 70 ans. Un voyage extraordinaire à travers notre patrimoine musical francophone.

Si en 70 ans les sorties furent nombreuses et les genres variés, cette table d'écoute, poursuivie par la mise en ligne d'une playlist, visait à établir un équilibre entre scène indépendante et les tubes qui ont marqués plusieurs générations d'auditeurs et d'auditrices. L'idée était bien ici de doser les titres afin de représenter l'incroyable créativité de la scène underground belge

mais aussi de réveiller les grands classiques de notre patrimoine.

Par sa diversité, la playlist permet à ses auditeurs.trices de constater l'évolution et l'émergence, durant ces 70 ans, de courants musicaux aussi variés que qualitatifs. La présentation de cette playlist sous la forme d'un salon d'écoute réalisé dans les locaux de RTBF Charleroi a remporté un très grand succès tout comme le partage de la playlist Spotify (la plus populaire des playlists réalisées jusqu'ici par PointCulture).

Points à retenir pour la suite ?

Cette démarche est à reproduire régulièrement, car elle semble répondre aux enjeux tant des partenaires que de PointCulture. La visibilité proposée est une plus-value pour rencontrer nos missions.

Nous notons un point d'attention à retenir pour la suite, qui est de pouvoir équilibrer la délivrance d'informations (contexte de création, présentation des artistes, anecdotes) et l'échange horizontal avec l'assistance. Comment le participant peut-il encore davantage être acteur de ce moment ?

Cet élément peut être mis en lien avec le peu de réponses du public, à la suite des événements organisés. Peu de prêts ou de démarches proactives de la part des Participants par la suite. Est-ce un élément à prendre en compte en termes d'évaluation. La question reste en suspens, et doit être creusée pour ancrer ce projet dans une dynamique de développement de droits culturels.

f. Playlists...

Comme évoqué ci-dessus, PointCulture désire partager ses compétences en musique sur les principales plateformes de streaming musical, afin de toucher le public qui n'utilise plus les médias physiques. Nous réalisons des sélections en lien avec nos outils de médiation et nos partenariats. Nous avons l'ambition de créer des communautés d'abonnés à nos profils sur les plateformes. Dans un souci de pluralisme, nous ne sommes liés à aucune plateforme en exclusivité.

Nous créons des playlists selon 3 axes :

- En lien avec des actions conjointes avec des bibliothèques ou autres opérateurs ;
- En lien avec l'actualité (Droits des femmes, Pride, etc.) ;
- Sur des genres musicaux ou des labels musicaux, dans une optique de mise en valeur de notre patrimoine.

Ces playlists sont annoncées sur notre site web, dans nos newsletters, sur nos réseaux sociaux, mais cela ne suffit pas pour faire décoller les abonnements. Pour en favoriser la diffusion, le service communication de PointCulture édite des marque-pages faisant la promotion de chacune. Au-delà de leur diffusion auprès des partenaires des thèmes abordés, nous mettons en place un plan de diffusion de ceux-ci dans toutes les bibliothèques de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

En termes de résultats ?

Au 1er avril 2024, nous avons publié 44 playlists qui comptabilisent environ 500 abonnés. Nous sommes présents sur YouTube, Spotify, Deezer, Tidal et Qobuz. Cependant, il est difficile de comptabiliser le nombre d'écoutes, puisque les Plateformes comptabilisent le nombre d'abonnés et non le nombre de vues. Or, s'abonner à une playlist reste une action qui n'est, pour beaucoup, pas un réflexe.

Une vraie difficulté de quantifier les résultats, toutefois, en termes qualitatif, tant les partenaires que les publics nous font des retours enthousiastes de ces actions légères à réaliser mais qui sont propices à répandre la réputation et l'expertise de PointCulture vers des publics qui ne nous connaissent pas ou ne nous fréquentent plus vu leur désintérêt pour les supports physiques.

Et toujours comme évoqué ci-dessus, ces sélections musicales sont également de belles bases propices à l'animation de tables d'écoute.

L'intérêt est à la fois de créer du lien entre certains titres, auteur.e.s, et productions, et aussi de mettre en valeur des titres peu connus et relayés par d'autres médias.

g. ... et Streaming

Parallèlement aux playlists, PointCulture poursuit sa mission historique de mise à disposition de médias pour la population en s'adressant au public qui consomme la musique, le cinéma et le jeu vidéo de manière dématérialisée.

Nous nous lions à des acteurs du secteur non-marchand pour faire bénéficier gratuitement nos membres de leurs offres, auxquelles nous apportons une plus-value d'éditorialisation. Nous utilisons les outils en les incluant dans des actions d'éducation aux médias.

La plateforme Filmfriend propose, par exemple, du cinéma en streaming. Cette entreprise allemande est spécialisée dans l'offre pour les bibliothèques et leurs usagers. Son catalogue contient essentiellement du cinéma européen, dont de nombreux films de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

La Philharmonie à la demande est la plateforme de streaming de la Philharmonie de Paris. Elle s'adresse également aux médiathèques et bibliothèques et aux usagers de celles-ci. Leur catalogue est intimement lié à la programmation du lieu. On y retrouve des captations de concerts, des conférences, des documentaires musicaux mais aussi des dossiers et des analyses musicales.

L'équipe de PointCulture propose chaque mois des sélections thématiques et commentées dans ces catalogues. Elles ont retenu l'attention de l'équipe de Filmfriend, qui nous a invités à les présenter lors d'un webinaire et qui les met en évidence sur la page Filmfriend destinées à nos usagers.

En s'affiliant à ces deux catalogues et en les proposant à ses publics, PointCulture désire se positionner comme acteur d'expertise sur l'accès dématérialisé à la musique et au cinéma, auprès des bibliothèques publiques et des autres opérateurs culturels.

En termes de résultats ?

Depuis le lancement du service en novembre 2023, nous dénombrons 1000 visiteurs différents sur Filmfriend et 400 sur la Philharmonie à la demande. L'OA de Bruxelles nous a sollicités pour mettre en place une campagne de promotion pour les lecteurs des bibliothèques de la Région bruxelloise, ce qui a été fait en mai 2024.

Ces deux collaborations avec des plateformes de streaming ne sont pas exclusives. PointCulture continue à prospecter les offres de ce type, tenant compte de leur caractère non-marchand et aussi bien sûr des impacts budgétaires que génèrent les abonnements aux plateformes. En effet, dans ce modèle de mise à disposition, les coûts pris en charge par PointCulture augmentent à mesure du succès auprès du public des offres et ce, sans augmentation des recettes vu que l'accès est entièrement gratuit pour les usagers.

Points à retenir pour la suite ?

A terme, il est imaginable que les abonnements à ces plateformes soient pris directement par la Lecture publique pour les usagers de toutes les bibliothèques et de PointCulture. Une clé de refacturation vers les Opérateurs d'Appui et nous sera à mettre en place. Dans ce schéma, c'est la dimension de médiation culturelle qui sera primordiale pour PointCulture : rédiger des conseils de visionnage, organiser des projections sur base des catalogues, proposer d'autres activités intégrant ces contenus, à destination des bibliothèques et de nos autres partenaires.

3. La fonction d'appui aux réseaux d'opérateurs culturels

a. Le mois du Doc

Le Mois du Doc est une action proposée par le Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel de la Fédération Wallonie-Bruxelles, qui se déroule tous les ans au mois de novembre. Cette action vise la promotion et la diffusion de films documentaires soutenus par la FWB partout en Belgique francophone. Dans le cadre de son partenariat avec les bibliothèques, PointCulture propose un accompagnement à celles qui souhaiteraient proposer une projection de films docs.

L'accompagnement de notre équipe porte sur les dimensions telles que des aides techniques et logistiques (prêt de matériel, accompagnement dans la projection des films, de la venue des Réalisateurs.ices, promotion et diffusion, etc.) et aussi une aide lors de la sélection des films.

PointCulture a proposé, lors de la dernière édition, deux journées de formation et d'accompagnement des bibliothécaires (Bruxelles et Naninne) durant lesquelles tous les points précédents étaient abordés.

La présente évaluation ne recueille que les mesures de satisfaction des bibliothécaires. La satisfaction du public ainsi que l'accès aux droits culturels ne peuvent être mesurés que de manière indirecte, en fonction des rapports remis par les bibliothécaires suite aux projections.

De manière générale, les bibliothèques interrogées marquent leur satisfaction à la suite de ce projet. Le fait de proposer une formule clé sur porte a été salué dans les retours. Ils sont intéressants, parce qu'ils reprennent des éléments précis liés aux dimensions voulues de notre action. Par exemples :

- En termes d'aide technique et prêt de matériel, les retours sont positifs, ils pointent entre autres que le prêt de matériel a été d'une grande aide. Cela doit nous encourager à continuer dans cette voie.
- En termes d'aide à la sélection des films, le retour est globalement très positif également. Une bibliothécaire semble ravie d'avoir une liste de films à disposition pour aider les bibliothèques à faire leur choix. Une seule bibliothèque signale que le choix du film était mauvais mais la bibliothécaire insiste sur le fait qu'il s'agit d'un mauvais choix de leur part car elle n'avait pas vu le film avant. Ce n'est pas le film en lui-même qui est remis en cause, mais l'adéquation entre la thématique choisie et les publics. La présentation des films en amont a été fort appréciée.
- En termes d'aide logistique pour la programmation des films et la venue des réalisateur.ices, cette initiative est également saluée par les bibliothécaires qui insistent sur l'intérêt d'avoir une assistance pour effectuer les démarches administratives relatives à la projection d'un film (qui contacter pour les droits de projection, contacts des réalisateur.ices, remboursements via le RACC, etc.)
- En termes d'aide à la médiation pour animer les débats après le film, aucun retour sur ce point dans notre enquête mais les retours oraux étaient cependant très positifs.
- En termes d'aide à la promotion et à la diffusion, elle est également appréciée. L'un des retours fait état d'un envoi un peu trop tardif du matériel de communication. Il s'agit d'un point d'attention à prendre en compte pour les prochaines éditions.

En termes de résultats ?

Les retours sont positifs : les bibliothécaires font état d'une fréquentation tout à fait correcte, voire plus importante que les années précédentes, ainsi que d'une bonne participation des publics lors des discussions qui ont suivi les projections (entre 10 et plus de 60 personnes).

Il est également intéressant de noter que certaines bibliothèques insistent sur le fait que des publics différents de leurs publics habituels sont venus dans le cadre du Mois du Doc.

Sur le plan qualitatif, les retours soulignent des discussions intéressantes aussi bien avec les réalisateur.ices qu'entre les personnes présentes dans le public.

Les retours concernant les droits culturels de la part des bibliothèques sont peu nombreux et peu détaillés. En interne, nous notons qu'il est difficile d'évaluer ce point. Cependant, on peut affirmer que l'initiative Mois du Doc remplit des objectifs au niveau des droits culturels, tels que le fait de faire communauté, de proposer une certaine accessibilité au cinéma documentaire, ainsi que la possibilité de se constituer une identité collective autour des films sur un territoire donné.

Toutefois, deux éléments principaux qui font obstacle à la participation des bibliothécaires ont été identifiés :

- Le manque de personnel et/ou de disponibilité : Il est malheureusement difficile pour nous d'agir sur ce point.
- Le manque d'adéquation avec des actions déjà existantes en bibliothèques, compte tenu d'un agenda déjà chargé et prévu à l'avance : certaines bibliothèques souhaiteraient des films qui abordent des thématiques parallèles à des actions déjà menées (*Fureur de Lire*). D'autres, au contraire, étaient ravies des thématiques choisies puisqu'elles rentraient dans le cadre de leur plan quinquennal de lecture ou parce qu'elles ont pu les faire coïncider avec d'autres activités ou encore les faire rentrer dans le cadre d'un cycle de projection.

Nous souhaitons retenir de ces points qu'il existe au sein des bibliothèques une difficulté à conserver une grande flexibilité. Dès lors, dans la mesure du possible, c'est sans doute à nous de nous adapter aux thématiques présentes en bibliothèques et non l'inverse si nous souhaitons une plus grande participation de celles-ci.

Points à retenir pour la suite ?

Ce projet s'inscrit clairement dans notre mission. Même s'il est chronophage, et qu'il est nécessaire de travailler à l'optimisation de notre action, nous souhaitons le développer sur l'ensemble du territoire de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Par ailleurs, plusieurs propositions d'évolution du fonctionnement du projet sont envisagées, en vue de répondre au mieux aux objectifs de celui-ci. Nous pensons, entre autres à :

- Continuer à proposer une formule clé sur porte (avec l'ajout de supports papier) ;
- Tenter d'adapter un maximum les films proposés aux thématiques abordées par les bibliothèques le reste du temps ;
- Adapter notre calendrier à celui des bibliothèques ;

- Communiquer davantage en amont des journées de présentation afin que tout le monde puisse avoir l'information à temps
- Développer un outil autour du film documentaire (en collaboration avec Patrick LEBOUTTE), qui pourrait être diffusé lors de soirées au sein des bibliothèques.

h. Les médiagraphies (illustration en annexe n°11)

Cet outil est, actuellement, notre principal vecteur de diffusion de l'expertise de PointCulture au service des bibliothèques et des autres opérateurs. Il s'agit d'une sélection commentée de médias rassemblés sous un thème, initialement à la demande d'un opérateur. Nous éditons des feuillets à mettre en place dans les bibliothèques et publions également les contenus sur notre site internet. Toutes les médiagraphies produites sont à disposition de tous les opérateurs. Des dépôts de médias sélectionnés accompagnent les médiagraphies.

Notre équipe met aussi en page des feuillets qui rassemblent la bibliographie fournie par la bibliothèque et la médiagraphie fournie par PointCulture.

De plus, le personnel de PointCulture peut à la demande, présenter la sélection aux bibliothécaires.

Actuellement, nous comptons une septantaine de médiagraphies disponibles, toutes répertoriées sur notre site internet.

En termes de résultats ?

Nous sommes convaincus que cet outil reste une mission importante de PointCulture, tant en termes de soutien aux bibliothèques, valorisation des médias présents dans nos collections, que de participation au développement des droits culturels de leur public.

Néanmoins, il existe actuellement un écart entre nos attentes et les retours reçus des bibliothécaires. En effet, ils apprécient particulièrement les médiagraphies, mais nous signalent que leurs lecteurs et lectrices n'y accordent que peu d'attention.

Dans la même dynamique, l'équipe trouve l'outil intéressant mais déplore une forme de déconnexion entre leur travail de sélection et de rédaction et les bibliothèques, la coordination étant assurée par nos collègues travaillant auprès des bibliothèques d'appui. Pour améliorer ce lien, nous proposerons pour chaque projet une réunion, si besoin en distanciel, entre les équipes impliquées à PointCulture et chez le commanditaire.

Durant l'année 2023, 66 médiagraphies ont été réalisées par l'équipe de PointCulture, en collaboration plus ou moins étroite avec nos partenaires.

Et pour la suite ?

Suite aux retours continus, mais également à ceux reçus dans le cadre de cette évaluation, nous émettons l'hypothèse que cet outil de médiation imprimé ne peut avoir à lui seul un impact suffisant. Il doit être accompagné d'une proposition de médiation vivante : atelier, table d'écoute et de visionnage, projection ou concert, etc.

Tant dans une perspective de bonne gestion des ressources internes qu'en lien avec les publics directs et indirects, nos enjeux identifiés pour l'avenir, sont de :

- Toucher le plus grand nombre possible de bibliothèques ;
- Concevoir des médiagraphies qui peuvent être réutilisées dans différentes bibliothèques ;
- Évoluer vers des biblio-médiagraphies afin de consacrer le rapprochement entre les livres et les médias proposés par PointCulture ;
- Augmenter le succès des publications sur le terrain, dans les bibliothèques ;
- Positionner encore davantage le contenu rédactionnel des médiagraphies dans le champ de l'éducation aux médias ;

Dès lors, en vue d'augmenter leur succès, nous souhaitons mettre en place les actions suivantes :

- Inciter les bibliothèques à présenter plus clairement les médias cités dans la médiagraphie ;
- Plus généralement inscrire nos médias dans le quotidien des bibliothèques en installant des lots de médias (par exemple, *les sélections PointCulture*) ;
- Proposer plus systématiquement une présentation publique de la sélection à destination des publics des bibliothèques ;
- Sonder systématiquement les bibliothèques sur leur satisfaction à propos des médiagraphies ;
- Etc.

i. Expertise en jeux vidéo

Ce projet s'inscrit dans notre mission de soutien aux bibliothèques, et représente actuellement une expérience pilote avec certaines d'entre elles. Aujourd'hui, six bibliothèques se sont engagées proactivement dans le partenariat.

L'idée est de proposer le dépôt d'une quinzaine de jeux vidéo, sur différents supports, pour une durée de deux mois. L'objectif de cette opération est de mettre à disposition des bibliothèques un média encore peu présent afin de mesurer la pertinence du prêt de jeux par ces acteurs et à terme, intégrer plus de ce média au sein de leur collection.

Nous comptons également à notre actif l'organisation de temps d'échanges, sous différentes formes :

- Rencontre d'un expert de notre équipe avec les bibliothécaires, pour un échange sur la médiation autour du jeu vidéo et de la pop culture au sein de l'espace gaming (aide au choix de jeux vidéo, à l'animation de l'espace gaming, à la programmation, etc.)
- Programmation d'activités lors des jours blancs pour un public cible particulier
- Co-construction d'évènement avec le Digital lab. et les interactifs associés (les apéros du jeu vidéo, proposés trimestriellement au B3), point de rencontre entre des développeurs et le public. Chaque partenaire a pu y trouver sa place, avec ses contraintes et forces spécifiques.

En matière de droits culturels, la volonté est de rendre démocratique l'accès au jeu, mais aussi et surtout de valoriser la grande diversité des productions, avec un focus particulier sur les jeux indépendants. Proposer un accompagnement et une médiation est notre force dans ce projet et nous assure de répondre à notre mission.

En termes de résultats ?

Nous mesurons un très bon accueil auprès des lecteurs et lectrices des bibliothèques. Actuellement, six bibliothèques participent à l'expérience, avec une nouvelle demande de titres supplémentaires lors de chaque nouvelle étape.

En termes de participation, le public qui répond le mieux est majoritairement constitué de Jeunes, alors que nous constatons moins de prêts pour les Adolescents et les Adultes. Nous pouvons compter sur un très gros succès lors des jours blancs (atelier sur le jeu vidéo en Belgique). De même, il nous revient que notre aide pour les animateurs de l'espace gaming est reconnue comme très précieuse. Pour l'apéro énormément d'enthousiasme des participants.

Dans le même ordre d'idées, avec le digital lab. et les interactifs associés l'opération de faire revivre les apéros du jeu vidéo (rencontre trimestrielle avec des développeurs citée plus haut) a été une belle réussite en termes de participation.

Nous mesurons également de très bons résultats que ce soit sur l'aide à l'achat de jeux vidéo pour faire vivre l'espace gaming et l'aide à la programmation. Le prêt de jeux vidéo anciens aux interactifs associés pour le club gaming est également sur une bonne voie.

Points à retenir pour la suite ?

Notre volonté est de poursuivre, et développer cet axe de notre activité. Toutefois, il sera nécessaire de poursuivre dans une dynamique respectueuse de chacun, y compris des forces vives au sein de l'équipe de PointCulture.

Néanmoins, nous souhaitons pour la suite :

- Poursuivre l'ensemble des projets, avec le même dynamisme tant de la part de l'équipe de *PointCulture* que des Partenaires ;
- Il est nécessaire que nous développions également une collaboration plus étroite avec les différents partenaires, afin de mieux inscrire notre action dans ses propositions et dès lors, toujours mieux ancrer notre apport auprès du public direct de ces partenaires ;
- Rester attentifs à l'organisation entre partenaires, et ce pour l'ensemble des projets (apéros, jours blancs et aide à la médiation). Cela fonctionne, et il est comme chacun y a une place, il est nécessaire de rester vigilants aux besoins et attentes de chacun ;
- Rester attentifs au budget, qui peut être un frein dans ce type de démarche ;
- Etc.

j. Le festival de concerts en bibliothèque.

Musical est une action initiée et développée par PointCulture chez l'opérateur d'appui de la Province de Namur. Cette action tire son origine d'un travail de prospection dans les bibliothèques locales de la Province réalisé par les deux employés détachés chez l'O.A. namurois. A travers une visite de présentation de chacune des 22 bibliothèques locales du territoire, nous avons pu évaluer les besoins et les attentes de tous.

Parmi les multiples pistes d'accompagnement proposées par PointCulture, l'organisation de concerts intimistes dans leur lieu avait été présentée. Nous avons identifié un enthousiasme important pour ce type d'action culturelle, mais également un manque de compétence et d'expérience.

Concrètement, la première édition de ce festival se tiendra en septembre 2024 dans 13 bibliothèques de la Province de Namur. Les artistes proposés aux Partenaires sont tous issus de la Fédération Wallonie-Bruxelles et chantent en langue française. Les concerts ont lieu dans les bibliothèques et pendant les heures d'ouverture.

Le festival ayant lieu en septembre 2024, il est actuellement impossible d'évaluer la finalité de l'action proposée. L'évaluation ci-dessous prend donc en compte l'aspect de l'élaboration et de préparation de l'action à venir.

Concernant la pertinence et l'efficacité de l'action proposée, le nombre de bibliothèques souhaitant participer est au-delà de nos estimations initiales, l'engouement autour de ce projet montre l'envie et l'intérêt. Le concept a rapidement plu et répond à une attente. Les raisons invoquées par les bibliothèques ne participant pas au festival sont essentiellement dû au manque d'infrastructures permettant d'accueillir un concert dans leur lieu, un manque de temps ou encore le fait que ce type d'action n'est pas inscrite dans leur plan de développement.

L'analyse des raisons poussant les bibliothèques à participer met en lumière leur envie de diversifier leurs propositions d'actions culturelles au sein de leur lieu, d'offrir des événements sortant de l'ordinaire à leur lecteur, mais aussi de renforcer le lien entre PointCulture (musique et cinéma) et leur institution.

L'équilibre des partenariats est partagé entre le travail de conception et de préparation de PointCulture et le travail sur le terrain des bibliothèques (communication, aspects pratiques, accueil). Bien que PointCulture soit l'initiateur et le porteur du projet global, la clé de la réussite de ce festival repose sur une collaboration étroite avec chaque entité.

Ce projet est une opportunité pour PointCulture d'impulser et soutenir une initiative qui rencontre plusieurs types de médias et de publics. Penser son action dans une dynamique pluridisciplinaire permet d'ouvrir tant notre public direct (nos Partenaires) que le leur à une approche innovante et de le cueillir là où il ne nous attend pas.

k. Partenariats de PointCulture avec le monde académique

Si, tout au long de son histoire, *PointCulture* a une longue tradition d'échanges avec les communautés universitaires (en particulier aux *PointCulture* LLN et *PointCulture* ULB), la fermeture de son réseau et les nouvelles missions de son contrat programme ont totalement changé la donne. Sans lieu propre et recentré sur son expertise historique (les matières audio-visuelles et l'art ludique, dans une perspective d'éducation aux médias), *PointCulture* entend continuer d'entretenir et de développer ces relations stratégiques et essentielles avec l'UCLouvain et l'ULB, ainsi qu'avec l'ULiège. La principale, mais nullement unique, porte d'entrée vers les universités consiste essentiellement en leurs cellules *Culture*, à partir desquelles des ramifications sont possibles vers, par exemple, le corps enseignant, le personnel administratif et les étudiants, mais aussi vers les institutions culturelles qui gravitent autour (théâtre, musée, C.E.C., etc.).

Dans son approche des communautés universitaires, l'enjeu pour *PointCulture* est le même que vis-à-vis de la Lecture publique et consiste à contribuer à l'augmentation des droits culturels du public le plus large possible en proposant d'amplifier les actions de nos partenaires avec du contenu propre et inédit en matières audiovisuelles (musique, documentaires, cinéma, jeux vidéo), avec des animations en EAM, etc. Un travail important de synergies et partenariats est également mené avec les Universités et le réseau des bibliothèques, afin de sortir des murs et de faire se rencontrer un public varié.

La relance des échanges avec le monde universitaire, au sens large, s'est faite par étapes. Dans un premier temps, dès l'été 2023, des contacts ont été renoués avec UCLouvain Culture. La volonté étant de trianguler ce partenariat avec la Bibliothèque publique de LLN. Cette volonté repose sur le constat d'un double souhait du côté d'UCLouvain Culture : pallier le manque de lieu pour développer leur politique culturelle et s'ouvrir sur la société en rencontrant un public plus large. Du côté de la Bibliothèque publique de LLN (qui occupe des locaux de l'UCLouvain), il y a un désir stratégique de se rapprocher de l'Université, doublée du désir d'expérimenter un positionnement en tant que tiers-lieu. Cela a évidemment comme finalité de renforcer la démocratie culturelle, d'encourager l'implication citoyenne de la population, de proposer au public d'oser la pratique artistique à la première personne, etc.

La saison 2023-2024 d'UCLouvain Culture a pour thème le corps, autour duquel tout un programme d'activités culturelles a été organisé. En impliquant pratiquement à chaque fois la Bibliothèque de LLN, et en concertation étroite avec l'équipe d'UCLouvain Culture, PointCulture a mis en place une série d'actions en compléments à ce programme.

- Afin d'accompagner l'exposition « Corps en mouvement » de Pierre Larauza (29/10-2/11/23) au Forum des Halles, PointCulture a créé une bande-son immersive et proposé un dépôt (accompagné d'une médiagraphie) sur « Le dépassement du corps dans le sport », en partenariat avec la Bibliothèque de LLN (qui a alimenté la même thématique avec des livres sur le sujet). Il n'a malheureusement pas été possible d'intégrer cette « table thématique » au sein même de la scénographie de l'exposition. Ce qui est peut-être un moindre mal puisqu'un renvoi réciproque entre le Forum des Halles (où était visible l'exposition) et la Bibliothèque de LLN a été mis en place.
- Afin d'accompagner l'exposition « Libérer les femmes, changer le monde » (10/10-26/10/23) à la Bibliothèque de Psychologie, PointCulture a proposé un dépôt (accompagné d'une médiagraphie) sur « L'identités de genre », en partenariat avec la Bibliothèque de LLN. Là encore, il n'a pas été possible de présenter cette « table thématique » au sein de l'exposition elle-même, mais en renvoi réciproque entre les deux bibliothèques.
- Depuis septembre 2023, au même titre que d'autres partenaires culturels, PointCulture et la Bibliothèque de LLN contribuent régulièrement à la rubrique « Le conseil culturel » de la NL d'UCLouvain Culture.
- Afin d'illustrer l'exposition « The Grid » (6/10/23-11/02/24), le Musée L a commandité une playlist qui a servi d'outil de promotion à ladite exposition.
- Une seconde playlist, pour l'exposition « Murs d'images d'écrivains » (2/2-5/5/24) avait été commanditée par l'équipe du Musée L, mais déclinée par la curatrice (universitaire) de ladite exposition.
- A l'occasion de la publication d'*Habiter* et raconter en solastalgie et afin de lancer un cycle d'ateliers d'écriture (organisé par Frédérique Müller en partenariat avec Etopia), PointCulture a monté, en partenariat avec l'UCLouvain Culture, une soirée conférence/rencontre (7/2/24) dans l'Auditorium du Musée L. Plusieurs personnalités académiques sont intervenues au cours de la soirée.
- En concertation avec plusieurs professeurs (Thibault Philippette, Sébastien Nahon) et UCLouvain Culture, PointCulture a initié et coordonné quatre actions autour de l'exposition « Corps & Play » (20/3-2/5/24) présentée par l'Ecole de Communication de l'UCLouvain et l'UCLouvain Culture au Forum des Halles. L'objectif était de brasser des publics allant des plus petits aux plus grands, et d'élargir l'audience de l'exposition hors des murs de l'Université. Ces quatre actions sont :
 - Un stage de création de jeux vidéo (4/3-8/3/24), destiné aux 12-14 ans, a été co-organisé et co-animé avec les ludothèques d'Ottignies-LLN au sein de la Bibliothèque de LLN. Le résultat a été présenté, monté de manière dynamique, lors de l'exposition « Corps & Play » (avec renvoi via QR code vers les versions jouables des jeux créés durant le stage) ;
 - Deux séances de L'Heure du conte extraordinaire ont été présentées par l'animatrice des Bibliothèques d'Ottignies-LLN et une conteuse, à LLN (10/4/24) et à Ottignies (13/4/24), devant près de 100 personnes au total. Le thème tournait autour des avatars et des transformations, avec un atelier de création d'avatar animé en image de synthèse par une IA pour ponctuer l'activité. Le public visé était les 3-6 ans. Cette double séance avait été précédée par des ateliers de création d'avatars animés à destination des écoles locales ;
 - Une soirée de sensibilisation ludique aux stéréotypes dans le jeu (de rôle et vidéo) a été organisée en collaboration avec les étudiants du Kot-du-Grenier et de L'Angela (18/4/24). Plusieurs ateliers ont ponctué la soirée, dont une animation des animateurs et animatrices de PointCulture. C'est le grand public qui était visé. Malgré une communication large et complète, seul un public universitaire s'est déplacé.
 - Un cycle de 3 ou 4 conférences académiques va être proposer autour des thèmes traités dans l'exposition « Corps & Play ». PointCulture a proposé des noms de personnes potentielles à inviter.
- Trois séances de « table d'écoute musicale » organisées par un jeune étudiant (Noé Lepot) ont été accueillies à la Bibliothèque de LLN avec l'appui technique, logistique et communication de PointCulture (15/2, 7/3 & 4/4/24). Il faut considérer ces trois soirées comme incarnant précisément la dimension de tiers-lieu voulue par la Bibliothèque : devenir un espace d'expérimentation et de création que peut s'approprier le public. Cela va également dans le sens d'un soutien à l'épanouissement personnel de l'individu à travers l'exercice de ses droits culturels.
- Un partenariat prometteur a été initié avec Le Vilar pour la saison 2024-2025. A l'occasion des 4 créations que Le Vilar présentera sur la saison, PointCulture va contribuer à deux niveaux : inviter les jeunes metteurs et metteuses en scène à puiser dans les collections de PointCulture pour nourrir leur travail en amont ; réaliser une médiagraphie et une playlist thématiques (en collaboration avec les artistes) qui seront intégrées au programme de présentation de chacun des 4 spectacles.

Malgré la bonne concertation entre partenaires tout au long de l'année et la réussite de la plupart des actions mises en place, certains points d'attention demeurent afin d'améliorer l'expérience dès la saison prochaine.

- Le principal point d'amélioration consisterait à ce qu'un ou une représentante de PointCulture ainsi qu'un ou une représentante de la Bibliothèque de LLN intègre, en amont, le processus de création de la saison d'UCLouvain Culture afin d'éviter l'effet « pièce rapportée » et assurer une meilleure cohésion entre les apports de PointCulture et de la

Bibliothèque de LLN aux actions d'UCLouvain Culture.

- Une rencontre, bien plus en amont, avec l'artiste en résidence serait également préférable car, une fois la saison mise en place, celui-ci ou celle-ci n'a plus vraiment de place dans son agenda pour s'investir dans des projets qui s'ajoutent en cours de route.
- L'intégration des apports potentiels de PointCulture et de la Bibliothèque de LLN dès la création de la saison permettrait également de mieux valoriser ceux-ci auprès des intervenants académiques qui ont parfois un peu du mal à y voir l'intérêt ou la pertinence.

* * *

A partir de janvier 2024, des contacts ont également été noués avec la nouvelle direction d'ULB Culture. Dans l'immédiat, plusieurs projets sont déjà sur les rails :

- Accompagnement de l'exposition « Clito » (9/3-7/6/24) ;
- Accompagnement de l'exposition « Belgica Balida » (16/5-24/7/24) ;
- Fête de la transition (8/5/24).

Concernant les expositions qui ponctuent la saison culturelle de l'ULB Culture, l'apport de PointCulture a tout son sens et est reçu avec enthousiasme.

Par contre, d'après les premières réunions avec l'ULB Culture, il apparaît qu'ils ne souhaitent pas gérer eux-mêmes les locaux qui seront prochainement libérés par PointCulture. Ils ont l'intention de faire appel à un acteur tiers avec comme mission de faire vivre cette espace sous la forme d'un café-culture (à la fois HoReCa et activités culturelles, donc). Une fois ce prestataire connu, nous pourrions prendre contact avec lui afin de déterminer les grandes lignes de nos collaborations. Dans un second temps, et sur base de cette première étape, il s'agira de rencontrer les bibliothèques locales proches de l'ULB ainsi que la coordination des Bibliothèques de Bruxelles afin de proposer d'entrer à leur tour dans un partenariat triangulé avec PointCulture et l'ULB Culture.

* * *

Concernant l'ULiège, en-dehors de la participation à la première édition du festival Rêve Général, tout est encore à construire. Il en est de même pour l'UMons et l'UNamur.

1. Médias station

Ce projet s'inscrit pleinement dans la mission multiple de PointCulture. En effet, il amène à concrétiser une collaboration entre une institution culturelle, une bibliothèque et PointCulture. Mais surtout, il est le carrefour entre différentes approches du média proposées par notre institution.

En clair, il s'agit de la mise en place d'une collaboration entre PointCulture, l'Atelier 210 et la bibliothèque Hergé, dans le cadre des Blackout sessions. La formule de la Blackout session est simple : un disque à écouter ensemble, en entier et dans l'obscurité totale.

Le partenariat se concrétise avec la création de biblio-médiagraphies imprimées et en ligne (musique, films, livres) et de playlists qui intègrent et contextualisent le disque qui sera écouté lors de la session. De plus, il prévoit l'aménagement d'un espace d'écoute et d'emprunt au sein de l'Atelier 210 lors de la soirée d'écoute.

PointCulture y trouve une réelle opportunité d'apporter une plus-value à l'événement en y ajoutant du contenu pérenne pour une médiation culturelle autour du disque proposé, complémentaire à la présentation proposée par le porteur du projet. Permettre au public de comprendre le contexte historique, artistique et musical dans lequel le disque s'insère. Pour PointCulture cette collaboration donne la possibilité de pouvoir faire une médiation directe avec le public et de valoriser ses collections.

En termes de résultats ?

Après deux sessions qui nous servent de test pour comprendre la meilleure manière d'interagir et d'aménager l'espace média station, la suite des sessions devient progressivement un succès : bons retours et concept de plus en plus identifié et apprécié de la part du public, satisfaction des partenaires et du programmeur de l'événement.

Les partenaires relèvent entre autres les éléments suivants : *Lors des sessions, c'est un public curieux et avide de découverte qui se déplace. Le fait d'avoir une médiagraphie et des médias physiques prolonge l'expérience et complète l'introduction théorique de chacune des Sessions. Le projet répond à nos enjeux d'accès à la culture et à l'information démocratique.*

Par ailleurs, en termes de participation, : *les spectateurs des sessions sont devenus des lecteurs de la bibliothèque. Suivant la moyenne de la fréquentation, environ 500 personnes sont venues cette année.*

Nos événements sont quasi complets à chaque fois

Points à retenir pour la suite ?

Notre satisfaction exprimée ci-avant ne doit pas nous aveugler sur les pistes d'évolution possibles, comme par exemples :

- Notre souhait de participer plus activement dans les choix de programmation des Blackout sessions ;
- Une nécessité d'améliorer encore davantage le poste d'écoute ;
- Travailler à une meilleure synergie entre les équipes de communication pour améliorer la visibilité du projet, et dès lors, son accessibilité ;
- Etc.

A partir de cette expérience on peut imaginer de nouvelles collaborations, sur l'idée d'un comptoir itinérant qui propose l'écoute, la médiation et l'emprunt de médias en lien avec la programmation d'un lieu ou opérateur culturel. Ceci renforcerait encore notre volonté de valoriser tant notre collection, que les partenariats permettant le développement des droits culturels.

m. Présence dans les Festivals

Notre implication dans les festivals nationaux ou internationaux a du sens car en période de festival, le temps et l'attention est concentré. Notre apport (que ce soit création de playlists, d'animations, de médiagraphies, etc.) est un vrai plus car il complète l'ensemble de la programmation.

Notre présence en festival est une belle manière d'exister sans lieu, simplement et au service du contenu proposé. Il est, par ailleurs, important d'être physiquement présent lors de ces événements pour favoriser les échanges et les rencontres.

Concernant le festival Agir pour le vivant : le festival est dédié aux questions environnementales et sociétales et est une co-création avec la maison d'édition Actes sud. Notre implication dans l'édition 2023 a eu beaucoup de sens pour, entre autres, valoriser le projet Solastalgie et l'idée que la fiction a un rôle à jouer dans cette dynamique environnementale (par exemples, en termes de retombées directes : automne 23 implication dans la réflexion de l'Office Français de la Biodiversité, et échanges entre Arturo Escobar et Frédérique Muller). La création de 4 playlists thématiques a été une plus-value pour l'événement.

Points à retenir pour la suite ?

Suite à notre présence et nos échanges, nous mettons en place pour juin 2025 une édition conjointe avec le Delta à Namur et le festival Agir pour le vivant autour de la thématique de l'eau. Nous continuerons la création de playlists et coconstruisons d'autres actions et propositions pour les éditions futures. Nous souhaitons renforcer notre présence sur ce projet car il s'agit d'un vrai temps de rassemblement, de convergence et de visibilité positive de nos actions.

Par ailleurs, d'une manière générale, il va de soi que nous devons prospecter et nous inscrire plus dans cette dynamique de festivals, notamment renouer avec les grands rendez-vous belges de festivals de cinémas, de musiques et de littératures. Nous pensons entre autres à Europalia, au BIFFF, Passa Porta, Au Festival des Libertés, etc.

n. Projet Repair Café

La mise en route du projet Repair Café a vu le jour grâce au partenariat fait entre PointCulture et la RTBF dans le cadre des «70 ans ensemble, de la TV au digital» de cette dernière.

Un Repair Café est avant tout un rendez-vous entre citoyens et réparateurs pour essayer de réparer un maximum d'objets et ainsi, éviter de les jeter (impact sur l'environnement). Mais un autre objectif est bien de favoriser un partage de connaissances et de compétences. Par exemple, les personnes inscrites sont invitées à participer à la réparation de leur matériel.

Dans le cadre de nos missions, nous avons fait le choix de cibler les réparations de matériel audiovisuel, c'est-à-dire platines, lecteurs CD, lecteurs vidéo/VHS, lecteurs à bandes, amplis, etc...). PointCulture a également mis à disposition une machine permettant de nettoyer les vinyles ainsi qu'une machine pour restaurer les CD et DVD. Ce qui est complémentaire avec les Repair Cafés orientés audiovisuels (platines, lecteurs CD, lecteurs VHS, ...).

Très souvent, des échanges au niveau de la musique et du cinéma sont de la partie avec le personnel de PointCulture. Une occasion offerte d'élargir la compréhension des matériaux réparés, nettoyés ou restaurés, et le contexte dans lequel ils ont été créés.

Le projet Repair Café a surtout permis à Pointculture de mettre en avant ses missions grâce aux différents canaux de commu-

nications (radio, TV, flyers, newsletter, partages d'anecdotes et de coup de cœur, etc.). Un public très varié a redécouvert les différentes activités que proposent PointCulture et, entre autres, l'accessibilité à notre patrimoine audio-visuel.

Pour l'occasion, nous avons mis en avant notre expertise avec une playlist « 70 ans » réalisée par notre équipe et proposant 70 titres de la Fédération Wallonie-Bruxelles (un par année de 1953 à maintenant). Cette playlist est accessible sur différentes plateformes dont Auvio, Spotify, Deezer, etc.

Cinq éditions ont été proposées dans les différents sites de la RTBF (Mons, Liège, Rhisnes, Charleroi et Bruxelles).

En termes de résultats ?

Le projet a été un succès global. Sur l'ensemble des sites, les inscriptions furent complètes très rapidement et nous avons eu un taux de réussite des réparations assez élevé. Les inscriptions ont été gérées par la RTBF et limitées par tranche horaire et nombre de réparateurs par jour. Cela a permis un meilleur contrôle et une fluidité au niveau des réparations.

sur chaque site et les résultats

Et pour la suite ?

Vu le succès et la demande, nous étudions la faisabilité d'organiser cela à nouveau avec la RTBF.

De notre côté, nous tentons l'expérience dans nos locaux à Auderghem ce 22 juin, première date dans un planning de rendez-vous réguliers. Pour ce faire, nous collaborerons avec l'association Make IT Sound basée à Bruxelles. Elle développe l'expertise bénévole en réparation, et est donc complémentaire. Une nouvelle opportunité de créer un partenariat durable avec elle en leur fournissant un apport logistique et un lieu pour leurs futures sessions de réparation.

o. Partenariats avec les médias

PointCulture s'inscrit également dans les collaborations avec des médias de premier plan.

BX1 et la RTBF

Chaque jour de la semaine à midi, de septembre à juin, pendant l'émission Crossover présentée par Aline Walsdorff sur BX1, un membre de l'équipe présente la séquence Point Commun. Sur base d'une sélection des équipes de PointCulture, deux morceaux d'artistes de la Fédération Wallonie-Bruxelles sont présentés, mis en contexte, puis diffusés. Les deux titres ont à chaque fois un point en commun.

Il s'agit d'un projet de médiation qui est directement lié à nos missions patrimoniales. Le fait de pouvoir travailler en partenariat avec un média comme BX1 nous permet de toucher plus de monde en bénéficiant à la fois de leur studio pour l'enregistrement des séquences mais aussi de pouvoir toucher les auditeurs.trices qui suivent ce programme. La version podcast renforce cet élargissement de public.

Nous participons également une ou deux fois par mois à la séquence des Passeurs de Culture dans l'émission le Brunch. Cette collaboration est, selon l'équipe, une très belle réussite. Il s'agit, en direct, de mettre en lumière quatre nouveautés musicales dont un coup de cœur. La séquence a lieu à chaque fois le vendredi entre 9h10 et 9h30, en radio et en télé.

Enfin, un membre de notre équipe participe régulièrement depuis quelques semaines à une séquence dans l'émission Déclic sur La Première RTBF, présentée par Julie Morelle. Dans ce cas, il s'agit de mettre une/ou des chansons en lumière en miroir d'une autre personne venue chroniquer un autre titre.

Points à retenir pour la suite ?

Même si jusqu'ici les séquences ont pu être enregistrées de façon régulière, il n'en demeure pas moins que ce projet nécessite beaucoup d'investissement de la part de l'équipe. Plusieurs personnes ont contribué en amont aux séquences mais cela reste insuffisant par rapport à ce qu'il faut produire. Plus de la moitié des séquences sont le fruit de la réflexion d'une seule personne, qui doit très souvent travailler seul à la valorisation et démarche de médiation en introduction des morceaux.

Nos contenus existants (chroniques, textes, médiagraphie, etc.) permettent de construire un propos cohérent et riche, mais il faut impérativement être au minimum aiguillé par les collègues qui savent que ces contenus ont déjà été traités auparavant.

Au niveau éditorial, il nous manque aussi des sujets plus variés de points communs car le plus souvent les points communs sont en majorité des focus sur des artistes qui ont plusieurs projets. A ce niveau-là ça pourrait être beaucoup mieux. Pour cela aussi l'investissement des collègues est également primordial.

Radio Campus

Le partenariat avec Radio Campus consiste en la production d'une émission de deux heures sur les antennes de Radio Campus Bruxelles. L'émission est diffusée deux fois. Une première en direct, le mardi matin, et une rediffusion la semaine suivante, le mercredi soir.

Prolonger les activités de médiations de PointCulture dans le cadre de cette émission est une manière de valoriser notre expertise et notre collection musicale. L'émission radio Miam des médias fait écho au travail de l'institution à travers quatre séquences :

- Médiagraphie, illustration sonore et présentation d'une ou plusieurs médiographies du mois ;
- Nouveautés : présentations des nouveautés discographiques de diverses collections ;
- Mondorama : illustration sonore du pays en cours de la plateforme Mondorama ;
- Invité : une séquence d'interview avec un partenaire de nos activités.

Le projet permet de poursuivre le partenariat avec Radio Campus, débuté à l'origine par le PCULB, et de prolonger nos activités de médiation selon un mode différent, la radio, et pour un public différent, celui de Radio Campus. Un intérêt est que ce public élargi notre spectre, puisqu'il est différent de notre public habituel, celui des centres de prêt et celui des bibliothèques.

En termes de résultats ?

La nouvelle saison, et sa nouvelle formule, n'a encore permis de produire que deux émissions. Il est difficile de juger sur cette base, mais une première analyse montre que la nouvelle formule fonctionne, que la nouvelle équipe est à même d'assurer le contenu et la présentation de l'émission.

Le retour du public est difficile à évaluer, mais le partenaire, radio campus, et les invités que nous avons eus, sont jusqu'ici très satisfaits.

Et pour la suite ?

La volonté de l'équipe est de sortir plus souvent du studio, en réalisant des prises de son et des interviews à l'extérieur, en partenariat avec un événement par exemple.

La volonté est également d'impliquer un plus grand nombre de nos collègues. L'équipe consiste aujourd'hui en trois personnes, mais d'autres membres du personnel pourraient ponctuellement prendre une séquence en charge.

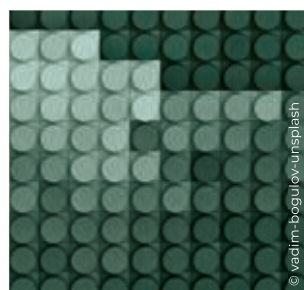
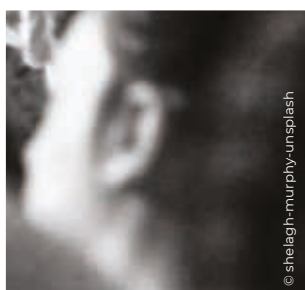
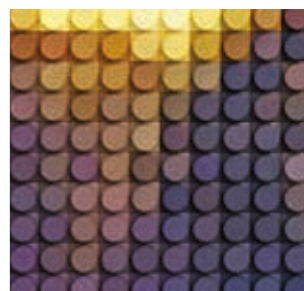
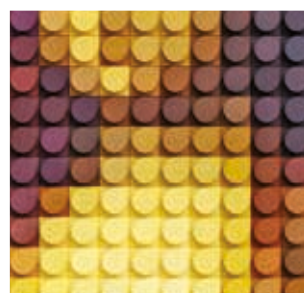
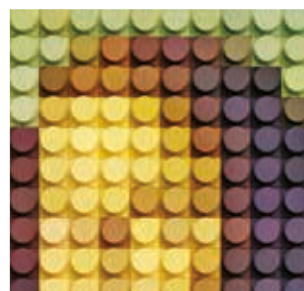
@ pointculture

CATALOGUE

Animations & formations



À destination
des professionnels
de la culture
- bibliothèques,
centres culturels - ou
de leurs publics.



CATALOGUE DES ACTIVITÉS

Description

Ce catalogue regroupe l'offre d'animation et de formation que propose PointCulture, à destination des bibliothèques, des centres culturels ou de toute structure intéressée par les thématiques que nous abordons.

Cette offre est classée par axes thématiques; vous retrouverez pour chaque proposition sa durée, le type de public visé, ainsi que des mots-clés pour vous aider à vous orienter dans vos choix.

Nos animations traitent de cinéma, de musique et de jeu vidéo dans une perspective d'éducation aux médias: l'accent est mis sur la découverte d'œuvres, sur le décryptage, et sur le fait d'acquérir un regard critique et aiguisé sur les contenus proposés. La méthode est participative, ludique, et varie en fonction des thématiques traitées.

Les demandes d'animations ou de formations doivent être effectuées minimum 3 mois avant la date souhaitée. L'animateur·ice en charge de l'activité souhaitée reviendra vers vous pour cibler au mieux votre public, vos attentes et pour faire le point sur les questions matérielles.

Nous programmons également certaines de nos formations à Bruxelles et en région. Si vous souhaitez vous joindre à titre individuel à l'une de nos formations, n'hésitez pas à consulter notre site et à vous inscrire à notre newsletter professionnelle pour en connaître les dates.

Toutes nos animations sont gratuites.

Pour toute demande de renseignements et pour toute réservation d'activité, écrivez-nous à l'adresse suivante:
animation@pointculture.be

JEUX VIDÉO

Le jeu vidéo fait partie des médias de prédilection de PointCulture, avec le cinéma et la musique. Cet axe regroupe nos propositions relatives au jeu vidéo, aussi bien dans ses aspects techniques, créatifs, ludiques, que dans son rapport au cinéma. Ces activités ayant pour objectif de faire découvrir la diversité du monde vidéoludique, pas besoin de savoir jouer, juste d'un peu de curiosité.



CINÉMA ET JEUX VIDÉO

À partir de films et de jeux connus ou indépendants, cette animation propose d'explorer comment cinéma et jeu vidéo s'influencent mutuellement. Comment cinéma et jeu vidéo emploient-ils les mêmes codes graphiques et esthétiques? Comment se saisissent-ils des mêmes sujets? L'interaction est-elle le propre du jeu vidéo? Ces questions constitueront quelques-unes des portes d'entrée que nous emprunterons pour découvrir et décrypter, en s'appuyant avant tout sur l'expérience et le ressenti des participant-es, les territoires communs au cinéma et au jeu vidéo.

◆ DURÉE

1h30

◆ ÂGE/PUBLIC

À partir de 12 ans

◆ MOTS-CLÉS

cinéma, jeux vidéo, codes graphiques, codes esthétiques, interaction

QUIZ JEUX VIDÉO

Envie d'en savoir plus sur le jeu vidéo de façon ludique?

◆ DURÉE

45 minutes

◆ ÂGE/PUBLIC

À partir de 12 ans

◆ MOTS-CLÉS

jeux vidéo, quiz, ludique



LE PIXEL ART POINT PAR POINT

Le Picture Element, plus communément appelé Pixel art, est une technique très ancienne de dessin. Après un bref aperçu historique, de la mosaïque à la moustache de Mario, une partie pratique permettra aux enfants de s'initier à cette technique de dessin (perles à repasser, dessins en pixel sur tablette...)

◆ DURÉE

45 minutes sans atelier
(2h avec atelier)

◆ ÂGE/PUBLIC

4^e/5^e primaire

◆ MOTS-CLÉS

art/création/peinture/jeux vidéo



CINÉMA ET JEUX VIDÉO, DES TERRITOIRES EN COMMUN

Cette formation propose d'explorer les liens entre cinéma et jeu vidéo, à une époque où la frontière entre ces deux genres se fait de moins en moins nette. Comment cinéma et jeu vidéo exploitent-ils les mêmes codes graphiques et esthétiques? Comment se saisissent-ils des mêmes sujets et enjeux de société? L'interaction est-elle le propre du jeu vidéo? Des pistes de réflexion et de médiation autour du dialogue entre ces deux arts seront proposées.

OBJECTIFS

- * Observer et comprendre ce qui lie cinéma et jeu vidéo d'un point de vue historique et esthétique
- * Réfléchir à la question de l'interactivité, du transmédia, de la gamification, etc.
- * Établir des ponts entre cinéma et jeu vidéo, du point de vue par exemple de l'adaptation, du documentaire
- * Explorer des pistes de médiation liant les deux genres: programmations, ateliers, machinima...

MÉTHODE

Méthode participative sur base d'extraits, d'échanges et de présentations autour de films, de séries et de jeux vidéo. Présentation d'outils et de supports pour aller plus loin et mettre en pratique les acquis de la formation si désiré.

◆ **DURÉE**
Une journée

◆ **ÂGE/PUBLIC**
Toute personne (bibliothécaire, animateur·ice, etc.) souhaitant aborder le sujet des stéréotypes de genre à travers le prisme de l'audiovisuel.

◆ **MOTS-CLÉS**
cinéma,
jeux vidéo,
codes graphiques,
codes esthétiques,
interaction,
médiation



STÉRÉO- -TYPES

La question du décryptage des stéréotypes dans le cinéma, la musique et les jeux vidéo est une question centrale dans le travail de PointCulture. Vous trouverez ci-dessous des propositions d'activités permettant de s'interroger principalement sur les stéréotypes sexistes et envers les personnes LGBTQIA+, aussi bien par le visionnage d'extraits que par la création.

SALON D'ÉCOUTE LGBTQIA+

PointCulture vous propose une playlist de 120 chansons sélectionnées en partant des années 1960 jusqu'à aujourd'hui qui font la part belle tout aussi bien à de véritables hymnes du genre qu'à des titres insoupçonnés. 120 compositions aux tonalités stimulantes, festives, énergisantes voire même par moments plus intimistes et introspectives. Ce salon d'écoute propose une sélection de plusieurs morceaux issus de cette playlist pour les contextualiser et les expliquer au public présent.

◆ DURÉE

1h30

◆ ÂGE/PUBLIC

Adolescent.es
(5e et 6e secondaire)

◆ MOTS-CLÉS

LGBTQIA+, Genre, musique



STÉRÉOTYPES, JEUX VIDÉO ET INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Ce module explore la question des stéréotypes au sein des Jeux vidéo en utilisant l'intelligence artificielle comme outil d'exploration. Durant l'activité les participant.es vont apprendre à créer un personnage de jeux vidéo en faisant appel à une IA, puis à en analyser ces résultats pour se questionner sur les représentations. La notion de stéréotypes à l'écran va être introduite de manière générale, puis transposée aux différents stéréotypes présents au sein de jeux vidéo en s'attardant sur le sexisme, le racisme, l'âgisme et le validisme. La question de la créativité, de ce qu'implique l'écriture de récits ou la conception de personnages de jeux vidéo, du point de vue des représentations, à l'heure des intelligences artificielles est un élément central de cette animation. Cette animation se conçoit comme un espace de création et de dialogue, où peuvent être soulevées, par la pratique et l'expérimentation, toutes les questions à l'intersection de ces trois grands sujets de société que sont les stéréotypes, les jeux vidéo et les intelligences artificielles. Le module est conçu de manière à pouvoir être proposé à des publics ne maîtrisant pas ou peu l'usage d'un ordinateur, la majorité de la réflexion se faisant hors écran, et la partie manipulation de l'IA pouvant être guidée ou prise en charge par les animateur.ices.



◆ DURÉE

2h minimum

◆ ÂGE/PUBLIC

adolescent.es (à partir de 12 ans), adultes, seniors

◆ MOTS-CLÉS

intelligences artificielles, jeu vidéo, stéréotypes, sexisme, validisme, racisme, LGBTQIA

LA TABLE RONDE FEMMES ET JEUX VIDÉO

(sur demande)

PointCulture propose une table ronde sur le féminisme dans le monde des jeux vidéo. Bien que le sexisme persiste encore dans le domaine, que ce soit à travers les représentations ou le traitement réservé aux joueuses, il est crucial de noter qu'aujourd'hui près de la moitié des joueurs sont des joueuses, et des changements majeurs sont en cours.

Joueuses, streameuses, développeuses, activistes, nos invitées témoigneront de l'évolution de la féminisation d'une pratique à prédominance masculine, et des initiatives féministes mises en place dans le milieu. Cette table ronde est disponible uniquement sur demande, les disponibilités des intervenant.es étant limitées.



- ◆ **DURÉE**
1h30
- ◆ **ÂGE/PUBLIC**
Tout public
- ◆ **MOTS-CLÉS**
stéréotypes, sexisme, jeux vidéo, discussion, témoignage Illustration

PAR-DELÀ LES STÉRÉOTYPES DE GENRE

Une analyse des clichés garçons-filles et des personnages LGBTQIA+ à travers le cinéma, les séries et les jeux vidéo.

La question du genre est une matière transversale qui suscite bien des réflexions. Les stéréotypes, les clichés ont encore la vie dure. Il suffit de feuilleter des livres pour enfants dont le héros prend plus souvent des appareils masculins, pour se rendre compte que les stéréotypes de genre nourrissent notre inconscient depuis notre plus jeune âge. On retrouve ces clichés dans les productions cinématographiques pour enfants, ados et adultes. Les choses tendent pourtant à changer, et de plus en plus de productions audiovisuelles mettent en avant des personnages féminins forts, des personnages queer, des personnages qui s'affranchissent justement des clichés traditionnels et offrent de nouveaux modèles aux spectateur-ices, jeunes et moins jeunes. La formation vise à décoder les stéréotypes genrés dans plusieurs médias et à proposer des exemples de films, séries, jeux, permettant d'ouvrir la discussion autour des questions LGBTQIA+ et de genre, ainsi que des balises et outils théoriques permettant de s'appropriier le sujet.

MÉTHODE

Méthode participative sur base d'extraits, d'échanges et de présentations autour de films, de séries et de jeux vidéo. Présentation d'outils et de supports pour aller plus loin et mettre en pratique les acquis de la formation si désiré.



- ◆ **DURÉE**
Une journée
- ◆ **ÂGE/PUBLIC**
Toute personne (bibliothécaire, animateur-ice, etc.) souhaitant aborder le sujet des stéréotypes de genre à travers le prisme de l'audiovisuel.
- ◆ **MOTS-CLÉS**
stéréotype, LGBTQIA+, cinéma, genre, cliché

RÉVOLTE

Les révoltes, qu'elles soient politiques, historiques ou personnelles, nourrissent la création. En faisant dialoguer des trajectoires personnelles et mutations du monde, nos animations autour de la révolte dans le cinéma et dans la musique proposent de découvrir des œuvres, des artistes, des courants, mais aussi des codes de représentation, afin d'aiguiser ses yeux, ses oreilles et son esprit critique.



JEUNES ET REBELLES

À travers l'histoire du cinéma, la figure adolescente a souvent été associée à la révolte, à la rébellion, à la colère. Cette animation aura pour but de montrer comment se construit cette figure, de parler de son évolution, des différences entre hier et aujourd'hui, dans la représentation, dans les combats, dans le rapport à la société à travers des films, séries et images d'archive. Elle sera aussi l'occasion d'aborder des éléments de langage cinématographique, en observant les codes qu'emploient réalisateurs et réalisatrices pour représenter la révolte de ces jeunes qui, eux-mêmes, cassent souvent les codes.

◆ **DURÉE**
1h30

◆ **ÂGE/PUBLIC**
adolescent.es (à partir de 14 ans)

◆ **MOTS-CLÉS**
jeunes, rebelles, adolescence, rébellion, colère, langage cinématographique, révolte

Rock, RÉVOLTE ET RÉCUPÉRATION

Quand le rock raconte l'histoire : des années 1950 à 2000. Musique et histoire, différents courants et évolutions musicales qui ont traversé quelques grands moments de l'histoire du XX^e siècle.

Le fil rouge de cette formation est de partir de l'art, et plus particulièrement de la musique rock (au sens large), afin de montrer comment une chanson, un album ou un artiste intègre l'histoire de son époque.

Ainsi, la formation a comme ambition de montrer que l'on peut apprendre l'histoire à partir d'un genre musical (ici, principalement le rock) et réfléchir à comment cette musique raconte, illustre, éclaire certains grands événements du XX^e siècle. L'analyse de textes de certaines chansons illustrera aussi les influences du rock sur les évolutions sociétales ou les mœurs.



◆ **DURÉE**
1 journée

◆ **ÂGE/PUBLIC**
adolescent.es (à partir de 15 ans), adultes

◆ **MOTS-CLÉS**
rock, histoire, rébellion, chansons, révoltes

SALON D'ÉCOUTE CONSACRÉ À COLETTE MAGNY

Immersion dans l'univers musical de Colette Magny à travers un salon d'écoute qui se focalisera sur ses albums influencés musicalement par le free et dont les textes évoluèrent vers un engagement politique proche des Black Panthers et plus largement vers la lutte du mouvement des droits civiques aux États-Unis. Une initiation au free qu'elle doit à des musiciens français issus de cette scène comme le pianiste François Tusques, le trompettiste Bernard Vitet et le bassiste Bernard « Beb » Guérin. C'est en lui faisant écouter entre autres les artistes américains Albert Ayler, Don Cherry, Alan Silva, Frank Wright et Sunny Murray que Colette Magny transformera ses chansons débitées habituellement en trois minutes, en de longues incantations progressivement gagnées par un esprit de révolte proche de celui défendu par les militants afro-américains Bobby Seale, Eldridge Cleaver et Huey Newton. Un tournant dans la carrière de la chanteuse qui influencera de manière radicale la structure de ses chansons, et ce jusqu'à la fin de sa carrière.

◆ **DURÉE**
1h30

◆ **ÂGE/PUBLIC**
adolescent.es (5^e et 6^e
secondaire), adultes

◆ **MOTS-CLÉS**
Colette Magny, chan-
son française, révolte,
free-jazz



ÉVEIL DU REGARD ET ESPRIT CRITIQUE

Cet axe, plutôt orienté éducation aux médias et langage cinématographique, rassemble les propositions relatives aux formes cinématographiques et aux outils du cinéma. Que vous souhaitiez approfondir vos connaissances en matière de documentaires ou de profondeur de champs, ou que vous souhaitiez organiser des activités autour du cinéma, vous trouverez ici toutes les informations nécessaires.

COURT MÉTRAGE : PETIT FORMAT, GRANDES IDÉES

Souvent considéré à tort comme un sous-genre, le court-métrage offre un immense espace de liberté pour les cinéastes. Cette animation propose un tour d'horizon de ce que peut permettre ce format si particulier : qu'il serve de tremplin aux cinéastes, qu'il soit documentaire, expérimental, animé, nous verrons que les possibilités sont illimitées. Le visionnage d'extraits et la discussion seront l'occasion d'aborder des notions d'analyse d'image, quelques questions techniques et, pourquoi pas, de donner envie à chacun-e de regarder davantage de courts métrages ou d'en réaliser soi-même.



- ◆ **DURÉE**
1h30
- ◆ **ÂGE/PUBLIC**
adolescent.es, adultes
- ◆ **MOTS-CLÉS**
courts métrages, petit format, éducation aux médias, analyse image

LE DOCUMENTAIRE SOUS LA LOUPE

On a souvent réduit le documentaire à un certain nombre de clichés, distinguant notamment le cinéma documentaire du cinéma de fiction par le prisme de leur rapport au réel. Si le film de fiction est vu comme pure œuvre de création issue de l'imaginaire de l'auteur, le documentaire est parfois considéré comme le simple reflet objectif de la réalité. Mais qu'est-ce qui est vrai, qu'est-ce qui est faux ?

Nous verrons au cours de cette animation que le champ du cinéma documentaire est vaste, diversifié, et qu'il n'est pas exempt de prises de position et de recherches esthétiques. Ce parcours d'éducation aux médias dans le cinéma documentaire nous mènera à travers les époques, les techniques, et parfois même aux frontières de la fiction.



- ◆ **DURÉE**
1h30
- ◆ **ÂGE/PUBLIC**
adolescent.es, adultes
- ◆ **MOTS-CLÉS**
documentaire éducation aux médias

STAGE D'INITIATION À LA CRÉATION AUDIOVISUELLE

D'une initiation au maniement de la tablette à la création d'une piste sonore, de la prise d'images au montage d'un clip vidéo, de l'expérimentation de différentes techniques, les jeunes ados toucheront à toutes les étapes d'une réalisation audiovisuelle créative.

Afin d'éveiller leur curiosité et leur créativité, ils bénéficieront également de séances de découvertes artistiques qui éclaireront les multiples domaines abordés durant le stage ou amplifieront le fil rouge d'une semaine basée sur l'ouverture.

- ◆ **DURÉE**
5 jours
- ◆ **ÂGE/PUBLIC**
11-15 ans
- ◆ **MOTS-CLÉS**
réalisation audiovisuelle, montage, clip vidéo, expérimentation, créativité, découverte



COMMENT LES CINÉASTES ORIENTENT NOS REGARDS

De *Citizen Kane* à *The Handmaid's Tale*

Loin de n'être qu'une notion technique, la profondeur de champ est un outil créatif dont l'exploitation consciente permet à un-e cinéaste de transmettre un message à son audience. En cela, son usage fait partie intégrante du langage cinématographique.

Grâce à cette animation, nous verrons comment la zone de netteté de l'image et sa gestion au cours d'une prise de vue ne sont jamais neutres et, dès lors, influencent la prise de connaissance de la composition.

Depuis l'utilisation avant-gardiste d'une large profondeur de champ par des réalisateurs de cinéma tels qu'Orson Welles ou Akira Kurosawa, jusqu'à la fine mise au point employée dans un show de télévision moderne comme *The Handmaid's Tale*, l'audiovisuel a toujours su tirer parti de la profondeur de champ pour accoucher de ses œuvres les plus significatives.



- ◆ **DURÉE**
1h (voire 1h15)
- ◆ **ÂGE/PUBLIC**
tout public
- ◆ **MOTS-CLÉS**
regard, cinéma, séries tv, langage, création

FORMATION CINÉMA ANIMER UNE PROJECTION

Que proposer aux spectateurs avant ou après un film ? Comment les faire venir aux projections et les impliquer ? Comment mettre en place et animer une séance de ciné-débat ? Quelles activités proposer au jeune public ? Toutes ces questions, celles et ceux qui envisagent de proposer des projections au sein de leur structure se les sont peut-être déjà posées. La formation proposera une sélection d'activités à mettre en place autour d'un film, d'un cycle ou d'un événement lié au cinéma : à l'aide d'exemples concrets, de temps de discussion, et en expérimentant eux-mêmes certains dispositifs, les participant-es repartiront avec des outils pour animer leur propre séance de projection

MÉTHODE

Méthode participative à partir de discussions, analyses de cas concrets, et mise en pratique des activités proposées à partir du visionnement d'extraits de films.

- ◆ **DURÉE**
½ journée à 1 journée
- ◆ **ÂGE/PUBLIC**
toute personne (bibliothécaire, animateur-ice, etc.) souhaitant mettre en place des projections de films au sein de sa structure, et toute personne souhaitant réfléchir et en savoir davantage sur l'animation de séances de cinéma.
- ◆ **MOTS-CLÉS**
cinéma, animer, projection, débat, ciné-débat, activité



© sheleagh-murphy-unsplash

REPRÉSEN- -TATION DU FUTUR

Les activités rassemblées au sein de cet axe ont en commun d'observer la manière dont la fiction s'empare des représentations de l'avenir. Qu'il s'agisse de futurs technologisés, de futurs cauchemardesques ou au contraire désirables, il est souvent autant question des peurs, des interrogations et des espoirs d'aujourd'hui que de demain. Les activités présentées ouvrent toutes la porte à des réflexions sociales, politiques, techniques, mais aussi au rêve et à la créativité avec comme support des œuvres d'anticipation de genres, d'époques et de provenances variées.

FORMATION – LE FUTUR AU PRÉSENT

Ce que les films de science-fiction disent de leur époque

Quand un film nous parle du futur, que nous dit-il de l'époque où il a été écrit ? Depuis sa création, le cinéma est traversé par des créatures imaginaires, des mondes fantasmés : cette formation propose aux participant-es de réfléchir à ce que les films nous disent des espoirs, des préoccupations, des événements historiques et des catastrophes de l'époque à laquelle ils sont produits. Le lien sera fait avec d'autres formes artistiques, notamment la littérature, afin de réfléchir collectivement à des possibilités de médiation et de programmation autour de cette thématique.

MÉTHODE

méthode participative à partir de discussions, analyses de cas concrets, et mise en pratique des activités proposées à partir du visionnement d'extraits de films.



♦ DURÉE

1 journée

♦ ÂGE/PUBLIC

tout public concerné par des activités de médiation culturelle sur le sujet.

♦ MOTS-CLÉS

futur, espoir, imaginaire, préoccupation, science-fiction, historique

FANZINES

À travers des thèmes comme le rêve ou l'héritage, le cinéma construit de nouveaux récits et nous permet de nous réapproprier nos histoires, nos futurs, nos possibles. En créant des fanzines, l'idée est qu'à votre tour vous puissiez vous réapproprier le cinéma, en créant à partir de méthodes simples et originales des publications que vous pourrez ensuite diffuser autour de vous. En ce qui concerne les thématiques, nous proposons deux pistes distinctes :

- Le rêve, et la manière dont nous pouvons l'utiliser pour créer de nouveaux récits
- L'héritage, dans une optique de transmission, de ce que nous gardons de ce qui nous a précédé, comment nous transmettons nous-mêmes, comment les lieux peuvent conserver la mémoire des événements, porteurs d'une histoire.

Dans les deux cas, les nouveaux récits et les utopies sont au centre de notre réflexion.

Cette animation d'une journée mêlera visionnage d'extraits de films, discussions autour du cinéma et des fanzines, et création.

♦ DURÉE

1 journée

♦ ÂGE/PUBLIC

adolescent-es, adultes

♦ GROUPE

10 participant-es

♦ MOTS-CLÉS

fanzine, rêve, héritage, futur, créativité, création, imaginaire, utopie, nouveau récit



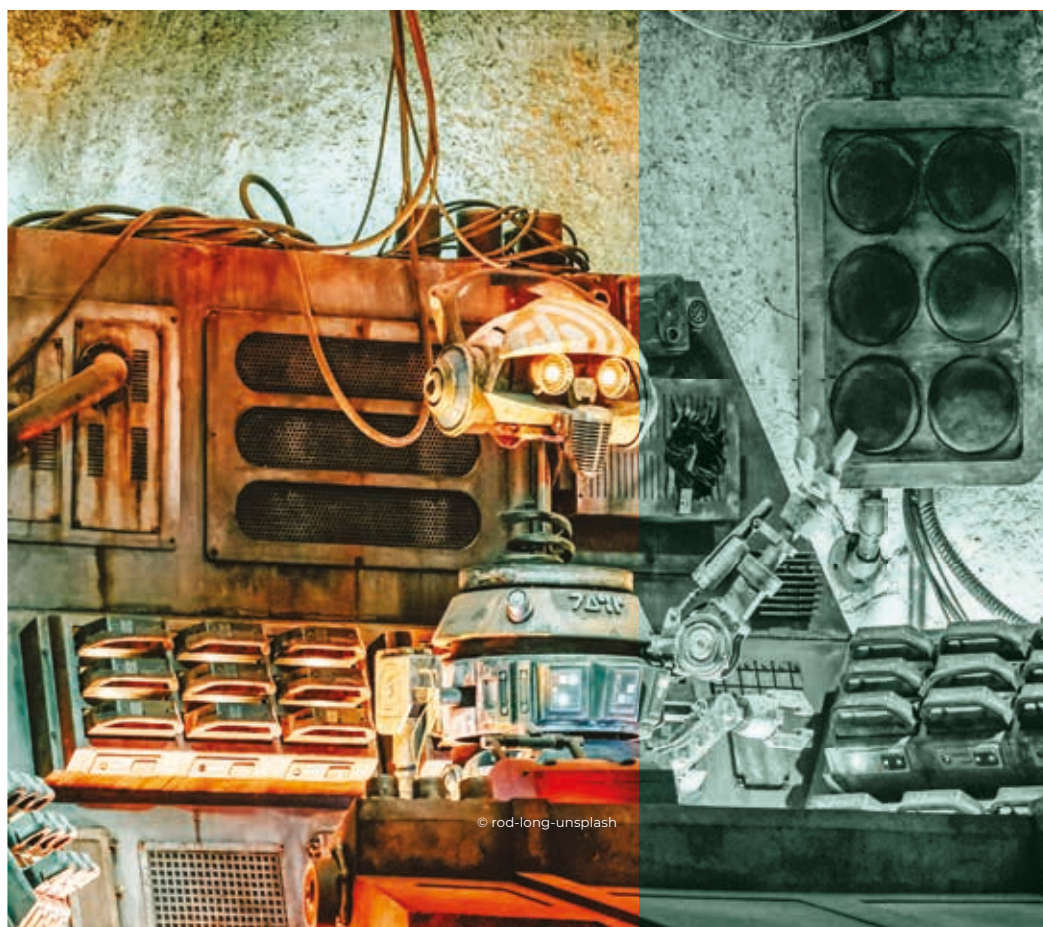
L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET SES REPRÉSENTATIONS

Les intelligences artificielles, au centre de nombreuses discussions depuis que ChatGPT est sur toutes les lèvres, effraient autant qu'elles fascinent. Au fil des débats, des discussions, on entend alors souvent que la réalité dépasse – ou finira par dépasser – la fiction. À travers une sélection d'extraits de films et de séries des années 60 à aujourd'hui, nous verrons que les IA de fiction sont souvent le reflet des espoirs et des craintes de leur époque vis-à-vis d'une technologie qui, la plupart du temps, n'existait pas encore. Ce moment d'échange et de discussion autour des IA de fiction prend le

parti de soulever, à partir d'exemples qui nous paraissent parfois absurdes ou glaçants, des questions très actuelles relatives à l'éthique, mais aussi à la connaissance, aux relations, aux émotions, en interrogeant souvent en creux ce qui fait notre humanité.

Sur demande, il peut être envisagé d'adapter le format de cette proposition pour y intégrer l'intervention d'un-e spécialiste des IA, ou d'envisager cette activité comme une introduction à une thématique bien précise, à une projection de film, etc.

- ◆ **DURÉE** 1 à 2h
- ◆ **ÂGE/PUBLIC** adolescent.es, adultes
- ◆ **MOTS-CLÉS** intelligences artificielles, cinéma, séries, éthique, débat



ENVIRON- -NEMENT

Un subsidé de la région wallonne finance un axe thématique consacré aux questions écologiques et permet de proposer des publications et interventions spécifiques. Contacter Frédérique Müller pour étudier les possibilités de collaboration (outils, thèmes et calendrier).

CONFÉRENCE – SORCIÈRES, DES HISTOIRES ET DES LUTTES

Figure féminine persécutée, fiction effrayante du cinéma, symbole des luttes écoféministes: trois récits apparemment distincts. Au départ d'extraits de cinéma, nous tisserons des liens entre ces différentes sorcières, tout le fruit d'un récit, pour discuter de l'héritage avec lequel la société moderne doit composer.

Animée par Frédérique Müller

- ◆ **DURÉE** 1h30 à 2h
- ◆ **ÂGE/PUBLIC** adultes
- ◆ **MOTS-CLÉS** sorcière, femme, féminisme, écoféministe, nature, nouveau récit



HABITER ET RACONTER EN SOLASTALGIE

En lien avec la publication « Habiter et raconter en solastalgie » (une enquête sur les manières d'habiter la terre aujourd'hui, en ces temps de pertes et d'incertitudes qui appellent un changement profond, conçue pour alimenter la réflexion de celles et ceux qui s'intéressent à la place de l'imaginaire et du cinéma dans les questions écologiques), plusieurs conférences sont possibles comme :

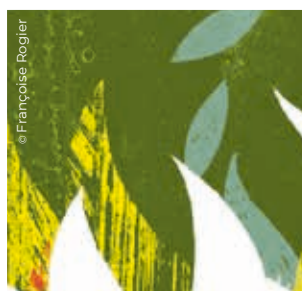
- « Changer de récit, du héros aux héritières » : une exploration du cinéma à la rencontre de figures qui aident à s'orienter, à déceler ou ouvrir des brèches vers d'autres manières d'habiter la terre.
- « Réinventer le rapport au vivant à l'aide de la diplomate et de l'hybride » : face au récit de la modernité dominant qui oppresse nos cœurs, nos corps et nos territoires de vie, que peut-on ? Le cinéma est riche de figures qui, depuis des territoires abîmés, s'emparent du récit dont elles héritent pour y déceler ou ouvrir des brèches, réinventer le monde.

- ◆ **DURÉE** 1h30 à 2h
- ◆ **ÂGE/PUBLIC** adultes
- ◆ **CONTACT** frederique.muller@pointculture.be



Renseignements
ou réservations

**animation@
pointculture.be**

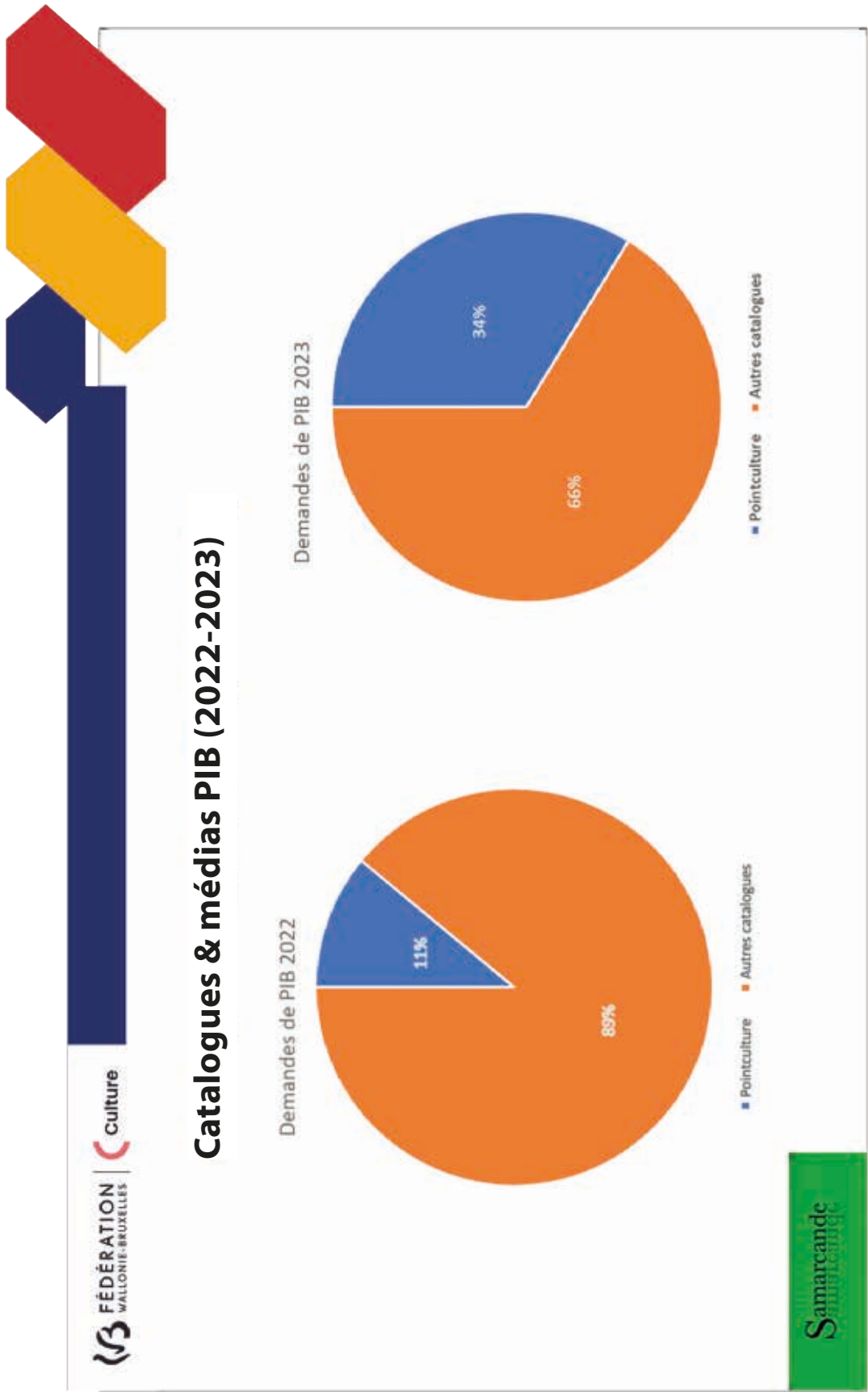


© Françoise Rogier

Editeur Responsable: Edith Bertholet - Place de l'Amitié, 6 - 1160 Bruxelles

 **pointculture**


FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



LES BIBLIOTHÈQUES FONT LEUR CINÉMA



Dans le cinéma, la bibliothèque est un endroit à multiples facettes, à la fois repère, lieu de résistance et de recherche. Via cette médiagraphie, nous partirons à la découverte des différentes déclinaisons que cet espace peut avoir dans un récit cinématographique...

MOTS-CLÉS

Bibliothèques – Au cinéma

Bibliothèques – À la télévision

Cette médiagraphie a été réalisée par Catherine De Poortere, Cynthia Empain, Simon Delwart, Henri Gonay, Jean De Lacoste, Stanis Starzinski et Yannick Hustache.

Pour toute info : contenu@pointculture.be.



LA FIÈVRE DE PETROV

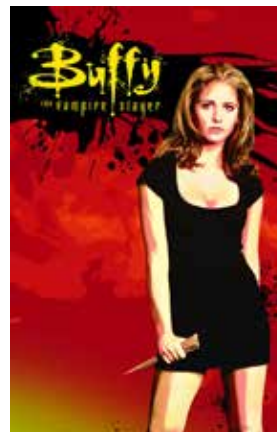
Kirill Serebrennikov (2021)
VF1158

À l'image de la Russie débridée que renvoie la maladie de Petrov, on ne peut être tout à fait certain de la réalité de la bibliothèque où travaille son ex-femme. Qu'il s'agisse des lecteurs dont les requêtes trahissent toutes sortes de perversions, ou du club littéraire qui voit se réunir chaque soir un public guère moins douteux, l'agacement de la bibliothécaire est tel que, les yeux remplis d'encre noire, elle se métamorphose en un démon vengeur. Peu importe que la scène relève d'un délire, il n'en est pas moins vrai que la fréquentation des livres ne présente aucun répit à la fièvre qui possède tout entier le pays de Pouchkine. (CDP)

LA MACHINE À REMONTER LE TEMPS

George Pal (1960) - VM0113

À l'aube du XX^e siècle, George, avide de connaître l'avenir, invente une machine à remonter le temps. Malgré la mise en garde de ses amis, il se lance dans cette aventure insensée. Lorsqu'il arrive en l'an 802701, il s'expose à de multiples dangers pour quitter cette civilisation dégénérée, sans lois et sous l'emprise des Morlocks, cannibales monstrueux et sanguinaires. Le rare décor ressemblant au passé est une bibliothèque, l'unique outil de connaissance et d'esprit critique. Mais les livres se transforment hélas en poussière à la moindre manipulation. Adaptation libre du roman de H. G. Wells. (StS)



BUFFY CONTRE LES VAMPIRES

Joss Whedon (1997-2003) - VB8522

« Dans chaque génération, il y a une élue. Elle seule se dressera contre les vampires, les démons et les forces des ténèbres. Elle est la Tueuse. » Buffy est une ado californienne typique, jusqu'à son appel en tant que tueuse. Depuis, elle passe ses journées dans la bibliothèque du lycée de Sunnydale avec son observateur Giles, qui est aussi le bibliothécaire. Dans cette série fantastique, la bibliothèque est primordiale pour sauver le monde. C'est dans les livres que Giles, Buffy et leurs acolytes, le scooby gang, trouvent les informations leur permettant d'éviter l' (les) apocalypse(s). (CE)



KÉRITY, LA MAISON DES CONTES

Dominique Monféry (2009) - VK0118

Lorsqu'il hérite de l'immense bibliothèque de sa grand-mère, Nathanaël ignore que par sa faute le Petit Chaperon Rouge, Alice et la fée Carabosse risquent de disparaître à tout jamais. Et pour cause, l'enfant ne sait pas lire ! De sa rencontre impromptue avec ces personnages imaginaires, il apprendra que les bibliothèques peuvent aussi mourir. Et puisque l'animation a le pouvoir de mettre à égalité différents régimes de réalité, le fil conducteur de ce conte initiatique tient en une seule formule : « Ce n'est pas parce que c'est inventé que ça n'existe pas ». (CDP)



ELEPHANT

Gus Van Sant (2003) – **VE3035**

Pour *Elephant*, la caméra semble opérer un mouvement circulaire constant à travers un lycée non identifié, bien qu'inspiré de celui de Columbine. Se basant sur un mode de narration non linéaire, Gus Van Sant rejoue ses scènes à de multiples reprises, comme autant de boucles temporelles, et adopte pour chaque itération un point de vue nouveau. Tourné pour l'essentiel en plan-séquence, son film passe ainsi en revue tous les symboles de l'école états-unienne, du gymnase à la cafétéria, pour finalement imploser dans la bibliothèque, lieu de culture par excellence et rempart supposé contre la raison du plus fort. (SD)

FAHRENHEIT 451

François Truffaut (1966)
VF0654

L'ouvrage de Ray Bradbury est édité 20 ans après l'autodafé nazi de 1933 et propose un futur proche qui permet la récidive au moment où les mémoires sont encore vives. Marqué dans son enfance par le nazisme et les autodafés, François Truffaut réalise en 1966 une adaptation qui conçoit cette récidive possible.

Finalement, les deux œuvres n'ont pas pris une ride. Depuis, les autodafés se multiplient. Pourtant, le poète juif allemand Heinrich Heine écrivit 100 ans avant l'holocauste : « Là où l'on brûle les livres, on finit par brûler des hommes ». (HG)



LAST LIFE IN THE UNIVERSE

Pen-ek Ratanaruang (2003)
- VL0639

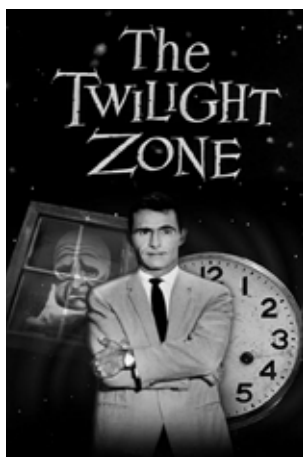
Last Life in the Universe met en scène un bibliothécaire aux prises avec ses penchants suicidaires. Une pile de livres pour tout promontoire, Kenji a planifié sa fin par pendaison. Sa rencontre avec Noi va retarder l'échéance : une manière pour le cinéaste thaïlandais d'affiner la caractérisation de son personnage. Au fil de ses interactions avec la jeune femme, Kenji confirme les stéréotypes souvent associés à la fonction, lui qui s'avère méticuleux, méthodique, voire carrément maniaque. Là où il s'en écarte, c'est dans sa capacité à triompher presque malgré lui d'une conspiration de yakuza... (SD)

GHOSTBUSTERS

Ivan Reitman (1984) – **VG2553**

Sans s'y attarder plus que de raison, Ivan Reitman introduit son film par une séquence de bibliothèque, et pas des moindres puisqu'il s'agit de la New York Public Library. C'est là que surviennent pour la première fois les phénomènes surnaturels qui retiendront l'attention des chasseurs de fantômes, ces fêrus d'études paranormales aux méthodes jugées boîteuses par leurs pairs universitaires. Lieu de savoir par excellence, la bibliothèque est dès lors un point de départ idéal pour amorcer cette désacralisation de la connaissance à laquelle se prête *Ghostbusters* par sa représentation humoristique des sciences occultes. (SD)





L'HOMME OBSOLÈTE

[Twilight zone saison 2], Elliot Silverstein (1961) - **VQ0045**

Fan de science-fiction depuis son plus jeune âge, Rod Serling créa Twilight zone, la série culte qui effraya les téléspectateurs entre 1959 et 1964.

Si la série était destinée au divertissement, Rod y glissa de petits messages humanistes comme dans cet épisode de la 2^e saison, présentant un bibliothécaire dans un monde débarrassé de toute forme de culture.

Ici, l'élaboration d'un scénario d'anticipation imaginant un monde sombrant dans le totalitarisme présente la bibliothèque comme garante de la démocratie. (HG).

SEVEN

David Fincher (1995) - **VS2312**

Dans ce thriller « diluvien » où un sérial killer choisit et punit ses victimes selon la nature de leur péché capital, la bibliothèque apparaît à la fois comme un lieu de savoir et de ressources insoupçonné (sauf pour certains des employés qui y travaillent !) où l'inspecteur Somerset tente de cerner les motivations du tueur à l'aune des auteurs et récits « classiques » ayant sondé les noirs tréfonds de l'âme humaine. Une recherche comparée qui devient une piste possible menant à un personnage qui, dans son antre, noircit des centaines de cahiers de ses réflexions et desseins. Une sorte de bibliothèque solitaire monde ! (YH)



LES AILES DU DÉSIR

Wim Wenders (1987) - **VA2101**

Le film suit deux anges, Daniel et Cassiel, qui errent dans Berlin peu avant la chute du mur. Un de leurs arrêts se fera dans une bibliothèque. Via sa caméra, Wim Wenders crée une temporalité qui est propre à ce type de lieux. Les longs plans renforcent un espace contemplatif et de quiétude où les lecteurs sont à la recherche d'un savoir. Dans cette séquence, le son est important car il renforce les voix intérieures des lecteurs en train de parcourir leur livre pour créer un tourbillon de savoir et de connaissance. (JDL)



L'HISTOIRE SANS FIN

Wolfgang Petersen (1984) - **VH0043**

« Les jeux vidéo c'est en bas de la rue, ici on ne vend que des petites choses rectangulaires qu'on appelle livre » dit le libraire à Bastien. Si en 1984, la jeunesse apparaît déjà comme désintéressée par la lecture, préférant les écrans (... manque un bout de phrase ou la réécrire autrement) . Pourtant Bastien renfermé sur lui-même et souffre-douleur de son école, trouve refuge dans les épopées héroïques des classiques de la littérature.

Ici, le livre est une échappatoire pour le rêveur. Quant à la poussiéreuse librairie et son hôte bougon et asocial, ils sont la porte d'un monde où l'inadapté devient le héros. (HG)



@pointculture



Ce document reprend les différentes idées des sous-groupes formés au sein de l'équipe, lors de la journée d'auto-évaluation du 30 avril 2024.

1. Quel regard l'équipe porte-t-elle sur les projets et l'action de PointCulture ?

- Une partie de l'équipe exprime le fait qu'elle *retrouve confiance dans le projet de PointCulture, et dans la manière dont il est présenté et porté*. Par ailleurs, il existe une *nouvelle dynamique qui apporte de la motivation, une vraie envie de faire les choses*.
- L'équipe relève une *belle diversité de projets, dont de nombreux projets autour des collections, ce qui concrétise très bien les missions de PointCulture. Les collections deviennent le point de départ, le point de repère de l'activité et non juste une illustration*.
- L'équipe s'inquiète néanmoins du *manque de moyens pour exploiter la richesse des collections*. L'équipe relève positivement *l'ampleur de l'action, mais craint de tomber de haut dans la réalité liée aux différentes ressources (humaines et financières)*. *Ne nous éparpillons-nous pas, sans avoir les moyens de nos ambitions ?*
- L'équipe souhaite davantage investir dans *l'évaluation de la complémentarité de son action, la spécificité de celle-ci et la non-redondance avec d'autres*. Une question guide pour l'avenir pourrait être : *Ce projet est-il possible sans la participation de PointCulture ?*
- L'équipe relève une *inquiétude quant aux droits culturels*. *La fermeture des lieux décentralisés et l'utilisation d'un seul centre (hormis le B3 et les Riches-Clares – lieu triste et vieillot) semble en contradiction, pour l'équipe, avec une ouverture vers le public*. Il est nécessaire, selon certains membres de l'équipe, de *repenser les espaces, tant à Auderghem que dans la présence de PointCulture au sein des bibliothèques*. *Cela permettrait une visibilité plus grande*.
- Ce point est interrogé également dans la question du public. A qui s'adresse PointCulture ? La réponse n'est pas toujours claire, selon des membres de l'équipe.
- Dans cet état d'esprit, *les collaborations avec les bibliothèques peuvent encore davantage s'intensifier*. *Il manque toutefois une mesure de la réponse du public à nos actions*. *Il semble nécessaire de créer une fiche-bilan de chaque action avec les partenaires, afin de mieux connaître les retours*.

La question des autres partenaires (que les bibliothèques) se pose. En effet, *jusqu'à quel point l'ouverture est faite à d'autres opérateurs culturels, au détriment des bibliothèques*. L'équipe s'interroge sur la plus-value de travailler avec des partenaires qui pourraient *alimenter un contenu dans le cadre d'un projet spécifique, mais qui pourrait nourrir les apports en bibliothèques*.

- L'équipe relève un nombre important de médiagraphies, et pensent qu'il est excessif. Le temps de travail autour de cet outil mériterait d'être réorganisé, afin de *faire moins, mais de faire mieux*.
- L'équipe reconnaît un manque de communication en interne. Il serait intéressant de pouvoir accéder facilement à un agenda des projets, qui reprend le sens de ceux-ci, les collègues actifs, les échéances, etc. pour permettre une meilleure connaissance de l'activité de l'équipe. Dans le même ordre d'idées, l'équipe relève une envie de se voir davantage en plénière pour échanger et confronter les points de vue des uns et des autres.
- L'équipe attend *une communication vers l'extérieur plus intensive et mieux pensée. Plus efficace, plus forte*. Ceci pourrait aussi passer par une mise en avant des projets en bibliothèques plus claire.

- L'équipe interroge la mission d'éducation aux médias. De manière générale, elle pense que *PointCulture est dans le bon !* Néanmoins, le débat porte sur une distinction à renforcer entre l'éducation PAR les médias et l'éducation AUX médias.
- Enfin, l'équipe s'interroge sur le rôle des Collègues en bibliothèques. On parle de projets, et non de rôles précis.

2. Quels sont les principaux défis auxquels l'équipe de PointCulture est confrontée ?

- Le point qui revient principalement est la visibilité de PointCulture, et au-delà, la clarification de son identité auprès des publics cibles. Une proactivité permettrait d'être reconnu comme un réel acteur culturel, indispensable et incontournable dans notre mission. Ceci pour sortir de la justification de notre place et assumer le fait d'être un relai dans le cadre de nos missions.
- La définition de ce que veut dire *média*, et *éducation aux médias* pour nous.
- L'équipe relève fortement la question du manque de temps pour répondre à l'ensemble des projets et des missions. Ce sera un défi dans un avenir proche, selon certains membres de l'équipe.
- Un défi est le virage informatique, permettant de poursuivre nos missions médiatiques et assurer un accès simple à nos collections (conservation, référencement, médiation, etc.)

3. Quelles sont les opportunités que nous pourrions exploiter pour améliorer le projet PointCulture ?

- Une partie de l'équipe propose d'utiliser le changement de nom pour créer un nouveau départ. Le renforcement de notre identité graphique permettrait d'asseoir davantage PointCulture comme acteur culturel.
- L'équipe relève un souhait de construire davantage de partenariats qui permettraient de donner plus de visibilité à PointCulture et ses différents projets.
- Élargir les réseaux directs et moins directs (Maisons d'édition, Festivals, Labels, etc.) permettraient de poursuivre nos missions.
- La rénovation du siège social et central est une opportunité d'apporter un service plus clair et défini aux différents utilisateurs, de première et seconde ligne.
- Une recherche dans l'utilisation de L'Intelligence Artificielle doit être menée pour ne pas nous laisser à l'écart d'un fonctionnement en évolution.
- Enfin, l'expertise et toutes les connaissances liées à notre collection sont une opportunité de poursuivre notre mission de développement des droits culturels, dans d'autres projets et autres directions.

4. Comment pouvons-nous mieux collaborer en tant qu'équipe, pour atteindre nos objectifs ?

- Comme évoqué plus haut, l'équipe relève une amélioration de la communication interne, en vue d'augmenter la connaissance des projets et implications des collègues. La remise en route du Mégaphone est une piste très concrète à réfléchir.

- Ce point est évoqué par ailleurs, mais mérite d'être souligné. Il s'agit de la mise en œuvre de réunions interservices permettant une meilleure communication concrète des projets et des besoins, au-delà de la *cellule contenu*. Un travail collaboratif tout au long du projet, permet de prendre en compte l'ensemble des particularités des différents métiers. Cet élément semble devoir être renforcé.

5. Quels ajustements pourrions-nous apporter à nos processus ou à nos méthodes de travail pour être plus efficaces ?

- L'équipe souhaite mettre en place des évaluations plus régulières des projets, afin de proposer des ajustements rapides. Elle regrette un manque de retours pertinents actuellement.
- Il pourrait être intéressant de prévoir une seconde ligne au sein des collègues (pairs), permettant de faire appel rapidement en cas de difficultés.
- La mise en place de process dans le cadre de la gestion de projets peut être un ajustement nécessaire. Décloisonner le fonctionnement, sans démultiplier les rencontres de travail.

6. Quelles ressources supplémentaires pourraient être nécessaires pour faire avancer le projet de manière optimale ?

- L'équipe relève davantage de soutien au service informatique, un renfort des compétences en communication pour plus de visibilité et un renfort en ressources humaines (animateurs et animatrices,
- L'équipe relève également le manque de profils clés particuliers. (Ce point n'a pas été creusé).

7. Comment pouvons-nous mieux prendre en compte les retours des partenaires ou des utilisateurs à l'avenir ?

- Comme déjà évoqué, la mise en place d'évaluations plus régulières avec les partenaires et auprès du public. Il est dès lors nécessaire d'être attentifs aux redondances dans les feedbacks et pistes d'évolution.
- Un questionnaire des attentes sur notre site internet, accessible tant aux partenaires qu'au grand public, est une idée proposée.
- Une attention est portée à l'investissement des partenaires. Il est nécessaire de recueillir les avis sans contraindre à un engagement trop important.

NOTE METHODOLOGIE

"La permanence architecturale voit un-e ou plusieurs architecte-s occuper le lieu même du projet.

La permanence architecturale, c'est construire en habitant et habiter en construisant.

La permanence c'est faire advenir le programme par le fait de vivre le projet.

La permanence c'est faire que le chantier soit un lieu de vie.

La permanence avance l'idée qu'une présence continue sur place construit un dialogue et une confiance rares entre tous les acteurs, garants d'une certaine qualité architecturale..."

P.Bouchain, Manifeste de la permanence architecturale, 2015

Le cahier des charges l'évoque, les tranches l'organisent, et la parole de la maîtrise d'usage l'incarne. Ici, il ne s'agit pas d'un objet architectural habituel. Il y en aura bien un, mais celui-ci sera le fruit d'un processus bien différent. Il s'agit ici de fabriquer un processus vivant, avec les usager.es, mais aussi de bâtir une compréhension progressive du bâtiment, par un travail d'occupation sur site, une co-construction du projet in-situ.

Notre rôle d'architectes sera celui d'en faire la synthèse pour le mettre en scène.

Pour préparer au mieux la première phase de diagnostic, notre équipe propose les pistes de réflexions suivantes:

1- Comité accompagnement

Pour le projet à la Biennale d'Architecture de Venise, Bento a fait l'expérience des comités d'accompagnement avec la cellule architecture pour construire le projet, nécessaire pour trouver l'équilibre entre objectifs et moyens.

Ainsi, dès la notification du marché, nous organiserons directement le premier comité d'accompagnement. Ce premier rendez-vous sera l'occasion de refaire le point sur la stratégie esquissée et à bâtir, trouver des issues pratiques et temporalisées à cette dernière, permettre la rencontre avec les usagers du bâtiment, qui seront au cœur de notre processus de travail, et nos sous-traitants techniques, avec lesquels nous sommes habitués à travailler.

2- Diagnostics techniques complémentaires

Suite à ce premier rendez-vous, nous organiserons une visite avec nos partenaires pour faire un état des lieux des infrastructures:

- Avec [REDACTED], pour faire un état des lieux général (chauffage, électricité, ventilation)
- Avec [REDACTED] pour faire un point sur la stabilité de l'ouvrage

Cette visite sera l'occasion de compléter l'équipe ci-besoin pour la réalisation d'audits ou de sondages complémentaires.

Les trois autres partenaires (PEB, acoustique et signalétique) arriveront plus tard dans le projet.



P.Bouchain - Permanence architecturale: installer son bureau in-situ



P.Bouchain - Comités de la permanence: des temps de synthèse



HBAAT - Méthode - maquettes et workshop pour la conception 8 logements participatifs à Lille



HBAAT - Résultat - Après 7 années de co-construction, 8 logements participatifs à Lille



Pavillon allemand transformé en ressourcerie in-situ, Biennale Venise 2023



Bento - Processus - [redacted] scénographie, Fondation Thalie



Bento - Résultat - scénographie, Fondation Thalie (Bruxelles)



HBAAT - Centre culturel Châlon - [redacted]

Ces documents seront la base technique sur laquelle nous pourrions nous appuyer objectivement. Nous ferons la synthèse et, surtout, une réponse systémique aux enjeux globaux. Il faut prendre les contraintes techniques en ensemble avec les réalités des usages (parfois éloignés des réglementations), les réalités temporelles et budgétaires. Mettre le bon matériau, le bon geste et la performance au bon endroit. Nous serons dans une logique de touches, par une approche globale.

L'équipe d'auteur de projet prendra rapidement contact avec l'urbanisme pour éviter tous désagréments, et anticiper les questions qui ont trait aux entrées/accès potentiels etc.

En complément de cette base objective, notre équipe va surtout proposer des outils de co-construction du projet, qui répondent tant à la volonté de la maîtrise d'ouvrage de s'impliquer dans le projet qu'à une approche pragmatique, basée sur une comptabilité analytique tenue à jour au quotidien, qui appuiera ou non les choix, et sur une gestion des plannings au plus proche des usages, notamment de garantir la bonne tenue des activités lors du chantier.

3- Outils créés spécifiquement pour le projet

Outil 1: La permanence

Premièrement, nous allons mettre en place une permanence architecturale. En effet, nous pensons qu'il faut fabriquer un processus de projet qui corresponde à la complexité du bâtiment, du budget serré et de l'énergie de la maîtrise d'ouvrage. Ainsi, nous installerons un bureau in-situ, afin de pouvoir comprendre au mieux les usages, les lieux et les usagers, fabriquant par là-même une programmation in-situ, avec, par et pour les travailleurs!

Des comités de la permanence seront organisés toutes les deux semaines, lors des trois premières phases. Pour ces événements, des visuels, grandes maquettes manipulables et évolutives ou autres documents utiles et compréhensibles seront produits afin d'échanger sur les propositions.

Le 1er comité permanence aurait lieu 15 jours après le comité d'accompagnement, pour établir les premières pistes sur le programme et une première interprétation des exigences fonctionnelles du lieu.

Un deuxième comité de la permanence sera organisé lors de la tranche 0 pour entériner les réflexions sur la spatialisation du programme.

A chaque comité de la permanence, un point sur le budget et le planning accompagneront les discussions projet, sur un mode de comptabilité analytique, pour s'assurer de la faisabilité du projet. Nous pensons que le processus organique et itératif de la permanence, permettra de développer un seul scénario, en concertation permanence, et dans le contrôle du budget.

Outil 2: La ressourcerie

Ensuite, en complément des diagnostics techniques, nous réaliserons un travail de diagnostic réemploi. Quel gisement de matériaux a-t-on sur place? Que peut-on enlever, réemployer, jeter etc?

Ceci nous permettra de concevoir une ressource théorique dans un premier temps, comme une plateforme dans laquelle puiser en priorité pour faire le projet. Pour ce faire, nous pourrions missionner un sous-traitant comme [REDACTED] pour nous aider à structurer le travail.

Une ressource pourrait ensuite être mise en place sur site, lors de phases de démontage anticipées - en tranche 2, voir planning - à la manière du pavillon allemand de la Biennale de Venise 2023, espace qui est devenu un lieu de stockage de matériaux issus de la Biennale d'Art précédente. Puis, ces matériaux ont été utilisés comme points de départ de projets de construction à Venise.

Outil 3: Une certaine vision du chantier

Le chantier participatif:

Texte tronqué



Bento - [REDACTED] pavillon belge - Biennale Venise 2023



HBAAT - Ci-dessus: [REDACTED] 8 logements participatifs à Lille



HBAAT - [REDACTED] 8 logements participatifs à Lille

POINTCULTURE

Dossier de concours

Désignation d'un.e auteur.e de projet pour une mission
d'étude et de suivi de l'exécution des travaux de
réaménagement du siège de PointCulture à Auderghem



Groupement:

Architecture
Design mobilier

Bento Architecture & HBAAT
CoMa

Sous traitants:
Stabilité
Techniques spéciales
PEB
Acoustique
Signalétique

Ney-Wow
Zeugma engineering
RYA
Ats
Studio Catania



CONTACTS



ASSOCIÉ - ARCHITECTURE
Bento Architecture

Représentée par Corentin DALON,
Rue de la madeleine 45
1000 Bruxelles, Belgique
+32 (0)4 56 18 87 05
info@bento.archi

ASSOCIÉ - ARCHITECTURE
HBAAT

Représentée par Mathieu BERTELOOT,
435 rue Léon Gambetta
59000 Lille, France
+33 (0) 320 607 076
contact@hbaat.fr



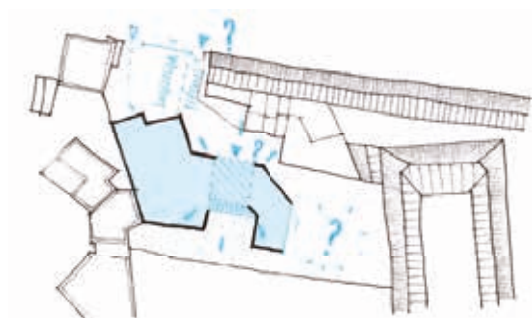
ASSOCIÉ - DESIGN MOBILIER
CoMa

Représentée par Corentin MAHIEU,
Rue Coenraets 72,
1060, Bruxelles, Belgique
+32 (0)4 72 79 20 85
corentin.mahieu@gmail.com

SOMMAIRE

Note intention	4
Note méthodologie	6
Planning	9
Formulaire de soumission	10
Attestations pouvoir signature	12
Lettres engagement sous-traitants	14

NOTE INTENTION



Stratégie urbaine et paysagère: repenser les entrées et relation au jardin?



Fonctionnement: réorganiser les pleins et les vides?

A l'ère de l'inquiétante post-vérité, nous sommes enthousiastes à engager notre pratique au service d'un programme qui milite pour une éducation aux médias, par les médias. Décor de cette éducation, nous pensons que le bâtiment peut également être un média. Ainsi, comment fabriquer un processus de projet adapté à un marché singulier, qui fait la part belle à la maîtrise d'usage ?

Nous proposerons un processus alternatif, par la mise en place d'une permanence architecturale in-situ, puis par des chantiers participatifs et/ou ouverts au quartier. Ceci oeuvrera à la fabrication d'une architecture à Haute Qualité Humaine (HQH). Loin d'être une utopie naïve, ce processus de co-construction est une réponse pragmatique à la volonté de la maîtrise d'ouvrage de s'impliquer largement, ainsi qu'à un budget contraint. En effet, la permanence nous permettra de connaître le bâtiment avec acuité, pour faire des choix ciblés dans une logique d'économie, de coût et de matière.

Notre vision réside en trois points, sur la stratégie urbaine et paysagère d'une part, sur le fonctionnement ensuite, pour terminer par la stratégie énergétique.

Tout d'abord, l'ouverture au public de PointCulture doit être l'occasion de repenser tout le système d'entrée et d'ouvrir le bâtiment sur le quartier. Pour ce faire, nous pensons qu'il pourrait être intéressant de clarifier le statut des abords, ainsi que les flux. Par exemple, en conservant l'accès véhicule/logistique du côté du quai de chargement, piétonner le reste, éventuellement créer un nouvel accès piéton, ouvrir la clôture, créer un parvis, une nouvelle entrée...

En ce sens, le bâtiment devra être le révélateur de son époque, une réflexion sera menée sur les parkings, qui pourraient devenir des réceptacles pour des activités en extérieur. Ceux-ci pourraient faire l'objet d'un travail paysager par exemple.



HBAAT - Centre culturel Châlon - Travailler en site contraint, s'articuler à l'existant



HBAAT - Centre d'activité et de danse - Le second oeuvre au minimum



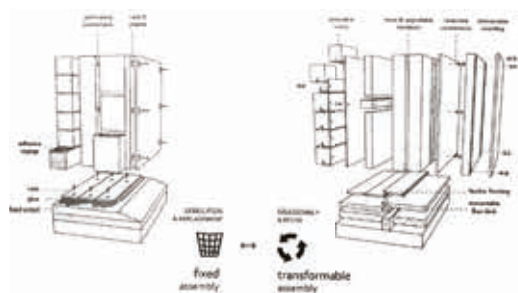
Bento - Biennale de Venise - Décarboner la construction par les biosourcés



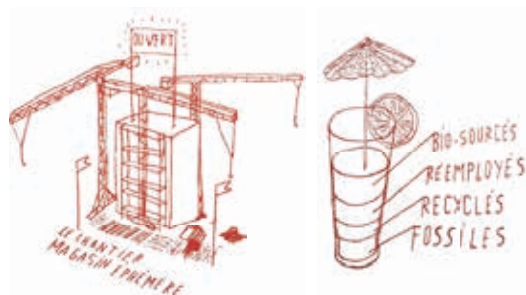
CoMa & Bento - Table en bois et mycélium - Penser le mobilier



Encore heureux - Pavillon circulaire, construit en matériaux de réemploi



A. Paduart- Privilegier des assemblages réversibles aux colles.



Encore heureux - Le chantier ouvert, lieu de vie ET gisement de matériaux
Hiérarchiser les interventions selon l'impact carbone

Ensuite, le temps du projet sera l'occasion d'optimiser les usages actuels et à venir. Nous pourrions réfléchir à regrouper les stocks vers l'entrée logistique quand, à l'inverse, les communs et/ou salles de formation, par la création d'une nouvelle entrée piétonne, seraient mis en lien avec le jardin, renforçant la transversalité du bâtiment.

A titre d'exemple, nous pourrions penser le bâtiment par les pleins et les vides, les pleins étant les servants, les stocks, et les vides étant les "servis", les lieux de vie, de partage etc. Ainsi, les stocks d'une part, les communs de l'autre en lien avec le jardin quand les bureaux seraient conservés à l'étage. Pour ces derniers, le projet sera l'occasion de réfléchir à la clarification du plan, en regroupant certains bureaux, penser les usages "contraignants" comme des pleins qui fluidifieront les usages etc...

Enfin, nous oeuvrerons à réduire au maximum les impacts du bâtiment autour d'une réflexion en trois axes.

Premièrement, par une réflexion sur les ressources, à transformer sans démolir. Puis, grâce à un diagnostic réemploi, nous pourrions imaginer le bâtiment comme un gisement de matériaux réemployables in-situ. Pour les nouvelles ressources mobilisées, nous réfléchirons à utiliser des matériaux bio et géosourcés, moins carbonés, mis en œuvre lors de chantiers participatifs, en interne et/ou externe.

Deuxièmement, le regroupement programmatique évoqué auparavant pourrait être l'occasion de réfléchir à zoner les interventions de manière intelligente. Nous pourrions réfléchir à des zones chauffées, à des sas thermiques, des jardins d'hiver etc, qui pourraient nourrir l'architecture plutôt que la contraindre. De plus, les systèmes de chauffage et/ou de ventilation tendront au maximum au low-tech, pour faciliter la maintenance et réduire les coûts.

Enfin, nous penserons l'évolutivité du bâtiment, en réfléchissant d'une part aux espaces, créant des volumes capables, susceptibles d'être modifiés, puis par une réflexion sur le mobilier, pour favoriser des éléments démontables facilement, sans colle. Les matériaux utilisés seront durables, robustes et faciles à entretenir.

NOTE METHODOLOGIE

"La permanence architecturale voit un-e ou plusieurs architecte-s occuper le lieu même du projet.

La permanence architecturale, c'est construire en habitant et habiter en construisant.

La permanence c'est faire advenir le programme par le fait de vivre le projet.

La permanence c'est faire que le chantier soit un lieu de vie.

La permanence avance l'idée qu'une présence continue sur place construit un dialogue et une confiance rares entre tous les acteurs, garants d'une certaine qualité architecturale..."

P.Bouchain, Manifeste de la permanence architecturale, 2015

Le cahier des charges l'évoque, les tranches l'organisent, et la parole de la maîtrise d'usage l'incarne. Ici, il ne s'agit pas d'un objet architectural habituel. Il y en aura bien un, mais celui-ci sera le fruit d'un processus bien différent. Il s'agit ici de fabriquer un processus vivant, avec les usager.es, mais aussi de bâtir une compréhension progressive du bâtiment, par un travail d'occupation sur site, une co-construction du projet in-situ.

Notre rôle d'architectes sera celui d'en faire la synthèse pour le mettre en scène.

Pour préparer au mieux la première phase de diagnostic, notre équipe propose les pistes de réflexions suivantes:

1- Comité accompagnement

Pour le projet à la Biennale d'Architecture de Venise, Bento a fait l'expérience des comités d'accompagnement avec la cellule architecture pour construire le projet, nécessaire pour trouver l'équilibre entre objectifs et moyens.

Ainsi, dès la notification du marché, nous organiserons directement le premier comité d'accompagnement. Ce premier rendez-vous sera l'occasion de refaire le point sur la stratégie esquissée et à bâtir, trouver des issues pratiques et temporalisées à cette dernière, permettre la rencontre avec les usagers du bâtiment, qui seront au cœur de notre processus de travail, et nos sous-traitants techniques, avec lesquels nous sommes habitués à travailler.

2- Diagnostics techniques complémentaires

Suite à ce premier rendez-vous, nous organiserons une visite avec nos partenaires pour faire un état des lieux des infrastructures:

- Avec Zeugma, pour faire un état des lieux général (chauffage, électricité, ventilation)
- Avec Ney-Wow, pour faire un point sur la stabilité de l'ouvrage

Cette visite sera l'occasion de compléter l'équipe ci-besoin pour la réalisation d'audits ou de sondages complémentaires.

Les trois autres partenaires (PEB, acoustique et signalétique) arriveront plus tard dans le projet.



P.Bouchain - Permanence architecturale: installer son bureau in-situ



P.Bouchain - Comités de la permanence: des temps de synthèse



HBAAT - Méthode - maquettes et workshop pour la conception 8 logements participatifs à Lille



HBAAT - Résultat - Après 7 années de co-construction, 8 logements participatifs à Lille



Pavillon allemand transformé en ressourceurie in-situ, Biennale Venice 2023



Bento - Processus - Chantier participatif, scénographie, Fondation Thalie



Bento - Résultat - scénographie, Fondation Thalie (Bruxelles)



HBAAT - Centre culturel Châlon - Maquette sur chantier. Le chantier est un lieu d'échange et de calibrage du projet.

Ces documents seront la base technique sur laquelle nous pourrions nous appuyer objectivement. Nous ferons la synthèse et, surtout, une réponse systémique aux enjeux globaux. Il faut prendre les contraintes techniques en ensemble avec les réalités des usages (parfois éloignés des réglementations), les réalités temporelles et budgétaires. Mettre le bon matériau, le bon geste et la performance au bon endroit. Nous serons dans une logique de touches, par une approche globale.

L'équipe d'auteur de projet prendra rapidement contact avec l'urbanisme pour éviter tous désagréments, et anticiper les questions qui ont trait aux entrées/accès potentiels etc.

En complément de cette base objective, notre équipe va surtout proposer des outils de co-construction du projet, qui répondent tant à la volonté de la maîtrise d'ouvrage de s'impliquer dans le projet qu'à une approche pragmatique, basée sur une comptabilité analytique tenue à jour au quotidien, qui appuiera ou non les choix, et sur une gestion des plannings au plus proche des usages, notamment de garantir la bonne tenue des activités lors du chantier.

3- Outils créés spécifiquement pour le projet

Outil 1: La permanence

Premièrement, nous allons mettre en place une permanence architecturale. En effet, nous pensons qu'il faut fabriquer un processus de projet qui corresponde à la complexité du bâtiment, du budget serré et de l'énergie de la maîtrise d'ouvrage. Ainsi, nous installerons un bureau in-situ, afin de pouvoir comprendre au mieux les usages, les lieux et les usagers, fabriquant par là-même une programmation in-situ, avec, par et pour les travailleurs!

Des comités de la permanence seront organisés toutes les deux semaines, lors des trois premières phases. Pour ces événements, des visuels, grandes maquettes manipulables et évolutives ou autres documents utiles et compréhensibles seront produits afin d'échanger sur les propositions.

Le 1er comité permanence aurait lieu 15 jours après le comité d'accompagnement, pour établir les premières pistes sur le programme et une première interprétation des exigences fonctionnelles du lieu.

Un deuxième comité de la permanence sera organisé lors de la tranche 0 pour entériner les réflexions sur la spatialisation du programme.

A chaque comité de la permanence, un point sur le budget et le planning accompagneront les discussions projet, sur un mode de comptabilité analytique, pour s'assurer de la faisabilité du projet. Nous pensons que le processus organique et itératif de la permanence, permettra de développer un seul scénario, en concertation permanence, et dans le contrôle du budget.

Outil 2: La ressourceurie

Ensuite, en complément des diagnostics techniques, nous réaliserons un travail de diagnostic réemploi. Quel gisement de matériaux a-t-on sur place? Que peut-on enlever, réemployer, jeter etc?

Ceci nous permettra de concevoir une ressource théorique dans un premier temps, comme une plateforme dans laquelle puiser en priorité pour faire le projet. Pour ce faire, nous pourrions missionner un sous-traitant comme rotor, pour nous aider à structurer le travail.

Une ressource pourrait ensuite être mise en place sur site, lors de phases de démontage anticipées - en tranche 2, voir planning - à la manière du pavillon allemand de la Biennale de Venise 2023, espace qui est devenu un lieu de stockage de matériaux issus de la Biennale d'Art précédente. Puis, ces matériaux ont été utilisés comme points de départ de projets de construction à Venise.

Outil 3: Une certaine vision du chantier

Le chantier participatif:

En complément d'une approche alternative de la commande et de la programmation par une occupation in-situ, nous pourrions imaginer un système alternatif de chantier, qui permettrait de répondre à plusieurs objectifs simultanément. Tout d'abord, ce système pourrait permettre d'impliquer les volontaires en interne pour réaliser certains travaux. En complément, nous pourrions proposer des chantiers participatifs avec d'autres volontaires, habitants du quartier etc...pour faire connaître le projet et créer une histoire commune dans ce lieu. De plus, ce genre de chantier permet, à moindre coût, de mettre en œuvre des matériaux biosourcés, plus sains et moins impactants, répondant à la volonté de la maîtrise d'ouvrage de réduire l'impact carbone en restant dans le cadre budgétaire. Pour cela, nous pourrions réaliser cela avec Degré 47 en sous-traitance, avec qui nous avons l'habitude de travailler.

Le chantier ouvert:

Certains événements pourraient être organisés lors du chantier. Le chantier ouvert permet des temps de rencontre autour du projet, le faire connaître, préfigurer son ouverture au public, et ouvrir le projet au quartier. Ceci pourrait se passer autour de maquettes, dessins et pourraient être établis conjointement par l'équipe d'auteur de projet et la maîtrise d'ouvrage. Le chantier peut également devenir un média, un support de la création artistique.

Ces événements alternatifs seront pensés en échange permanent. De plus, le chantier plus conventionnel sera articulé avec cette approche plus alternative, les deux fonctionnant en complémentarité, en prenant compte la nécessité que les activités se poursuivent lors du chantier. Notre équipe mettra cela au centre de ses réflexions. Nous pensons que le chantier ouvert peut être un lieu d'interface intéressant, en réponse à cette contrainte.



Bento - Chantier pavillon belge - Biennale Venise 2023

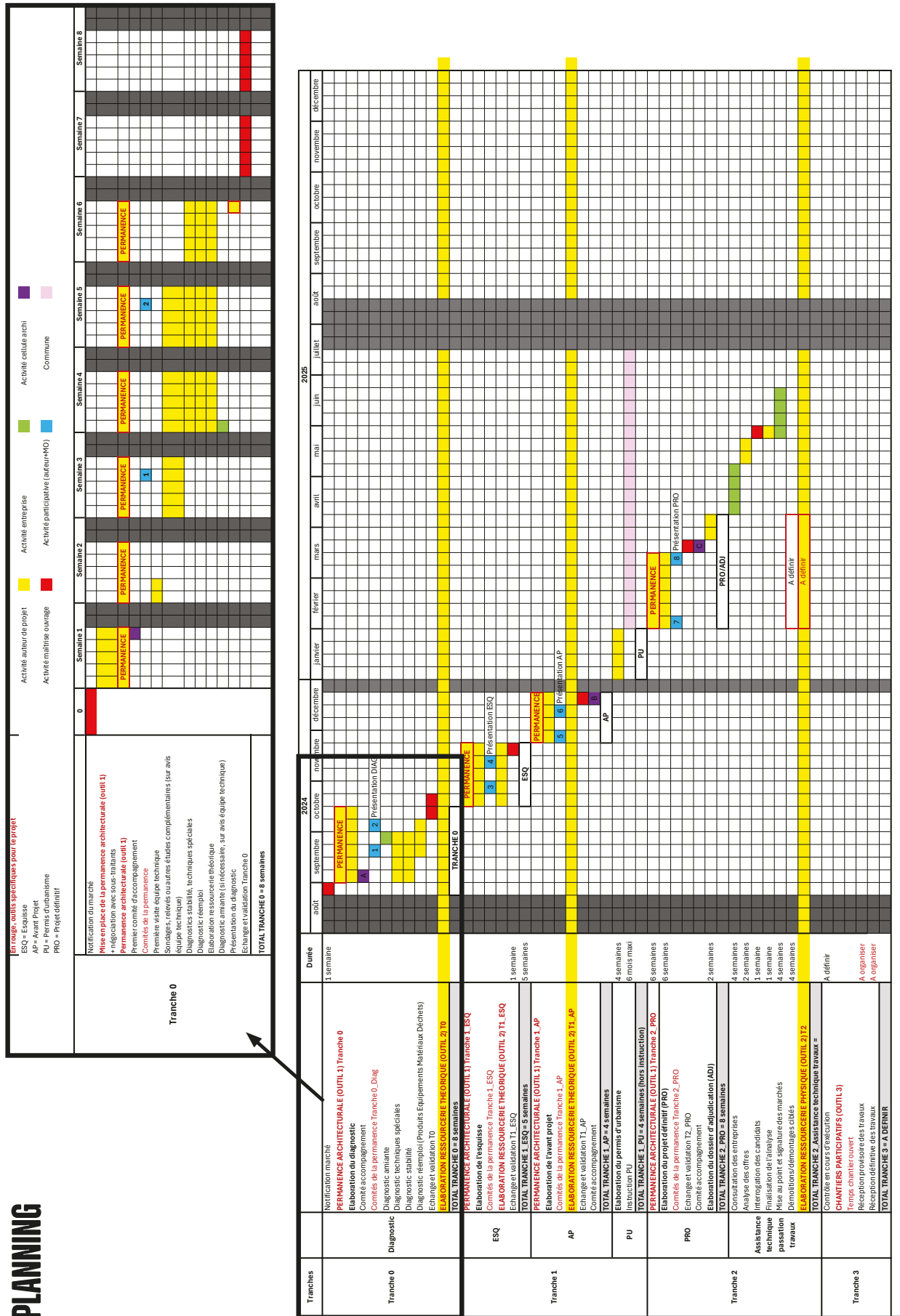


HBAAT - Ci-dessus: Chantier participatif pour 8 logements participatifs à Lille



HBAAT - Chantier ouvert pour 8 logements participatifs à Lille

PLANNING



FORMULAIRE DE SOUMISSION

Identification de l'Adjudicateur :

asbl PointCulture
Place de l'Amitié, 6
1160 Auderghem

Identification du marché :

PointCulture
Désignation d'un auteur de projet pour une mission d'étude et de suivi de l'exécution des travaux de réaménagement du siège de PointCulture à Auderghem.
Marché de services par procédure négociée sans publication préalable

ENGAGEMENT*

En cas de** personne physique :

Le soussigné : **Nom Prénom**,
Lieu de naissance : **Lieu**, date de naissance : **Date** et nationalité : **Nationalité** ,

En cas de** personne morale :

La société : **Dénomination ou raison sociale**, représentée par le(s) soussigné(s) : **Noms Prénoms**,

En cas de** groupement d'opérateurs économiques :

Les soussignés : **Bento Architecture SRL représentée par DALON Corentin + Hart Berteloot Atelier Architecture Territoire (HBAAT) SLRL (compétence architecture) / CoMa représentée par MAHIEU Corentin (compétence design mobilier)**, en groupement pour la présente entreprise et dont le représentant auprès de l'adjudicateur est **DALON Corentin, gérant de Bento Architecture SRL (1000.841.446), rue des Tanneurs 133-135**,

s'engage(nt) sur ses (leurs) biens meubles et immeubles à exécuter, conformément aux clauses et conditions du Cahier des charges précité, le marché faisant l'objet de la présente et à appliquer toutes les dispositions légales et réglementations.

Cette exécution sera menée moyennant :

- le taux d'honoraires forfaitaire de 15% du montant total des travaux et équipement, calculé selon les spécifications du Cahier des charges. Dans ce taux d'honoraires, les compétences requises pour le marché sont assurées : **architecture, stabilité, techniques spéciales (chauffage, air conditionné, ventilation, électricité, éclairage, sécurité incendie et intrusion), PEB (performance énergétique des bâtiments), acoustique, design signalétique intérieur et extérieur, design mobilier.**

* Mettre « / » pour les mentions inutiles

** Ne remplir qu'une seule des sections (personne physique, morale OU groupement).

PAIEMENTS

Les paiements seront valablement opérés par virement au compte suivant :

N° IBAN : BE17 0689 5029 8721

N° BIC : GKCCBEBB

Établissement financier : Belfius

Ouvert au nom de : DALON Corentin

SOUS-TRAITANCE*

Il sera fait appel à des sous-traitants : [travailler avec un ou plusieurs sous-traitants](#).

Dans l'affirmative, ces sous-traitants sont identifiés dans le tableau d'identification repris dans l'offre.

ANNEXES

La présente soumission est complétée par l'ensemble des documents dont la production est exigée par le Cahier des charges régissant le présent marché. L'ensemble est signé par le biais du rapport de dépôt y afférent.

* Mettre « / » pour les mentions inutiles

ATTESTATIONS POUVOIR DE SIGNATURE

HBAAT - Architecte associé

BERTELOOT Mathieu
HBAAT
435 Léon Gambetta, 59000 Lille
+33 3 20 60 70 76
mathieu.berteloot@hbaat.fr

OBJET : Délégation de pouvoir de signature

Je, soussigné, **BERTELOOT Mathieu**, né le **24/05/1977**, agissant en qualité de gérant, représentant valablement la **Société SRL HART BERTELOOT ATELIER ARCHITECTURE TERRITOIRE (HBAAT)**, numéro d'entreprise **53394431000028** et dont le siège social est établi à **435 rue Léon Gambetta, 59000 Lille**

Donne, par la présente, pouvoir à la personne suivante :

DALON Corentin, né le **07/05/1993**, gérant de **Bento Architecture** dont le siège social est établi à rue des Tanneurs 133-135, mandataire du groupement auprès de l'adjudicateur **PointCulture asbl**,

pour signer en mon nom tous documents se référant au marché public suivant :

Désignation d'un.e auteur.e de projet pour une mission d'étude et de suivi de l'exécution des travaux de réaménagement du siège de **PointCulture** à Auderghem

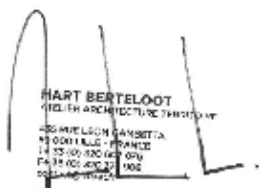
PointCulture_AP_2024

Marché de services par procédure négociée sans publication préalable

Les documents signés en application de la présente délégation de signature comportent la mention « pour **Bento + HBAAT/CoMa**, par délégation ».

Fait à **Lille**, le **30/04/2024**

BERTELOOT Mathieu
Gérant de **HBAAT**



HART BERTELOOT
ATELIER ARCHITECTURE TERRITOIRE
435 RUE LEON GAMBETTA
59000 LILLE - FRANCE
T +33 (0) 3 20 60 70 76
E mathieu@hbaat.fr

CoMa - Design mobilier

MAHIEU Corentin
CoMa
Rue Coenraets 72, 1060 BRUXELLES
0472792085
corentin.mahieu@gmail.com

OBJET : Délégation de pouvoir de signature

Je, soussigné, MAHIEU Corentin, né le 16/11/1988, agissant en qualité de gérant, représentant valablement la Société CoMa, numéro d'entreprise BE 0896.755.397 et dont le siège social est établi à Rue Coenraets 72, 1060 BRUXELLES ,

Donne, par la présente, pouvoir à la personne suivante :

DALON Corentin, né le 07/05/1993, gérant de Bento Architecture dont le siège social est établi à rue des Tanneurs 133-135, mandataire du groupement auprès de l'adjudicateur PointCulture asbl,

pour signer en mon nom tous documents se référant au marché public suivant :

Désignation d'un.e auteur.e de projet pour une mission d'étude et de suivi de l'exécution des travaux de réaménagement du siège de PointCulture à Auderghem

PointCulture_AP_2024

Marché de services par procédure négociée sans publication préalable

Les documents signés en application de la présente délégation de signature comportent la mention « pour Bento + HBAAT/CoMa, par délégation ».

Fait à Bruxelles, le 30/04/2024

MAHIEU Corentin
Gérant de CoMa



LETTRES ENGAGEMENT SOUS-TRAITANTS

Ney Wow - Stabilité

INTITULÉ DU MARCHÉ : Réaménagement du siège de PointCulture à Auderghem
(PointCulture_AP_2024)

Déclaration de **sous-traitance / consultance**

JE SOUSSIGNÉ : BENOÎT HARGOT **Benoît Hargot**

Qualité : **Gérant**

Représentant valablement la société : **Ney & Partners - WOW srl**

Adresse : **Rue d'Anogrunne, 154 A** Code postal : **1380** Localité : **Maransart** Pays : **Belgique**

Numéro de téléphone : **+32 (0) 81 414 899** adresse e-mail : **wow@ney.partners**

Numéro d'entreprise : **0536.891.436**

Déclare par la présente m'engager à effectuer la partie du marché sous objet relative à : **stabilité**

EN QUALITE DE SOUS-TRAITANT DU SOUMISSIONNAIRE : **Bento + HBAAT / CoMa**

Et à mettre à disposition de ce dernier mes compétences et tous moyens nécessaires à l'accomplissement de cette partie du marché dans l'éventualité où il serait déclaré adjudicataire du marché susmentionné.

Fait à **Namur** le **30 avril 2024**



Signature du **sous-traitant**
Ingénieur en stabilité, Gérant

Basé sur le modèle type (www.marchesdarchitecture.be) du 26/07/2023

Zeugma engineering - Techniques Spéciales

INTITULÉ DU MARCHÉ : Réaménagement du siège de PointCulture à Auderghem
(PointCulture_AP_2024)

Déclaration de sous-traitance

JE SOUSSIGNÉ : David Lecharlier

Qualité : Administrateur

Représentant valablement la société : Zeugma Engineering srl

Adresse : Avenue Fénelon, 319 Code postal : 7340 Localité : Colfontaine Pays : Belgique

Numéro de téléphone : +32 (0) 472 59 62 15 adresse e-mail : dle.zeugma@gmail.com

Numéro d'entreprise : BE 0816 788 104

Déclare par la présente m'engager à effectuer la partie du marché sous objet relative
à : Techniques spéciales

EN QUALITE DE SOUS-TRAITANT DU SOUMISSIONNAIRE : Bento + HBAAT / CoMa

Et à mettre à disposition de ce dernier mes compétences et tous moyens nécessaires à
l'accomplissement de cette partie du marché dans l'éventualité où il serait déclaré
adjudicataire du marché susmentionné.

Fait à Colfontaine le 30 avril 2024

Signature du sous-traitant

Administrateur de Zeugma engineering



Basé sur le modèle type (www.marchesdarchitecture.be) du 26/07/2023

- 15 -

RYA - PEB

INTITULÉ DU MARCHÉ : Réaménagement du siège de PointCulture à Auderghem
(PointCulture_AP_2024)

Déclaration de sous-traitance

JE SOUSSIGNÉ : VANDEN BREEDE Benoît

Qualité : Administrateur de RYA

Représentant valablement la société : Responsable Young Architects SRL (RYA en abrégé)

Adresse : Boulevard Barthélémy 32/A **Code postal :** 1000 **Localité :** Bruxelles
Pays : Belgique

Numéro de téléphone : +32 (02) 502 01 08 **adresse e-mail :** atelier@rya.be

Numéro d'entreprise : BE 0836 254 816

Déclare par la présente m'engager à effectuer la partie du marché sous objet relative
à : **Performance Energétique des Bâtiments (PEB)**

EN QUALITE DE SOUS-TRAITANT DU SOUMISSIONNAIRE : Bento + HBAAT / CoMa

Et à mettre à disposition de ce dernier mes compétences et tous moyens nécessaires à
l'accomplissement de cette partie du marché dans l'éventualité où il serait déclaré
adjudicataire du marché susmentionné.

Fait à Bruxelles le 03 mai 2024

Signature du sous-traitant

Vanden Breede Benoît, administrateur RYA



Basé sur le modèle type (www.marchesdarchitecture.be) du 26/07/2023

Ats - Acoustique

INTITULÉ DU MARCHÉ : Réaménagement du siège de PointCulture à Auderghem
(PointCulture_AP_2024)

Déclaration de sous-traitance / consultance

JE SOUSSIGNÉ : Eric BRUYERE

Qualité : [Administrateur](#)

Représentant valablement la société : [ATS Srl](#)

Adresse : [Rue des Sept Collines, 1](#) Code postal : [4052](#) Localité : [Beaufays](#) Pays : [Belgique](#)

Numéro de téléphone : [+32 \(4\) 388.30.35](#) adresse e-mail : info@ats-acoustique.be

Numéro d'entreprise : [BE 0475.042.850](#)

Déclare par la présente m'engager à effectuer la partie du marché sous objet relative à : [Mission acoustique](#).

EN QUALITE DE SOUS-TRAITANT DU SOUMISSIONNAIRE : [Bento + HBAAT / CoMa](#)

Et à mettre à disposition de ce dernier mes compétences et tous moyens nécessaires à l'accomplissement de cette partie du marché dans l'éventualité où il serait déclaré adjudicataire du marché susmentionné.

Fait à [Beaufays](#) le [30 avril 2024](#)

Signature du [sous-traitant](#)



Eric BRUYERE, Ir. Administrateur

Basé sur le modèle type (www.marchesdarchitecture.be) du 26/07/2023

Studio Catania- Signalétique

INTITULÉ DU MARCHÉ : Réaménagement du siège de PointCulture à Auderghem
(PointCulture_AP_2024)

Déclaration de sous-traitance

JE SOUSSIGNÉ : Maximilien Catania

Qualité : Gérant

Représentant valablement la société : **Studio Catania** (Entité enregistrée en personne physique)

Adresse : Rue des Cabus 2C **Code postal :** 5377 **Localité :** Heure **Pays :** Belgique

Numéro de téléphone : +32473429756 **Adresse e-mail :** hello@studio-catania.be

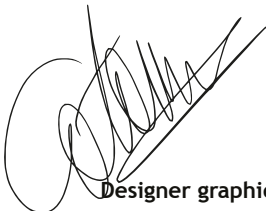
Numéro d'entreprise : 0749.771.495

Déclare par la présente m'engager à effectuer la partie du marché sous objet relative à : **Design signalétique**

EN QUALITÉ DE SOUS-TRAITANT DU SOUMISSIONNAIRE : Bento + HBAAT / CoMa

Et à mettre à disposition de ce dernier mes compétences et tous moyens nécessaires à l'accomplissement de cette partie du marché dans l'éventualité où il serait déclaré adjudicataire du marché susmentionné.

Fait à **MONS**, le 2 mai 2024



Designer graphique



ASSOCIÉ - ARCHITECTURE
Bento Architecture

Représentée par Corentin DALON,
Rue de la madeleine 45
1000 Bruxelles, Belgique
+32 (0)4 56 18 87 05
info@bento.archi

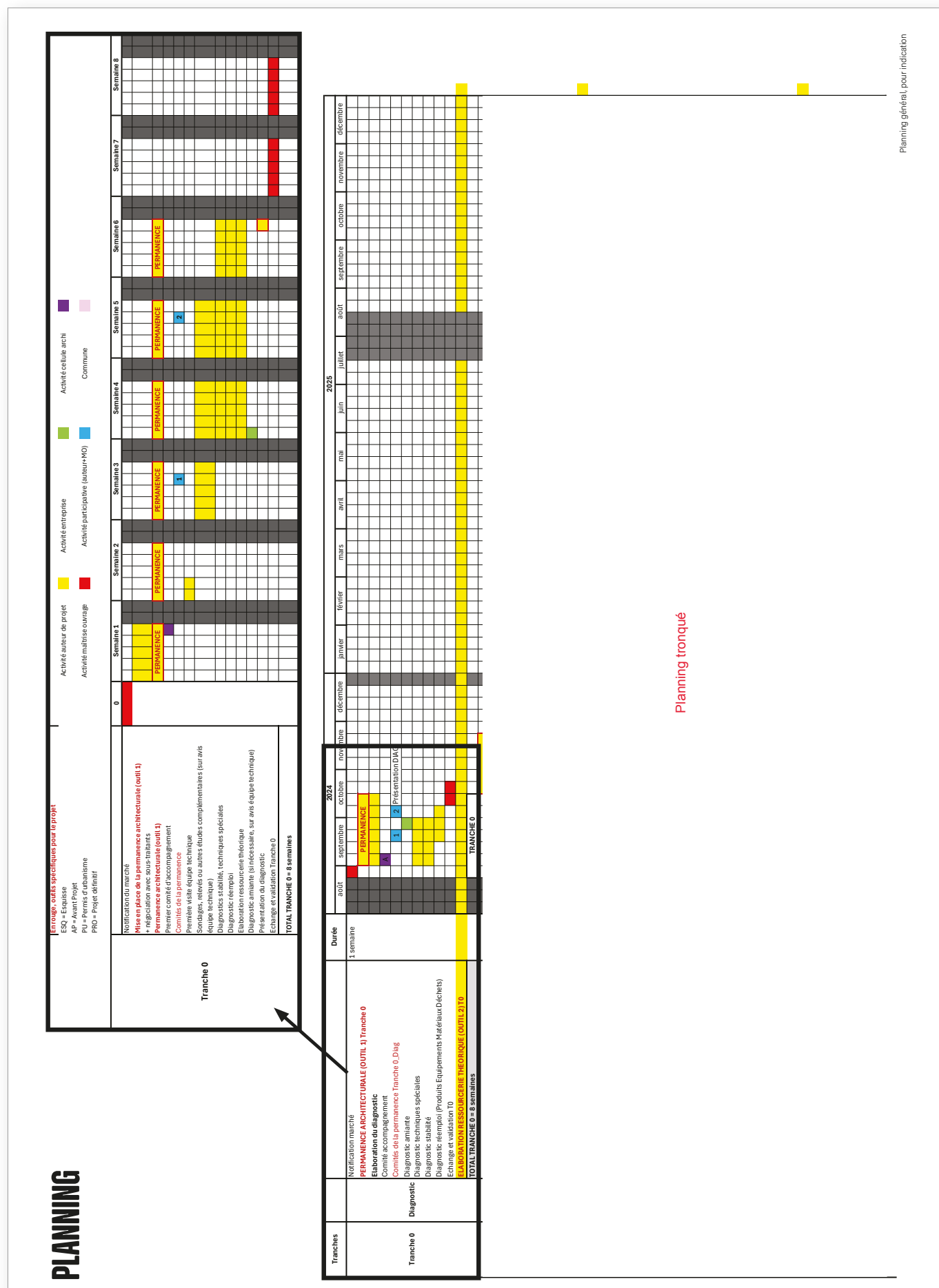
ASSOCIÉ - ARCHITECTURE
HBAAT

Représentée par Mathieu BERTELOOT,
435 rue Léon Gambetta
59000 Lille, France
+33 (0) 320 607 076
contact@hbaat.fr



ASSOCIÉ - DESIGN MOBILIER
CoMa

Représentée par Corentin MAHIEU,
Rue Coenraets 72,
1060, Bruxelles, Belgique
+32 (0)4 72 79 20 85
corentin.mahieu@gmail.com





Pour tous renseignements
complémentaires

PointCulture
Place de l'Amitié, 6 - 1160 Bruxelles
Tél. 02 737 18 11
www.pointculture.be