



médiathèque
nouvelle

PointCulture
devient
Médiathèque
Nouvelle
en 2025

Montpellier, 19 octobre 2023

Riche d'un fond de plusieurs milliers de références, Médiathèque Nouvelle affirme plus que jamais son rôle de centre culturel. Elle rayonne à l'international dans les bibliothèques de la métropole, de Wallonie-Bruxelles, et dans les autres médiathèques culturelles et éducatives d'Europe et du monde. Pour une coopération renouvelée : connexions, partenariats, échanges.

Bienvenue dans l'ère Médiathèque Nouvelle

*Musique, cinéma, jeux vidéo :
partager notre expertise avec passion*

Riche d'un fonds de plusieurs centaines de milliers de références, Médiathèque Nouvelle se réinvente et affirme plus que jamais son rôle de passeuse de culture. Elle rayonne à travers le prêt - à Bruxelles et dans les bibliothèques de la Fédération Wallonie-Bruxelles - et aussi par ses activités de médiation culturelle conçues avec ses partenaires autour d'axes thématiques et orientées éducation aux médias. Pour une expérience médiathèque sans cesse renouvelée : conservation, transmission, éveil.



Le livret que vous tenez entre vos mains est bien plus qu'un simple guide : il est une invitation à découvrir nos racines, notre identité, et les perspectives qui s'offrent à nous. Il témoigne de tout ce que nous avons accompli ensemble et ouvre la voie à tout ce que nous pourrons construire dans l'avenir.

Depuis des années notre institution a connu de nombreuses évolutions, s'adaptant aux changements de la société et aux nouvelles pratiques culturelles. Pourtant, une chose est restée immuable : notre désir de partager la passion de la musique, du cinéma et, plus récemment, du jeu vidéo. Ce cœur vivant de notre mission continue de guider chacune de nos actions et d'inspirer notre développement.

C'est dans cet esprit que PointCulture est devenu Médiathèque Nouvelle, un changement d'identité qui reflète non seulement cette évolution, mais aussi notre engagement à vous offrir des propositions riches, audacieuses et en harmonie avec le monde qui nous entoure. Ensemble, avec cette histoire comme socle, nous imaginons l'avenir avec enthousiasme et créativité.

Edith Bertholet,
Directrice générale

Sommaire

1	Médiathèque Nouvelle : pour qui, pourquoi, comment ?	01
<hr/> 2	Outils de médiation	21
<hr/> 3	Catalogue thématique	64
<hr/> 4	Co-construire	92
<hr/> 5	Histoire : de la Discothèque Nationale de Belgique à Médiathèque Nouvelle	112
<hr/> 6	Contacts	136



DEMCO
800-336-7233
demco.com

1

Médiathèque Nouvelle : pour qui, pourquoi, comment ?

Depuis sa création, le 14 novembre 1956, en tant que Discothèque Nationale de Belgique, Médiathèque Nouvelle a joué un rôle actif dans les politiques culturelles de la Fédération Wallonie-Bruxelles, tant du point de vue patrimonial que par son impact sur les publics de tout âge.

Reconnue comme spécifique dans ses domaines d'expertises, l'association est restée, à travers le temps, un canal de diffusion, de pédagogie et de médiation de l'art cinématographique, documentaire ou fictionnel, de la musique classique et non-classique et du jeu vidéo à partir des années 90.

Face à l'évolution toujours croissante des supports médias, Médiathèque Nouvelle se réinvente avec de nouvelles missions. Tout en gardant son identité : expertise, veille et collection, elle se redéfinit en privilégiant la complémentarité.

Munie depuis 2022 d'un nouveau contrat-programme qui renouvelle ses missions, l'association fait reconnaître la **valeur patrimoniale de ses collections**, s'inscrit dans le **décret de la Lecture publique et devient actrice de la médiation culturelle en appui au réseau des bibliothèques et des opérateurs culturels.**

Sa locomotive, c'est l'ensemble des connaissances intarissables de ses médiathécaires et son travail thématique qu'elle met **au service de ses partenaires, avec une volonté vive de co-construire**. À Bruxelles, Place de l'Amitié 6 (1160, Auderghem), elle ouvre le bâtiment qui renferme ses archives et sa collection, pour en faire le lieu névralgique d'où rayonne sa dynamique nouvelle, transversale et hors ses murs.

Dans ses missions, elle accorde une attention majeure aux **productions de la Fédération Wallonie-Bruxelles** et développe un axe d'**éducation aux médias** (EAM) dans ses ateliers et formations.

Aujourd'hui, Médiathèque Nouvelle assume sa singularité : en se dépossédant de ses lieux emblématiques, elle rayonne (à l'image de son logo), s'infusant là où sa place est évidente, mais aussi là où on l'attend moins.

Médiathèque Nouvelle, c'est l'ouverture sur le monde, le décloisonnement, l'inclusivité et la diversité, une participation active aux enjeux de notre société en perpétuel mouvement.

1. Prêt de médias

Intrinsèquement lié à notre histoire, le prêt de médias n'a pas totalement disparu. Ce service n'est plus l'élément central de nos missions, mais nous continuons de lui accorder l'attention qu'il mérite. Car il serait bien hâtif de l'enterrer trop vite : ce sont encore de nombreuses personnes qui empruntent, via notre service en ligne, directement dans nos locaux, dans les bibliothèques partenaires ou lors d'évènements auxquels nous participons avec nos "media stations".

Dans nos locaux

Le public peut venir emprunter directement les quelques centaines de médias présentés en accès libre, ou passer commande pour les médias en réserve, directement sur place ou en ligne. Un petit salon équipé de platines vinyles, cds et casques permet une écoute attentive dans un environnement calme et propice.

Bibliothèques

Il est possible de commander en ligne des médias qui sont envoyés directement dans les bibliothèques de la FWB. Nous leur proposons également de se munir de "dépôts d'appel", soit une sélection représentative

de médias directement empruntables sur place.

Media Stations – emprunts hors les murs

Les media stations sont notre manière de proposer le prêt où que nous allions. Il n'est ainsi par rare de pouvoir emprunter directement une sélection thématique de médias lorsque vous croisez la route de Médiathèque Nouvelle : festivals, évènements ponctuels, animations... Et cette offre est souvent agrémentée de bornes d'écoutes, pour pouvoir même écouter in situ !



Commandes en ligne

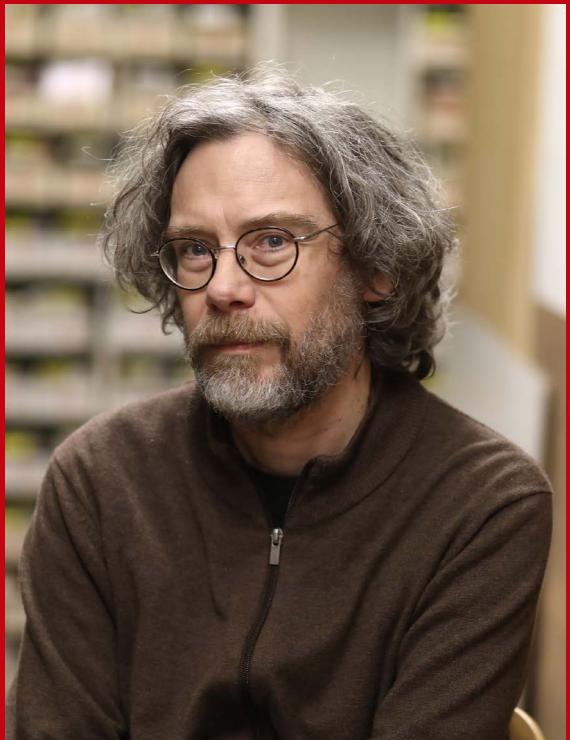
Soit sur le site de Médiathèque Nouvelle :

<https://www.mediatheque.be>

Soit sur le site de Samarcande :
<https://www.samarcande-bibliotheques.be>

Streaming

Nous travaillons, en partenariat avec le service de la Lecture publique, à étoffer l'offre de streaming et de partager plus de ressources à nos usagers. Il nous semble essentiel de ne pas opposer les offres réelles et virtuelles, elles sont complémentaires. Nous proposons ainsi un accès à la plateforme Filmfriend, pour le cinéma (films, documentaires, jeunesse), et à Philharmonie à la demande, pour des vidéos et documents sur la musique.



Paroles de médiathécaire

Philippe Delvosalle – *La Médiathèque ou rien !*

Géographe et architecte de formation, c'est sa passion de la musique depuis toujours puis du cinéma à l'adolescence qui l'amènera devant les portes de La Médiathèque, qu'il a fréquentée assidument en tant qu'usager avant de tout faire pour y travailler...

Un de mes plus anciens souvenirs de La Médiathèque est sûrement au Passage 44, un jour où il y avait une énorme opération de solde de vinyles neufs qu'ils avaient dû acheter en trop d'exemplaires, qui prenait toute une partie de la galerie. À cette époque, c'était mon père qui y allait. J'ai vraiment commencé à fréquenter celle de l'ULB quand j'étais étudiant. Le midi, on pouvait emprunter une vidéo et la regarder dans un local de visionnement, on y allait régulièrement avec des amis pour voir des vidéos de concert.

« Petit à petit, tu rencontres des gens, des médiathécaires, parfois un peu impressionnants, qui connaissent plein de choses, ça peut être un peu intimidant au début, mais on apprend à se connaître et puis au bout d'un moment des liens se créent... »

J'ai d'abord travaillé au Musée du cinéma pendant 4 ou 5 ans, j'avais déposé ma candidature sans trop y croire, et je me souviens avoir dit dans ma lettre de motivation qu'il y avait deux lieux fondamentaux pour la culture à Bruxelles, le Musée du cinéma et La Médiathèque. J'ai essayé au moins trois fois de rentrer à La Médiathèque, deux fois en centres de prêt, puis pour un poste lié au documentaire qui semblait mieux me convenir.

Je suis arrivé en 2002, j'étais engagé pour prospector pour la collection documentaire.

Il y a 10-12 ans, il a été décidé de créer une équipe de rédaction, alors qu'avant, tout le monde faisait ça de manière un peu disparate. J'ai été pris dans cette première équipe de 6 personnes environ. J'ai été coordinateur de cette équipe. On a eu toute une série de revues papier, sur le site également il y a eu beaucoup d'éditorial.

Aujourd'hui, je fais partie de la cellule contenu, c'est assez compliqué de résumer mes activités, car cela peut impliquer pas mal de types de travaux différents les uns des autres. Si je devais résumer, je dirais que je réponds à des demandes de partenaires ou très ponctuellement à des initiatives propres de Médiathèque Nouvelle, surtout autour de la musique et du cinéma. C'est beaucoup à destination des bibliothèques, surtout des médiographies, donc de l'écrit court, des sélections, autour d'un thème. Ponctuellement, ça peut être une animation, de la radio...

Si je voulais faire de l'humour noir, je dirais que mon arrivée en 2002 coïncide avec le début de la baisse de fréquentation des médiathèques... Heureusement, je ne crois pas que les deux soient liées. Cela dit, avant d'être à La Médiathèque, quand j'avais des flyers ou des affiches à distribuer, le premier lieu stratégique visé était La Médiathèque, car c'était la plaque tournante, l'endroit de passage des gens intéressés par la culture.

J'aimerais que ce nouveau lieu de Médiathèque Nouvelle en garde une trace. Il y a déjà plus de passage que ce qu'on aurait pu imaginer, les gens viennent encore emprunter des disques et des films contrairement à ce que beaucoup pensent. J'ai envie qu'on continue sur cette lancée. Qu'on développe les partenariats, les projets, comme ce qu'on va faire en 2026 avec Patrick Leboutte sur la réactualisation de son livre sur le documentaire, pour y greffer des projections, formations, conférences...

2

recommandations (bruxelloises)

Chantal Akerman

à qui je pense presque quotidiennement

Dodes'ka-den,

musicien bruxellois qui m'a poussé à créer mon premier label musical (mais c'est une autre histoire...)

2. Conservation et patrimoine

À ce jour, la collection Médiathèque Nouvelle compte environ 400 000 médias, tous supports confondus : CD, DVD, jeux vidéo, cassettes, vinyles... Ce fonds est vivant et illustre la richesse culturelle mondiale (autant que faire se peut), avec une attention toute particulière portée aux artistes de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Il est alimenté par nos médiathécaires, spécialistes passionnés et passionnées de tous horizons cumulant souvent plusieurs dizaines d'années d'expérience dans ce travail à la fois archéologique, minutieux et de curiosité permanente.

C'est grâce à cette expertise et à nos locaux structurellement adaptés que nous pouvons désormais ouvrir les portes de notre réserve pour accueillir celles des autres. Ainsi, nous avons déjà pu récupérer la collection de disques vinyles de la bibliothèque des Chiroux (Liège) avant son réaménagement au B3, et de la RTBF (à commencer par la création d'un fonds Musiq3), qui souhaite désormais passer au tout numérique.

Notre transversalité nous a permis également de valoriser ces patrimoines en proposant un travail actif sur ces derniers :

L'artiste **Alex Deforce** s'est emparé de la collection des Chiroux pour proposer une performance qui met en lumière l'importance de la poésie sur des supports comme le vinyle et son archivage en tant que patrimoine culturel. En dévoilant les trésors de cette archive, les mots et les voix trouvent une nouvelle résonance, établissant un pont entre le passé et le présent.

De son côté, l'artiste et chercheur **Gaëtan Cristino** a plongé dans la collection de musique classique pour en tirer une proposition d'outil de médiation intitulé “Musique classique, création sonore et nature : analyser, transposer, interpréter une œuvre musicale”, visant à rendre accessible la musique écrite occidentale en tentant de répondre à des questions telles que “Comment l'abstraction du sonore rend-elle le concret du vivant ?” ou “Comment composer et interpréter une œuvre abordant la nature ?”

3. Médiation culturelle

Définition : “La médiation culturelle est une forme particulière de médiation qui regroupe l’ensemble des actions visant à mettre en relation des gens — un public, des participants — avec une œuvre artistique (tableau, installation, pièce de théâtre, performance artistique, œuvre littéraire ou cinématographique, œuvre musicale, etc.) ou une proposition culturelle (exposition, concert, thématique, etc.).

Ses finalités sont éducatives, récréatives, sociales et citoyennes. Voulant œuvrer tant sur le registre du sens, du dialogue interculturel, que sur celui du vivre-ensemble, la médiation culturelle s’inscrit dans une double perspective de démocratisation culturelle (accès du plus grand nombre au patrimoine, à la création artistique, aux ressources culturelles) et de démocratie culturelle (échange symbolique, valorisation des expressions culturelles des populations et de la culture des gens, développement social et émancipation des citoyens.”

Sources : Bruno Nassim Aboudrar Et François Mairesse, *La Médiation Culturelle*,
Elisabeth Caillet, *À L'approche Du Musée : La Médiation Culturelle*,
Elisabeth Caillet, *La Médiation Culturelle, Cinquième Roue Du Carrosse ?*



Parce qu'elle a toujours été symbolisée par le prêt comme matérialisation physique de ses activités, simple à résumer, on oublie souvent que le rôle premier d'une Médiathèque, sa valeur ajoutée qui s'entend dès qu'on commence à prononcer son nom, est son potentiel infini de médiation culturelle.

Que ce soit dans sa volonté de créer des ponts entre différents types de cultures et de publics, mais aussi très trivialement dans les interactions, les échanges, les rencontres qu'elle a toujours suscitées, La Médiathèque est avant tout un espace de découverte et ses médiathécaires ont toujours été là pour passer des passions !

La médiation culturelle est donc, par essence, dans tout ce que propose Médiathèque Nouvelle. Vous aurez l'occasion de découvrir plusieurs exemples et outils concrets au fil de votre lecture.





4. Éducation aux médias

Musique, cinéma, jeux vidéo

Médiathèque Nouvelle est reconnue officiellement comme un organisme spécialiste de l'éducation aux médias (toujours axé musique, cinéma et jeu vidéo). Nous sommes membres du Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias (CSEM), avec lequel nous menons bon nombre d'actions diverses.

Définition : “L'éducation aux médias a pour finalité de rendre chaque citoyen actif, autonome et critique envers tout document ou dispositif médiatique dont il est destinataire ou usager. Elle veut ainsi qu'il puisse s'approprier les langages médiatiques et se former aux outils d'interprétation, d'expression et de communication par les médias.

En ce sens, elle prépare les individus à être des citoyens responsables, capables de contribuer au développement d'une société démocratique, solidaire, pluraliste et ouverte aux autres cultures, et assure à tous des chances égales d'émancipation sociale.

L'éducation aux médias concerne tous les médias imprimés, audiovisuels ou électroniques, quels que soient leurs supports technologiques. Elle ne se limite à aucun genre médiatique et couvre par conséquent tout l'éventail des communications, publiques ou restreintes, informatives, persuasives, divertissantes, ludiques ou conviviales.”

ooo

@ pointculture



CULTIVER LES IMAGINAIRES DU FUTUR AVEC LE CINÉMA



Paroles de médiathécaire

Lola De Clercq – *médiatrice-formatrice tout-terrain*

Avec mon binôme, Marion De Ruyter, nous concevons des animations et des outils pédagogiques qui peuvent être transmis en bibliothèques, ou du moins à des personnes faisant de la médiation. Nous donnons des animations en bibliothèques principalement, puisque nous sommes un opérateur d'appui, notamment pour le secteur de la Lecture publique, mais aussi pour les centres culturels.

Notre expertise fait que toutes nos animations et formations sont données sous l'angle éducation aux médias, ce qui nous permet d'aborder énormément de thématiques très différentes.

Nous expliquons cependant toujours que nous ne sommes pas expertes de la thématique : par exemple, nous avons une animation sur l'intelligence artificielle, je ne suis pas spécialiste en IA, en revanche, je suis spécialiste en langages dans les médias, dans le cinéma par exemple, je peux aborder cette thématique à travers cet angle. Idem, je fais une formation sur le Pixel Art, je peux analyser les jeux vidéo sans être pour autant experte en arts picturaux. Donc il faut retenir que nous n'avons pas de limitations dans les sujets que nous abordons, ce qui compte, c'est notre façon de l'aborder.

Nous sommes beaucoup sur le terrain, on peut donner 6 ou 7 animations ou formations dans la semaine. J'aime ce rapport à la culture, pouvoir promouvoir et échanger sur différents types de contenus, j'aime être en contact avec le public, savoir à qui on s'adresse, avoir des échanges super chouettes, voir notre impact direct sur les gens... on sème des graines, c'est l'important.

J'aime aussi être au bureau, pouvoir réfléchir à de nouveaux outils pédagogiques, comme dernièrement sur *Le Transperceneige* avec le CSEM, c'est un « transmédia » : nous faisons à la fois de l'analyse et de la création d'outils à transmettre aux médiateurs et médiatrices, qui peuvent également le transmettre. J'aime l'idée d'avoir créé un outil autonome. Et j'aime le côté multiple de mon travail, pour passer d'un atelier “Stéréotypes de genres dans le jeu vidéo” à une formation Fanzine, puis un salon d'écoute chez DoucheFlux pour les personnes sans chez-soi... c'est très riche et très enrichissant.

3 recommandations

J'adorerai qu'on arrive vraiment à devenir l'opérateur culturel incontournable qu'on souhaite devenir, que les partenaires et les institutions nous aient toujours en tête lorsqu'ils construisent des projets et qu'ils n'hésitent pas à nous contacter, pour qu'on puisse continuer à nouer de belles collaborations et qu'on puisse construire toujours plus de ponts entre les différentes thématiques, les différents supports..., car ce triptyque musique, films, jeux vidéo, passé à travers les prismes éducation aux médias et médiation culturelle, est un puits d'idées intarissable !

Flavien Berger “Pamplemousse”,
pour la douceur
Marie and Max
pour toutes les nuances du noir et blanc
Pomme
pour ses thématiques dures traitées façon mignonne



"Toutes nos animations et formations sont données sous l'angle éducation aux médias, ce qui nous permet d'aborder énormément de thématiques très différentes [...] Il faut retenir que nous n'avons pas de limitations dans les sujets qu'on aborde, ce qui compte, c'est notre façon de l'aborder."



médiathèque
nouvelle

Playlist

LAURYN HILL

Une playlist dédiée à
Lauryn Hill:
ses influences, ses
albums,
ses collaborations
et son héritage.

Réalisé par : Médiathèque
nouvelle pour VILLE



ville.be

2

Outils de médiation

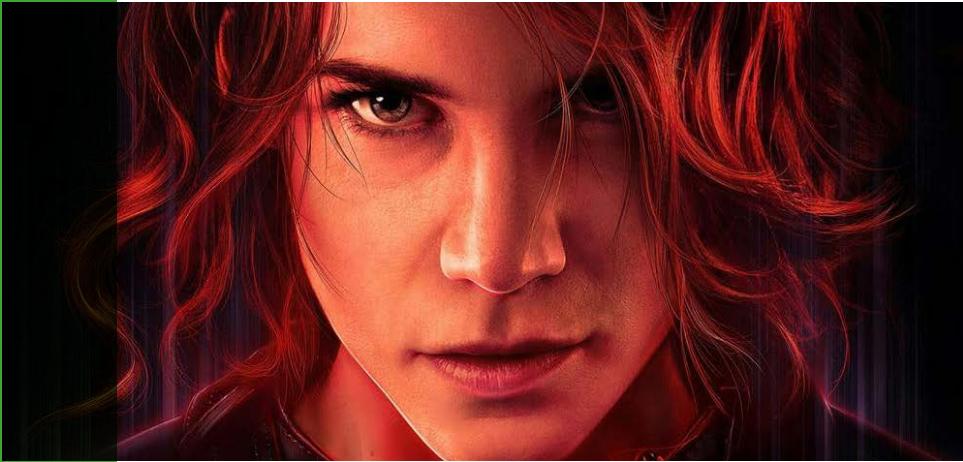
L'approche Médiathèque Nouvelle est protéiforme. Voici quelques-uns des principaux outils que nous proposons, en espérant toujours faire naître à la fois des envies chez nos partenaires et des passions chez le public.

Cette offre n'est pas figée : nous sommes toujours à l'écoute des envies et thèmes de nos partenaires et ne demandons pas mieux que de co-construire !

1. MÉDIA- GRAPHIES

Les médiographies sont aux médias (jeux vidéo, films, musique) ce que les bibliographies sont aux livres. Elles sont une des offres majeures de Médiathèque Nouvelle, en cela qu'elles permettent de proposer des axes thématiques originaux, mettre en résonance des œuvres a priori incompatibles, et toujours de faire découvrir, ouvrir de nouveaux horizons et valoriser le patrimoine culturel.





Les nouvelles héroïnes du jeu vidéo

Ces dernières années ont vu la transformation significative de l'industrie vidéoludique, que ce soit d'un point de vue technologique mais aussi narratif. Un nombre accru de protagonistes féminines fortes et nuancées sont apparues et ont apporté de nouvelles dimensions à l'univers du jeu.

Cette sélection vise à mettre en lumière ces personnages féminins remarquables, qui ne sont plus de simples figures secondaires ou stéréotypées, mais des protagonistes à part entière avec des histoires captivantes et inspirantes.

Des jeux comme "Céleste" avec Maddy, "Control" avec Jesse Faden, ou "Forspoken" avec Frey Holland, pour n'en nommer que quelques-uns, ont brisé les conventions en présentant des héroïnes complexes, résilientes et dotées de pouvoirs uniques, reflétant ainsi un changement positif dans la perception et la représentation des femmes dans le jeu vidéo. Leurs luttes et leurs triomphes sont une source d'inspiration, démontrant que les jeux vidéo peuvent être un puissant vecteur de narration et de changement social.

Un aspect fascinant des nouvelles héroïnes de jeux vidéo est leur lien étroit avec la nature et le surnaturel. Ce lien se manifeste de manière unique et profonde dans leurs histoires, renforçant le sentiment d'immersion et de connexion avec leurs mondes. Prenons par exemple Aloy dans "Horizon Zero Dawn" et "Horizon Forbidden West". Son lien avec la nature est au cœur de son identité. Elle navigue dans un monde où la faune et la flore ont fusionné avec la technologie, créant un écosystème unique où le naturel et l'artificiel coexistent. Aloy, en tant que chasseuse et guerrière, symbolise cette harmonie, montrant comment la compréhension et le respect de la nature sont cruciaux pour la survie et l'équilibre.

Dans "Control", Jesse Faden explore un univers où le surnaturel est omniprésent. Ses pouvoirs télékinétiques et sa capacité à interagir avec des phénomènes paranormaux illustrent un autre aspect de la connexion avec le surnaturel. Cette interaction entre le personnage et l'extraordinaire enrichit l'expérience de jeu, offrant des perspectives uniques sur des thèmes comme le pouvoir, la connaissance et l'inconnu.

Ces héroïnes ne se contentent pas de naviguer dans des mondes où la nature et le surnaturel abondent ; elles les embrassent, les comprennent et les manipulent. Cette fusion de l'humain, de la nature et du surnaturel dans les jeux vidéo modernes souligne non seulement la diversité des mondes que les joueurs peuvent explorer, mais met aussi en lumière la capacité des personnages féminins à interagir avec et à les influencer de manière significative.



Ninja Theory: Hellblade : Senua's Sacrifice (2017)

“Hellblade: Senua’s Sacrifice” est un jeu vidéo d'aventure psychologique. Le jeu suit Senua, une guerrière celte traumatisée, qui entreprend un voyage périlleux dans le monde des morts de la mythologie nordique. Ce périple est une quête personnelle pour sauver l'âme de son amant décédé.

Le jeu est remarquable pour son traitement de la santé mentale. Senua souffre de psychose, et le jeu représente ses hallucinations et voix intérieures de manière immersive. Le joueur expérimente le monde à travers les yeux de Senua, avec ses peurs, ses illusions et sa lutte intérieure.

La représentation de Senua est complexe et nuancée. On la décrit comme étant courageuse et résiliente, malgré ses souffrances psychologiques. “Hellblade: Senua’s Sacrifice” allie avec brio combats, énigmes et exploration dans un cadre narratif profond, offrant une expérience viscérale et émotionnelle qui aborde des thèmes tels que la douleur, la résilience et la survie.

Le jeu a été salué pour son approche innovante et respectueuse des maladies mentales, son gameplay immersif, ainsi que son récit puissant. Senua est un personnage unique, dont le voyage symbolise le combat contre ses démons intérieurs et la quête de rédemption.



Namco : Tales of Berseria (2017)

“Tales of Berseria”, un RPG (jeux de rôle) japonais développé par Bandai Namco, se distingue dans la série “Tales of” par son approche unique des personnages féminins. Le jeu met en vedette Velvet Crowe, une jeune femme dont la vie est bouleversée par une tragédie. D'une figure aimante et attentionnée, elle se transforme en une anti-héroïne assoiffée de vengeance, brisant les stéréotypes habituels liés aux personnages féminins dans les jeux vidéo.

Le parcours de Velvet est au cœur de “Tales of Berseria”. Sa quête de vengeance est motivée par des émotions profondes et complexes, qui la rendent à la fois imposante et empathique. Contrairement aux représentations traditionnelles des femmes dans les jeux vidéo, Velvet n'est ni un objet de désir, ni une damoiselle en détresse, mais plutôt une force motrice, puissante et indépendante.

Le jeu aborde des thèmes tels que la moralité, la perte et la résilience à travers le prisme de Velvet. Son évolution dépeint une image nuancée de la féminité, loin des clichés. Les autres personnages féminins du jeu ont également des personnalités bien développées, chacun ayant sa propre histoire et ses motivations, ce qui enrichit l'univers du jeu.

“Tales of Berseria” est acclamé pour sa narration captivante et son développement de personnage. Le jeu offre une perspective rafraîchissante sur le rôle des femmes dans le genre RPG, mettant en avant des personnages féminins forts et complexes, et établissant Velvet comme l'une des héroïnes les plus mémorables de la série.



Guerilla : Horizon Zero Dawn & Horizon Forbidden West (2017 & 2022)

“Horizon Zero Dawn” et “Horizon Forbidden West” sont des jeux vidéo d'action-RPG se déroulant dans un monde post-apocalyptique où la nature a repris ses droits sur les ruines de civilisations avancées.

L'héroïne, Aloy, est une chasseuse et archère habile, vivant dans un monde peuplé de créatures mécaniques imposantes.

Dans “Horizon Zero Dawn”, Aloy cherche à découvrir l'origine de son monde et sa propre histoire. Elle explore des terres variées, combattant des machines et dévoilant des secrets d'une civilisation ancienne. Sa quête la mène à comprendre la chute de l'Ancien monde et son rôle dans le futur de l'humanité.

“Horizon Forbidden West” continue l'histoire d'Aloy. Elle voyage vers l'ouest pour enquêter sur une mystérieuse peste. Le jeu élargit l'univers, avec des nouvelles régions à explorer, de nouvelles machines à combattre et des mystères supplémentaires à résoudre, tout en développant davantage le personnage d'Aloy et son histoire.

Aloy est une figure centrale forte et nuancée, reconnue pour son intelligence, sa détermination et ses compétences en combat et en survie. Ces jeux sont acclamés pour son univers ouvert, riche et détaillé.



Maddy makes games : Celeste (2018)

“Celeste” est un jeu vidéo de plateforme 2D acclamé pour son gameplay exigeant et son histoire émotionnelle. Vous incarnez Madeline, une jeune femme déterminée à escalader le Mont Céleste, une montagne mystique. Tout au long de son ascension, Madeline doit faire face à des défis physiques et psychologiques, y compris sa propre anxiété et d'autres manifestations de sa santé mentale.

Le jeu se distingue par sa mécanique de jeu précise, nécessitant des sauts et des esquives soigneusement chronométrées. Chaque nouveau palier introduit de nouveaux obstacles à franchir et énigmes à résoudre, ce qui augmente progressivement la difficulté du jeu. Outre l'escalade, l'histoire de Madeline se déroule, abordant des thèmes comme la persévérance, l'auto-acceptation et le dépassement de soi.

Madeline, en tant que personnage, est profondément humaine. Son voyage à travers le Mont Celeste est une métaphore de ses luttes intérieures rendant son histoire à la fois inspirante et touchante.



Nomada studio : Gris (2018)

“Gris” est un jeu vidéo indépendant développé par Nomada Studio, qui se distingue par son approche artistique et émotionnelle. Le jeu raconte l’histoire de Gris, une jeune fille confrontée à un traumatisme personnel, symbolisé par un voyage dans un monde onirique.

Le personnage principal est une représentation puissante de la résilience féminine qui, au cours de son périple, doit surmonter le deuil, la dépression et la vulnérabilité face au chagrin avec une sensibilité qui transcende le genre. Il dépeint une héroïne qui, malgré la perte et la douleur, trouve la force de continuer et de reconstruire sa vie.

Le jeu utilise des mécanismes de plateforme et de puzzle pour illustrer son voyage émotionnel, passant de la désolation à la renaissance.

Chaque étape du jeu correspond à une émotion différente, représentée par des couleurs et des environnements spécifiques.

La beauté visuelle de “Gris”, avec ses illustrations faites à la main et sa bande-son immersive, complète parfaitement ce voyage émotionnel.

Ce jeu est une œuvre d’art interactive qui célèbre la résilience et la guérison, offrant une perspective unique et puissante sur le rôle de la femme dans le monde des jeux vidéo.



Asobo : A plague tale innocence & A plague tale requiem (2019 & 2022)

La série “A PlagueTale” se déroule en France au 14e siècle. Le jeu suit les aventures d’Amicia de Rune, une jeune fille noble, et de son jeune frère Hugo. Après que l’Inquisition ait assassiné sa famille, Amicia et Hugo se retrouvent orphelins et doivent s’échapper pour sauver leur vie. Amicia se trouve soudainement responsable de la protection de son frère. Ce dernier, qui est visiblement malade, est poursuivi par l’Inquisition en raison de son sang, qui semble avoir des propriétés mystérieuses.

Amicia est décrite comme une jeune fille courageuse et ingénieuse.

Bien qu’elle provienne d’un milieu privilégié, elle doit (montre qu’elle sait apprendre à survivre dans un monde brutal et impitoyable.

“A PlagueTale: Requiem”, la suite, continue d’explorer leur aventure et leur développement. Le jeu combine furtivité, puzzle et action, avec une histoire de sacrifice et de survie.



Remedy : Control (2019)

« Control » est un jeu de tir à la troisième personne développé par le studio Remedy Entertainment.

Le personnage principal de « Control » est Jesse Faden, une jeune femme à la recherche de réponses sur son passé mystérieux. L'histoire commence lorsque Jesse arrive au Bureau fédéral du contrôle (FBC), une agence gouvernementale.

Jesse découvre rapidement qu'elle est liée à des phénomènes paranormaux et possède des pouvoirs télékinétiques. Après que l'entité mystérieuse ait infecté les employés du FBC, Jesse doit naviguer dans un environnement complexe et souvent hostile, utilisant ses pouvoirs et un pistolet spécial qui se transforme pour combattre les menaces ésotériques.

Le jeu a gagné l'estime des joueurs grâce à son design artistique unique, à sa narration non linéaire et au mélange innovateur de gameplays d'actions et d'éléments surnaturels. Jesse est un personnage fort, complexe, et charismatique, qui évolue au fur et à mesure que le joueur en découvre davantage sur son passé. « Control » offre une expérience immersive qui combine le suspense, l'action et une exploration profonde de l'inexpliqué.



Naughty dog : The last of us part II (2020)

« The Last of Us Part II », développé par Naughty Dog, est une suite marquante dans l'univers des jeux vidéo, principalement pour sa narration audacieuse et ses personnages féminins forts. Le jeu se déroule dans un monde post-apocalyptique, centré autour d'Ellie, une jeune femme confrontée à la brutalité et aux conséquences de la vengeance. Ellie, en tant que protagoniste, représente un tournant dans la représentation des personnages féminins. Elle est complexe, impitoyablement réaliste, et animée par des émotions profondément humaines. Son parcours est marqué par des défis physiques et émotionnels, offrant une perspective rare sur la fragilité et la force féminine dans des circonstances extrêmes.

« The Last of Us Part II » met également en lumière d'autres personnages féminins clés, comme Abby, qui joue un rôle central dans l'intrigue. Le jeu explore leurs motivations, leurs vulnérabilités et leurs forces, brisant les stéréotypes habituels. Ces personnages féminins sont essentiels non seulement pour l'histoire, mais aussi pour la manière dont ils redéfinissent les rôles des femmes dans les jeux vidéo.

L'importance de ces personnages féminins dans « The Last of Us Part II » réside dans leur authenticité. Ils ne sont pas idéalisés ni marginalisés, mais présentés comme des êtres humains complexes, avec leurs propres histoires et luttes. Cela marque un progrès significatif dans le jeu vidéo, où la diversité des personnages et la profondeur de leur représentation sont de plus en plus valorisées.



Deck nine : Life is strange : True colors (2021)

"Life is Strange:True Colors" est un jeu d'aventure narratif centré sur Alex Chen, une jeune femme possédant la capacité surnaturelle de ressentir et de manipuler les émotions des autres. Après des années en famille d'accueil, Alex arrive dans la petite ville de Haven Springs pour retrouver son frère, Gabe. Cependant, le jeu prend une tournure tragique lorsque Gabe meurt dans des circonstances mystérieuses.

Alex utilise ses pouvoirs empathiques uniques pour découvrir la vérité derrière la mort de son frère. Elle peut expérimenter et influencer les émotions des autres, ce qui lui permet de résoudre des mystères et de naviguer dans les relations complexes avec les habitants de la ville.

Le jeu est salué pour son histoire profonde, ses personnages bien développés et la façon dont il traite des sujets tels que le deuil, l'identité et les relations humaines. "Life is Strange:True Colors" combine des éléments d'exploration, de choix narratifs et de résolutions de puzzles, offrant une expérience de jeu immersive et émotionnellement riche.

Alex Chen est un personnage complexe et attachant, dont les luttes et les triomphes rendent son histoire particulièrement impactante.



Pixpil : Eastward (2021)

"Eastward", un jeu d'aventure et de RPG développé par Pixpil et publié par Chucklefish, se démarque par son monde riche et son histoire captivante. Au cœur de cette aventure se trouve Sam, une jeune fille au caractère bien trempé et à l'esprit vif, qui joue un rôle essentiel dans le voyage à travers un monde post-apocalyptique.

Malgré son jeune âge, Sam est un personnage féminin fort et résilient. Elle est curieuse, intrépide et pleine de compassion, qualités qui la rendent indispensable dans son périple avec John, le protagoniste principal. Ensemble, ils explorent des villes délabrées, combattent des monstres et résolvent des énigmes, où l'intelligence et la détermination de Sam brillent à chaque étape.

Ce qui rend Sam particulièrement remarquable et inspirante est sa capacité à affronter des défis avec courage et optimisme. Son innocence enfantine combinée à une maturité étonnante crée un personnage équilibré, crédible et attachant. Elle n'est pas seulement un simple personnage secondaire ; elle est le cœur émotionnel de l'histoire.

"Eastward" présente une vision rafraîchissante des personnages féminins dans les jeux vidéo, en mettant en avant une jeune fille qui n'est pas définie par son âge ou sa force physique, mais par sa force de caractère et sa capacité à influencer positivement son environnement.



Ember lab : Kena : Bridge of Spirits (2021)

“Kena: Bridge of Spirits” est un jeu d'action-aventure centré sur Kena, une jeune guide spirituelle. Elle voyage vers un village abandonné à la recherche du temple sacré de la montagne. Kena possède la capacité de voir et d'interagir avec des esprits, et son but est d'aider ces âmes troublées à trouver la paix.

Dotée d'un bâton magique, d'un arc et de divers pouvoirs, Kena est accompagnée par de petites créatures qui l'aident dans son voyage.

Elle utilise leurs capacités pour manipuler l'environnement et combattre les esprits corrompus qui hantent la forêt.

Le jeu se distingue par son gameplay immersif mêlant combats, explorations et énigmes, ainsi que par son intrigue particulièrement touchante. “Kena: Bridge of Spirits” est une aventure riche en émotions, mettant en scène une héroïne courageuse, compatissante et déterminée à rétablir l'équilibre entre le monde des vivants et celui des esprits.

Awaseb : Tchia (2023)

“Tchia” est un jeu vidéo d'aventure inspiré par la culture de la Nouvelle-Calédonie. Le personnage principal est une jeune fille nommée Tchia, qui entreprend un voyage pour explorer un archipel tropical ouvert. La jeune héroïne possède la capacité unique de prendre le contrôle de n'importe quel objet ou animal.

Le jeu se distingue par son monde coloré et vibrant, plein de nature, de culture et de musique inspirées de la Nouvelle-Calédonie. Les joueurs peuvent escalader, nager, plonger et jouer de la musique avec un ukulélé. L'exploration et la découverte constituent des éléments importants pour que les joueurs s'immergent et profitent d'un univers riche et interactif.

Tchia est un personnage attachant, reflétant la joie de l'exploration et la connexion profonde avec la nature et la culture de son monde. Le jeu combine aventure, exploration, et interaction culturelle dans un cadre pittoresque et dynamique.



Luminous productions : Forspoken (2023)

“Forspoken” est un jeu d'action-RPG développé par Luminous Productions, une filiale de Square Enix. L'héroïne, Frey Holland, est une jeune femme de New York qui se retrouve transportée dans le monde fantastique d'Athia. Dans cet univers, elle développe des pouvoirs magiques lui donnant la possibilité de se battre et de se déplacer à grande vitesse.

Frey est une figure complexe, dépeinte comme étant rebelle et pleine d'esprit. Sa personnalité vive et son franc-parler contrastent avec le monde médiéval et mystique d'Athia.

“Forspoken” se distingue par son gameplay dynamique qui combine combat magique, exploration rapide et résolution d'énigmes. Le monde d'Athia est vaste et varié, offrant aux joueurs de nombreuses opportunités d'explorations et de découvertes. Frey, en tant que personnage, est un mélange intrigant de vulnérabilité et de force, rendant son histoire et ses aventures captivantes pour les joueurs.



Le cinéma d'anticipation

Au sens strict de la définition, le cinéma d'anticipation nous projette dans un futur proche ou éloigné, mais où l'état du monde a été profondément modifié par l'arrivée et l'usage de technologies et/ou de changements sociaux majeurs, avec des conséquences plus ou moins graves pour l'homme et la planète. Un genre qui s'offre régulièrement un vernis de réalisme, comme si l'œuvre d'anticipation montrait une sorte d'accomplissement pour des éléments et tendances (ex : l'appauvrissement des populations) déjà à l'oeuvre dans notre société. Mais pour d'autres auteurs, le cinéma d'anticipation est un 7e art du temps présent, qui par le biais de la métaphore technologique et de la fiction (tendance dystopique) traite bel et bien d'enjeux d'aujourd'hui. (YH)



Just Philippot : Acidé (2023)

Placé sous le signe du dérèglement climatique, ce film catastrophe se distingue par un ton désespéré qui ne laisse aucune place à l'héroïsme ni à la foi très américaine en un éventuel happy end. Il est vrai que le postulat de départ, la survenue de pluies acides promptes à éradiquer toute forme de vie, ne propose aucune issue. D'un réalisme sidérant dans son déroulement logique et inexorable, le récit fait de l'acidification de l'eau, élément vital auquel nul ne peut se soustraire, la métaphore d'une débâcle déjà en cours à toutes les échelles : familiale, sociale et environnementale. (CDP)



Michael Anderson : L'Âge de cristal (1976)

En 2274, les habitants vivent dans une cité idyllique sous dôme, où tout besoin est comblé et où le plaisir est roi. Mais cette perfection a un prix sombre : lorsqu'ils atteignent leurs 30 ans, tous les citoyens sont contraints de participer à une cérémonie mortelle, le "Carroussel" pour être "renouvelés". Logan 5, un agent de la sécurité, commence à remettre en question le système après sa rencontre avec Jessica 6.

Ensemble, ils s'embarquent dans une quête dangereuse pour la liberté, fuyant la cité pour découvrir la vérité sur leur monde. Ce classique de la science-fiction des années 1970, avec ses thèmes de contrôle social, de conformité et de quête d'émancipation, reste pertinent, interrogeant l'équilibre entre utopie et liberté. (TM)



James Gray : Ad Astra (2019)

Dans un futur proche, la Terre est menacée de destruction par un phénomène inconnu et mystérieux. L'astronaute Roy McBride (Brad Pitt) est envoyé en mission aux confins de l'espace pour tenter de trouver une solution. Il est en effet possible que ce soit son père, porté disparu près de Neptune, qui soit responsable. Ce film d'anticipation est très éloigné des space operas (feuilletons spatiaux) remplis d'aventures (même s'il y a des moments au suspense insoutenable) ; c'est plutôt un film introspectif interrogeant les liens familiaux et analysant les émotions humaines d'un fils et d'un père. (ASDS)



Brandon Cronenberg : Antiviral (2012)

Dans un futur proche, une clinique spécialisée vend et injecte des virus ayant infecté des célébrités. L'envie de communier avec ses idoles ne date pas d'hier, mais dans un monde bien actuel où la perte de sens se compense dans l'abolition des limites, la fan attitude peut prendre des proportions exorbitantes pour échapper à la réalité.

Digne héritier de son réalisateur de père, Brandon Cronenberg fait plus qu'un film d'anticipation, il crée un écho. (HG)



Terry Gilliam : L'Armée des 12 singes (1995)

Une représentation de la fin du monde, orchestrée par Terry Gilliam, très librement inspirée du court-métrage de science-fiction La jetée de Chris Marker. Dans un futur proche où les voyages dans le temps sont possibles, un virus mortel a éradiqué 99% de la population mondiale. James Cole (Bruce Willis) va devoir effectuer d'incessants allers-retours dans le passé pour enquêter sur l'origine de cette mystérieuse et funeste contagion. Débute une épidémie traversée entre la raison et la folie, entre une romance qui sera vouée à l'échec et un autre mystère à percer : celui de « l'armée des 12 singes ». (StS)



Jean-Patrick Benes : Arès (2016)

L'action se déroule dans un Paris de 2035. La ville est minérale et verticale et de larges écrans publicitaires couvrent les parois des hautes tours, y compris autour de la tour Eiffel. L'État a fait faillite et le pays a été racheté par des industriels. La majeure partie de la population vit dans la rue, sans travail ni logement, tandis que les industriels des groupes pharmaceutiques occupent les étages supérieurs feutrés des tours. Le film alerte sur la disparition des processus démocratiques au profit des intérêts financiers des industriels. (FM)



Bertrand Bonello : La Bête (2024)

Portrait d'un amour impossible, le film déploie la trame d'une nouvelle de Henry James sur trois époques (1910, 2014, 2044), chacune étant figurée par un genre spécifique : film à costume, thriller et science-fiction. Au thème de l'angoisse triomphant du désir, Bonello croise un autre motif récurrent dans son œuvre, celui de la poupée. Modèle d'une humanité sans affects subjuguée par l'intelligence artificielle, celle-ci offre son visage impassible à la seule catastrophe qui puisse donner raison à l'angoisse, l'avènement d'un monde d'où elle a été bannie. (CDP)



Andrew Niccol : Bienvenue à Gattaca (1997)

Dans le monde de Bienvenue à Gattaca, la discrimination a été élevée au rang de science. Contrairement aux pires régimes fascistes ayant basé leur eugénisme sur des critères raciaux, celui en vigueur dans le film d'Andrew Niccol trouve ses fondements dans la génétique des individus, le rendant par-là à la fois acceptable et supposément objectif. Si l'œuvre promet une stimulante réflexion sur l'élitisme par la compétence – quintessence de la méritocratie – elle se mue au fur et à mesure en un thriller policier doublé d'une romance, toutes choses qui achèvent d'embrasser le classicisme de la réalisation. (SD)



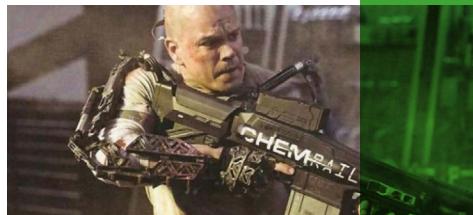
Tim Fehlbaum : La Colonie (2021)

Des humain·e·s exilé·e·s dans l'espace depuis deux générations sont contraint·e·s de regagner la Terre. Lors de la dernière mission de reconnaissance, ils et elles发现ent des humain·e·s qui ont évolué sur une planète dévastée et couverte d'un océan infini qui découvre son fond au rythme de deux marées par jour. Le territoire est hostile pour celles et ceux qui reviennent. Mais pour celles et ceux qui y sont né·e·s, il existe quatorze mots pour nommer l'eau, dans toute la diversité des manifestations qu'ils et elles perçoivent. Deux visions du monde s'opposent autour des notions de civilisation, de domination, de rapport au milieu. (FM)



David Cronenberg : Les Crimes du futur (Crimes of the future)

Que mangera-t-on dans le futur et comment ? Quels effets ces changements alimentaires auront-ils sur les corps ? Telles sont les questions que pose un récit où la biologie rejoint le politique, et le dégoût l'excitation. Les individus s'y voient pousser de nouveaux organes, on parle d'une forme d'adaptation à un environnement de plus en plus artificiel. L'opération qui consiste à extraire ces amas de chair d'une beauté proprement immonde donne lieu à des cérémonies qui rallient un public varié. À l'ombre moite de cette foule, les regards troubles sont ceux d'une humanité peu au clair avec son propre devenir corporel. (CDP)



Arnaud et Jean-Marie Larrieu : Les Derniers Jours du monde (2009)

Pénurie de papier, pluies de cendres, hommes en combinaison fluo sur la plage, virus en Italie... Sur place à Biarritz ou plus loin, par les échos qui parviennent jusqu'à la ville basque par médias interposés, le monde va mal... Les frères Larrieu ne jouent pas la carte de la crédibilité, de l'explication rationnelle mais plutôt celle de l'accumulation des signes et des figures de toutes les fins du monde possibles (écologique, sanitaire, politique, guerrière, etc.). Une toile de fond pour un film bien à eux (leur famille d'acteurs et d'actrices – Amalric, Viard, López –, la circulation des corps et du désir, le voyage, la montagne, le paysage) où la fin du monde et la fin d'un amour se font écho. (PD)

Neill Blomkamp : Elysium (2013)

Au 22e siècle, le fossé entre les riches et les pauvres s'est encore creusé. Fuyant la pollution, la surpopulation et les maladies, les plus fortunés se sont réfugiés en orbite de la Terre, dans une station appelée Elysium. Ils y amènent tout ce qui manque à la surface, et disposent d'un appareillage médical leur assurant une vie et une santé éternelle. Les terriens qui tentent de gagner la station illégalement sont déportés ou abattus. Lorsqu'il est gravement irradié dans un accident de travail, Max n'a plus qu'une solution, accéder par tous les moyens à la station et aux machines qui peuvent empêcher sa mort. (BD)



Ben Stiller : Disjoncté (1996)

Certes, il faut apprécier l'humour de Ben Stiller et les extravagances de Jim Carrey pour savourer ce film qui n'a d'autres ambitions que le divertissement, mais sa place dans une médiographie traitant de l'anticipation tient sur une réplique pour le moins visionnaire : « Le futur, c'est maintenant ! Bientôt, chaque foyer aura intégré la télévision, le téléphone, l'ordinateur... On pourra visiter le Louvre sur une chaîne, ou suivre le catch féminin dans la boue sur une autre, on pourra faire du shopping à domicile ou une partie de Mortal Kombat avec un ami au Vietnam. Les possibilités sont infinies ». (HG)



Alfonso Cuarón : *Les Fils de l'homme* (2006)

Paru en 2006, *Les Fils de l'homme* se risquait à une anticipation de deux décennies par la retranscription d'un monde désormais privé de nouveau-nés. Agrégée à un cocktail délétère composé de vagues de pandémie et d'attentats terroristes, la stérilité des femmes semble avoir enfin sonné le glas de l'humanité. Malgré une séquence inaugurale portée sur l'utilisation facile des codes médiatiques – de multiples voix off émanent de postes de télévision pour exposer le contexte – la réalisation signée Alfonso Cuarón s'achemine vers une succession ambitieuse de plans-séquences immersifs dont la forme finit par épouser le fond de ce thriller dystopique. (SD)

Val Guest : *Le Jour où la Terre prit feu* (1961)

À la suite d'essais nucléaires simultanés effectués par les États-Unis et l'URSS, l'axe de la Terre est déplacé, entraînant des changements climatiques cataclysmiques ; le Sahara se trouve inondé, la Tamise s'assèche, tandis que New York est ensevelie sous la neige en plein été. Ce scénario fait écho aux craintes de l'époque liées à la guerre froide et à l'escalade nucléaire, tout en anticipant les préoccupations modernes sur les changements climatiques. Avec un budget modeste, le britannique Val Guest a su tirer parti de moyens limités pour produire un film visuellement fort, notamment en intégrant des images d'archives de catastrophes réelles, ce qui ajoute une couche de réalisme à l'histoire.

(TM)



Matt Groening : *Futurama* (1999)

Futurama est une série animée du créateur des *Simpsons*, Matt Groening. Son antihéroïs principal est Philip J. Fry, cryogénisé par erreur à la fin du 20e siècle, qui se réveille mille ans plus tard dans un New York futur, construit sur les ruines de la ville ancienne, transformée en égout. Il trouve un emploi dans une compagnie de livraisons interplanétaires, où il travaille avec Leela, mutante à l'œil unique et Bender, robot dépravé. Fonctionnant à la fois sur le mode de la science-fiction, de la sitcom parodique et de la « comédie de bureau », la série a connu huit saisons et plusieurs longs-métrages. (BD)



Steven Spielberg :
Minority Report (2002)

2054, Washington – les meurtriers sont arrêtés avant qu'ils ne commettent leur acte avec l'aide d'un trio de voyants. John Anderton (Tom Cruise) travaille dans cette division de précrime mais un jour, il est compromis. Il devra sauver sa peau et fuir, mais c'est compliqué dans un monde où chaque personne est constamment surveillée par des scans biométriques. Ce film, basé sur une nouvelle de Philip K. Dick, est un blockbuster plein d'action et de suspense mais pose en même temps des questions morales importantes à propos des libertés individuelles et d'une intelligence artificielle qui contrôle l'ensemble de la société. (ASDS)



Sam Esmail :
Le Monde après nous (2023)

Un couple et leurs deux enfants décident de partir quelques jours en villégiature. Avec comme objectif principal de laisser le monde derrière eux. Mais sans se douter que ce fameux monde est en train de vaciller, que le dérèglement mondial est en route. Les cargos déraillent, les avions s'écrasent, les voitures électriques s'emboutissent entre elles. Des habitants remplissent leur coffre d'aliments de première nécessité. Même les propriétaires de la maison qu'ils ont louée s'immiscent dans ce scénario catastrophe. Qui sont-ils réellement? Que veulent-ils ? Adapté du best-seller de Rumaan Alam. (StS)

2. PLAY-LISTS ET SIGNETS

Nous créons de nombreuses playlists thématiques sur les principales plateformes de streaming (Spotify, Deezer, YouTube, Tidal, Apple Music), que nous distribuons sous forme de marque-pages et de porte-clés.

Découvrez les playlists Médiathèque Nouvelle : scannez, écoutez !





No More
Love Songs 70 ans,
70 titres Visibilité
Transgenre



Spotify



Spotify



Spotify



Tidal



Deezer



Tidal



Deezer



Tidal



Deezer



Qobuz



Qobuz



Qobuz



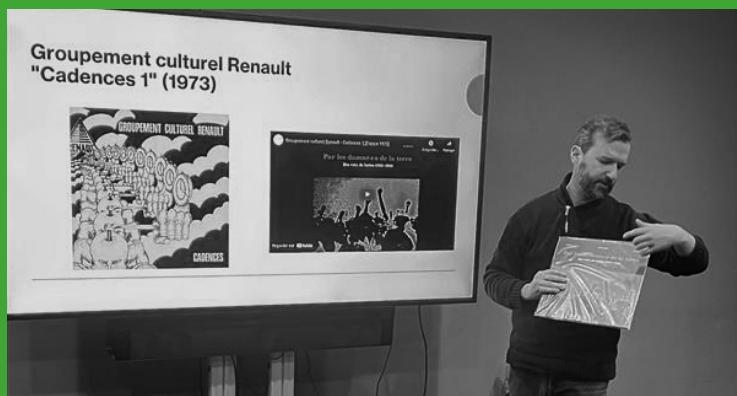
Youtube



Youtube

3. SALONS D'ÉCOUTE

Durant ces moments privilégiés, le public est invité à prendre le temps d'écouter des morceaux complets, guidé par une narration construite autour d'une sélection thématique que vous retrouverez dans le chapitre suivant.



4. PUBLICATIONS ET OUTILS INTERACTIFS

Que ce soit web ou papier, la Médiathèque a de tout temps produit du discours autour des arts qu'elle défend. La plupart de nos publications sont disponibles en version papier sur demande ou en pdf sur notre site web. Nous travaillons également à actualiser et mieux visibiliser les moins récentes.

3 EXEMPLES ILLUSTRANT LA DIVERSITÉ DU CHAMP MÉDIATHÈQUE NOUVELLE :

“Habiter et raconter en solastalgie”

de Frédérique Müller

Conçu comme un passionnant outil de médiation culturelle, à picorer à l'envi, le livre analyse plus de 500 références cinématographiques qui questionnent notre futur, révélant un grand nombre de sources tangibles pour exemplifier le débat.

Solastalgie et nouveaux récits ? Le questionnement.

Appelée aussi dépression verte ou le mal du pays sans exil, la solastalgie est un néologisme qui conjugue la notion de « solacium », qui signifie soulagement ou consolation, à celle d'« algie » qui signifie peine ou nostalgie. Dans les faits, elle définit une souffrance contemporaine née de la prise de conscience, saine et lucide, du dérèglement de notre habitat.

La révolution climatique et éco-systémique que nous sommes en train de vivre provoque un sentiment d'impuissance et une détresse, toutes deux

relatives à la perte du monde tel que nous l'avons connu.

À cette détresse solastalgique, une autre forme d'angoisse se greffe, celle des perspectives impossibles et de la fin des certitudes. C'est ainsi que se caractérise l'éco-anxiété, paralysant tout récit ou projection vers un demain serein et constructif.

Ces nostalgies du passé comme de l'avenir posent non seulement la question du deuil d'hier, mais aussi de notre renaissance. Comment faire à nouveau corps ? Nous réapproprier nos intimités comme nos territoires ? Comment retrouver un langage alors que les discours de la modernité n'ont plus cours ?

Comment raconter un futur qui ne soit pas un effondrement, mais une profusion positive de liens nouveaux avec notre réalité complexe ? Plutôt que de reproduire les erreurs de nos aïeux, plutôt que de tenter une

unique réponse impérieuse et dogmatique, Frédérique Müller décloisonne en tirant, de ses rencontres, des fils conducteurs afin de déconstruire les problématiques et suggérer des ouvertures novatrices propices à des récits d'avenir possible. Créatifs. Par là même, elle en profite pour mesurer l'importance de l'imaginaire et des représentations dans les scénarios d'anticipation.

De ce projet, Frédérique Müller a tiré plusieurs outils d'animations qui sont proposés dans notre catalogue. Elle intervient également lors de conférences ou évènements ponctuels. En 2025, elle entame un nouveau cycle de travail sur l'eau.

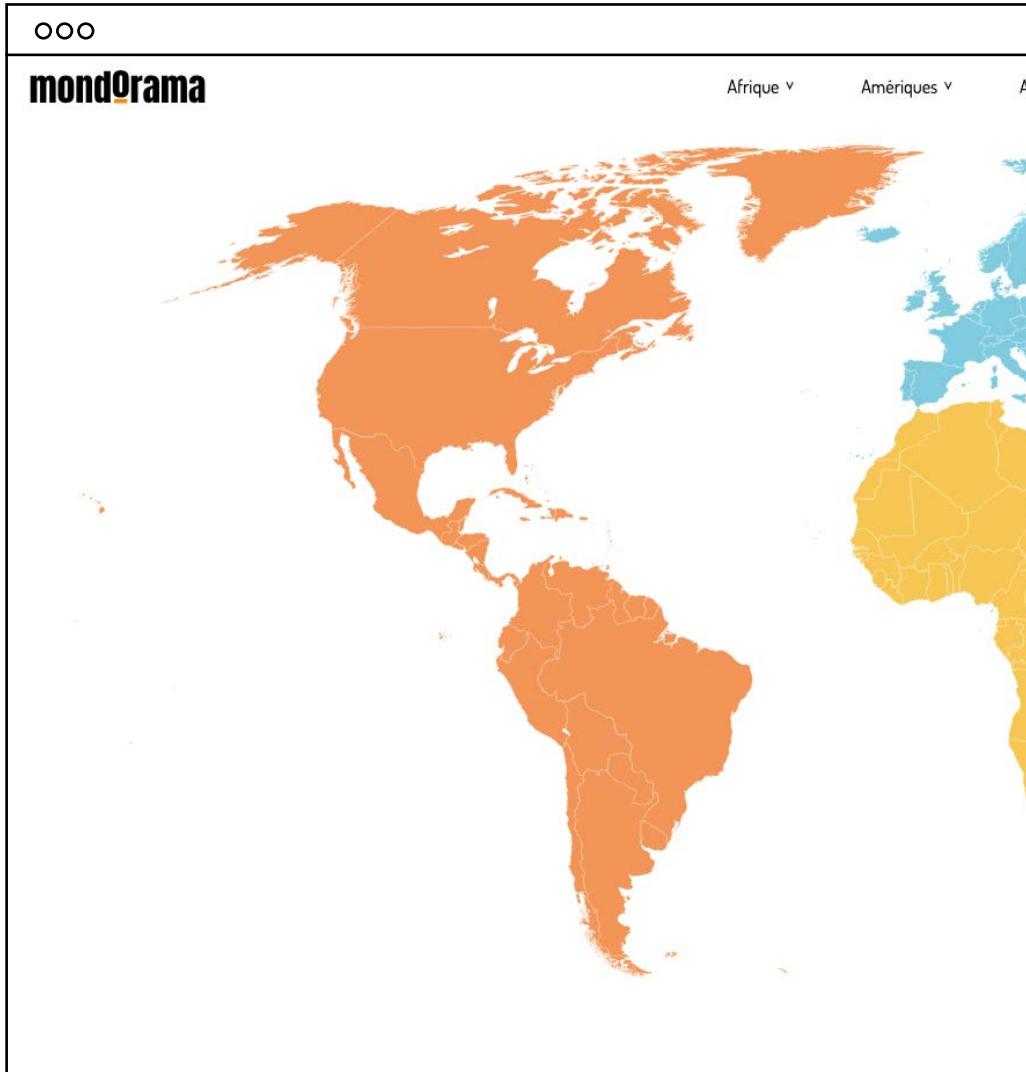


Mondorama,

le tour du monde en 80 000 sons

Mondorama est une carte interactive, ethnographique, des musiques du monde.

Site en perpétuel mouvement, il propose des textes courts, des extraits musicaux sous forme de clips et des discographies sélectives sur les styles musicaux des pays du monde. Vous voulez découvrir la rumba ? Cliquez sur Cuba ! Faire connaissance avec le taarab ? Cliquez sur la Tanzanie ! Ou encore les musiques zouk ? Un clic sur la Guadeloupe vous y mènera. Beaucoup de styles sont abordés, de manière simple et didactique, des plus populaires aux moins connus. Mondorama est l'outil idéal pour vous faire découvrir de nouvelles musiques !



Le Mozambique aujourd'hui – jazz, hip hop et pandza

Outre le marrabenta, le Mozambique a développé d'autres formes de musique hybride moderne, puisant dans des traditions différentes ou colorant le style d'influences jazz, hip hop ou reggae.

À partir des années 1990, une des sources d'inspiration pour les musiciens mozambicains a été le jazz, qui se mariait assez bien avec les rythmes chopi et le son du timbila. Une nouvelle forme de jazz-fusion, parfois appelée Maputo Jazz, est alors apparue dans les clubs de la capitale, autour de formations comme Kinamatamikuluty, le Malhangalene Jazz Quartet ou encore le Paze-di Jazz Band. Beaucoup d'entre elles incorporaient des instruments traditionnels comme le timbila, ainsi que leAsie font les groupes Timbila Muzimba ou Nondje.

Une autre influence incontournable est celle du hip hop qui a donné naissance à d'autres formes de fusion avec les sons Océanie mozambicains. Les principaux noms du genre sont des artistes comme Gina Pepa ou Mr Arssen à Maputo, ou Djovana à Beira.

Parmi les artistes les plus récents, il faut également signaler H2O, G-Pro & Danny OG, Bander Artista, Kins Ferna's, Dygo Boy Jurus, Ziqo, Same Blood, Laylizzy, ainsi que le regretté Azagaia, dont les textes contestataires remettaient en cause les inégalités sociales et la politiques du gouvernement.

La fusion est le mot d'ordre du pays et les jeunes groupes ont chacun leur style à la fois inspiré de traditions locales et d'influences étrangères. C'est le cas de Djaaka et de Mussodji, de Beira, empruntant au chimurenga du Zimbabwe, de Banda Azul et de ses rythmiques funk ou encore de K10 (Kapa dech) qui mêle musique d'Afrique de l'Est et de l'Ouest à des sonorités reggae.

Parmi les nouveaux styles, un des plus répandus est le pandza, qui mélange le marrabenta au ragga. Entrainant, volontiers agressif et surtout très versatile, le genre semble pouvoir tout digérer et assimiler. Il surfe aujourd'hui sur la vague du gqom et de l'amapiano. Ses principaux représentants s'appellent Cizer Boss (aka Mr Guiriga), N'Star, Ziqo, Dj Ardiles, Mr. Kuka, MC Roger, Denny Og ainsi que Helio Beatz.

Le panorama ne serait pas complet sans s'intéresser à la musique de la diaspora mozambicaine. Une importante communauté travaille par exemple en Afrique du Sud, parmi laquelle on retrouve des musiciens comme le groupe Tucan Tucan ou le compositeur et bassiste Gito Baloi. De nombreux artistes se sont également installés en Europe, au Portugal comme André Cabaço ou Costa Neto, mais aussi en Espagne comme Childo Tomas ou bien en Allemagne comme le groupes Gato Preto, aussi à l'aise dans le kuduro ou le baile funk que dans les percussions du Sénégal ou du Ghana. (BD)



Paroles de médiathécaire

Anne Sophie De Sutter — *lobe trotteuse*

J'ai commencé comme jobiste au Passage 44, il y a presque 30 ans, puis j'ai fait un stage dans le cadre de mes études : j'ai un master en histoire suivi d'un diplôme en études culturelles. J'ai été embauchée à mi-temps au Passage 44 et j'ai eu une opportunité de temps plein à Louvain-La-Neuve : on m'avait attirée en me promettant le rock, et j'ai finalement atterri aux musiques du monde.

Je ne connaissais pas du tout ça, je me suis formée grâce aux réunions de collections et en écoutant les disques, et j'ai commencé à apprécier cette musique ! Depuis j'ai occupé plusieurs postes pour finir par devenir officiellement conseillère en musiques du monde et musiques de films en 2005, dans les locaux d'Auderghem.

Autour des années 2010, la direction voulait des animations, des contenus autour des collections. C'est l'époque Beat Bang, Belgium Underground, Brussels Footage... J'ai lancé Mondorama en 2015, en solo. J'avais toujours

eu cette envie de faire une carte du monde musicale, mais je ne voulais pas que ce soit figé, je voulais que ce soit en constante évolution. Benoit Deuxant, avec qui je m'entends à merveille, m'a rejoints après quelques années, et entre-temps, au fil des restructurations, je suis devenue rédactrice.

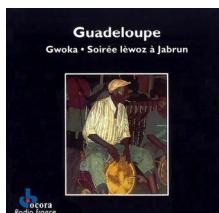
Au départ, nous publiions un pays par mois, avec des articles très courts, mais le nombre de signes a augmenté au fil du temps et le rythme a changé, nous sommes désormais à un article par semaine, ce qui me semble être le bon équilibre.

Depuis le début, c'est le même système, avec un texte, des clips YouTube et une discographie. Au fur et à mesure, on a rajouté les photos. Et désormais, on intègre également des playlists.

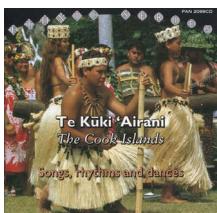
Je participe également aux médiographies et à la gestion de la collection cinéma de fiction, mais je me rends compte que le projet Mondorama prend de plus en plus de place. Nous sommes trois à nous occuper de la collection musiques du monde et deux pour les musiques de films, mais il y a de moins en moins de B.O. qui sortent en disque... Quant aux musiques du monde, nous faisons également une sélection plus fine : il y a 20 ans, nous commandions environ 1500 disques par an, aujourd'hui on a divisé par 10, car les pratiques et les demandes changent, il y a désormais beaucoup d'autres moyens d'écouter ces musiques. Et nous continuons toujours notre travail de prescription et de découverte.

**Il y a 20 ans, nous commandions environ 1500 disques [musiques du monde] par an, aujourd'hui on a divisé par 10, car les pratiques et les demandes changent, il y a désormais beaucoup d'autres moyens d'écouter ces musiques.
Et nous continuons toujours notre travail de prescription et de découverte.**

Dix disques du monde à découvrir, par Anne-Sophie et Benoit :



**Guadeloupe:
Gwoka, soiree
lèwoz a
jabrun**



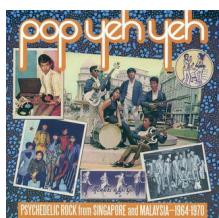
**Te kuki 'airani:
the cooks is-
lands. Songs,
rhythms &
dances**



**At Least Wave
Your Hand-
kerchief At Me
Saz'iso**



**Hamaasaki
ikue asazaki &
daikichi
yoshida**



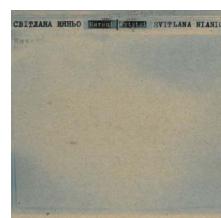
**Pop Yeh Yeh:
Psychedelic
Rock From
Singapore &
Malaysia V.1**



**Venezuela
70: Cosmic
Visions Of A
Latin America
Earth**



Batida



**Kytytsi
Svitlana
Nianio**



**Tempo Gato
Preto**



**1000 Can die
King Ayisoba**



Le Transperceneige : analyser et transposer un récit médiatique dans ses différentes adaptations

Fruit de la collaboration entre le CSEM et Médiathèque Nouvelle, cet outil pédagogique a pour objectif d'analyser la bande dessinée Le Transperceneige (1984) ainsi que ses deux adaptations en film (2013) et en série (2020).

Ces trois récits médiatiques approfondissent différemment la question des enjeux sociaux et des enjeux climatiques, en fonction du support médiatique choisi ainsi que du contexte de production.

Destinée aux encadrants et encadrantes jeunesse, aux animateurs et animatrices de bibliothèques ou aux éducateurs et éducatrices en éducation aux médias, cette activité propose d'analyser des extraits de ces différents médias pour mieux comprendre l'évolution de leurs enjeux, suivant leurs caractéristiques respectives.

Il s'agira ensuite de transposer la bande-annonce d'une œuvre cinématographique dans laquelle la thématique de l'écologie est présente au second plan en créant un média (une bande dessinée ou un roman-photo) qui met cette thématique en évidence.

Cet outil comprend :

- Un descriptif de l'activité et un déroulé étape par étape ;
- Une explication du contexte historique et culturel qui entoure la production de ces trois œuvres ;
- Une analyse complète d'extraits des trois œuvres ;
- Une démarche pour produire une planche de bande dessinée ;
- Des ressources pour prolonger les réflexions autour de cette activité.

5. AUDIO-VISUEL

De la participation ponctuelle à une émission de radio à la production vidéo, Médiathèque Nouvelle explore les outils audiovisuels pour étendre toujours plus loin son champ d'action.



Miam des Médias est l'émission de Médiathèque Nouvelle sur les ondes de Radio Campus Bruxelles chaque deuxième mercredi du mois entre 19 h 30 et 21 h 30 et chaque quatrième mardi du mois entre 10 h et 12 h. Miam des Médias est une émission culturelle en permanente évolution qui se veut le reflet le plus actuel possible de nos actions. En 2025, elle est divisée en 3 séquences : une séquence thématique, une séquence musiques du monde (Mondorama) et une dernière consacrée aux nouvelles acquisitions.

Point Commun, sur BX1 du lundi au vendredi à midi, pendant l'émission Crossover d'Aline Walsdorff et Alexandre Dumont. Dans cette séquence musicale unique, nous vous invitons à voyager à travers le temps, en mettant en parallèle une date marquante entre les années 1950 et 2024. Chaque période est illustrée par une chanson emblématique d'artistes issus de la Fédération Wallonie-Bruxelles, témoignant de l'évolution musicale, sociale et culturelle de ces dernières décennies. Ce dialogue entre le passé et le présent vous fera redécouvrir les sonorités et les talents qui ont façonné et continuent de nourrir la richesse musicale de notre communauté.

Cultiver les imaginaires du futur avec le cinéma convoque de grandes figures de la pop culture, cherchant des personnages inspirants qui adoptent des postures, jouent des rôles ou défendent des valeurs au service de nouveaux modes de vie, de nouvelles alliances avec le vivant, d'un projet de société qui vise l'émancipation des oppressions et inégalités. La vidéo a été réalisée avec l'ASBL TDM.

Le projet **Auteur·e d'ici** propose une série de portraits vidéo d'auteurs et d'autrices de la province de Namur. Ces capsules, réalisées en collaboration avec les bibliothèques de la Province, sont tournées au cœur des rayons de ces lieux de partage. Initiative conjointe de PointCulture et du Département Lecture publique de la Province de Namur, ce projet vise à mettre en lumière la richesse et la diversité des talents littéraires locaux. Et de découvrir les parcours, les œuvres et les inspirations de ces écrivaines et écrivains, tout en valorisant le rôle essentiel des bibliothèques dans la promotion de la lecture et de la culture.

Dès 2025, Médiathèque Nouvelle compte bien investir le domaine du podcast, mode narratif aux mille possibles.

6. **INTERVENTIONS**

Médiathèque Nouvelle, c'est avant tout celles et ceux qui la font. Cette équipe de passeurs et passeuses, venant de tous horizons, véritables intelligences humaines, volontairement subjective et sensible, est disponible pour intervenir de différentes manières. Conférences-débats, prises de paroles, animations de tables rondes, bords de plateau, dj-sets... tout est imaginable.





Paroles de médiathécaire

Dany Ben Felix – *le mouvement permanent*

Dany vient de Trieste, en Italie, où il a étudié les arts du spectacle. Il est passionné de musique et de poésie et adore marcher et manger. Il refuse de prendre l'avion, cela ne l'empêche pas pour autant d'être toujours en mouvement.

Je suis arrivé en 2015, 3 ans après que La Médiathèque est devenue PointCulture. Je suis entré par la petite porte : j'ai commencé comme chargé d'accueil au PointCulture Bruxelles, puis je suis devenu programmeur et je suis désormais médiateur culturel au sein de la cellule contenu. Je suis arrivé dans une phase un peu confuse, mais nous avons eu le temps de faire de belles choses !

Il y a eu quelques années de flottement, je regrette la fermeture des lieux, mais avec la nouvelle direction, il y a un cap, il y a des choses qui se mettent en place, aussi au niveau de notre identité. J'aimerais vraiment qu'on puisse visibiliser au maximum nos collections. J'attends aussi beaucoup des changements architecturaux annoncés, notre bâtiment est plein de potentiel, il est temps de l'exploiter !

Je pense qu'il faut qu'on reste énergiques et dynamiques, qu'on noue plus de collaborations, qu'on avance encore plus sur les questions des enjeux sociaux, la musique et les questions numériques, travailler autour de la question des supports par exemple, qui est un véritable sujet chez nous.

Il ne faut non plus pas oublier la valeur touristique d'une entité comme Médiathèque Nouvelle : je viens d'Italie, on n'a pas de médiathèque chez nous, quand j'ai découvert ce lieu pour la première fois, c'était un véritable voyage. J'aimerais que d'autres puissent encore vivre ce que j'ai vécu.

Au niveau de mes activités, j'aime les choses physiques, bouger, être dans le mouvement – je ne suis pas trop habitué à être assis.

Ce qui m'amuse le plus, c'est imaginer des partenariats et des actions qui permettent de faire sortir les collections. Typiquement, ce qu'on fait avec l'Atelier 210 durant les Blackout Sessions, c'est super : il y a 200 personnes, on est au contact direct des gens, ils viennent écouter, ils prennent les médiographies, les plus jeunes scannent les QR codes des playlists... il y a un rapport physique direct avec ce qu'on défend.

Il y a aussi nos DJ sets avec la Discothèque Nationale de Belgique, où on mixe avec les vinyles de la collection de La Médiathèque, c'est tout ce que j'aime !

Je rédige aussi des médiographies, mais ce que j'aime par-dessus tout, c'est quand on peut faire des sorties de route, comme ce que j'ai fait avec Culture & Démocratie. Ils faisaient un dossier sur les rituels, j'avais écrit sur les sound systems. En fait, j'aime quand on est multidisciplinaires : de cet article, on a fait une conférence-rencontre, une projection de cinéma, et puis on a monté un vrai sound system pour la fin de la soirée, plus festive.

3 recommandations

- Fat Freddy's Drop**
pour le métissage
- Call me by your Name**
pour le monologue du père
à la fin
- La beat generation**
pour les âmes esseulées



**« Je viens d'Italie,
on n'a pas de
médiathèque chez
nous, quand j'ai
découvert ce lieu
pour la première
fois, c'était un
véritable voyage.
J'aimerais que
d'autres puissent
encore vivre ce
que j'ai vécu. »**



Catalogue Thématique

Ce catalogue regroupe l'offre d'animations et de formations que propose Médiathèque Nouvelle, 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.

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 souvent participative, ludique, et varie en fonction des thématiques traitées.

Les demandes d'animations ou de formations doivent être effectuées minimum trois mois avant la date souhaitée.

La personne responsable de l'activité souhaitée reviendra vers vous pour cibler au mieux votre public, vos attentes, pour faire le point sur les questions matérielles et s'assurer que la demande puisse être prise en charge. Nous programmons également certaines de nos formations en Wallonie et à Bruxelles. 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.

1. Jeux vidéo

Le jeu vidéo fait partie des médias de prédilection de Médiathèque Nouvelle, 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 et à la musique. Ces activités ayant pour objectif de faire découvrir la diversité du monde vidéoludique, il n'est pas nécessaire de savoir jouer, il faut juste 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 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 déchiffrer, en nous appuyant avant tout sur l'expérience et le ressenti des personnes participantes, les territoires communs au cinéma et au jeu vidéo.

Durée : 1 h 30

Âge/public : à partir de 12 ans

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
(2 h avec atelier)

Âge/public : 4e/5e primaire

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

Cinéma et jeux vidéo, des territoires en com- mun

Cette formation repose sur les mêmes questionnements que l'animation Cinéma et jeux vidéo. Elle 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.

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, machinema... .

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 : bibliothécaire, animateur et animatrice, etc.





Paroles de médiathécaire

Thierry Moutoy — *l'homme qui valait 3 milliards (de pixels)*

Des apéros du jeu-vidéo au B3 de Liège, aux divers ateliers gaming en passant par sa participation assidue au Brotaru (rencontre mensuelle pour les développeurs de jeux vidéo à Bruxelles), Thierry pratique l'ubiquité comme personne.

Ça fait plus de 25 ans que je travaille à Médiathèque Nouvelle. Au début, je faisais de l'accueil, puis je me suis occupé de la collection documentaire (cd-rom et DVD), jeux vidéo et musique de film à la médiathèque d'Uccle. Désormais, c'est moi qui gère la collection jeux vidéo. Pour résumer, je suis médiateur en jeux vidéo et pop culture, donc tout ce qui est manga, animé...

Ce qui est très motivant, c'est que depuis quelques années, le jeu vidéo prend vraiment une place importante. Avant, c'était un peu le parent pauvre, on était les spécialistes du cinéma et de la musique, mais maintenant c'est inscrit dans le contrat-programme que nous sommes des spécialistes de l'image, avec le jeu vidéo dedans. Notre lien avec les bibliothèques aussi est très motivant : c'est un terrain vierge, tout reste à faire, et y apporter le jeu vidéo est super intéressant.

Parmi mes activités significatives, j'ai envie de citer notre série de master class à destination d'étudiants en numérique, les métiers cachés du jeu vidéo avec, entre autres, le compositeur Olivier Derivière et Cyril Tahmasebi, concept artiste pour le studio Spiders. Il y a aussi les game jam, une big game jam de 48 h et plusieurs game jam junior de 8 h avec des enfants de 8 et 14 ans avec Kodo Wallonie.

Nous apportons aussi notre expertise et un partage de contact avec des EPN (l'E-Square de Marche-en-Famenne et l'EPN d'Hotton et de Trois-Ponts) que ce soit en proposant une activité jeux vidéo made in Belgium ou en participant à l'organisation d'une journée autour de Minecraft.

Et nous sommes en train de travailler sur un livre sur l'histoire du jeu vidéo en Wallonie, qui est en cours d'écriture par le journaliste Michi-Hiro Tamaï.

Ce qui m'a un peu manqué ces dernières années, c'est le contact avec les gens, en cela, toutes les animations qu'on met en place sont une bonne manière de se reconnecter avec le public.

J'espère qu'on va vraiment encore plus renforcer notre axe conservation du patrimoine, car c'est vraiment important. Mon grand rêve, ce serait qu'on ait comme en France un dépôt légal, qui impose d'envoyer un exemplaire de tout ce qui est produit à la Bibliothèque Nationale. J'espère qu'un jour on sera vraiment les gardiens de tout ce qui sort.

« Mon grand rêve, ce serait qu'on ait comme en France un dépôt légal, qui impose d'envoyer un exemplaire de tout ce qui est produit à la Bibliothèque Nationale. J'espère qu'un jour on sera vraiment les gardiens de tout ce qui sort. »

3 |
recommendations
**Kafka
Lovecraft
Terry Prachett**

2. Stéréotypes

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+

Médiathèque Nouvelle vous propose une playlist de 120 chansons, 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 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 : 1 h 30

Âge/public : à partir de 16 ans

Table ronde femmes et jeux vidéo

Médiathèque Nouvelle propose une table ronde sur le féminisme dans le monde des jeux vidéo. Bien que le sexism 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 personnes de genre féminin, et des changements majeurs sont en cours. Joueuses, streameuses, dévelopeuses, 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.

Durée : 1 h 30

Âge/public : tout public

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 participantes et participants vont apprendre à créer un personnage de jeu 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 sexism, 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 et à l'heure des intelligences artificielles, est un élément central de cette animation.

Celle-ci 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 personnes en charge de l'animation.

Durée : 2 h minimum

Âge/public : adolescent (à partir de 12 ans), adulte, senior



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 ont encore la vie dure. Il suffit de feuilleter des livres pour enfants dont le héros prend plus souvent des apparets masculins, pour se rendre compte que les stéréotypes de genre nourrissent notre inconscient depuis notre plus jeune âge.

On retrouve ces tendances 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 figures féminines fortes, des personnes queers, des personnages qui s'affranchissent justement des représentations stéréotypiques, et offrent de nouveaux modèles aux spectateurs et spectatrices, 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'approprier le sujet.

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 et animatrice, etc.) souhaitant aborder le sujet des stéréotypes de genre à travers le prisme de l'audiovisuel

3. 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.

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 XXe siècle.

Le fil rouge de cette formation est l'art, et plus particulièrement 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 la manière dont cette musique raconte, illustre, éclaire certains grands événements du XXe siècle.

L'analyse de textes de certaines chansons illustrera aussi les influences du rock sur les évolutions sociétales ou sur les mœurs.



Durée : une journée

Âge/public : à partir de 15 ans, adultes

Salon d'écoute consacré à Colette Magny

David Mennessier vous proposera une immersion durant une heure 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 de 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 : 1 h 30

Âge/public : à partir de 16 ans, adultes

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 : 1 h 30

Âge/public : à partir de 14 ans

Salon d'écoute : Le travail sous tous les angles

Au moment où l'on tente par tous les moyens de repenser notre rapport au travail en termes de temps, d'équilibre et de sens, penchons-nous sur la façon dont des auteurs, autrices, compositeurs et compositrices ont abordé cette thématique, du début du XXe siècle jusqu'à aujourd'hui.

En commençant par les enregistrements de terrain des travailleurs et travailleuses des champs réalisés par le collecteur de sons américain Alan Lomax, puis en passant par des chansons du musicien français François Tusques et de son groupe participatif L'Intercommunal Free Dance Music Orchestra, dans une fibre plus militante héritée des événements de Mai 68.

La sélection musicale nous permettra également de découvrir des chansons plus légères qui font l'éloge de la paresse et de l'oisiveté. Enfin nous terminerons par une immersion vers des chansons plus récentes qui nous amèneront à nouveau sur le ter-

rain de la remise en question du travail lorsqu'il est avilissant, via les écrits de Joseph Ponthus mis en musique par les chanteurs Michel Cloup et Pascal Bouaziz et via quelques compositions issues de la sphère hip-hop.

Durée : 1 h 30

Âge/public : adolescent, adulte

Salon d'écoute : The Warriors

Le livre The Warriors de Sol Yurick sorti en 1965 raconte l'histoire des gangs juvéniles qui sévissaient alors à New York. 14 ans plus tard, ce roman sera adapté au cinéma par Walter Hill.

Entre les deux productions, les jeunes New-yorkais auront vécu la naissance de différents styles musicaux (hip-hop, punk...), fréquenté les concerts du CBGB et découvert des albums mythiques comme ceux de Patti Smith... Nous partirons à la découverte des moments-clés qui ont marqué le New York des années 60-70.

Durée : 1 h 30

Âge/public : adolescent, adulte

Hymnes de la révolte : musiques populaires et subversion sociale

Depuis les années 1950, les musiques comme le rock, la soul, le punk ou le hip-hop ont été des vecteurs de révolte et d'expression pour les populations marginalisées. À travers une écoute collective animée par David Mennessier, grand connaisseur des courants musicaux contemporains, ce salon propose d'explorer comment des artistes ont défié les normes sociales et politiques à travers des chansons et des albums emblématiques.

Ensemble, nous découvrirons comment la musique peut remettre en question l'ordre établi, mais aussi être récupérée par la culture dominante. Une expérience immersive pour mieux comprendre l'impact de la musique sur nos sociétés.

Durée : 1 h 30

Âge/public : adolescent, adulte

Le cinéma social anglais

Témoin des résonances sociales du gouvernement Thatcher dans les années 1990, le cinéma britannique s'est fait l'écho des bouleversements engendrés par l'arrivée au pouvoir de la Dame de fer qui contestera bon nombre d'acquis sociaux.

Durée : 1 h 30

Âge/public : adolescent, adulte





Paroles de médiathécaire

David Mennessier – un passeur sachant passer

David est un emprunteur de la première heure : l'enfant des années 80 copiait avec son père les films grâce à l'utilisation habile de deux magnétoscopes. Il est depuis devenu un des plus fervents représentants de Médiathèque Nouvelle, notamment avec ses interventions radio quasi quotidiennes sur BX1.

Je suis arrivé en 2009. Au début, j'étais encodeur de documentaires, des musiques du monde et de la musique rock. Puis très vite, on m'a demandé de participer à des projets différents parce que La Médiathèque était en pleine restructuration, les missions ont évolué, on nous demandait d'être plus dans la médiation et pas simplement d'acheter des disques.

Très vite j'ai participé à des projets collectifs, les plus marquants étant Beat Bang, un projet de musique électronique durant lequel on avait sélectionné 500 disques positionnés à la fois sur une ligne du temps et classés par BPM (tempo du morceau), et Belgium Underground, où nous mettions en lumière les musiques underground belges, depuis le punk jusqu'à maintenant. Nous avons la volonté d'ailleurs de refaire

vivre ces outils qui ont rencontré à leur sortie un beau succès et avec un beau rayonnement.

Au quotidien, je fais de la médiation culturelle, donc beaucoup d'animations, j'essaie de parler de musique et de cinéma, à travers des thèmes qui sont proposés soit par les partenaires, soit par nous. Je suis complètement autodidacte, mon spectre est assez ouvert, mais je ne suis ni historien ni musicologue, contrairement à certains collègues.

Je pense qu'il ne faut pas opposer le numérique au physique, les deux sont très complémentaires, il y a plein de ponts à faire entre les deux, on s'en saisit et j'aime à croire que nous allons continuer en ce sens.

Il ne faut pas opposer le numérique au physique, les deux sont très complémentaires, il y a plein de ponts à faire entre les deux, on s'en saisit et j'aime à croire que nous allons continuer en ce sens.

Mon moteur a toujours été de défendre ce que nous sommes, notre identité. Dans un secteur culturel qui souffre de plein de choses, il faut pouvoir montrer la diversité, la richesse. Je me décris comme un passeur, dans ma vie, mon but quand je ressens une émotion en écoutant quelque chose, et de réussir à la transmettre aux autres. Même si ce n'est pas forcément possible que tout le monde ressente la même chose au même moment, l'idée que quelqu'un puisse découvrir un disque encore inconnu la veille, se saisir du contexte autour, le lier à d'autres disciplines...

Je pense vraiment que Médiathèque Nouvelle est un outil d'utilité publique. Je crois à fond au projet.

3 œuvres marquantes

La planète sauvage de Roland Topor, *vu par erreur à mes six ans*
Nirvana, fondateur de l'adolescent que je suis encore
Winter Family, un groupe découvert récemment, pour la paix (il en faut)

4. 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. Vous souhaitez approfondir vos connaissances en matière de documentaires ou de profondeur de champ ? Vous avez envie d'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 et chacune de regarder davantage de courts métrages ou d'en réaliser soi-même.

Durée 1h30

Âge/public adolescent, adulte

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, par 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

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 : 1 h 30

Âge/public : adolescent, adulte

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 aux cinéastes de transmettre un message à leur public. 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 signifiantes.

Durée : 1 h (voire 1 h 15)

Âge/public : tout public

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 personnes participantes repartiront avec des outils qui les aideront à animer leur propre séance de projection.

Méthode participative à partir de discussions, analyses de cas concrets, et mises 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 et animatrice, 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.



5. Représentation 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 ont en commun d'ouvrir 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.

Fanzines : (re)penser nos futurs

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 visionnages d'extraits de films, discussions autour du cinéma et des fanzines, et création.

Durée : une journée

Âge/public : adolescent, adulte

Groupe : 10 personnes

/01



Printemps du numérique 2016
INTELLIGENCE
ARTIFICIELLE
ET CINEMA



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 personnes participantes 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 participative à partir de discussions, analyses de cas concrets, et mises en pratique des activités proposées à partir du visionnement d'extraits de films.

Durée une journée

Âge/public tout public concerné par des activités de médiation culturelle sur le sujet.

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 1960 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'existe pas encore.

Ce moment d'échanges et de discussions 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'une personne spécialiste des IA, ou d'envisager cette activité comme une introduction à une thématique bien précise, à une projection de film, etc.

Durée : 1h

Âge/public : adolescent, adulte



6. Environnement

Il nous semble essentiel d'aborder les questions environnementales et nous avons par ailleurs la chance depuis plusieurs années de percevoir un subside de la Région wallonne pour y consacrer une attention toute particulière. Frédérique Müller est la personne ressource pour ce volet. Elle propose notamment de s'appuyer sur la fiction pour traiter ces sujets avec un regard différent et une approche fondamentalement originale.

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, toutes le fruit d'un récit, pour discuter de l'héritage avec lequel la société moderne doit composer.

Durée : 1h30 à 2h

Âge/public : adulte





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 autour de la place de l'imaginaire et du cinéma dans les questions éco-logiques), 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 coeurs, 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, ou encore réinventer le monde.

Durée : 1 h 30 à 2 h

Âge/public : adulte



Paroles de médiathécaire

Frédérique Müller — *l'imaginaire par nature*

Avec son diplôme d'Éthologie et de Chronobiologie du comportement, Frédérique se destinait à travailler sur les grands singes. Mais son passage au Museum national d'Histoire naturelle de Paris la met sur la voie de la médiation scientifique. Là, elle s'interroge sur les limites d'une approche seulement factuelle et scientifique dans une optique de sensibilisation à l'environnement. Sous ses airs de grand écart, son parcours n'est pas si incongru...

Je travaille chez Médiathèque Nouvelle depuis 2009 sur les représentations et les imaginaires véhiculés au cinéma (documentaire et fiction) autour des questions d'écologie, et ce, depuis que je suis arrivée. J'ai découvert les activités de La Médiathèque via une publication du Réseau IDée, qui est d'ailleurs toujours un partenaire important avec qui je continue de travailler aujourd'hui.

Chaque année a été différente et l'occasion d'innover. Nous avons expérimenté et développé des approches et des outils variés, que ce soit sous la forme : d'événements (comme le cycle de conférences Habiter et raconter en solastalgie consacré à la question des nouveaux imaginaires de nos liens avec le vivant en

2023 et 2024) ; de contenus numériques, audio ou vidéo (comme les émissions sur radio campus ou la capsule vidéo conçue avec TDM ASBL qui présente des personnages tirés du cinéma pour cultiver des imaginaires du futur inspirants) ; ou encore des livres qui sont le fruit d'enquêtes longues thématiques (comme le travail réalisé sur la figure de la sorcière dans une perspective écoféministe publié en 2021).

Je m'attèle à un nouveau sujet tous les deux ans. Je viens par exemple de commencer une nouvelle enquête sur l'eau, toujours en tissant des liens entre les ressources audiovisuelles, les lectures et les interviews d'acteurs et actrices de terrain.

J'ai été engagée avant tout pour faire de la médiation, pour réfléchir à la manière dont les collections de Médiathèque Nouvelle peuvent être mises au service du secteur de l'Éducation relative à l'environnement dans le cadre d'un subside de la Région wallonne. Mon poste me ressemble, car je me suis réapproprié cette mission. La Médiathèque a toujours soutenu la subjectivité.

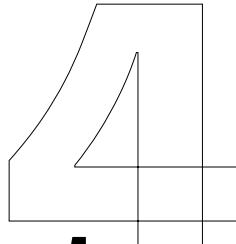
Cette idée qu'on est avant tout des amateurs et amatrices, dans le sens amoureux et amoureuves de musique, de cinéma ou de jeux vidéo, qu'on aime en parler, partager, discuter, faire connaitre, d'une manière plus horizontale qu'académique, je pense que c'est là notre cœur.

Les formes papier ou numériques, les playlists et même les livres, ce sont des produits utiles et nécessaires, ça permet aux gens de repartir avec des ressources, des traces, du matériel pour aller plus loin et se réapproprier la matière. Mais je reste aussi très attachée à la forme vivante, à l'incarnation de ce que nous portons.

Les formes papier ou numériques, les playlists et même les livres, ce sont des produits utiles et nécessaires, ça permet aux gens de repartir avec des ressources, des traces, du matériel pour aller plus loin et se réapproprier la matière. Mais je reste aussi très attachée à la forme vivante, à l'incarnation de ce que nous portons.

3 œuvres marquantes

Season of the Witch,
George Andrew Romero
The Love Witch, Anna Biller
Carnival of souls,
John Clifford White



Co-construire

Dans son contrat programme, Médiathèque Nouvelle est considérée officiellement comme un opérateur d'appui. Cela signifie qu'elle n'a pas vocation à mener des projets en autonomie, pour elle-même, mais bien à accompagner ceux des autres.

Médiathèque Nouvelle ayant rejoint la Lecture publique, certaines personnes de l'équipe sont désormais présentes au quotidien dans les bibliothèques pour travailler sur des demandes spécifiques. Les collègues travaillant dans les bureaux d'Auderghem œuvrent également régulièrement pour les bibliothèques, notamment grâce aux médiographies.

D'autre part, nous portons une attention toute particulière aux partenariats et autres opportunités de co-construction, dont les modalités se décident au cas par cas. Il est à la fois possible de piocher dans nos outils et notre catalogue, mais aussi d'imaginer des collaborations sur mesure.

Chaque année, ce sont des dizaines d'évènements et partenaires qui profitent de l'expertise Médiathèque Nouvelle.



Paroles de médiathécaire

Stanis Starzinski – *rayonnant rayonnement*

J'ai fait des études de communication. Au moment où il a fallu faire un stage, j'ai pensé à la Médiathèque de Charleroi, car j'avais beaucoup de connaissances qui en avaient fait là-bas. C'était l'endroit par excellence pour les fans de musique et de cinéma. C'était le troisième plus gros centre après Passage 44 et Liège. Mon stage s'étant bien déroulé, on m'a proposé de m'engager en collaborateur extérieur.

J'ai ensuite été engagé. Mon temps de travail était réparti sur plusieurs lieux (Charleroi, La Louvière et Mons) jusqu'à ce qu'on me propose en 2006 de devenir responsable de Charleroi, la boucle était ainsi bouclée. Je le suis resté jusqu'en 2020. Quand les lieux ont fermé, dans les options qui se présentaient, il y avait la possibilité de rejoindre le service d'opérateur d'appui des bibliothèques centrales, et aimant beaucoup la lecture, j'ai donc saisi cette opportunité qui permettait de mélanger plusieurs disciplines, comme la musique...

Je pense que c'est une bonne chose qu'on ait rejoint la Lecture publique, et je pense même qu'on aurait pu le faire avant.

Découvrir la réalité des bibliothèques est quelque chose de très enrichissant. Leurs spécificités, leurs nombreux atouts... ce sont des lieux de vie qui vont bien au-delà d'un simple endroit où l'on emprunte un ouvrage. On peut faire un parallèle avec les réalités de Médiathèque Nouvelle : nos missions consistent à faire « parler », à travers différents projets, nos patrimoines respectifs. Cela représente pour moi un enjeu primordial pour la continuité de notre existence.

Je suis assez confiant en ce qui concerne le nouveau contrat programme et les nouvelles missions, je suis assez positif envers tout cela !

3 **recommendations**

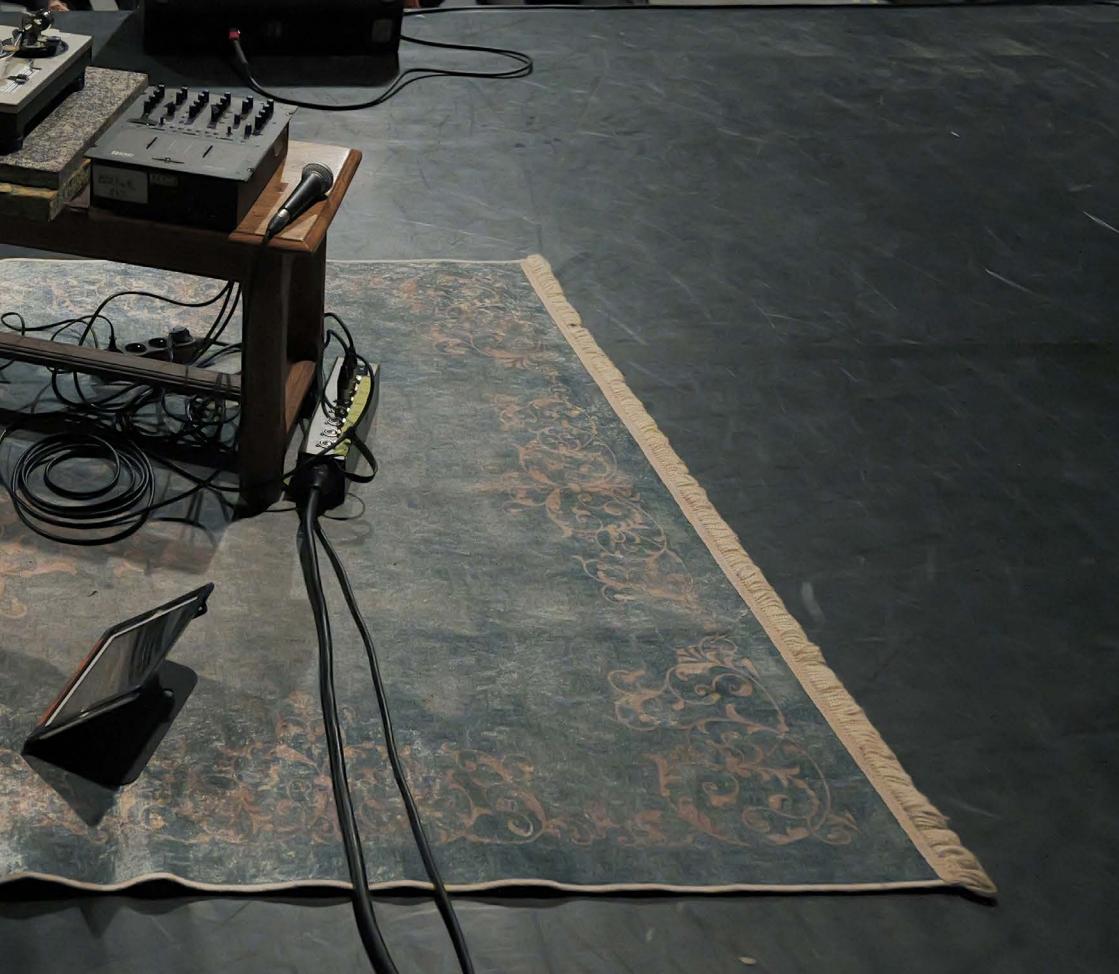
Liquid Swords – GZA
A Love Supreme -
John Coltrane
Marquee Moon – Television

« Les Bibliothèques sont des lieux de vie qui vont bien au-delà d'un simple endroit où l'on emprunte un ouvrage. On peut faire un parallèle avec les réalités de Médiathèque Nouvelle : nos missions consistent à faire « parler », à travers différents projets, nos patrimoines respectifs. »





Une Blackout Session bien remplie à l'Atelier 210



Quelques exemples de partenariats

DJ set Discothèque Nationale de Belgique pour les 30 ans de Culture & Démocratie

Afin de faire (re)découvrir ses collections et offrir une expérience musicale organique, Médiathèque Nouvelle fait un clin d'œil à ses origines en proposant des sets animés par des DJs maison, responsables des collections. Chaque sélection musicale est élaborée à partir de supports physiques, vinyles et CDs, issus d'un patrimoine riche et varié. Chaque set est soigneusement pensé pour l'occasion, afin de faire vivre une expérience musicale éclectique sur mesure.

Temps d'écoute partagés DoucheFLUX

Tous les mois, Médiathèque Nouvelle propose, dans les locaux de l'ASBL, des séances d'écoute partagées à destination des personnes sans-chez-soi, invitant chacun et chacune à prendre part à la playlist ou à simplement écouter les propositions des autres. Un moment privilégié et hors du temps où les morceaux s'écoutent en entier, avec attention et où chaque proposition est sur un pied d'égalité, à la même importance et a le droit d'exister.

Musical : concerts en bibliothèques dans la région namuroise

En association avec la province de Namur, Médiathèque Nouvelle propose un festival de concerts en bibliothèques, à l'automne. Quatre artistes de la FW-B, francophones, aux styles variés sont invités à prendre part à ce programme, promettant des instants musicaux inédits, plaçant la musique dans un contexte inhabituel, ravissant un public curieux et réceptif - les concerts sont donné aux heures d'ouvertures, dans les rayons !

Médiathèque Nouvelle aide à la programmation, à la production, ainsi qu'à la mise en œuvre technique des concerts. Des playlists concoctées par les artistes sont mises à disposition sur les principales plateformes de streaming et également distribuées sous forme de marque-pages avec QR code. Ce projet pilote a été créé main dans la main avec et dans la province de Namur mais a vocation à se déployer à Bruxelles et en Wallonie.

Mois du doc : projections en bibliothèques

Médiathèque Nouvelle met son expérience en cinéma documentaire au service de projections en bibliothèques lors du festival Le Mois du Doc. Que ce soit pour la sélection du film, l'organisation de la projection ou sa communication, nous proposons aux bibliothèques un accompagnement et des formations.

Blackout Sessions

Organisées par l'Atelier 210, les Blackout Sessions proposent d'écouter dans le noir l'intégralité d'un album ayant marqué l'histoire. Une remise en contexte est proposée en amont de l'écoute. Médiathèque Nouvelle créé une médiagraphie et une playlist avec impression de marque-pages, distribuées le jour J, ainsi qu'une media station et borne d'écoute pour emprunter ou écouter des œuvres en lien avec l'artiste de la soirée.



Le public avant tout : visibiliser les actions

Toutes les initiatives auxquelles Médiathèque Nouvelle prend part s'accompagnent d'un soutien en communication afin de rendre ces dernières visibles auprès du plus large public : mise en ligne d'un ou plusieurs articles sur le site, intégration dans la newsletter (40 000 abonnés), mise en avant sur les réseaux sociaux...



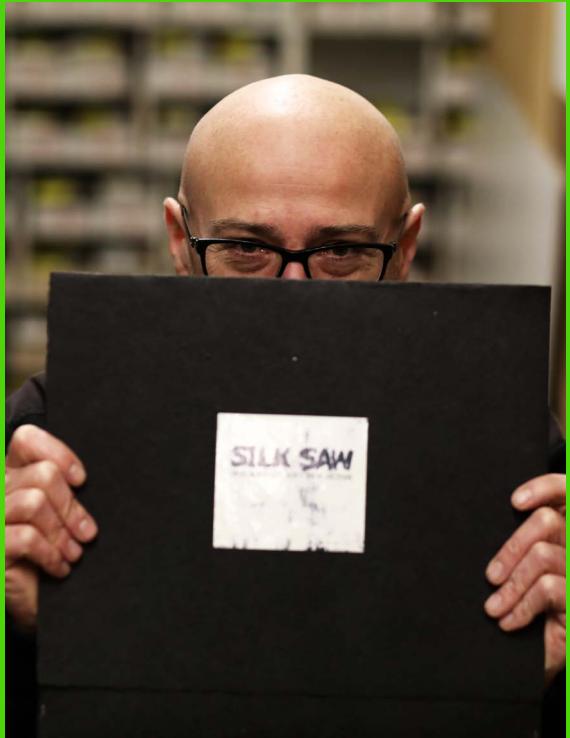


Agir pour le vivant

Depuis 2020, le festival arlésien Agir pour le vivant (France) s'impose comme un espace de réflexions et d'actions incontournable dans le débat d'idées et l'engagement au niveau national et international. En 2023 et 2024, Médiathèque Nouvelle a créé plusieurs playlists en lien avec les thématiques du festival (l'éco-féminisme, faire corps, les luttes, le travail...), qui ont été distribuées lors du festival.

En 2024, la Directrice Générale, Edith Bertholet, a également animé plusieurs activités dont “L'aube des rites” (séance matinale d'échanges collectifs guidée par une personne invitée, issue du milieu culturel, universitaire, littéraire...), ou encore des rencontres avec Alejandro Jodorowsky et David Abram. En aval du festival, un reportage photos et texte, proposant un lien entre les réflexions menées et des œuvres culturelles, a été diffusé.

Un partenariat tripartite avec le Delta (Namur) a également été noué afin d'imaginer une édition belge dès 2025, intitulée Agir pour l'eau et les fleuves.



Paroles de médiathécaire

Marc Roesems — *l'œil documentaire*

Je travaille depuis trente ans à Médiathèque Nouvelle, j'ai commencé comme étudiant, au classement, ça me permettait de payer mon matériel de dessin, j'étais à La Cambre. C'est en 2001 que j'ai obtenu le poste que j'occupe encore actuellement, qui est celui de conseiller pour le documentaire.

Le paysage audiovisuel belge est très particulier, c'est fragmenté, il y a plusieurs niveaux : il y a les ateliers de production, ce n'est pas du bricolage contrairement à ce que le terme laisse penser, il y a du vrai cinéma documentaire, du cinéma d'auteur et d'autrice, il y a les producteurs indépendants, et auparavant il y avait également des producteurs institutionnels.

**Dans les médiographies,
nous pouvons
convoquer un film
Marvel et un film bien
de chez nous fait
avec trois francs six
sous autour du thème
de la collapsologie
par exemple. [...] Le
plus important, c'est
de proposer des
alternatives et que tout
le monde ne regarde pas
dans la même direction.**

À l'époque, mon poste s'appelait conseiller d'achat, et on appelait traditionnellement cette collection « Vidéo d'Intérêt Général ». Dans mon travail, il y a une partie visionnage et une partie référencement et acquisition. Comme il n'y a pas de marché centralisé, si je veux acquérir un film d'atelier, il faut que je prenne mon téléphone et que je demande l'autorisation d'utiliser tel ou tel film sur support DVD. C'est la partie administrative un peu rébarbative si on veut réellement tendre vers l'exhaustivité.

Avec Philippe Delvosalle, nous avons introduit le cinéma expérimental dans cette collection ; pour certains, ça ressemble à du papier peint qui bouge, mais nous on aime bien ça.

Ce qu'on aime bien faire avec Marion et Philippe, c'est sensibiliser les bibliothèques au Mois du Doc, c'est un évènement qui a lieu tous les ans ; on montre des extraits, on leur propose de porter un regard différent sur un cinéma qu'ils ou elles ne connaissent pas forcément.

Par exemple, il y a eu deux bibliothécaires qui nous ont dit : “*on croyait bien aimer et connaître le documentaire parce qu'on regarde beaucoup Arte, mais ce que vous me montrez là c'est assez nouveau pour nous et c'est très intéressant et plaisant*”. C'est un beau compliment d'autant que nous ne venons pas dans ces journées de formation comme des gens qui savent mieux ; on propose juste de décaler un peu le regard.

Dans les médiographies, je trouve très intéressant de faire cohabiter des œuvres qui parfois n'ont rien à voir les unes avec les autres. Nous pouvons convoquer un film Marvel et un film bien de chez nous fait avec trois francs six sous autour du thème de la collapsologie par exemple. Nous donnons la chance à des films plus confidentiels d'être vus par un public plus large, si on prend l'angle Marvel. Nous tentons d'attiser la curiosité du plus grand nombre.

Le plus important, c'est de proposer des alternatives et que tout le monde ne regarde pas dans la même direction.

3 recommandations

Thomas Bernhard – Des Arbres à abattre
Stéphane Mandelbaum
Francis Bacon

Luc et July,

Féministe toi-même

Féministe toi-même ayant traditionnellement un fonctionnement en collective, ces réponses n'engagent que leurs auteurs et autrices : Luc Malghem pour la première question, et July Robert pour les suivantes.

**Pouvez-vous nous raconter
l'histoire de la rencontre avec
Médiathèque Nouvelle et les
prémisses de la collaboration ?**

Il y a une grosse douzaine d'années, le Centre Librex avait organisé une rencontre autour de la question de la féminisation des noms de métier, ce qui, à notre grande surprise, avait suscité pas mal de réactions négatives, et nous avait donné envie de nous engager plus résolument en faveur des droits des femmes.

À l'époque, PointCulture, comme son nouveau nom l'indiquait, cherchait à se réinventer et à se positionner comme médiateur culturel plutôt que comme simple comptoir de prêts – la dématérialisation des médias questionnait alors drôlement le métier.

Objectif avoué : sortir le féminisme de l'image un peu vieillotte et négative dans laquelle la société le maintenait (on était bien avant MeToo, rappelons-le). Ainsi nommé collectivement – et le nom était déjà en soi tout un programme -, le festival « Féministe toi-même ! » était né. Avec ensuite, pour le Centre Librex, des années de joyeuses et fructueuses collaborations avec la future Médiathèque Nouvelle dans différents champs de la médiation culturelle et de l'éducation permanente. Merci pour tout ça !

Que vous apporte concrètement Médiathèque Nouvelle et son équipe dans ce partenariat ?

Dès la création de la collective, l'équipe de Médiathèque Nouvelle s'y est impliquée de manière très active, proposant chaque année des ateliers en lien avec l'activité de Médiathèque Nouvelle. En outre, durant huit années, le festival a été accueilli dans le bâtiment de la rue Royale.

Nous y avons toujours été accueillies dans l'écoute et le souhait de nous permettre de déployer l'ensemble de nos envies. En outre, nous avons également toujours pu y tenir nos réunions préparatoires de programmations, ce qui était un vrai luxe.

Depuis que le festival se tient à la Tour à Plomb, l'équipe reste impliquée dans la conception du festival. Cette année, la présence d'une équipe com' très enthousiaste nous a également fait la joie de récolter des témoignages et autres récits afin de faire vivre le festival sur les réseaux en aval du Jour J. Par ailleurs, l'équipe a réalisé une captation de la soirée d'ouverture afin qu'elle soit diffusée sur BX1 et disponible en replay, une grande première pour cette onzième édition. Comme quoi, il y a un début à tout !

Ce partenariat vous satisfait-il ? Quels sont vos retours ?

L'équipe du festival est plus que ravie de la présence de Médiathèque Nouvelle au sein de la collective. Si, au fil des saisons, l'implication a varié, l'équipe répond toujours présent lorsque sa charge de travail le permet et c'est un vrai plaisir. Les propositions sont toujours pertinentes au regard des missions qui sont celles de Médiathèque Nouvelle et viennent apporter une vraie plus-value humaine et d'ouverture à certains mondes à la programmation du festival.



Quelles sont vos envies futures avec Médiathèque Nouvelle ?

Notre souhait est que ce partenariat continue sur sa lancée, que les personnes de votre équipe restent proactives au sein de la collective et que nous puissions continuer à compter sur leur expertise afin de faire vivre le festival. La présence de l'équipe com' à nos côtés cette année a été très appréciable et ce serait un plaisir qu'elle continue à s'impliquer à nos côtés pour les prochaines éditions.

Une anecdote à nous raconter ?

C'est très personnel, mais pour l'édition 2020, que la crise sanitaire a obligé à repenser de fond en comble, Médiathèque Nouvelle nous a ouvert ses portes pour que puisse avoir lieu notre conférence d'ouverture. Sans public, mais avec trois intervenantes de choix, nous avons pu honorer les invitations lancées et diffuser cette discussion intitulée : « Écoféminisme : la réactivation des joies énergiques ».

Ce fut pour moi, et les invitées qui me l'ont partagé ensuite, un moment d'une grande humanité et rempli de jolies perspectives qui ne fut possible que grâce à la mobilisation de l'équipe de Médiathèque Nouvelle. Outre son accueil, elle a également réalisé la captation et le montage qui aujourd'hui encore sont relayés dans certaines circonstances grâce à son hébergement sur sa chaîne YouTube.

Pouvez-vous nous faire une recommandation culturelle spéciale Féministe toi-même ?

Question extrêmement compliquée ... j'ai du mal à y répondre pour la collective. Mais du coup, j'aurais tendance à prendre la tangente, et à parler d'un des films importants pour Irène Kaufer, (qui fut à l'origine du festival et est décédée il y a deux ans), à savoir « Thelma et Louise » et puis aussi de citer deux chanteuses qui ont énormément compté pour elle, à savoir Anne Sylvestre et Jeanne Cherhal.



Henri Gonnay, médiathécaire, au festival Politik

Philippe Reynaert,

PolitiK

Pouvez-vous nous raconter l'histoire de la rencontre avec Médiathèque Nouvelle et les pré-mices de la collaboration ?

Je suis, depuis leur création en 2001, Directeur Artistique des Rencontres du Film Politique à Liège. Pour préparer une Leçon de Cinéma avec Robert Guédiguian, l'invité d'honneur de notre 4e édition, j'ai revu l'ensemble de ses films disponibles au nouveau comptoir de prêt de la place de l'Amitié et lors d'une de mes visites, j'ai été interpellé par la Directrice, Edith Bertholet, qui a ouvert la possibilité d'une collaboration entre Médiathèque Nouvelle et PolitiK. En moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, les choses se sont concrétisées et pas qu'un peu !

Que vous apporte concrètement Médiathèque Nouvelle et son équipe dans ce partenariat ?

Le partenariat s'est établi à quatre niveaux :

1. Médiathèque Nouvelle a édité une brochure intitulée « Des révoltes qui font date », représentant une sélection de médias disponibles en prêt ayant un rapport direct avec les grandes luttes ouvrières et sociétales. Très didactique et d'un abord agréable, cette publication a été distribuée lors de moments clés de nos Rencontres et mise à disposition de notre public dans des présentoirs durant toute la durée de notre manifestation.
2. Un salon d'écoute consacré aux chansons qui évoquent le monde du travail a été organisée et intégrée dans notre programmation.
3. La Directrice de Médiathèque Nouvelle a pris en charge la présentation et l'animation de débats autour de deux films belges (un documentaire et une fiction) qui rejoindront bientôt la collection.

4. Lors d'une séance hors date des Rencontres, un collaborateur de Médiathèque Nouvelle est venu proposer, en avant-séance d'une de nos projections, un exposé succinct, mais très complet sur le cinéma politique anglais.

***Ce partenariat vous satisfait-il ?
Quels sont vos retours ?***

Sur les trois aspects du partenariat, les retours ont été excellents. Même si le salon d'écoute n'a pas, quantitativement, rencontré le succès qu'il méritait, déficit de public dont nous endossons la responsabilité : ayant mal appréhendé cette pratique innovante pour nous, nous l'avons mal programmée.

Quelles sont vos envies futures avec Médiathèque Nouvelle ?

Continuer ! Et améliorer encore en anticipant mieux. En vous exposant, quatre ou cinq mois avant l'événement qui a lieu fin novembre, les grandes thématiques abordées. Par ailleurs, nous avons vraiment envie de retenter l'expérience du salon d'écoute, mais en optant pour un format plus court intégré en prélude à une projection qui s'y prête.

Une anecdote à nous raconter ?

Nous avons particulièrement apprécié la souplesse des rédacteurs de la brochure qui ont immédiatement répondu positivement quand nous leur avons demandé d'intégrer dans leur répertoire deux films que nous avions projetés lors de nos précédentes éditions.

Pouvez-vous nous faire trois recommandations culturelles spéciales PolitiK ?

Reds, de Warren Beatty, un formidable film inspiré par le récit de John Reed, journaliste américain ayant couvert la Révolution russe. Un chef-d'œuvre difficile à trouver ailleurs qu'à Médiathèque Nouvelle

The Ballad Of The Fallen, un album mémorable dans lequel Charlie Haden donne une version toute personnelle de la chanson « Grandola Villa Morena ». Idéal pour se souvenir de la Révolution des Œillets qui fête ses 50 ans.

Outcast - A New Beginning, le Revival d'un jeu mythique créé et développé par Yves Grolet, le génie carolo.



5

Histoire de La Médiathèque :

*de la Discothèque Nationale de Belgique
à Médiathèque Nouvelle*

Discothèque Nationale de Belgique, Médiathèque de Belgique, Médiathèque de la Communauté française de Belgique, PointCulture et enfin, Médiathèque Nouvelle. Mais que se cache-t-il derrière ces changements de noms successifs depuis 1956 ?





Près de septante ans d'un travail passionné et passionnant et un objectif inchangé dans le fond ! Constituer, préserver et diffuser de la manière la plus large possible, la collection audiovisuelle la plus riche et la plus exhaustive des expressions artistiques, musicales, cinématographiques et vidéoludiques. Stimuler la curiosité et la découverte, divertir et développer des espaces de réflexions et partager les compétences acquises dans nos domaines d'expertise, la musique, le cinéma et les jeux vidéo.



DISCOTHÈQUE NATIONALE DE BELGIQUE

A.S.B.L.

Ouverte tous les jours de la semaine, de 10 à 18 h
Met à votre disposition, sous forme de prêt de disques à domicile, **40.000 disques**
de musique classique, jazz, folklore, littérature,
pour enfants, bruitage, cours de langues, chanson française,
en mono et en stéréo.

33, GALERIE RAVENSTEIN • TEL. 12.05.02 -
IL EXISTE ÉGALEMENT 6 COMPTOIRS HEBDOMADAIRES DE PRÉT DANS L'AGGLOMERATION BRUXELLE

Etterbeek : Bibliothèque Communale, de 193, Ch. Sa

Tous les lundis et mercredis, de 17 à 19 h.

Tous les vendredis, de 18 à 20 h. 30.

Saint-Gilles : Bibliothèque Communale, 134, Ch. d

Tous les vendredis, de 18 à 20 h. 30.

Woluwe-Saint-Lambert : Bibliothèque Pulejke, 60, rue St-Henri. Tous les vendredis, de 18 à 20 h.

Woluwe-Saint-Pierre : Bibliothèque Communale, Centre), 30, avenue Thielemans.

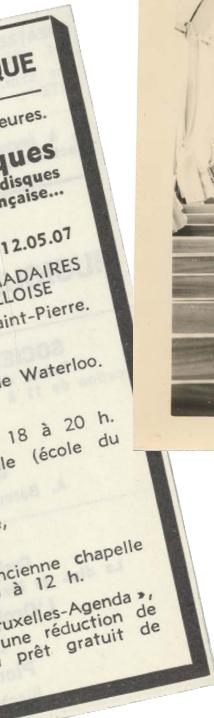
Tous les mardis, de 18 à 20 h.

Wezembeek-Oppem : Bibliothèque Communale, 122, rue Louis Marcelis.

Tous les dimanches, de 10 à 12 h.

Bibliothèque Libre, plateau Bel-Air (au St-Joseph). Tous les dimanches, de 10 à 12 h.

Sur présentation du présent numéro de « Bel-Air », tout nouveau membre se verra accorder 25 % sur la cotisation sous forme de 5 disques microsillons.



Si la première section bruxelloise de la Discothèque Nationale de Belgique ouvre ses portes le 14 novembre 1956, c'est l'aboutissement d'un long travail préparatoire et de la détermination de celles et ceux qui ont œuvré en coulisses avec détermination, motivés par cette envie de partager leur passion pour la musique.





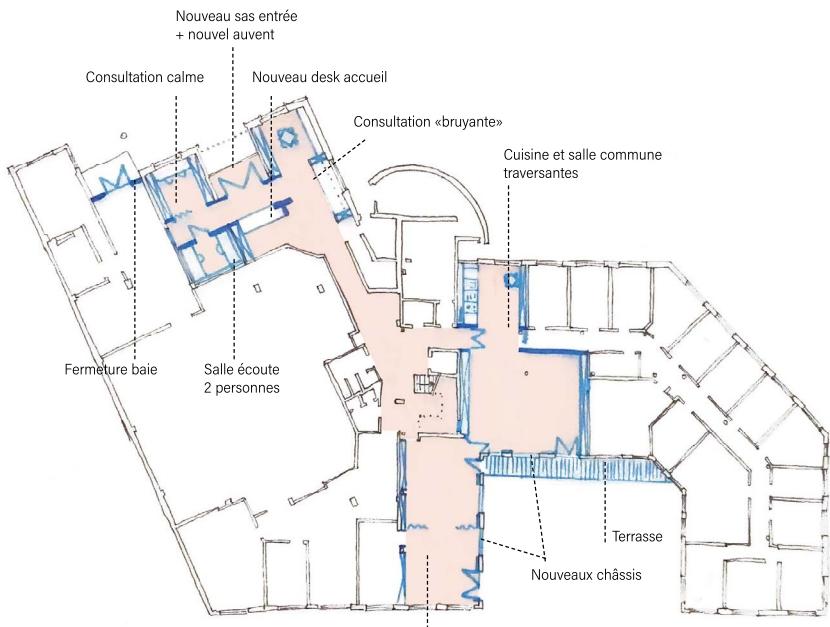
Voici ce qu'en dit en 1968 Jean Salkin, fondateur et Directeur général de l'Association de 1953 à 1979 :

**"La Discothèque Nationale
est issue d'une idée qui a été
dès l'abord partagée par un
certain nombre de jeunes
gens encore aux études qui ne
connaissaient en fait rien de la
vie et qui se sont lancés un peu
naïvement dans cette aventure
du prêt du disque.**

**Je dis un peu naïvement parce
que toutes les personnes
consultées à l'époque, nous
étions en 1952, ne nous ont pas
caché leur scepticisme quant à
la possibilité de mettre en prêt
au profit du grand public cet
instrument tellement fragile
qu'est le disque longue durée.**

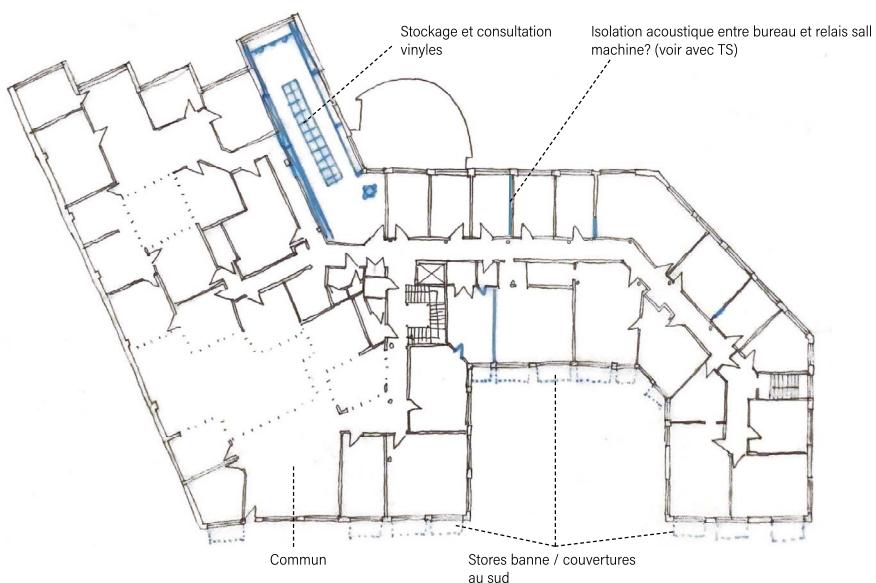
**Nous avons persisté envers
et contre tout, portés par cet
enthousiasme un peu juvénile,
je le reconnais bien volontiers
aujourd'hui."**





11m

PLAN RDC - PRO



11m

PLAN R+1 - PRO

Plans de modifications architecturales du cabinet Bento

C'est qu'il en fallait de l'enthousiasme pour créer de toutes pièces et pour la Belgique entière, un service de prêt de disques, qui était sous la forme qui est la sienne en tous cas, une réalisation unique en Europe. Jean Salkin et ses amis ont été les premiers à jeter les bases d'une discothèque conçue comme un véritable service public, dans un esprit de démocratisation de la culture musicale.

Cette idée un peu folle trouve son origine en 1951, dans un hôpital d'Oxford, où Jean Salkin lutte contre la polio et trouve dans la musique une source d'inspiration puissante. La discothèque de l'Université mettait en effet à la disposition des étudiants une collection de disques 78 tours de musique classique et en avait accordé l'utilisation à l'hôpital également.

Peu avant le retour de Jean Salkin en Belgique en 1952, apparaissent sur le marché les « Long Playing » (LP). Ces disques 33 tours constituent une avancée considérable, comparés aux 78 tours qui ne permettaient pas de graver plus de cinq minutes d'enregistrement.

C'est confronté à cette nouvelle technique qu'il eut sa « révélation » : on pouvait dorénavant concevoir une discothèque de prêt au service du grand public. Très vite il partagea son idée avec quelques amis qui contribuèrent, à force d'enthousiasme et d'effort, à réaliser le projet d'offrir à tout un chacun l'accès au disque en tant qu'instrument de culture à un tarif démocratique, sachant qu'à l'époque le prix d'achat d'un LP était particulièrement élevé.

À la lumière des défis qui attendent la jeune équipe, on comprend mieux pourquoi il fallut attendre 1956 pour que le rêve devienne réalité.

Première rencontre décisive, Marcel Cuvelier, Directeur général de la Société Philharmonique et Président-Fondateur des Jeunesse Musicales : il propose de créer une association et de solliciter le patronage de la Reine Elisabeth, qui accepte sans hésiter. Il obtient également de Pierre Janlet, Directeur général du Palais des Beaux-Arts de Bruxelles, que le siège social de l'Association y soit fixé.

Le 14 juillet 1953, la signature des statuts s'effectue, suivie de la publication au Moniteur qui définit l'objet social comme ceci :

« La société a pour objet la diffusion de la musique, prise dans son acceptation la plus large notamment grâce à l'étude et la mise en œuvre de tous les moyens d'expression musicale ainsi que de toute musicographie et ce notamment par la constitution de collections de toute nature (manuscrits, enregistrements, etc.) et de discothèques ».

Cette définition évoluera au fil des modifications de statuts de l'Association.

Comment financer la constitution de la collection de départ (2700 LP de musique classique) et son extension par la suite, les lieux et le mobilier pour l'accueillir et les emplois pour faire tourner cette formidable entreprise, définir la liste des disques à acquérir et les contrats d'achats, peaufiner les statuts, s'assurer



que la location de disques est autorisée, mesurer la durée de vie d'un disque et calculer le montant de l'amortissement, fixer le tarif et imaginer le système de prêt ...

Ces questions des plus diverses feront appel à tous les talents de l'équipe : juridiques, économiques, artistiques ... et donneront lieu à de longues soirées de discussions passionnées qu'ils appelaient « discothèqueuter ».

Tout cela n'aura pas été vain puisque le 14 novembre 1956, un concert d'inauguration eut lieu au Palais des Beaux-Arts, en présence de la Reine Elisabeth, à l'occasion de l'ouverture du premier service de la Discothèque Nationale, rue Baron Horta à Bruxelles.

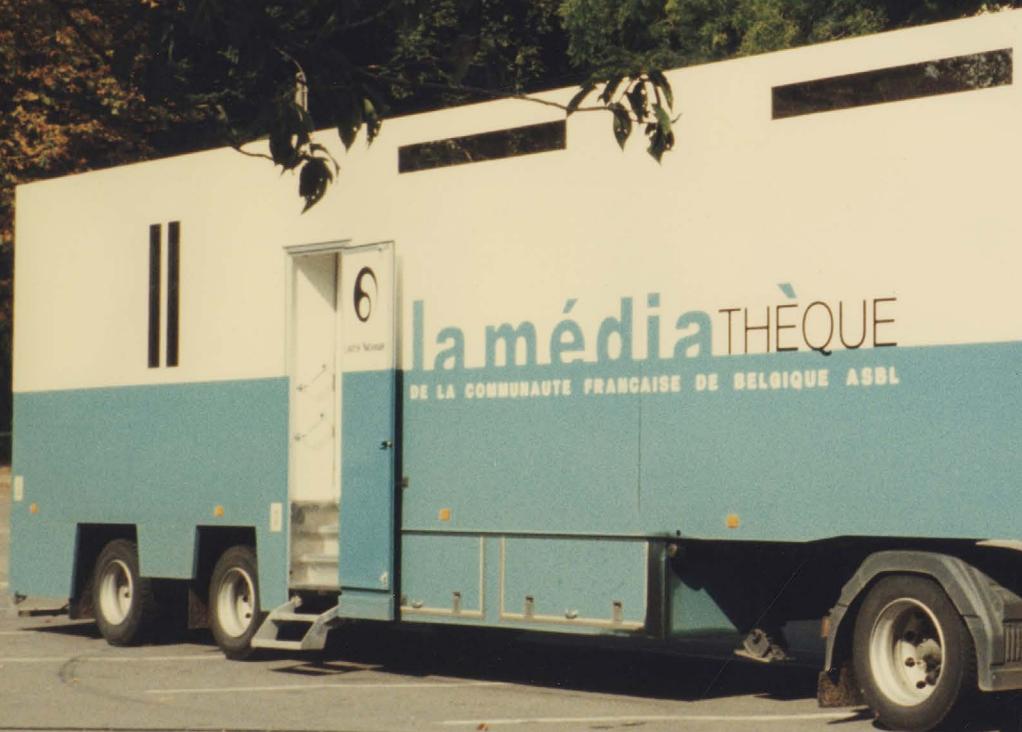
On y entendit un programme de musique classique (Chostakovitch, Jean-Sébastien Bach, Ravel, Mozart, Richard Strauss ainsi que des œuvres du Moyen Âge et de la Renaissance), mais pour la petite histoire, un autre

concert fut organisé par la Discothèque en avril 1957 dans la petite salle de la rotonde du Palais des Beaux-Arts. S'y succéderent des œuvres d'Henri Pousseur, Karlheinz Stockhausen et Pierre Boulez.

La moyenne d'âge de ces compositeurs n'atteignait pas trente ans : « Un vrai mouvement de jeunesse » commenta Jean Salkin, heureux de contrebalancer en cette circonstance le classicisme de la programmation du concert d'inauguration.

L'appréciation du public fut très divisée, mais Marcel Hicter, futur Directeur général du Ministère de la Culture présent dans la salle, fut enthousiasmé et sa conviction en faveur de la Discothèque s'en trouva redoublée.

Partant d'une seule entité nationale, un seul lieu à Bruxelles, un seul support le vinyle et un seul répertoire la musique classique, la Discothèque Nationale de Belgique va très rapidement se développer à tous points de vue.





Extension des collections

La vocation de l'ASBL et les demandes du public vont rapidement conduire à étendre les collections vers d'autres répertoires (littérature, jazz, cours de langues, chanson française, pop, ...), et par la suite d'autres supports avec la constitution d'une collection de vidéocassettes documentaires dans un premier temps et de fiction par la suite, l'introduction du CD, cd-rom, DVD, la collection jeux vidéo ...

Le patrimoine de l'association est donc finalement constitué de l'ensemble des expressions artistiques musicales, cinématographiques et vidéoludiques sur supports sonores et audiovisuels.

Si La Médiathèque s'est toujours adaptée au marché en intégrant très rapidement les nouvelles technologies, elle s'en est diffé-



renciée en termes de répertoires. La politique de collection est en effet restée fidèle aux principes et aux origines.

L'association a toujours souhaité proposer au public le répertoire le plus riche et le plus exhaustif possible en privilégiant la diversité des cultures, mais aussi promouvoir la qualité et l'originalité. C'est en stimulant la curiosité et en permettant la découverte que La Médiathèque remplit au mieux son but social et éducatif.



Extension du réseau de prêt et diversification des activités

Ouvertures de nouvelles sections : Charleroi (57), Anvers (59), Liège et Louvain (60), Gand (62), Namur (63), ULB (74), Verviers, Mons et La Louvière (75), Louvain-la-Neuve, Uccle et Woluwé-St-Pierre (76) ; création de comptoirs dans les villes plus petites. Ouverts quelques heures chaque semaine, ils servent exclusivement d'intermédiaires entre l'emprunteur local et la section qui, seule, dispose d'une réserve de disques propre. Ils se situent à Jemeppe, Couvin, Seraing, Verviers, La Louvière, Bastogne, Arlon, ainsi que dans plusieurs communes de l'agglomération bruxelloise.

Et enfin, mise en circulation des discobus pour la Wallonie et Bruxelles : un premier discobus fut lancé fin 1965 et le réseau comptera jusqu'à quatre discobus (un premier discobus flamand fut mis en service en 1975).

Dès 1975, le développement de La Médiathèque se fait plus en termes de diversification de ses activités qu'en termes d'extension du réseau.

Le vidéobus, par exemple, ouvre la voie aux initiatives en matière d'animation et d'éducation permanente, qui se développeront vers le milieu socioculturel d'abord et vers le milieu éducatif par la suite.

Mise en service en 1975, cette camionnette, pourvue des appareils nécessaires à réaliser toutes les opérations de production et de diffusion d'émissions en vidéo, allait dans les quartiers bruxellois à la rencontre des habitants et des associations. Le matériel et les animateurs-techniciens (qui font partie du personnel de La Médiathèque) sont mis gratuitement à la disposition des groupes socio-culturels bruxellois. C'étaient les prémisses du Centre Vidéo de Bruxelles,

le CVB toujours actif aujourd'hui. Cette politique sera accentuée en 1976 par le lancement de la première collection de documents audiovisuels sur vidéocassettes. Cette initiative prise avant le démarrage du marché commercial de distribution des films a considérablement accentué la vocation de La Médiathèque à l'égard des communautés socioculturelles et éducatives, en mettant à leur disposition des outils d'animation et d'éducation.



Les Vidéothéâtres

Le public peut visionner, dans un local spécialement aménagé à cet effet, des vidéogrammes - qui ne sont donc pas prêtés. Le premier vidéothéâtre fut inauguré au Passage 44 à Bruxelles en octobre 1978, le second à Liège en décembre 1978; un troisième fut installé à la section de l'ULB au début de 1979.

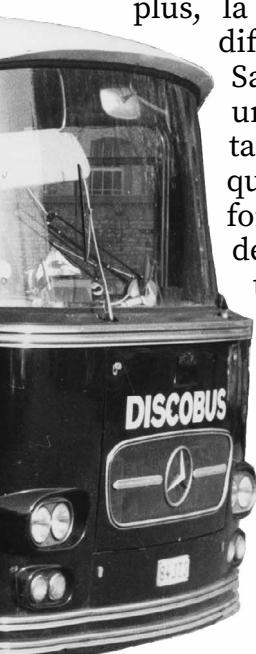
Si aujourd'hui la question de l'informatisation ne se pose même

plus, la situation était bien différente en 1980. Jean Salkin manifeste alors une nouvelle fois ses talents de visionnaire quand il propose d'informatiser le fichier des membres, les catalogues et les opérations de prêts, ceci à un moment où le secteur culturel n'a pas encore investi dans cette nouvelle technologie.

Ces développements aboutissent avec la première informatisation des opérations de prêts au Passage 44 en 1983.

Le site internet, créé en 1997, offrira un service et un accès accru en donnant la possibilité de consulter le catalogue et de commander depuis son domicile ou de manière autonome depuis sa médiathèque, via les ordinateurs mis à disposition.

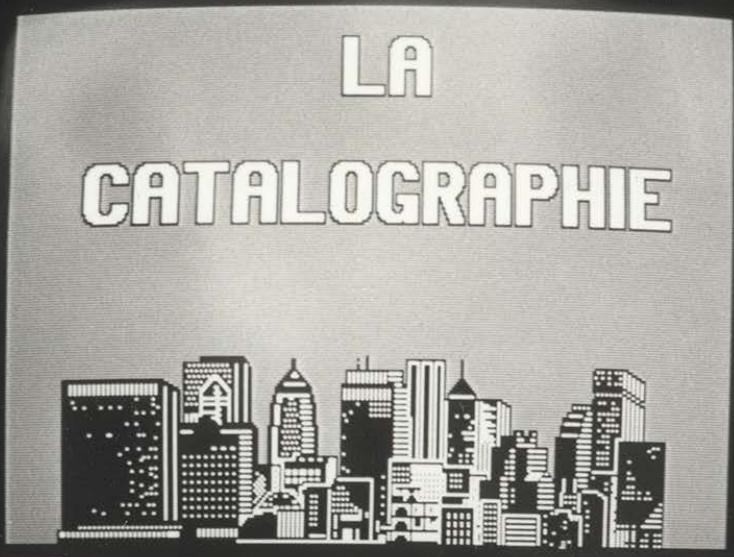
Tout semble réuni pour satisfaire le plus grand nombre et le public s'y retrouve en effet : un réseau fixe et mobile qui couvre la majeure partie du territoire de la Communauté française de Belgique, une collection qui semble exhaustive tant on y découvre ce que l'on croyait parfois introuvable, dans tous les genres musicaux et cinématographiques, sans oublier la littérature, les cours de langues, les jeux vidéo ...



Les médiathèques seront pour beaucoup ces endroits de découvertes et de rencontres, d'éducation musicale et cinématographique, où l'on sait parfois ce que l'on vient emprunter mais où on se laisse aussi surprendre par ce que l'on ne cherchait pas, le conseil d'un médiathécaire, le coup de cœur d'un autre ou cette pochette qui attire le regard. Ces endroits où l'on est venu emprunter ses premiers vinyles avant d'y emmener les enfants qui viendront emprunter à leur tour.

Mais les temps changent et dès la fin des années 90, les innovations technologiques permettant la copie (CD et DVD enregistrables), et ensuite le téléchargement et le streaming, vont venir bouleverser les habitudes et mettre à mal le prêt de ce qu'il faut bien nommer maintenant les « supports physiques ».

Comme l'ensemble du secteur, des petits disquaires à la grande distribution en passant par les vidéoclubs, La Médiathèque doit elle aussi accuser la crise du disque et surtout la concurrence de ses nouveaux fournisseurs, pas toujours légaux : l'avènement de la copie et du piratage vont développer l'illusion que l'on peut tout obtenir gratuitement.



C'est ainsi que s'amorce, à partir de 2001, une diminution du prêt qui ne s'arrêtera plus.

Bousculée dans son fonctionnement fondateur, La Médiathèque doit progressivement se réinventer et diversifier ses propositions.

Forte de ses collections et de l'expertise acquise, elle intensifie ses actions de médiations et de promotions des artistes de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

Un repositionnement qui aboutira à un nouveau nom à l'image des changements attendus : La Médiathèque devient Point-Culture en 2013, et si le prêt se poursuit il doit laisser davantage de place aux événements et collaborations avec les partenaires du secteur culturel. Les Point-Culture développent donc une programmation de conférences, projections, concerts, expositions, stages, formations ...

Une petite dizaine d'années floues se passe. En 2021, le renouvellement du contrat-programme en cours est rejeté, puis une nouvelle proposition est refusée assez rudement par l'administration et par la Commission de l'action culturelle et territoriale, n'y trouvant « aucune ligne directrice », une « analyse des publics absente », ou encore une « couverture territoriale problématique ».

Plane alors une menace de fermeture définitive... renforcée par l'annonce de fermeture des centres de prêt.

Soutenus par la population, les employés de l'ASBL joignent leurs forces pour faire de nouvelles propositions de missions plus claires, plus engagées et tenant compte des réalités des changements sociaux et culturels de cette dernière décennie.

2022 accueille deux grandes premières, annonciatrices d'une volonté profonde de restructuration. D'abord, le nouveau contrat-programme qui est finalement accepté et signé a été rédigé collectivement avec les équipes, il témoigne d'une volonté de corriger les sorties de route du passé, mais aussi et surtout de s'ouvrir vers l'extérieur et d'être plus attentif aux mouvances actuelles.

Ensuite, en guise de témoin direct de cette volonté d'ouverture, le recrutement de la Direction Générale ne se fait pas en interne : Edith Bertholet - ex-Directrice Adjointe du Théâtre de Liège, est nommée et sera rejoints par Aurélie Vanham, d'abord coordinatrice RH, puis Directrice Adjointe.





Madame,
Mademoiselle,
Monsieur,

J'ai l'avantage de vous adresser ci-joint un dépliant concernant une nouvelle initiative de l'administration communale sur le plan culturel.

Il s'agit en effet de l'ouverture d'un service de prêt de disques, en collaboration avec la Discothèque Nationale de Belgique.

Ce nouveau service fonctionnera dès le 1er juin prochain en complément de la Bibliothèque communale, 134, chaussée de Waterloo.

Je suis convaincu que vous apprécierez ce nouveau moyen attractif de formation artistique ou de délassement intellectuel.

Dans l'attente de vous compter parmi les nouveaux affiliés du service de prêt de disques, je vous prie de croire, Madame,
Mademoiselle,
Monsieur, à mes sentiments tout dévoués.


J. FRANCK,
Sénateur.





Ce vent nouveau a continué de souffler, dévoilant des horizons et perspectives réjouissantes, faites de rencontres, de partages, de défis et projets ambitieux, dont certains que vous avez pu vivre ou découvrir ici et d'autres que nous avons hâte de dévoiler.

En 2025, PointCulture devient Médiathèque Nouvelle, et un nouveau chapitre commence...

Nous espérons qu'il s'écrira avec vous !

6 Contacts

DIRECTRICE GÉNÉRALE :

Edith Bertholet

e.bertholet@mediatheque.be

DIRECTRICE ADJOINTE :

Aurélie Vanham

a.vanham@mediatheque.be

CELLULE CONTENUS :

contenu@mediatheque.be

FORMATIONS & ANIMATIONS :

animation@mediatheque.be

Contact de référence :

Marion De Ruyter

COMMUNICATION :

communication@mediatheque.be

NOUS TROUVER :

Place de l'amitié 6,

1160 Auderghem

www.mediatheque.be

YOUTUBE

@mediathequenouvelle

FACEBOOK

mediathequenouvelle

INSTAGRAM

@mediathequenouvelle

COORDINATION DE LA

PUBLICATION :

Noé Termine - Superclub

RÉDACTION : Geoffrey Briquet,
Noé Termine

CATALOGUE D'ANIMATION : Lola
De Clercq, Marion De Ruyter,
David Mennessier

INTERVIEWS :

Lola De Backer

GRAPHISME ET MISE EN PAGE :
Camille Amouroux-Rudeaut

RELECTURE :

Emmanuelle Bollen, Nathalie
Ronvaux

APPORTS ÉDITORIAUX :
Edith Bertholet, Aurélie Vanham,
Jean-Grégoire Muller

CRÉDITS PHOTOS :

Quentin Laverdure (Politik),
Perrine Vandooren (Politik),
Golfo, Benoit Tilkens, Lola De
Clercq, Noé Termine, DR.

ILLUSTRATIONS SOLASTALGIE :
Camille Pier

Ce livret contient des extraits de plusieurs publications Médiathèque Nouvelle, dont : *De support en support* (Jean-Jacques Goffinon) et *La Médiathèque, moteur de recherche depuis 50 ans* (Jean-Marie Beauloye, Claude Janssens, Yves Schillebeeckx).



Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles

EDITEUR RESPONSABLE : Edith Bertholet, Place de l'amitié 6, 1160 Auderghem

