



Bienvenue dans notre catalogue,

L'équipe de médiation de Médiathèque Nouvelle vous présente ici un échantillon de son offre à destination des bibliothèques, des centres culturels, et de toute structure intéressée par les thématiques que nous abordons. Vous y trouverez des animations, des formations, des salons d'écoute, des dossiers pédagogiques, mais aussi des pages dédiées à notre approche de la médiation.

Les activités sont classées par axes thématiques, comme autant de portes d'entrée sur la musique, le cinéma et le jeu vidéo. Vous trouverez pour chaque activité les informations pratiques nécessaires : public, durée, etc.

Si ce catalogue est un échantillon, l'ensemble de notre offre se trouve dans l'onglet médiation de notre site : [mediatheque.be](http://mediatheque.be). C'est dans cet onglet que vous trouverez également nos dossiers pédagogiques et publications en téléchargement gratuit. Le site est fréquemment mis à jour, et vous trouverez dans l'onglet agenda toutes les activités programmées.

Si vous souhaitez que nous intervenions dans votre structure, rien de plus simple : les demandes doivent être effectuées minimum trois mois avant la date souhaitée de l'activité. Les membres de notre équipe en charge de l'activité souhaitée reviendront vers vous pour cibler au mieux votre public, vos attentes, et pour faire le point sur les questions matérielles.

Toutes nos activités sont gratuites.

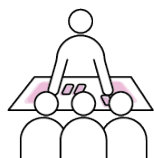
Pour toute demande de renseignements et pour toute réservation d'activité, écrivez-nous à l'adresse suivante : [animation@mediatheque.be](mailto:animation@mediatheque.be)

Bonne découverte, et à bientôt !

L'équipe médiation de Médiathèque Nouvelle



## Formation



## Animation



## Dossier pédagogique



## Playlist



## Salon d'écoute

## 6 Animation

### 8 *Diversité des représentations*

- 8 Stéréotypes, jeux vidéo et IA
- 10 Stéréotypes à l'écran
- 12 Validisme

## 14 Formation

### 16 *Arts Ludiques*

- 16 Formation de base : travailler le jeu vidéo en bibliothèque
- 18 L'image narrative dans le jeu vidéo

## 20 Médiathèque Nouvelle : qui sommes-nous ?

### 22 *Esprit critique*

- 22 Initiation à la création sonore : les musiques contemporaines
- 24 Animer une séance de projection
- 26 Débuts du cinéma

## 28 Salon d'écoute

### 30 *Révolte/Révolution*

- 30 Rock et révolution
- 32 Jeunes et Rebelles

## 34 Musée

### 36 *Représentation du futur*

- 36 l'IA et ses représentations
- 38 Fanzine

## 40 Partageons nos sons !

### 42 *Pop culture*

- 42 Manga
- 44 Cinéma et jeux vidéo

## 46 Dossier pédagogique

### 48 *Nature*

- 48 Musique classique, création sonore et nature
- 50 Transperceneige

## 52 Publications environnement

### 54 *Jeune public*

- 56 Pixel art
- 56 Voyage musical autour du monde avec Animal Crossing
- 58 Nos maisons et nos histoires

## 60 Discothèque Nationale de Belgique - DNB

## 62 Activités complémentaires

## 64 Nous contacter

# Animation

« Animer », c'est donner vie, c'est rendre vivant, c'est stimuler. Avec nos animations, nous cherchons à partager notre curiosité, à encourager l'esprit critique et à favoriser le partage de connaissances, tout en laissant les individualités s'exprimer. L'objectif est de permettre à chacun de se rapprocher d'œuvres, de savoirs et de l'actualité culturelle.

En stimulant la créativité et en employant des techniques participatives, l'animation relie plaisir et apprentissage. Elle invite à prendre du recul, à déconstruire les évidences et à regarder autrement ce qui nous entoure.

Nos animations prennent des formes variées : un débat autour d'un sujet d'actualité, le visionnage d'extraits de films qui invitent à questionner le langage des images, une écoute musicale qui ouvre à d'autres cultures et sensibilités, un atelier de création collective.

Notre équipe a développé une approche où pédagogie et créativité se rejoignent. Elle sait s'adapter au contexte, au public et aux enjeux des partenaires. Nous savons qu'une animation réussie se mesure autant à la qualité des contenus qu'à la capacité de créer un climat propice à l'échange et à l'implication.

C'est un moment qui laisse des traces, non seulement parce qu'on y apprend quelque chose, mais surtout parce qu'on y a vécu ensemble un instant de réflexion, de dialogue et de culture.

Nos axes :

## Diversité des représentations

La question du décryptage de la diversité des représentations dans le cinéma, la musique et les jeux vidéo est une question centrale dans le travail de Médiathèque Nouvelle. Vous trouverez des propositions d'activités permettant de s'interroger sur les stéréotypes aussi bien par le visionnage d'extraits que par la création.

## Arts ludiques

Le jeu vidéo fait partie des médias de prédilection de Médiathèque Nouvelle, avec le cinéma et la musique. Ces activités ayant pour objectif de faire découvrir la diversité du monde vidéoludique, pas besoin de savoir jouer, juste d'un peu de curiosité.

## Esprit critique

Cet axe, plutôt orienté éducation aux médias et langage cinématographique, musical et vidéoludique, rassemble les propositions relatives aux formes et aux outils propres aux médias de création.

## Révolte/Révolution

Les révoltes, qu'elles soient politiques, historiques ou personnelles, nourrissent la création. En faisant dialoguer des trajectoires personnelles et des mutations du monde, nos animations 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.

## Représentations 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, cauchemardesques ou désirables, il est souvent autant question des peurs, interrogations et espoirs d'aujourd'hui, que de ceux de demain.

## Pop culture

Cet axe regroupe nos propositions autour du lien musique-cinéma-jeu vidéo, avec une approche transmédia qui prend ses racines dans le manga, les comics, ou toute autre œuvre de pop culture.

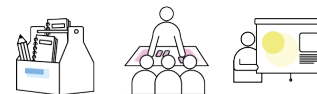
## Nature

Cet axe regroupe nos propositions autour du lien entre la nature, en tant qu'inspiration ou que sujet, et la musique, le cinéma et le jeu vidéo.

## Jeune Public

C'est ici que vous trouverez nos activités ludiques et pédagogiques conçues spécialement pour les enfants, et pour toutes celles et ceux qui travaillent avec des enfants.





## Stéréotypes, jeux vidéo et IA

Ce module explore la question des stéréotypes au sein des jeux vidéo en utilisant l'intelligence artificielle comme outil d'exploration. Durant l'activité les participant.es vont apprendre à créer un personnage de jeux vidéo en faisant appel à une IA, puis à en analyser ces résultats pour se questionner sur les représentations. La notion de stéréotypes à l'écran va être introduite de manière générale, puis transposée aux différents clichés présents au sein de jeux vidéo en s'attardant sur le sexisme, le racisme, l'âgisme et le validisme.

Le module est conçu de manière à pouvoir être proposé à des publics ne maîtrisant pas ou peu l'usage d'un ordinateur, la majorité de la réflexion se faisant hors écran, et la partie manipulation de l'IA pouvant être guidée ou prise en charge par les animateur.ices.

**Durée :** 2 h minimum

**Âge/public :** adolescent.es (à partir de 12 ans), adultes, seniors, etc.

La question de la créativité, de ce qu'impliquent l'écriture de récits ou la conception de personnages de jeux vidéo, du point de vue des représentations, à l'heure des intelligences artificielles, est un élément central de cette animation.

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.

*Un dossier pédagogique sur le sujet existe : il est téléchargeable gratuitement dans l'onglet médiation de notre site [mediatheque.be](http://mediatheque.be)*

**FICHE PERSONNAGE**

Stat

1/ IDENTITÉ

Nom : *Jinx (JINX)*  
 Surnom : *jinx (JIN)*  
 Âge : *22 ans*  
 Femme/Homme/Autre : *femme*  
 Provenance : *monde sans terre*  
 Lieu de vie : *DANS UN BAR*

2/ TALENTS

Humour : *oui*  
 Optimiste : ☐  
 Courage : ☐  
 Force physique : ☐  
 Agilité : ☐  
 Intellect : ☐  
 Charme : ☐  
 Sensibilité : ☒

3/ PERSONNALITÉ

Aime : *SOUFFRANCE*  
 Déteste : *FAMILLE*  
 Animal favori : *REQUIN*  
 Famille : *des parents morts une sœur*  
 Amie : *Non*  
 Amour : ☐

4/ CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES

Couleur(s) et texture de cheveux : *bleu foncé*  
 Couleur des yeux : *rose*  
 Peau : *blanche*  
 Taille : *1.79 cm*  
 Silhouette : *mince*  
 Santé : *respiration toxique*  
 Signe(s) distinctif(s) : ☐

5/ DÉSINE OU DÉCRIS MOI

*[Illustration d'un personnage féminin avec des cheveux bleus foncés, des yeux roses, une peau blanche, une silhouette mince, et une respiration toxique.]*



## Stéréotypes à l'écran

La question du genre est une matière transversale qui suscite bien des réflexions. Les stéréotypes, les clichés ont encore la vie dure. Il suffit de feuilleter des livres pour enfants dont le héros prend plus souvent des apparets masculins, pour se rendre compte que les stéréotypes de genre nourrissent notre inconscient depuis notre plus jeune âge. On retrouve ces clichés dans les productions cinématographiques pour enfants, ados et adultes. Les choses tendent pourtant à changer, et de plus en plus de productions audiovisuelles mettent en avant des personnages féminins forts, des personnages queers, des protagonistes qui s'affranchissent justement des clichés traditionnels et offrent de nouveaux modèles aux spectateur·ices, jeunes et moins jeunes.



La formation vise à décoder les stéréotypes genrés dans plusieurs médias, et à proposer des exemples de films, séries, jeux, permettant d'ouvrir la discussion autour des questions LGBTQIA+ et de genre, ainsi que des balises et outils théoriques permettant de s'approprier le sujet.

**Durée :** une journée

**Âge/public :** toute personne (bibliothécaire, animateur·ice, etc.) souhaitant aborder le sujet des stéréotypes de genre à travers le prisme de l'audiovisuel.

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





## Validisme

Cette animation est conçue comme un outil de réflexion autour d'une thématique de société. L'intention, à travers cette animation, est avant tout de mettre à profit notre expérience en critique médiatique, en analyse des œuvres et de leurs mécanismes de créations, mais surtout en éducation aux médias et en sensibilisation artistique.

L'objectif est de vous partager ces ressources et, à travers cette animation, de vous donner envie d'aller plus loin dans l'exploration de ces enjeux.

Au départ, les participant·es seront invité·es à questionner les stéréotypes véhiculés par les médias par ce prisme : est-ce qu'on cherche vraiment à inclure, ou à « faire une place » aux personnes en situation de handicap ? Ils et elles analyseront ensuite différents médias pour affiner leur esprit critique et mieux comprendre les mécanismes qui façonnent notre regard. Enfin, nous explorerons les liens entre la manière dont les médias traitent l'information et la façon dont nous percevons et définissons la normalité au quotidien.

**Public :** professionnelles de la médiation, des bibliothèques, des centres culturels, etc.

**Durée :** ½ journée à 1 journée



# Formation

Nos formations 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.

Notre particularité réside dans l'importance que nous accordons à l'éducation aux médias. Chaque formation est pensée comme une occasion de présenter des œuvres filmiques, musicales et/ou vidéo-ludiques qui résonnent avec des sujets contemporains. Cette pratique permet d'apprendre à décoder les messages, à interroger les images et à écouter les sons qui façonnent notre vie dans la société. En résumé, c'est une manière concrète de relier la culture au quotidien.

Nous apportons systématiquement à nos formations un volet pratique : qu'il s'agisse de la prise en main d'une technique ou d'ateliers de réflexion portant sur la médiation, la mise en action et l'échange avec les autres membres du groupe, c'est le moment incontournable de chaque session.

Conçues pour s'adapter à vous, nos formations peuvent se décliner en modules de 1/2 journée à 2 jours, et prendre appui sur des thématiques ou des événements qui font partie de votre programmation (Mois du doc, Du roman à l'écran, etc.)

N'hésitez pas à nous contacter pour discuter des besoins de votre structure et de la formule qui vous convient.

## Liste des formations :

*Formation de base* : **Travailler le jeu vidéo en bibliothèque**

**Stéréotypes à l'écran**

**Fanzine**

**Validisme dans les médias**

**Cinéma et jeu vidéo, des territoires en commun**

**Le futur au présent**

**Musique classique, création sonore et Nature**

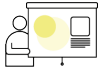
**Le Mois du Doc dans votre structure**

**Animer une séance de projection**

**Didactique des sources non-écrites, à destination des futur·es enseignant·es**

**Rock et révolution**





## Formation de base : travailler le jeu vidéo en bibliothèque

Souvent mal perçu ou mal compris par le public non initié, le jeu vidéo n'en demeure pas moins un média aussi riche que passionnant à appréhender comme outil de médiation. Afin de vous aider à mieux percevoir les possibilités que les jeux vidéo offrent, Médiathèque Nouvelle propose une formation intitulée Travailler le jeu vidéo en bibliothèque.

Cette matinée sera l'occasion :

- D'évoquer des pistes théoriques sur la médiation jeu vidéo
- De présenter quelques exemples concrets
- D'échanger sur vos pratiques et vos attentes

**Public :** personnel des bibliothèques et des EPN

**Durée :** ½ journée

Pas besoin de pratique ou d'expérience dans le domaine du jeu vidéo : cette formation a été pensée et conçue pour vous faire découvrir des outils et ressources qui vous faciliteront l'intégration du jeu vidéo dans vos activités de médiation en bibliothèque. Pas besoin non plus de matériel dernier cri : les propositions variées vous montreront que l'on peut même parler de jeu vidéo sans consoles à disposition.





## L'image narrative dans le jeu vidéo

*Quand le jeu vidéo emprunte aux livres*

Comment le jeu vidéo s'inspire-t-il des livres d'illustration et de la bande dessinée pour construire sa narration ? Quels liens existent entre gameplay et image ? En mêlant analyse et création, cette animation propose d'explorer les interactions entre ces médiums, tout en questionnant les stéréotypes liés au jeu vidéo.



À travers plusieurs étapes, les participant·es seront amenés à observer et déconstruire une image, créer un jeu sur papier, expérimenter la narration visuelle et endosser le rôle de concept designer.

Des repères théoriques viendront enrichir la pratique : un lexique du jeu vidéo, une réflexion sur les formes de narration à l'image sous forme de quizz, un focus sur le genre « point and click » et l'utilisation du livre dans le jeu vidéo.

**Durée :** adaptable (de 3 h à une journée)

**Âge/public :** enfants, adolescent·es, adultes

*Un dossier pédagogique sur le sujet existe : il est téléchargeable gratuitement dans l'onglet médiation de notre site [mediatheque.be](http://mediatheque.be)*



# Médiathèque Nouvelle : qui sommes-nous ?

Médiathèque Nouvelle, anciennement PointCulture, s'engage pour le développement des droits culturels des populations de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Elle inscrit son action dans les finalités de l'article 1er du décret du 30 avril 2009 relatif au développement des pratiques de lecture, au sein du réseau public de la lecture publique et des bibliothèques publiques.

Dans un contexte de transformation permanente des supports médiatiques, Médiathèque Nouvelle repense ses missions tout en restant fidèle à son identité fondée sur l'expertise, la veille et la valorisation des collections. Depuis 2022, son nouveau contrat-programme reconnaît la valeur patrimoniale de son fonds et renforce sa position d'acteur culturel transversal.

Aujourd'hui, l'éducation aux médias, en lien étroit avec la musique, le cinéma et le jeu vidéo, constitue l'un des axes majeurs de son action. Elle irrigue l'ensemble des projets de création, de médiation et de transmission, aux côtés des missions de conservation, de diffusion et d'accompagnement des opérateurs culturels.

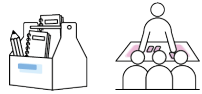
À travers ses axes d'action – conservation et prêt, éducation aux médias et médiation culturelle et appui aux réseaux culturels – Médiathèque Nouvelle s'impose comme un acteur singulier de la vie culturelle en Fédération Wallonie-Bruxelles.

En cultivant une approche fondée sur la complémentarité des pratiques, elle favorise l'accès critique, curieux et sensible aux contenus audiovisuels et ludiques, tout en contribuant activement à une politique culturelle structurée autour de la musique, du cinéma, du jeu vidéo et de la transmission.

## L'équipe :

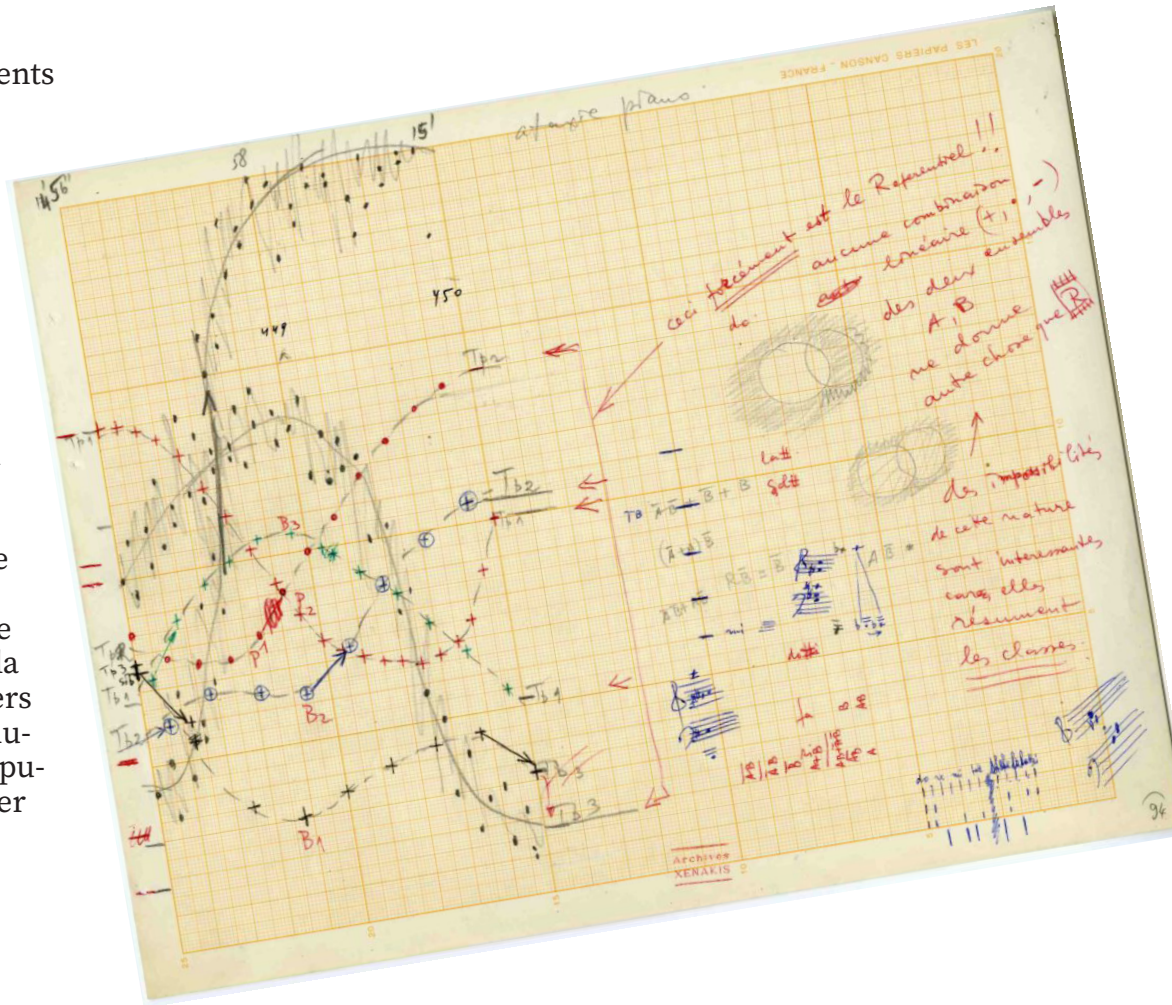
**Médiathèque Nouvelle, c'est avant tout celles et ceux qui la font. Et cette équipe de passeurs et passeuses passionnées, spécialistes, venant de tous horizons, véritables "intelligences humaines" dont le travail irremplaçable et précieux ne pourra jamais être supplanté par les algorithmes et autres intelligences artificielles, est disponible pour intervenir de différentes manières. Conférences-débats, prises de paroles, animations de tables rondes, bords de plateau, dj-sets... tout est imaginable.**





## Initiation à la création sonore : les musiques contemporaines

Et si la musique ne se limitait plus aux notes et aux instruments traditionnels ? Au fil du XXe siècle, les compositeurs et compositrices ont bousculé les règles pour explorer de nouveaux territoires sonores. Sons du quotidien, silences expressifs, rythmes répétitifs ou structures aléatoires : la musique contemporaine devient un véritable laboratoire d'expérimentation et de création. Ce dossier propose une immersion dans trois univers, trois courants de cette révolution musicale – la musique concrète ; la musique atonale, sérielle et aléatoire ; la musique minimaliste – à travers des pratiques acoustiques et numériques, pour écouter, manipuler et surtout créer et composer autrement.



**Méthode :** *transmissive*, fondée sur une écoute commentée, et participative, s'appuyant sur l'analyse, la création sonore ainsi que des réflexions sur le rapport des participants à la composition contemporaine et notamment, la technologie musicale.

**Durée :** 1 journée. La durée est modulable selon la volonté de mettre l'accent sur l'une ou l'autre des deux approches.

**Publics :** jeunes (à partir de 12 ans) et adultes. Les publics peuvent être variés : bibliothèques, secteur jeunesse, académies de musique, enseignement supérieur, conservatoires, festivals de musique contemporaine, éducation permanente, maisons de repos, maisons intergénérationnelles, parents, etc.





## Animer une séance de projection

Que proposer aux spectateurs avant ou après un film ? Comment les faire venir aux projections et les impliquer ? Comment mettre en place et animer une séance de ciné-débat ? Quelles activités proposer au jeune public ? Toutes ces questions, celles et ceux qui envisagent de proposer des projections au sein de leur structure se les sont peut-être déjà posées. La formation proposera une sélection d'activités à mettre en place autour d'un film, d'un cycle ou d'un événement lié au cinéma : à l'aide d'exemples concrets, de temps de discussion, et en expérimentant eux-mêmes certains dispositifs, les participant·es repartiront avec des outils pour animer leur propre séance de projection.

**Méthode :** méthode participative à partir de discussions, analyses de cas concrets, et mise en pratique des activités proposées à partir du visionnement d'extraits de films.



**Durée :** ½ journée à une journée

**Âge/public :** toute personne (bibliothécaire, animateur·ice, etc.) souhaitant mettre en place des projections de films au sein de sa structure, et toute personne souhaitant réfléchir et en savoir davantage sur l'animation de séances de cinéma.



## Débuts du cinéma

Le cinéma, aujourd'hui art universel et média incontournable, n'a pas toujours existé sous la forme que nous lui connaissons. Ses débuts s'ancrent dans une succession d'inventions optiques et mécaniques qui cherchaient déjà à donner l'illusion du mouvement : le thaumatrope, le phénakistiscope, le zootrope ou encore le praxinoscope. Ces dispositifs, en jouant sur la persistance rétinienne et la décomposition du mouvement, ont ouvert la voie à la naissance du cinéma.

L'animation retrace l'histoire des premiers dispositifs jusqu'à l'apparition du cinéma muet, en soulignant l'importance de cette période fondatrice. Le cinéma muet n'était pas silencieux : il était toujours accompagné de musique, parfois jouée en direct, qui venait donner une dimension émotionnelle et narrative aux images. C'est l'occasion d'explorer comment le

son influence la perception d'une œuvre visuelle.

À travers l'analyse d'une même séquence, les participant·es découvrent par exemple l'impact de différentes partitions : celle composée à l'époque pour *L'Homme à la caméra* comparée à la relecture contemporaine proposée par The Cinematic Orchestra, ou encore la bande originale de *Metropolis* mise en regard avec la version revisitée par Jeff Mills. Ces variations montrent combien la musique transforme notre lecture des images et peut en modifier profondément le sens ou l'atmosphère.

**Durée :** 1 h 30

**Public :** jeunes (à partir de 12 ans) et adultes



# Salon d'écoute

À la fois dispositif d'éducation aux médias et moments de mise en valeur du patrimoine, les salons d'écoute sont une invitation à l'exploration et au partage, où chaque rencontre avec le public devient une expérience unique, évoluant au fil des échanges et des découvertes.

Chaque salon d'écoute est conçu autour d'une thématique précise. L'objectif est d'explorer un sujet sous différents angles en utilisant la musique comme support de réflexion et de discussion. Les liens tissés entre les morceaux s'appuient sur une méthodologie intuitive et narrative : les œuvres sont sélectionnées pour leur pertinence contextuelle, leur portée émotionnelle ou leur pouvoir évocateur.

Le public y est alors amené à découvrir des correspondances, parfois inattendues, entre différents courants ou styles musicaux. Cette approche favorise un regard curieux et critique sur les œuvres, tout en stimulant la discussion et la réflexion collective.

Conçus pour offrir au public une expérience immersive et contextualisée, les salons d'écoute permettent de sensibiliser le public aux enjeux de la diffusion musicale tout en valorisant le patrimoine audiovisuel conservé par Médiathèque Nouvelle.

**Public :** à partir de 12 ans (en fonction des sujets)

**Durée :** 1 h 30 – 2 h

Liste de thématiques à titre d'exemples :

Écouter la Fin du Monde

Hymnes de la Révolte : musiques populaires et subversion sociale

Pride – Let's Celebrate Together (LGBTQIA+)

Le travail sous tous les angles

À l'écoute des fantômes : musique et hantologie

Turquie : Anatolian Pop et sons contemporains

The Warriors

Kurt Cobain et sa discothèque idéale

Les compositrices : pour une autre histoire de la musique classique

Les musiques chiliennes



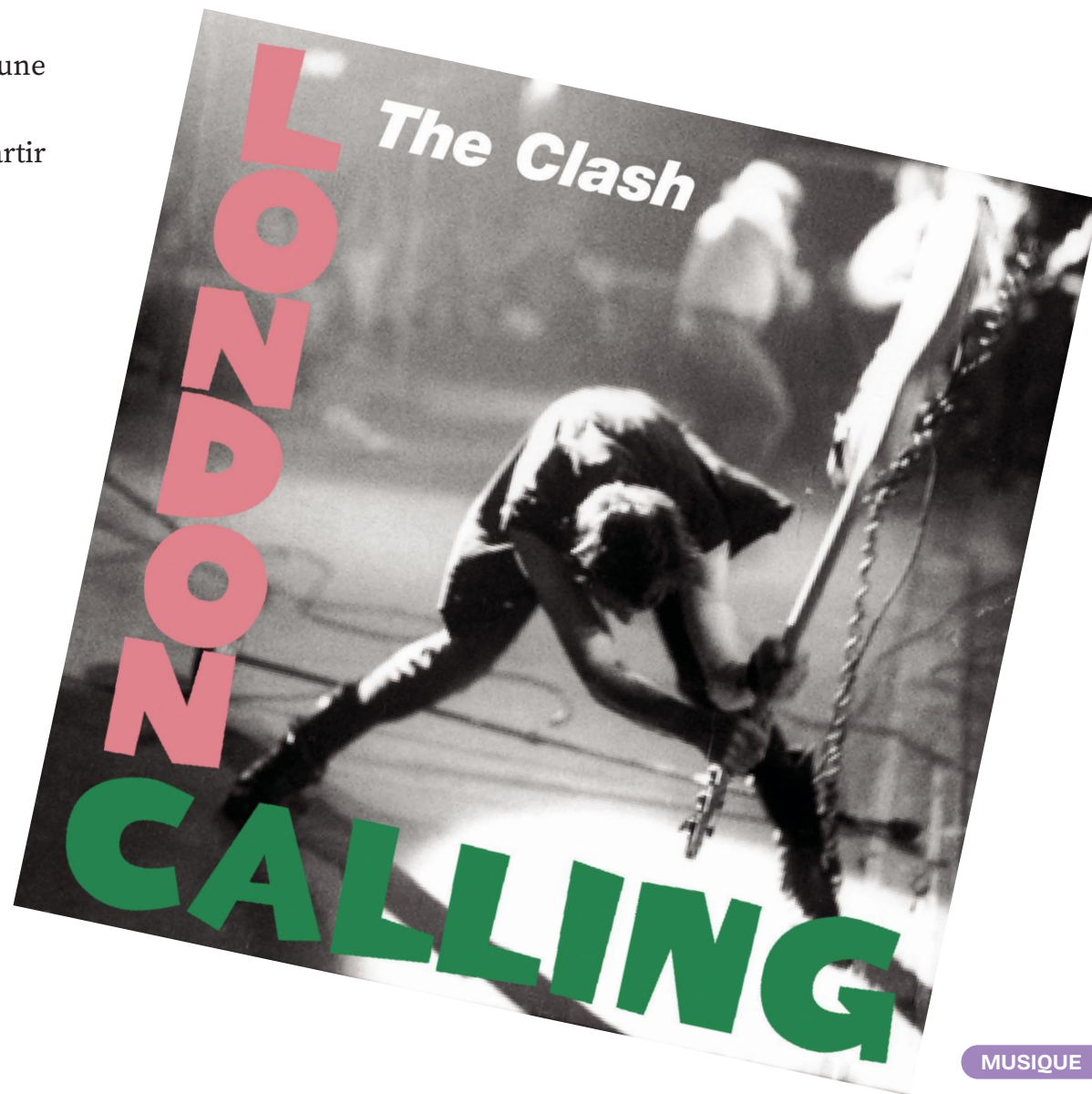
## Rock et révolution

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 de partir de l'art, et plus particulièrement de la musique Rock (au sens large), afin de montrer comment une chanson, un album ou un artiste intègre l'histoire de son époque. Ainsi, la formation a comme ambition de montrer que l'on peut apprendre l'histoire à partir d'un genre musical (ici, principalement le Rock) et réfléchir à comment cette musique raconte, illustre, éclaire certains grands événements du XXe siècle. L'analyse de textes de certaines chansons illustrera aussi les influences du Rock sur les évolutions sociétales ou les mœurs.

**Durée :** 1h30 pour l'animation, une journée pour la formation

**Âge/public :** adolescent·es (à partir de 15 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 :** adolescent·es (à partir de 14 ans)



# Musée

Né d'une collaboration entre le musée de la Boverie et Médiathèque Nouvelle, **Musique au Musée** est un projet de médiation culturelle qui associe patrimoine visuel et création sonore. Présenté pour la première fois à la Boverie, il a permis d'expérimenter une forme originale de mise en valeur des collections permanentes : à travers un salon d'écoute, les visiteurs sont invités à découvrir une sélection musicale spécialement conçue pour dialoguer avec les œuvres exposées.

Ce dispositif croise deux institutions publiques engagées dans des missions complémentaires. Le musée offre un cadre patrimonial et artistique, tandis que Médiathèque Nouvelle mobilise son expertise en matière de musique, de patrimoine audiovisuel et d'éducation aux médias. L'objectif est de proposer aux publics une expérience sensible qui renouvelle le regard sur les collections, tout en développant une approche critique et créative de l'écoute.

**Musique au Musée** s'inscrit ainsi dans une démarche de médiation active : il ne s'agit pas seulement d'illustrer les œuvres par de la musique, mais de créer un véritable dialogue entre les disciplines, de stimuler la curiosité et de donner aux visiteurs des clés pour comprendre comment les images et les sons façonnent notre perception. Le succès de cette première édition ouvre la voie à une généralisation du projet dans d'autres musées et lieux culturels, renforçant les passerelles entre institutions et favorisant un accès élargi à la culture.





## L'IA et ses représentations

Les intelligences artificielles, au centre de nombreuses discussions depuis que ChatGPT est sur toutes les lèvres, effraient autant qu'elles fascinent. Au fil des débats, des discussions, on entend alors souvent que la réalité dépasse – ou finira par dépasser – la fiction. À travers une sélection d'extraits de films et de séries des années 60 à aujourd'hui, nous verrons que les IA de fiction sont souvent le reflet des espoirs et des craintes de leur époque vis-à-vis d'une technologie qui, la plupart du temps, n'existait pas encore.

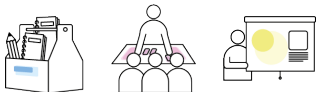
Ce moment d'échange et de discussion autour des IA de fiction prend le parti de soulever, à partir d'exemples qui nous paraissent parfois absurdes ou glaçants, des questions très actuelles relatives à l'éthique, mais aussi à la connaissance, aux relations, aux émotions, en interrogeant souvent en creux ce qui fait notre humanité.

**Durée :** 1 à 2 h

**Âge/public :** adolescent·es, adultes



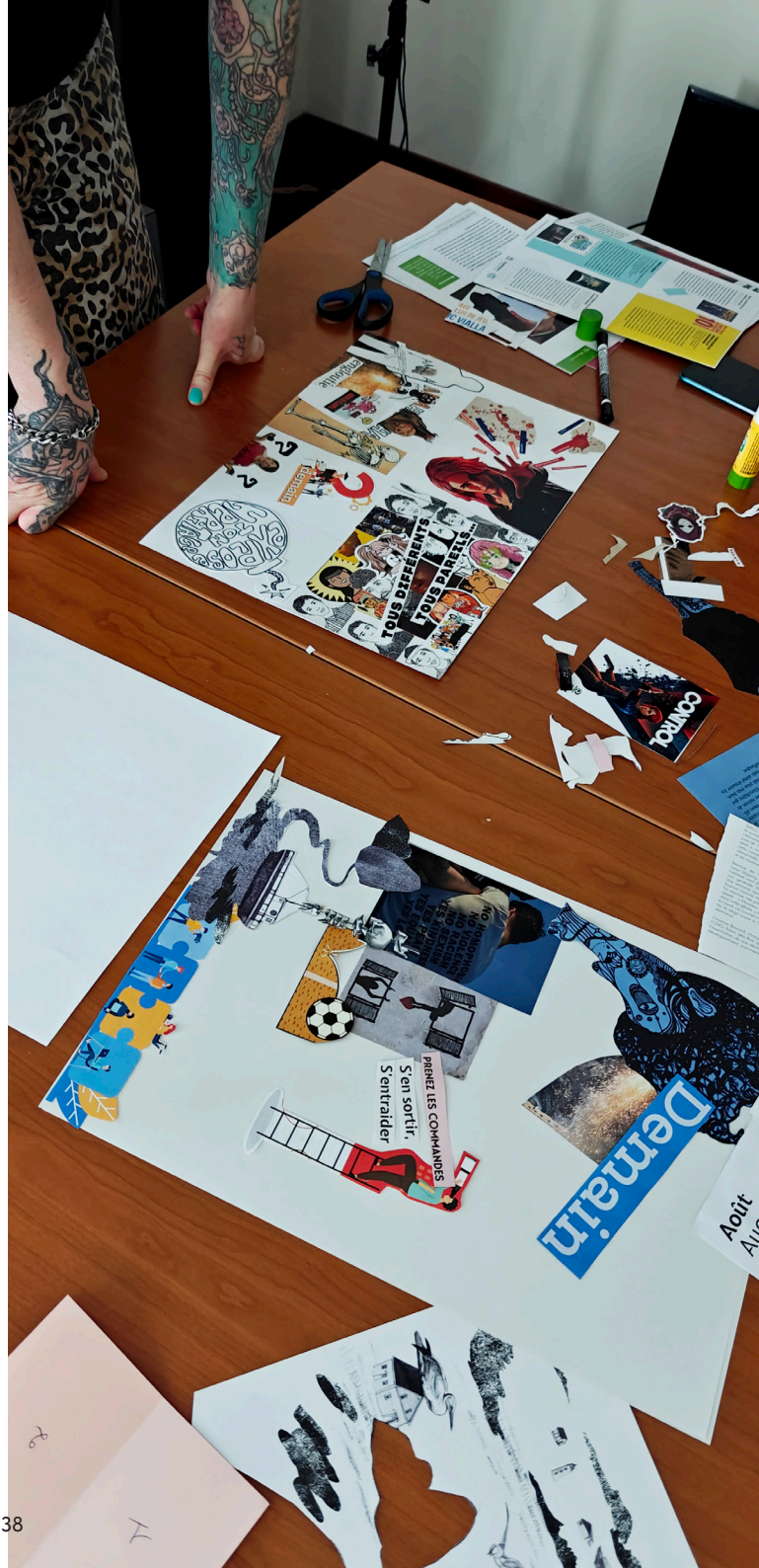




## Fanzine

À travers des thèmes comme les rêves, les héritages, la romance, le cinéma, la musique et le jeu vidéo construisent de nouveaux récits et nous permettent de reconquérir nos histoires, nos futurs, nos possibles. En créant des fanzines, l'idée est qu'à votre tour vous puissiez vous réapproprier les médias, en créant à partir de méthodes simples et originales des publications que vous pourrez ensuite diffuser autour de vous.

Si nous aimons tout particulièrement travailler sur les utopies et les autres mondes possibles, l'équipe reste ouverte à tous les sujets qui pourraient vous intéresser. Comptez sur nous pour introduire la journée avec des extraits de films ou de séries, des morceaux étonnants, intrigants, inattendus et hors des sentiers battus.



Après une explication des pliages et des techniques, à vous de jouer : nous vous accompagnons dans toutes les étapes de la création, du choix du titre à l'impression, pour qu'à la fin de la journée, vous repartiez les mains pleines des publications créées par le groupe, à distribuer tout autour de vous.

Cette activité d'une journée peut prendre 2 formes :

- Une animation auprès de vos publics, où nous accompagnons la création d'un fanzine
- Une formation à destination des professionnelles qui souhaiteraient organiser une animation pour leurs publics. Vous réaliserez également votre fanzine, et la journée sera ponctuée de moments « méta » où nous expliquerons nos méthodes, nos astuces pour une animation réussie. Vous repartirez avec un document d'accompagnement pour mettre en place l'animation au sein de votre structure.

**Durée :** une journée

**Age et publics :** enfants, adolescent·es, adultes

**Formation :** professionnelles de l'animation, de la médiation, ou toute personne souhaitant organiser des ateliers fanzine

**Groupe :** 20 participant·es



# Partageons nos sons !

« Partageons nos sons ! », c'est un moment d'écoute musicale où tout le monde participe : nous arrivons avec un thème et un début de playlist, que tout le monde alimente au fil de l'animation. Par ce biais, nous souhaitons offrir un moment musical à des personnes aidées par des ASBL ou structures à vocation sociale. L'idée est de leur créer un espace d'échange et de rencontre convivial : prendre le temps d'écouter de la musique, de partager des souvenirs, des moments de vie... Favoriser l'écoute et l'échange au-delà de la musique, pour permettre à chacun·e de se sentir accueilli·e dans un cadre chaleureux.

Ces moments d'échange intimistes peuvent également avoir lieu en non-mixité.

Nos partenaires :

- **DoucheFlux** — *Centre d'accueil pour sans-abris*
- **Lama** — *Accompagnement médico-psycho-social pour les personnes en situation de précarité et d'addiction*
- **Caap culture** — *Promotion de la culture en milieu carcéral*
- **Service sénior de la ville de Forest** — *Organisation d'activités culturelles et sportives pour les seniors*

Quelques exemples de thématiques choisies :

*L'amitié, une histoire d'eau dans le jeu vidéo, musique de cinéma, la rentrée, lutte et émancipation...*



## Manga

Le manga occupe aujourd'hui une place incontournable dans l'espace culturel, au même titre que d'autres médias tels que la bande dessinée, le jeu vidéo ou le cinéma d'animation. Pourtant, il reste souvent méconnu dans toute sa richesse et ses spécificités, et parfois réduit à quelques clichés : violence, stéréotypes de genre...

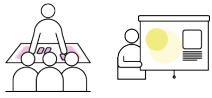
L'atelier se déroule en deux parties complémentaires : une partie théorique et une partie pratique. La première débute par un historique et une analyse des différents styles de manga, permettant de situer ce média dans son contexte culturel et artistique, d'en comprendre les évolutions, les codes narratifs et graphiques, ainsi que la diversité des genres qui le composent. Elle aborde également les passerelles avec d'autres supports comme l'animation japonaise et le jeu vidéo, qui entretiennent des liens étroits avec le manga et participent ensemble à la construction d'un imaginaire commun.

La seconde met les participant·es en situation de création, afin d'expérimenter concrètement la manière dont une image raconte, la force d'un cadrage, l'usage du noir et blanc, le rôle des codes graphiques ou encore l'impact du rythme narratif.

**Public :** adolescent·es

**Durée :** 2 h en combinant une partie théorique et une partie pratique. La partie théorique peut être donnée seule ; elle dure 1 h 15.





## Cinéma et jeux-vidéo

Comment cinéma et jeu vidéo exploitent-ils les mêmes codes graphiques et esthétiques ? Comment se saisissent-ils des mêmes sujets et enjeux de société ? L'interaction est-elle le propre du jeu vidéo ?

Embarquez avec nous pour soulever ces questions, et bien d'autres, afin 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.

Tout au long de l'activité, vous pourrez observer et comprendre ce qui lie cinéma et jeu vidéo, et réfléchir à la question de l'interactivité, du transmédia, de la gamification, etc.

### 1 thème, 2 propositions :

- Une animation, de 1 h 30, à destination de vos publics, adolescents et adultes
- Une formation d'une journée pour toute personne travaillant dans le secteur des bibliothèques, dans le secteur culturel, de la jeunesse, etc., qui explore également des pistes de médiation autour du cinéma et du jeu vidéo, avec ou sans consoles.

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.



JEUX-VIDÉO

CINÉMA

JEUX-VIDÉO

CINÉMA

# Dossier Pédagogique

*C'est une animation qui tient dans les mains. Un outil autonome, pensé pour être pris en main, adapté, et même réinventé.*

Pour transmettre nos animations, il nous arrive de créer des dossiers qui rassemblent les savoirs accumulés, les méthodes employées et l'esprit de nos interventions. Un dossier pédagogique, c'est l'occasion de poser notre propos, d'organiser nos hypothèses, nos jeux, nos enjeux, nos techniques d'animation et les œuvres de notre collection, autour de thématiques nouvelles ou inattendues.

S'ils sont conçus pour vivre seuls, nos dossiers offrent souvent deux façons de les faire vivre encore davantage.

Première option : nos animateurs interviennent comme formateurs. Avec le dossier comme support, ils transmettent la thématique et les techniques d'animation en quelques demi-journées, en donnant les clés pour se les approprier.

Ce format est conçu pour vous. Pour que vous puissiez vous emparer de nos réflexions, nos outils et notre collection, et à votre tour, les faire vivre.

Deuxième option : nos animateurs prennent en main directement les activités proposées, en appliquant le contenu tel qu'il est décrit dans le dossier. Nous nous adressons aux publics des animateurs, enseignants, bibliothécaires, associations, hautes écoles, maisons de jeunes, centres culturels, cinémas, théâtres, salles de concert, étudiants...





## Musique classique, création sonore et nature

Les mouvements des vagues, le murmure du vent dans les feuillages, la pluie, le fracas du tonnerre ou encore le chant des oiseaux fascinent par leur richesse sonore. De nombreux artistes se sont inspirés directement de la nature pour créer des œuvres musicales qui l'exaltent.

Cette formation propose, dans un premier temps, d'identifier le paysage acoustique du lieu de l'atelier, d'explorer les possibilités de récolte d'éléments sonores présents et les instruments d'une malle thématique ainsi que de découvrir le répertoire musical classique évoquant la nature (du Bas Moyen âge à la Période Contemporaine), tout en développant une écoute active.

Dans un second temps, la formation permettra aux bénéficiaires de composer, d'écrire et d'interpréter une œuvre musicale abordant ce thème.

**Méthode transmissive**, fondée sur l'histoire de la notation musicale et **participative**, s'appuyant sur l'analyse d'extraits, la création sonore ainsi que des réflexions sur le rapport des participants à leur environnement sonore, qu'il soit urbain ou rural.

**Durée** : 1 journée. La durée est modulable selon la volonté de mettre l'accent sur l'une ou l'autre des deux approches.

**Publics** : 12-20 ans et adultes. Les publics peuvent être variés : bibliothèques, secteur jeunesse, éducation permanente, maisons de repos, maisons intergénérationnelles, parents, etc.

*Un dossier pédagogique sur le sujet existe : il est téléchargeable gratuitement dans l'onglet médiation de notre site [mediatheque.be](https://mediatheque.be).*





## Transperceneige

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 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 ce sujet 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

*Le dossier est disponible en téléchargement gratuit dans l'onglet médiation de notre site [mediatheque.be](http://mediatheque.be)*



# Publications environnement

Médiathèque Nouvelle développe des activités et des contenus spécifiques autour des questions écologiques afin d'identifier des ressources audiovisuelles utiles et de proposer des analyses sur les imaginaires et les discours véhiculés par le cinéma, la musique et le jeu vidéo.

Ce travail est en partie soutenu par un financement de la Région wallonne.

Toutes les publications sont à retrouver sur le site (téléchargement gratuit) :

- Sorcières
- Habiter et raconter en solastalgie
- Histoires d'eau

*Pour toute information complémentaire à ce sujet, vous pouvez contacter Frédérique Muller :*

[f.muller@mediatheque.be](mailto:f.muller@mediatheque.be)



## 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 :** 1 h 30 à 2 h  
**Âge/public :** adultes

## Les chemins clairs-obscurs de la forêt

À l'aide de nombreux extraits de films, nous explorerons différents imaginaires de la forêt. Accueillante et pourvoyeuse de ressources, refuge ou sombre, inextricable et inquiétante, nous voyagerons dans les bois pour enrichir et aiguïser nos perceptions du vivant.

**Durée :** 1 h 30 à 2 h  
**Âge/public :** adultes

## Repenser le monde en jardinier-e

Que le jardin met-il à distance et qu'y cultive-t-on de si précieux ? À l'aide d'extraits de films, nous visiterons des jardins pour identifier quelques fonctions de ces lieux clos à l'heure de la Modernité afin de discuter de notre relation au vivant.

**Durée :** 1 h 30 à 2 h  
**Âge/public :** adultes

## Les voies de l'eau

A la fois surface et profondeur, limpide et marécageuse, calme et agitée, l'eau soutient la vie autant qu'elle peut tout dissoudre et emporter avec elle. À l'aide d'extraits de films, nous analyserons ces contrastes et ces ambiguïtés pour rendre au vivant toute sa complexité et poser les enjeux actuels liés à la préservation de l'eau.

**Durée :** 1 h 30 à 2 h  
**Âge/public :** adultes





## Pixel art

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, etc.)

**Durée :** sans atelier, 45 minutes (avec atelier 2 h)

**Âge/public :** 4e/5e primaire





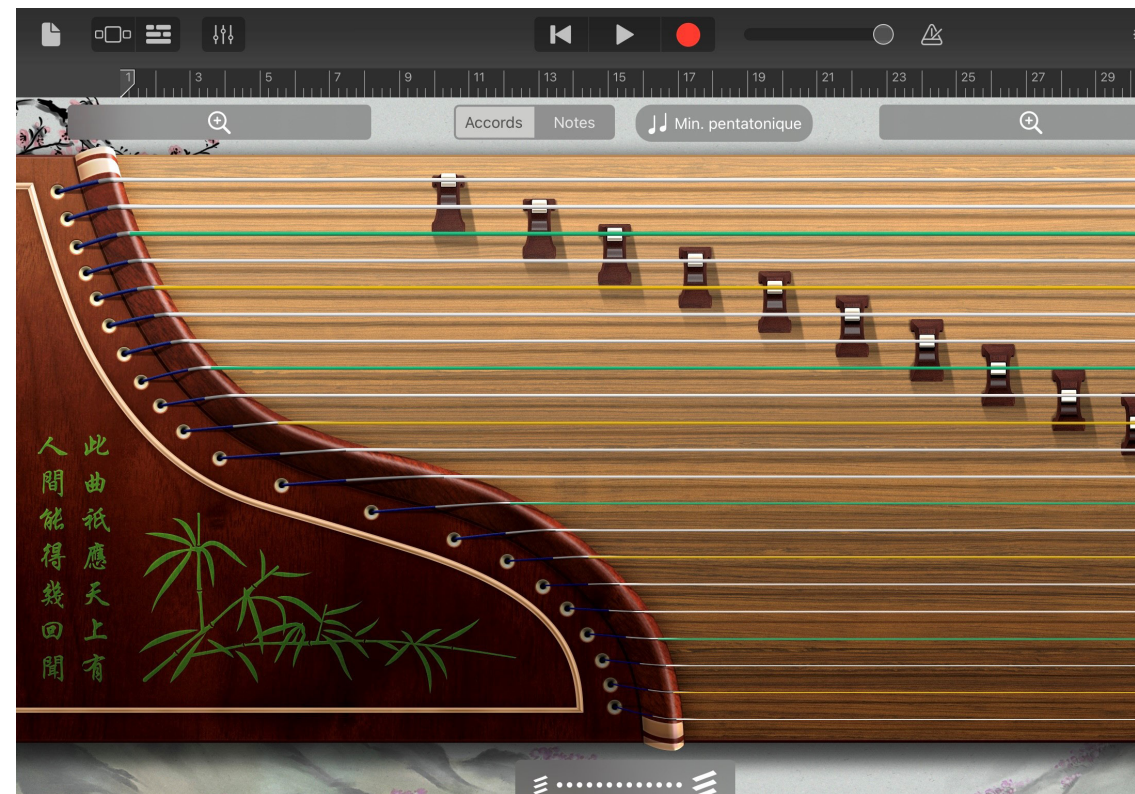
## Voyage musical autour du monde avec Animal Crossing

Cette animation pédagogique s'appuie sur l'univers musical de la série de jeux Animal Crossing, et plus particulièrement sur les concerts de Kéké Laglisse, pour éveiller le public à la diversité des musiques du monde. À travers ce personnage inspiré du compositeur Kazumi Totaka, les participantes et les participants découvrent une grande variété de styles musicaux allant du jazz au rock, en passant par les musiques traditionnelles japonaises et chinoises, les sons d'Amérique latine et la musique classique européenne. Le parcours propose une exploration active de ces univers sonores par l'écoute, l'analyse et la composition. L'objectif est de développer une oreille musicale curieuse et sensible à la richesse des expressions culturelles. En s'appuyant sur un jeu vidéo populaire, ce projet favorise une approche accessible et respectueuse de la diversité.

Méthode **transmissive**, fondée sur une écoute commentée et **participative**, s'appuyant sur l'analyse, la création sonore ainsi que des réflexions sur le rapport des participants et des participantes à la création sonore, la technologie musicale et la diversité culturelle.

**Durée :** 4 h. La durée est modulable selon la volonté de mettre l'accent sur l'un ou l'autre des univers musicaux.

**Publics :** jeunes (à partir de 12 ans) et adultes. Les publics peuvent être variés : bibliothèques, secteur jeunesse, académies de musique, enseignement supérieur, conservatoires, festivals de musique contemporaine, éducation permanente, maisons de repos, maisons intergénérationnelles, parents, etc.







## Nos maisons et nos histoires

*(Solastalgie enfants)*

L'être humain est directement lié au territoire, à l'occupation des lieux et à l'espace qui l'entoure, qu'il traverse, qu'il modifie, et à la tristesse à l'idée de le perdre. Cet attachement passe et est construit par des transmissions qui ont différents niveaux : le langage, les traditions, les coutumes, les habitudes, et ces pratiques sont souvent transmises par la mère. Nous allons regarder des extraits de films (comme Là-Haut, Élémentaire, Rebelle, etc.) parlant de la notion de territoire en mouvance, de migration, d'attachement, mais avec de nouveaux modèles de personnages féminins forts, de nouvelles héroïnes qui ont la conscience de leur héritage, de leur passé et qui construisent leur avenir en trouvant leur propre chemin et en s'émancipant.

Ces figures inspirantes nous mèneront à échanger avec les enfants sur leur attachement à leur maison, leur lieu d'origine, la maison de leurs grands-parents, leur école, leurs ami·es pour étendre l'idée même

de territoire. Pourquoi la perte d'un lieu familier peut engendrer de la tristesse ? À quoi cela est-il lié ? Est-ce toujours un choix ? Quelle est l'importance des souvenirs, de la nostalgie ? En quoi la création de lien peut-elle rassurer et amener de la joie ? Mais surtout qu'est-ce que notre héritage dit de nous et comment peut-on s'en émanciper ? Comment se construire plus librement ? Si le dispositif le permet, nous aimerions aussi amener les jeunes à expérimenter cette thématique à travers divers jeux vidéo ou jeux de cartes (la création d'un nouveau quartier sous forme d'une carte géante, ou d'un jeu de carte représentant les liens du passé, mais également les liens futurs).

**Tranche d'âge :** 8 – 12 ans

**Nombre de participant·es :** 12 (+ adultes si ils ou elles souhaitent rester)

**Durée :** 1 h

JEUX-VIDÉO

CINÉMA



# Discothèque Nationale de Belgique - DNB

Fondée le 14 novembre 1956 sous le haut patronage de la Reine Élisabeth, la Discothèque Nationale de Belgique – devenue aujourd'hui Médiathèque Nouvelle – a pour vocation de démocratiser l'accès à la culture.

Depuis près de sept décennies, elle joue un rôle central de diffusion, de pédagogie et de médiation dans des domaines variés : les cinémas documentaire et fictionnel, les musiques, classique et non-classique, ainsi que le jeu vidéo.

Aujourd'hui, Médiathèque Nouvelle revient à ses origines avec une idée simple et vivante : des DJ-sets créés uniquement à partir de ses collections de médias physiques : vinyles et CDs.

Aux platines, nos collègues passionné·es ou des artistes invités proposent des sélections originales qui redonnent vie à nos collections musicales.

Et selon vos envies, nous pouvons imaginer des sets thématiques sur mesure pour vos événements culturels.





# Activités complémentaires

Retrouvez-nous également lors d'événement, festivals, salons, tables rondes, débats, et même lors de moments festifs.

## Partenaires :



Prisme (débat)



FTM (festival)



Cultures Geek (salon)



Tables rondes (FIBBC)



Restez au courant de nos activités :

[www.mediatheque.be](http://www.mediatheque.be)

FACEBOOK  
Médiathèque Nouvelle  
INSTAGRAM  
@mediathequenouvelle  
LINKEDIN  
Médiathèque Nouvelle

# Nous contacter

[animation@mediatheque.be](mailto:animation@mediatheque.be)

COORDINATION :  
Marion De Ruyter

[m.deruyter@mediatheque.be](mailto:m.deruyter@mediatheque.be)

NOUS TROUVER :

Place de l'amitié 6,  
1160 Auderghem

[www.mediatheque.be](http://www.mediatheque.be)

YOUTUBE  
[@mediathequenouvelle](https://www.youtube.com/@mediathequenouvelle)

FACEBOOK  
Médiatheque Nouvelle

INSTAGRAM  
[@mediathequenouvelle](https://www.instagram.com/mediathequenouvelle)

LINKEDIN  
Médiatheque Nouvelle

COORDINATION  
DE LA PUBLICATION :  
Lola De Clercq, Marion De Ruyter

RÉDACTION :  
l'équipe médiation

RELECTURE :  
Nathalie Ronvaux

MISE EN PAGE :  
Superclub — Camille Amouroux

CRÉDITS PHOTO :  
Médiathèque Nouvelle,  
Lola De Clercq, Lu Pelissier  
Goldo

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

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'écrit avec vous !

