



Médiation de musique, cinéma et jeux vidéo / Médiation / Accès à la culture pour toutes et tous / Passions / Partages / Veilles / Conseils et expertises / Partenariats / Co-constructions /



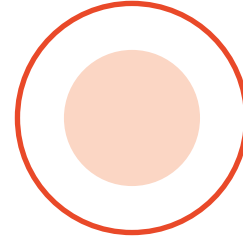
pointculture

SABAM Made in Belgium

Face A **STEREO**
45

ADN 1956

De support en support
(de l'origine à aujourd'hui)



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

‘L’idée était là.’



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES

@pointculture

pointculture.be

À l'origine

Après plusieurs années passées à chercher les premiers fonds comme à convaincre les investisseurs publics et privés, **Jean Salkin** et ses quatre acolytes, **Ivan Beghin**, **Jean De Bock**, **Jean de Bersaques** et **Léo Goldschmidt** fondent, aux Beaux-Arts, le 14 novembre 1956, la **Discothèque Nationale de Belgique** sous le haut patronage de la Reine Élisabeth. Provoquant l'étonnement de ses détracteurs, cette initiative visionnaire, qui se concentra d'abord sur la création d'une collection en musique classique, rencontra un succès presque instantané. Par la même, à l'instar de la pensée d'auteurs tels qu'André Malraux ou Jean Vilar, l'enjeu social et humaniste de démocratisation de la culture prenait alors tout son sens et sa légitimité. Médiatrice culturelle avant l'heure, la Discothèque de Belgique, avec ses équipes de disothécaires, faisait découvrir à tous les publics le langage musical avec une vulgarisation et une écoute exemplaire.

Rapidement, les collections ont grandi en se diversifiant.

Une collection « littérature » est d'abord créée en 1957, suivie de près par les collections « Folklore », « Jazz », « Cours de langue », « Chanson française ».

En 1970, c'est la musique « Pop » qui fait son entrée. Sans cesse, le classement s'adapte à l'évolution des expressions musicales avec de nouvelles collections « Rock », « Blues », « Musique du monde », « Reggae », « Rap », « Electro » ...

Tout un monde culturel en perpétuelle évolution à découvrir, à portée de main comme à portée de bourse.



Logo de la
Discothèque
Nationale de Belgique

« Entre autres avantages, la Discothèque présente celui de permettre au mélomane de comparer entre elles toutes les interprétations d'une œuvre donnée et d'élire la sienne, sa favorite, en parfaite connaissance de cause, alors qu'il devait se contenter jusque-là d'un ou deux enregistrements acquis au petit bonheur, sur la foi d'une publicité quelconque »

Georges Brassens, chanteur, auteur et compositeur.

LP, QUÈSACO ?

Depuis la fin du XIX^e siècle, les disques phonographiques avaient une vitesse de lecture de 78 tours et une durée de stockage limitée à 3 minutes pour les disques de 25 cm et à 5 minutes pour les 30 cm. Ainsi, ils ne pouvaient contenir qu'un titre par face. Imaginez-vous le nombre de faces nécessaires pour écouter un opéra en entier ? Un calvaire.

De plus, le matériau utilisé pour leur réalisation, la gomme-laque, restait trop fragile, s'abîmant rapidement avec les lectures répétées.

En 1948, l'apparition du 33 tours a changé la donne. En réduisant la vitesse de lecture et en travaillant avec un nouveau matériau, le « vinyle », beaucoup plus résistant que la gomme-laque, les disques ont vu leur longévité, tout comme leur durée, augmentées. Une face d'un 33 tours est de 20 minutes. Et, avec quelques précautions simples, telles que la vérification régulière de la qualité de l'aiguille de lecture par exemple, ce nouveau support pouvait durer des années sans perte de qualité.

Le disque longue durée était né (long playing en anglais).

Son acronyme LP aussi.

Des disques aux médias

Au regard de toutes les diversités qu'elle représente en 1971, la **Discothèque Nationale de Belgique** devient **La Médiathèque de Belgique** puis, au gré de la communautarisation, en 1978, elle portera le nom de **La Médiathèque de la Communauté Française**. Les 30 ans à venir ne démentiront pas ce changement de nom.

Toujours dans une volonté de démocratisation de la culture, le réseau des médiathèques s'étend. Les lieux se décentralisent. La cassette audio a rejoint les vinyles. Les discobus apparaissent pour sillonner les routes, les armoires pleines de médias. L'Association bat son plein, présente dans plus de 100 villes et communes, couvrant ainsi la quasi-totalité du territoire Wallonie-Bruxelles.

La circulation des œuvres musicales devient nationale et le belge, un passionné averti.

Se figurant l'importance que le magnétoscope allait avoir comme outil populaire de diffusion culturelle, La Médiathèque prend les devants et constitue, dès 1976, sa première collection de documentaires sur cassette vidéo.

Peu de temps plus tard, c'est le cinéma de fiction qui rejoint les acquisitions. Cette initiative, prise bien avant que le marché commercial de distribution de films se mette en place, accentue considérablement 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.



la médiaTHÈQUE
DE LA COMMUNAUTÉ FRANÇAISE DE BELGIQUE ASSBL

« La fille d'Alberto Nogueira, Vanda, venait souvent faire ses devoirs dans les bureaux de La Médiathèque, le mercredi après-midi. C'est là qu'a eu lieu notre rencontre et qu'est née l'idée de lui écrire... Banana Split, qu'elle a interprété plus tard sous le nom de Lio! »

**Jacques Duval, chanteur,
auteur
(et ex-médiathécaire).**

« À l'époque où je préparais mon film Sur la Terre comme au ciel, j'avais entendu une superbe musique à la radio. Je note l'heure et téléphone pour demander les références. On me répond que le compositeur est Takashi Kako et que ce morceau de piano s'intitule Klee. J'ai écumé plusieurs disquaires spécialisés sans trouver trace de cet artiste. Mais La médiathèque de Mons a pu me donner toute la discographie de Takashi Kako! Et c'est comme ça, grâce à La Médiathèque, que Takashi Kako a composé la musique de mon film et est devenu un ami. »

Marion Hansel, réalisatrice.

VIDÉO HOME SYSTEM

Entre 1969 et 1971, trois sociétés japonaises (JVC, Sony et Matsushita Electric) s'associent pour créer un système d'enregistrement de signaux vidéo sur bande magnétique. C'est la naissance du format U-matic. Mais, bien vite, ils mettent fin à leur collaboration et entrent dans la joyeuse danse de la concurrence. Sony crée son système Betamax, Philips, le V2000, mais c'est le système de JVC avec son VHS, le Video Home System, qui devient le leader du marché.

Pendant les années 80 et 90, il est la norme la plus répandue à travers le monde, offrant de nombreuses possibilités d'enregistrement (jusqu'à 5 heures pour les vidéocassettes E-300). De plus, la vidéocassette proposait une véritable alternative à la télévision en rendant le cinéma comme les documentaires, les séries ou les concerts filmés, accessibles à tous de manière indépendante. Les prix se démocratisent, le magnétoscope entre dans tous les foyers et les vidéoclubs ouvrent leurs portes.

C'est l'heure de gloire de l'analogique qui, quelque vingt ans plus tard, se verra détrôner par le numérique, le DVD, le Blu-ray puis le streaming.

En 1983, le patrimoine de l'Association est constitué de l'ensemble des expressions artistiques musicales et cinématographiques sur supports sonores et audiovisuels. Sa politique, quant à elle, est toujours restée fidèle à ses origines. D'abord, constituer et entretenir, en tant qu'offre permanente, le répertoire le plus riche et le plus exhaustif, en privilégiant la diversité culturelle. Ensuite, adopter une attitude volontariste pour promouvoir la qualité et l'originalité. Être un incubateur de curiosité, un incitant à la culture, un diffuseur social.

De l'analogique au numérique

Toujours visionnaire et bien avant beaucoup d'autres structures culturelles, La Médiathèque décide d'informatiser ses fichiers, son catalogue et les opérations de prêt. À l'aube des années 80, non seulement l'ordinateur est perçu par l'Association

comme un outil précieux de gestions des médias, mais aussi comme un véritable mode d'information vers les publics.

C'est avec cette même logique et ce même naturel qu'elle entre dans l'ère du World Wide Web et de l'internet. Dès 1997, le site est créé, permettant aux membres de consulter le catalogue et de réserver en ligne les médias qu'ils comptent emprunter. Cette technologie renforce l'idée de démocratisation de la culture en rendant le patrimoine accessible à tous, de partout et de manière égale. La Médiathèque, reste un moteur de l'évolution en créant, dans ses centres, des formations pour initier le public à ce nouveau langage. De plus, les newsletters pérennisent l'information et la communication avec chaque emprunteur.

Mais les années 80 et 90 voient aussi l'avènement de nouveaux médias qui n'attendent pas pour intégrer les collections : le CD, les CD-Rom documentaires et les jeux vidéo. Le succès est toujours au rendez-vous.

« J'adore faire des recherches à partir des auteurs/compositeurs sur les ordinateurs. Je cherche surtout des vieilleries en blues, country ou java, mais je continue de suivre l'actualité. C'est rigolo de savoir que je suis moi-même dans les bacs aujourd'hui »

**Jacques Duval,
Chanteur, auteur.**

T'ES PLUTÔT VINYLE, CD, MP3 OU DSD ?

Pour les audiophiles, c'est parfois la question qui fâche ! Beaucoup préfèrent le son des supports vinyles dont les enregistrements sont dits analogiques et donc plus authentiques. C'est vrai, mais... Ces enregistrements analogiques imprimaient sur bandes magnétiques les moindres nuances sonores. Toutes ces nuances étaient ainsi préservées, mais les bruits extérieurs involontaires et indésirables aussi.

Le langage informatique, quant à lui, permet de codifier directement les sons sans interférences. Cela pourrait sembler, à priori la solution parfaite, mais c'est sans compter l'étape de compression numérique nécessaire pour aboutir à un disque compact. Pour pouvoir passer de plusieurs dizaines de giga-octets d'informations aux 0,7 que peut contenir un CD, des sacrifices sont à faire. Bref, si ce support ne comporte pas de bruit de surface, d'interférences, qu'il a une vitesse constante et un débit parfait, il gomme, sans honte, toutes les nuances du travail de l'artiste. Pire encore que le CD, le MP3 est un format qui a été inventé en 1995 afin que la musique prenne le moins d'espace possible à une époque où les ordinateurs n'avaient que 64 k de mémoire. Autant dire que le résultat donne un peu mal à la tête.

Il existe bon nombre de formats de compression. Ce qui importe réside dans l'échantillonnage. Plus celui-ci sera élevé, plus le son sera restitué avec fidélité, rendant les notes continues. Aujourd'hui, le champion en la matière est sans aucun doute le système DSD, comprenez Direct Stream Digital, qui a un taux d'échantillonnage impressionnant. Mais la question reste entière.

Vous, quel auditeur êtes vous ?

Le CD est commercialisé en 1984 et est considéré comme une véritable révolution technologique de par son petit format presque inaltérable et sa sonorité propre. Le public s'en empare peu à peu et La Médiathèque ne désemplit pas. Quelques années plus tard, les spécifications de ce support seront étendues pour permettre d'y stocker des données informatiques. Adieu les disquettes, voici le CD-Rom !

En 1997, fort du succès rencontré par le CD-Rom documentaire et culturel - pourtant très éloignés des prouesses techniques auxquelles nous sommes aujourd'hui habitués - une nouvelle collection voit le jour : celle des jeux vidéo. A cause des réticences de certains sur le caractère culturel de ce nouvel objet, les acquisitions seront uniquement axées sur les jeux pour ordinateur. Ce n'est que 5 ans plus tard, que la collection va se développer pour contenter les amateurs de console de plus

en plus nombreux. C'est la Playstation qui ouvrira le bal en 2002, avant de céder la piste aux nombreuses XBOX, Nintendo DS, PSP, et bien d'autres acronymes. L'intérêt pour la culture vidéo ludique est lancé pour ne plus jamais s'arrêter. Les geeks affluent. Parallèlement, certains médiathécaires se spécialisent pour ouvrir un volet critique et analytique de ces nouvelles œuvres, différentes de la musique et du cinéma. Une forme d'éducation aux médias vidéo ludique avant l'heure.

Toujours en 1997, le DVD fait son apparition avec un taux de pénétration record, sur le marché américain d'abord, européen ensuite. Un engouement jamais vu. Pour le spectateur, c'est une image plus nette, un son de meilleure qualité et un objet pratique à stocker ou transporter. Les cassettes VHS sont reléguées au placard et les amateurs de cinéma font de la place dans leurs tiroirs.

« Johnny ne s'écoutait pas vraiment chez moi et c'est comme ça que La Médiathèque a joué un rôle important dans ma vie. C'était un peu mon refuge, parce que je n'étais pas obligé de me justifier sur ce que j'écoutais et ce que je n'écoutais pas. La Médiathèque, c'est comme un lieu secret où tout ce qu'on te demande, c'est d'avoir quelques euros pour louer ce que tu veux. J'ai découvert Johnny par la Médiathèque, Indochine aussi, Ribeiro, Patti Smith, Placebo et plein d'autres artistes, en piochant un peu par hasard. »

**Noé Preszow, chanteur,
auteur, compositeur.**

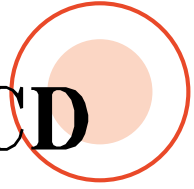
ATARI ET TUTTI QUANTI...

Après avoir été uniquement l'apanage de chercheurs et d'universitaires jusqu'à la fin des années 70, le jeu vidéo se développe avec l'arrivée de la micro-informatique dans les foyers et les lieux d'arcade se démultiplient. À l'époque, les contraintes techniques limitaient les possibilités. Le gameplay était souvent réduit à sa plus simple expression. Les décors étaient minimalistes, les palettes de couleurs restreintes et le graphisme aussi simpliste qu'empreint d'une identité visuelle forte. Les jeux vidéo d'antan relevaient presque de l'artisanat.

C'est d'abord Atari qui est leader du marché pour une courte durée. En 1980, les acteurs se multiplient, aveuglés par des succès tels que Pac-Man ou Ultima. S'ensuivra une histoire houleuse de concurrence, principalement entre des entreprises japonaises. Une épopée faites de montagnes russes entre les concepteurs de console : Atari, Commodore, Amiga, Nintendo, Sega, Sony avec la création de la première Playstation en 1994. On garde tous en tête des noms de jeux vidéo mythiques qui ont fait la gloire de leurs concepteurs : Mario, Donkey Kong, Zelda, Castlevania, Final Fantasy, ou la honte de ceux-ci. On retiendra la légende de l'adaptation du film E.T., un jeu tellement raté, que la société Atari est allée, elle-même, enterrer une partie de ces invendus dans le désert du Nouveau-Mexique.

Ce n'est pas parce que l'histoire du marché des premiers jeux vidéo est un véritable western spaghetti, que les joueurs, de l'amateur lambda au geek le plus atteint, renie cette période de l'histoire. Aujourd'hui, le rétro gaming est devenu lui aussi un phénomène depuis une décennie. Allez, sort ta Nintendo NES, qu'on rigole!

La crise du CD et du DVD



Même si l'engouement est au rendez-vous les dix premières années de sa commercialisation, le CD comporte une faille importante: il est possible de le copier. Si le problème était déjà connu avec l'arrivée de la cassette audio et du VHS, le risque de reproduction illégale est amplifié avec l'arrivée des CD-R et des CD-RW en 1990.

Presque dans le même temps, avec l'internet généralisé, l'augmentation des possibilités de stockage et la naissance du format Mp3 en 1995, l'échange gratuit de fichiers musicaux est rendu possible. La plateforme Napster, en peer to peer, fait surface en 1999 pour, dans les limites de la légalité, permettre aux mélomanes de s'échanger gratuitement leurs morceaux préférés. Même si une lutte acharnée s'engage entre les majors et Napster, le mal est déjà fait.

Avec l'informatique, la copie d'une œuvre ne coûte plus rien et le modèle économique

classique s'effondre. Aux yeux des consommateurs, le prix de la fourniture d'une copie semble de moins en moins justifié. Pourquoi faudrait-il payer? La création de l'ipod en 2001 et d'itunes en 2003 ne fera qu'accélérer la chute.

Le DVD ne tardera pas à suivre la même décrépidité avec la création en 1999 du DVD-RW, la démultiplication des formats d'exportation: le Quicktime et le MP4 d'abord, suivront l'Avi, le MOV, le DivX et bien d'autres. Les plateformes peer to peer vont, elles aussi, se succéder: eDonkey2000, Emule, jusqu'au téléchargement torrent que l'on connaît encore aujourd'hui. Tout devient de plus en plus rapide.

YouTube naît en 2005, les premières plateformes illégales de streaming suivent. La diffusion des datas bouleverse le monde culturel et la création du Blu-Ray, des lecteurs et téléviseurs 3D, ne changeront rien à l'affaire.

*« Octet après octet, tout ce qui peut être numérisé sera numérisé, rendant la propriété intellectuelle toujours plus facile à copier et toujours plus difficile à vendre plus cher qu'un prix nominal. Et nous devons trouver les modèles économiques et les modèles d'affaires qui prennent cette réalité en compte. » déclare **Paul Krugman, prix Nobel d'économie**, dans l'édition du New York Times du 6 juin 2008.*

P2P OU PEER TO PEER, LA NOUVELLE COMMUNAUTÉ?

Traditionnellement, lorsque l'on se connecte à un site internet, on fait appel à un serveur unique et centralisé. Lorsque ce serveur est trop sollicité par des connexions simultanées, bien souvent, il sature. Le système P2P, peer to peer en anglais, ou pair à pair en français, est un réseau d'information où chaque ordinateur connecté peut à la fois télécharger des fichiers mais aussi en être le distributeur. Ainsi il peut être partiellement ou complètement décentralisé sur l'ensemble des ordinateurs du réseau et n'est plus obligé de dépendre d'un serveur web central. Cela augmente fortement la puissance de téléchargement puisqu'ils peuvent se faire de façon fragmentée en collectant les données sur tous les ordinateurs présents. Plus un fichier sera plébiscité et présent sur les ordinateurs des internautes plus sa puissance de téléchargement sera décuplée.

Inventé par Shawn Fanning et Sean Parker pour la création du très controversé Napster en 1999, le P2P fait émerger la notion de communauté web et de responsabilité. Lorsque qu'un fichier est téléchargé au sein du réseau, il partage la responsabilité entre les ordinateurs, chacun en détenant un morceau. Les geeks voient alors un idéal se dessiner: le pouvoir d'une communauté décentralisée, où les membres s'entraident, s'enrichissent, se renforcent... sans que personne ne puisse prendre le contrôle, chacun étant l'égal de l'autre.

Aussi belle que soit cette utopie, le système n'est pas sans danger. Comme ces interconnexions sont basées sur la confiance faite en chacun, bien vite, les hackers profitent de l'occasion pour glisser, dans les fichiers, des logiciels espions, des chevaux de Troie et autres joyeusetés du genre. L'anti-virus s'impose! Le nouveau paradigme n'est pas aussi heureux qu'il n'y paraît.

Le temps des repositionnements

Comme l'ensemble du secteur, des petits disquaires à la grande distribution en passant par les vidéoclubs, La Médiathèque doit accuser la crise du disque et du DVD. Le nombre d'emprunts chute progressivement à partir de 2001. Sans changer ses vocations fondatrices: la pérennisation de ses collections vivantes et leur importance patrimoniale, son expertise pointue en matière de musique, de cinéma et de jeux vidéo, ainsi que les valeurs morales de son fondateur Jean Salkin, c'est-à-dire la démocratisation de la culture et la démocratie culturelle, La Médiathèque doit se réinventer avec le soutien de la Communauté Française de Belgique.

La réflexion débutée en 2003, qui amende sur le temps les options de travail, se concrétise dix ans plus tard, avec un contrat-programme aux missions élargies et un nouveau nom. La Médiathèque de la Fédération Wallonie-Bruxelles devient

PointCulture. Le réputé centre bruxellois du Passage 44 déménage en face du Botanique.

Les missions s'adressent au tout public, mais aussi à des publics plus spécifiques comme l'enseignement et l'associatif et elles sont définies autour de l'information et du conseil sur l'offre culturelle, la diffusion et la promotion culturelle, l'éducation et la médiation, la valorisation du patrimoine sonore et audiovisuel. Les centres, quant à eux, doivent développer ces missions au niveau local et accueillir les partenaires en organisant des événements: conférences, ateliers d'éveil musical, stages vidéo, game jam, concerts, projections, expositions,...



@ pointculture

RADIOACTIVITY

Le médium radio fait aussi partie de l'ADN de PointCulture. Souvent sollicitée pour participer en tant qu'expert, l'association apporte ses connaissances lorsqu'il s'agit de parler de la carrière d'un artiste ou encore d'un genre musical précis comme dans les émissions « Un jour dans l'histoire », « Le Mug », « C'est génial » sur La Première, ou « Empreinte digitale » sur Pure FM. PointCulture participe aussi, chaque mois, à l'émission radio « Le Brunch » de BX1, où, notre référent rock, pop et électro parle de l'actu musicale comme de ses coups de cœur. Il y a peu, une autre capsule, quotidienne cette fois, a vu le jour, toujours sur BX1, dans l'émission Crossover. Nommée *Point Commun*, ces capsules associent deux titres qui ont quelque chose en commun, mais pas toujours ce que l'on croit.

Né en octobre 2007, à l'initiative de Radio Campus et du PointCulture ULB, Le Miam des médias est une émission bimensuelle qui se déguste. Deux médiathécaires devenus chroniqueurs, pour un temps, proposent aux auditeurs de parler de l'actualité culturelle avec, en prime, une bande sonore subulée sortie tout droit des rayonnages de PointCulture. Une émission souvent drôle et bon enfant, aussi bien remarquée par la presse qu'appréciée par le public.



MONDORAMA

Né en 2015, Mondorama est un parfait exemple du travail passionné de PointCulture. Cette plateforme vous invite à un voyage musical à travers le monde. Présentée sous la forme d'une mappemonde ludique, interactive et en perpétuel mouvement, elle vous propose des textes et des extraits musicaux pour vous faire découvrir aussi bien les soukous de Papa Wemba que la musique traditionnelle marocaine, le rap chilien d'Ana Tijoux ou de Panteras Nagras ou l'électro de Joi Bangla Sound au Bangladesh. Chaque mercredi, des articles clairs et didactiques sont publiés venant ainsi compléter, au fur et à mesure, cette grande toile qui fait la part belle aux surprises en tous genres. Prêt à prendre votre envol? Le monde vous attend.

Malgré un large travail avec de très nombreux partenaires en Wallonie comme à Bruxelles - opérateurs culturels en musique et cinéma, Centres culturels, musées, Centres d'Art contemporain, associations, éducation permanente -, malgré les accueils, dans les différents centres de PointCulture, d'événements réguliers, après du public, la mayonnaise ne prend pas. L'identité s'étiole entre les politiques d'acquisition des collections, l'expertise et la médiation toujours pointue sur la musique, le cinéma et les jeux vidéo et les centres devenus de petits lieux culturels de proximité, propices aux expérimentations diverses.

Aujourd'hui

En 2022, après une longue et compliquée restructuration, à PointCulture, c'est la passion qui reste le moteur de chacune et chacun, une force primordiale qui lui permet de se recentrer sur son identité première en devenant actrice de la médiation culturelle en appui aux opérateurs et aux associations. Le travail sur les thématiques devient alors

l'évidence. C'est une locomotive permettant d'unir tous les wagons: les collections et l'expertise des membres de l'association, le travail avec les partenaires de manière complètement transversale et enfin, l'idée originelle d'une culture pour toutes et tous. Ce travail thématique alimente aussi les valeurs qui lui sont chères: le partage et le conseil en matière de musique, de cinéma et de jeux vidéo, l'ouverture au monde, le décloisonnement, l'inclusivité comme la diversité, une participation active aux enjeux d'un monde en perpétuel bouleversement.

Ainsi, plusieurs choses innovantes font surface. L'importance patrimoniale des collections est enfin reconnue. L'association rentre dans le décret de la lecture publique. Les liens avec les bibliothèques sont renforcés. Une étroite collaboration est mise en place sur les contenus en liant bibliographies et médiographies adressées au tout public et/ou en complétant les thématiques proposées. PointCulture est aussi présent pour participer à la création d'activités: ateliers et formations, aide à la projection ou à l'écoute de médias, aide aux droits de diffusion, à la création audiovisuelle (capsules, interviews), appui à la visibilité des actions.

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

Co-construire, proposer et rayonner

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

esprit, elle s'associe avec FilmFriends et la Philharmonie de Paris pour que les membres de PointCulture puissent y avoir accès gratuitement. Deux plateformes qui seront disponibles à partir du 23 octobre prochain sur le site [pointculture.be](https://www.pointculture.be).

Toujours dans un esprit de décloisonnement, l'association ne se limite pas à soutenir la médiation en bibliothèques. Elle démultiplie son travail avec les autres opérateurs culturels: les associations sociales, les centres culturels, les musées, les centres dramatiques et chorégraphiques, les salles de concert, les festivals...

Cette année, en collaboration avec l'Atelier 210 et la Bibliothèque Hergé, se crée les Blackout Sessions. Un salon d'écoute gratuit, qui fait découvrir au public, dans l'obscurité la plus complète, un vinyle. L'expérience est complétée par une médiographie sur le genre musical proposé. Le succès est au rendez-vous et six nouvelles dates sont d'ores et déjà programmées pour la saison 23-24.

PointCulture s'internationalise en proposant son expertise et ses animations pour les événements organisés par la Philharmonie de Paris. En août dernier, PointCulture est présent à Arles avec le festival « Agir pour le vivant ». En plus de soutenir les actions et de participer aux débats, il crée spécialement pour le festival quatre playlists musicales et thématiques : les luttes, l'écologie sociale, l'écoféminisme, faire corps. Mais ce n'est pas le seul exemple. En Belgique, on retrouve Pointculture lors de « la semaine numérique ». On le retrouve aussi avec son expertise documentaire dans des festivals tels que « Nourrir », le festival « Maintenant », le festival « Alimenterre », le mois du doc...

Enfin, PointCulture est signataire de la charte de l'AMCP, l'association des médiatrices culturelles professionnelles et leur apporte son soutien.

Aujourd'hui, plus que jamais, PointCulture confirme son engagement afin de rester un acteur culturel majeur en Fédération Wallonie-Bruxelles, en s'adaptant aux évolutions et en proposant des actions de médiation culturelle innovantes et accessibles à toutes et tous.



PointCulture, aujourd'hui, en quelques mots : collections de musique, cinéma et jeux vidéo, médiation et éducation aux médias, collaboration et co-construction, transversalité et modernité.

« Comme beaucoup de mes spectacles présentent une bande son conséquente. C'est sûr qu'une bonne partie vient des bacs de La Médiathèque. Je les ai aussi dévalisés quand ma complice Nathalie Uffner et moi nous sommes improvisées DJ dans des boîtes bruxelloises. »

Laurence Bibot,
comédienne.

RETROUVEZ-NOUS sur les réseaux sociaux
Nous sommes sur Facebook, Instagram.

DIRECTION ÉDITORIALE : Édith Bertholet
RÉDACTION : Jean-Jacques Goffinon
RELECTURE : Nathalie Ronvaux
CONCEPTION GRAPHIQUE : Nathalie Hermelin
COUVERTURE : Jean-Jacques Goffinon

ÉDITEUR RESPONSABLE
Édith Bertholet
6 Place de l'Amitié - 1160 Bruxelles

Avec le soutien de la



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



Médiation de musique, cinéma et jeux vidéo / Médiation / Accès à la culture pour toutes et tous / Passions / Partages / Veilles / Conseils et expertises / Partenariats / Co-constructions /



pointculture

SABAM **Made
in Belgium**

Face A **STEREO
45**

ADN 1956

De support en support
(de l'origine à aujourd'hui)