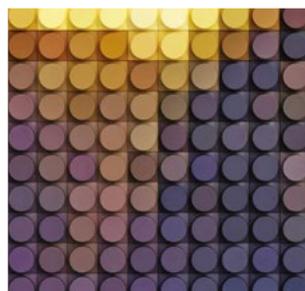
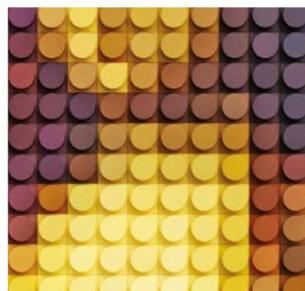
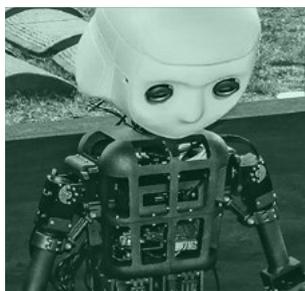
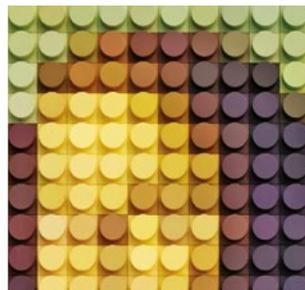


CATALOGUE

Animations & formations



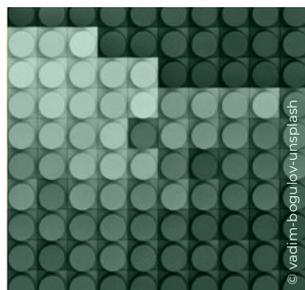
À destination
des professionnels
de la culture
- bibliothèques,
centres culturels - ou
de leurs publics.



© andrea-de-santis-unsplash



© sheilagh-murphy-unsplash



© vadim-bogulov-unsplash

CATALOGUE DES ACTIVITÉS

Description

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

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

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

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

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

Toutes nos animations sont gratuites.

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

JEUX VIDÉO

Le jeu vidéo fait partie des médias de prédilection de PointCulture, avec le cinéma et la musique.

Cet axe regroupe nos propositions relatives au jeu vidéo, aussi bien dans ses aspects techniques, créatifs, ludiques, que dans son rapport au cinéma.

Ces activités ayant pour objectif de faire découvrir la diversité du monde vidéoludique, pas besoin de savoir jouer, juste d'un peu de curiosité.



CINÉMA ET JEUX VIDÉO

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

◆ **DURÉE**

1h30

◆ **ÂGE/PUBLIC**

À partir de 12 ans

◆ **MOTS-CLÉS**

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

QUIZ JEUX VIDÉO

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

◆ **DURÉE**

45 minutes

◆ **ÂGE/PUBLIC**

À partir de 12 ans

◆ **MOTS-CLÉS**

jeux vidéo, quiz, ludique



LE PIXEL ART POINT PAR POINT

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

◆ **DURÉE**

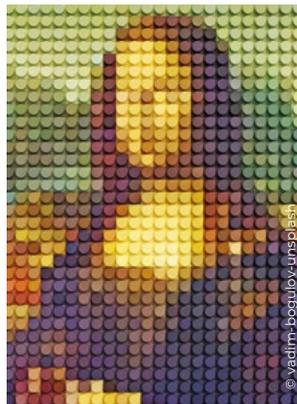
45 minutes sans atelier
(2h avec atelier)

◆ **ÂGE/PUBLIC**

4°/5° primaire

◆ **MOTS-CLÉS**

art/création/peinture/jeux vidéo



CINÉMA ET JEUX VIDÉO, DES TERRITOIRES EN COMMUN

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

OBJECTIFS

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

MÉTHODE

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

◆ DURÉE

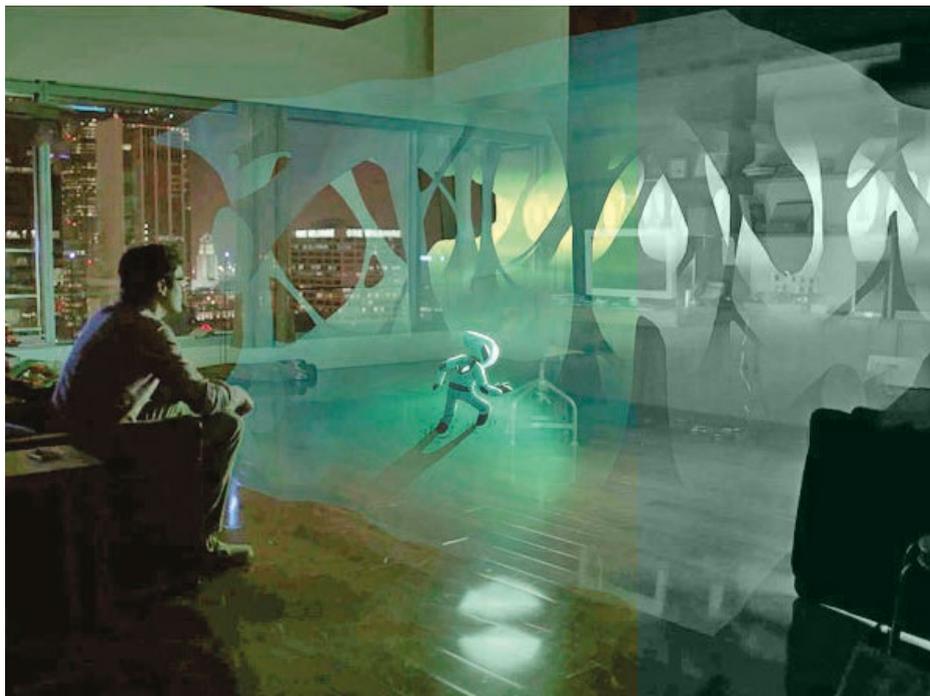
Une journée

◆ ÂGE/PUBLIC

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

◆ MOTS-CLÉS

cinéma,
jeu vidéo,
codes graphiques,
codes esthétiques,
interaction,
médiation



STÉRÉO- -TYPES

La question du décryptage des stéréotypes dans le cinéma,
la musique et les jeux vidéo est une question centrale
dans le travail de PointCulture.

Vous trouverez ci-dessous des propositions d'activités permettant de
s'interroger principalement sur les stéréotypes sexistes
et envers les personnes LGBTQIA+,
aussi bien par le visionnage d'extraits que par la création.

SALON D'ÉCOUTE LGBTQIA+

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

- ◆ **DURÉE**
1h30
- ◆ **ÂGE/PUBLIC**
Adolescent.es
(5e et 6e secondaire)
- ◆ **MOTS-CLÉS**
LGBTQIA+, Genre, musique



STÉRÉOTYPES, JEUX VIDÉO ET INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

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



- ◆ **DURÉE**
2h minimum
- ◆ **ÂGE/PUBLIC**
adolescent.es (à partir de 12 ans), adultes, seniors
- ◆ **MOTS-CLÉS**
intelligences artificielles, jeu vidéo, stéréotypes, sexisme, validisme, racisme, LGBTQIA

LA TABLE RONDE FEMMES ET JEUX VIDÉO

(sur demande)

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

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



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

PAR-DELÀ LES STÉRÉOTYPES DE GENRE

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

La question du genre est une matière transversale qui suscite bien des réflexions. Les stéréotypes, les clichés ont encore la vie dure. Il suffit de feuilleter des livres pour enfants dont le héros prend plus souvent des 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 queer, des personnages qui s'affranchissent justement des clichés traditionnels et offrent de nouveaux modèles aux spectateur-ices, jeunes et moins jeunes. La formation vise à décoder les stéréotypes genrés dans plusieurs médias et à proposer des exemples de films, séries, jeux, permettant d'ouvrir la discussion autour des questions LGBTQIA+ et de genre, ainsi que des balises et outils théoriques permettant de s'approprier le sujet.

MÉTHODE

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



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

RÉVOLTE

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



JEUNES ET REBELLES

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

◆ **DURÉE**

1h30

◆ **ÂGE/PUBLIC**

adolescent.es (à partir de 14 ans)

◆ **MOTS-CLÉS**

jeunes, rebelles, adolescence, rébellion, colère, langage cinématographique, révolte

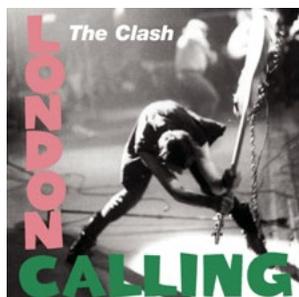
ROCK, RÉVOLTE ET RÉCUPÉRATION

Quand le rock raconte l'histoire: des années 1950 à 2000.

Musique et histoire, différents courants et évolutions musicales qui ont traversé quelques grands moments de l'histoire du XX^e siècle.

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

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



◆ **DURÉE**

1 journée

◆ **ÂGE/PUBLIC**

adolescent.es (à partir de 15 ans), adultes

◆ **MOTS-CLÉS**

rock, histoire, rébellion, chansons, révoltes

SALON D'ÉCOUTE CONSACRÉ À COLETTE MAGNY

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

◆ **DURÉE**

1h30

◆ **ÂGE/PUBLIC**

adolescent.es (5^e et 6^e secondaire), adultes

◆ **MOTS-CLÉS**

Colette Magny, chanson française, révolte, free-jazz



ÉVEIL DU REGARD ET ESPRIT CRITIQUE

Cet axe, plutôt orienté éducation aux médias et langage cinématographique, rassemble les propositions relatives aux formes cinématographiques et aux outils du cinéma.

Que vous souhaitiez approfondir vos connaissances en matière de documentaires ou de profondeur de champs, ou que vous souhaitiez organiser des activités autour du cinéma, vous trouverez ici toutes les informations nécessaires.

COURT MÉTRAGE : PETIT FORMAT, GRANDES IDÉES

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



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

LE DOCUMENTAIRE SOUS LA LOUPE

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

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



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

STAGE D'INITIATION À LA CRÉATION AUDIOVISUELLE

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

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

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



COMMENT LES CINÉASTES ORIENTENT NOS REGARDS

De Citizen Kane à The Handmaid's Tale

Loin de n'être qu'une notion technique, la profondeur de champ est un outil créatif dont l'exploitation consciente permet à un-e cinéaste de transmettre un message à son audience. En cela, son usage fait partie intégrante du langage cinématographique.

Grâce à cette animation, nous verrons comment la zone de netteté de l'image et sa gestion au cours d'une prise de vue ne sont jamais neutres et, dès lors, influencent la prise de connaissance de la composition.

Depuis l'utilisation avant-gardiste d'une large profondeur de champ par des réalisateurs de cinéma tels qu'Orson Welles ou Akira Kurosawa, jusqu'à la fine mise au point employée dans un show de télévision moderne comme *The Handmaid's Tale*, l'audiovisuel a toujours su tirer parti de la profondeur de champ pour accoucher de ses œuvres les plus signifiantes.

FORMATION CINÉMA ANIMER UNE PROJECTION

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

MÉTHODE

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



- ◆ **DURÉE**
1h (voire 1h15)
- ◆ **ÂGE/PUBLIC**
tout public
- ◆ **MOTS-CLÉS**
regard, cinéma, séries tv, langage, création

- ◆ **DURÉE**
½ journée à 1 journée
- ◆ **ÂGE/PUBLIC**
toute personne (bibliothécaire, animateur-ice, etc.) souhaitant mettre en place des projections de films au sein de sa structure, et toute personne souhaitant réfléchir et en savoir davantage sur l'animation de séances de cinéma.
- ◆ **MOTS-CLÉS**
cinéma, animer, projection, débat, ciné-débat, activité



REPRÉ- SENTATION DU FUTUR

Les activités rassemblées au sein de cet axe ont en commun d'observer la manière dont la fiction s'empare des représentations de l'avenir. Qu'il s'agisse de futurs technologisés, de futurs cauchemardesques ou au contraire désirables, il est souvent autant question des peurs, des interrogations et des espoirs d'aujourd'hui que de demain.

Les activités présentées ouvrent toutes la porte à des réflexions sociales, politiques, techniques, mais aussi au rêve et à la créativité avec comme support des œuvres d'anticipation de genres, d'époques et de provenances variées.

FORMATION – LE FUTUR AU PRÉSENT

Ce que les films de science-fiction disent de leur époque

Quand un film nous parle du futur, que nous dit-il de l'époque où il a été écrit? Depuis sa création, le cinéma est traversé par des créatures imaginaires, des mondes fantasmés: cette formation propose aux participant-es de réfléchir à ce que les films nous disent des espoirs, des préoccupations, des événements historiques et des catastrophes de l'époque à laquelle ils sont produits. Le lien sera fait avec d'autres formes artistiques, notamment la littérature, afin de réfléchir collectivement à des possibilités de médiation et de programmation autour de cette thématique.

MÉTHODE

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



◆ DURÉE

1 journée

◆ ÂGE/PUBLIC

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

◆ MOTS-CLÉS

futur, espoir, imaginaire, préoccupation, science-fiction, historique

FANZINES

À travers des thèmes comme le rêve ou l'héritage, le cinéma construit de nouveaux récits et nous permet de nous réapproprier nos histoires, nos futurs, nos possibles. En créant des fanzines, l'idée est qu'à votre tour vous puissiez vous réapproprier le cinéma, en créant à partir de méthodes simples et originales des publications que vous pourrez ensuite diffuser autour de vous. En ce qui concerne les thématiques, nous proposons deux pistes distinctes:

- Le rêve, et la manière dont nous pouvons l'utiliser pour créer de nouveaux récits
- L'héritage, dans une optique de transmission, de ce que nous gardons de ce qui nous a précédé, comment nous transmettons nous-mêmes, comment les lieux peuvent conserver la mémoire des événements, porteurs d'une histoire.

Dans les deux cas, les nouveaux récits et les utopies sont au centre de notre réflexion.

Cette animation d'une journée mêlera visionnage d'extraits de films, discussions autour du cinéma et des fanzines, et création.

◆ DURÉE

1 journée

◆ ÂGE/PUBLIC

adolescent.es, adultes

◆ GROUPE

10 participant-es

◆ MOTS-CLÉS

fanzine, rêve, héritage, futur, créativité, création, imaginaire, utopie, nouveau récit



L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET SES REPRÉSENTATIONS

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

parti de soulever, à partir d'exemples qui nous paraissent parfois absurdes ou glaçants, des questions très actuelles relatives à l'éthique, mais aussi à la connaissance, aux relations, aux émotions, en interrogeant souvent en creux ce qui fait notre humanité.

Sur demande, il peut être envisagé d'adapter le format de cette proposition pour y intégrer l'intervention d'un-e spécialiste des IA, ou d'envisager cette activité comme une introduction à une thématique bien précise, à une projection de film, etc.

◆ **DURÉE**

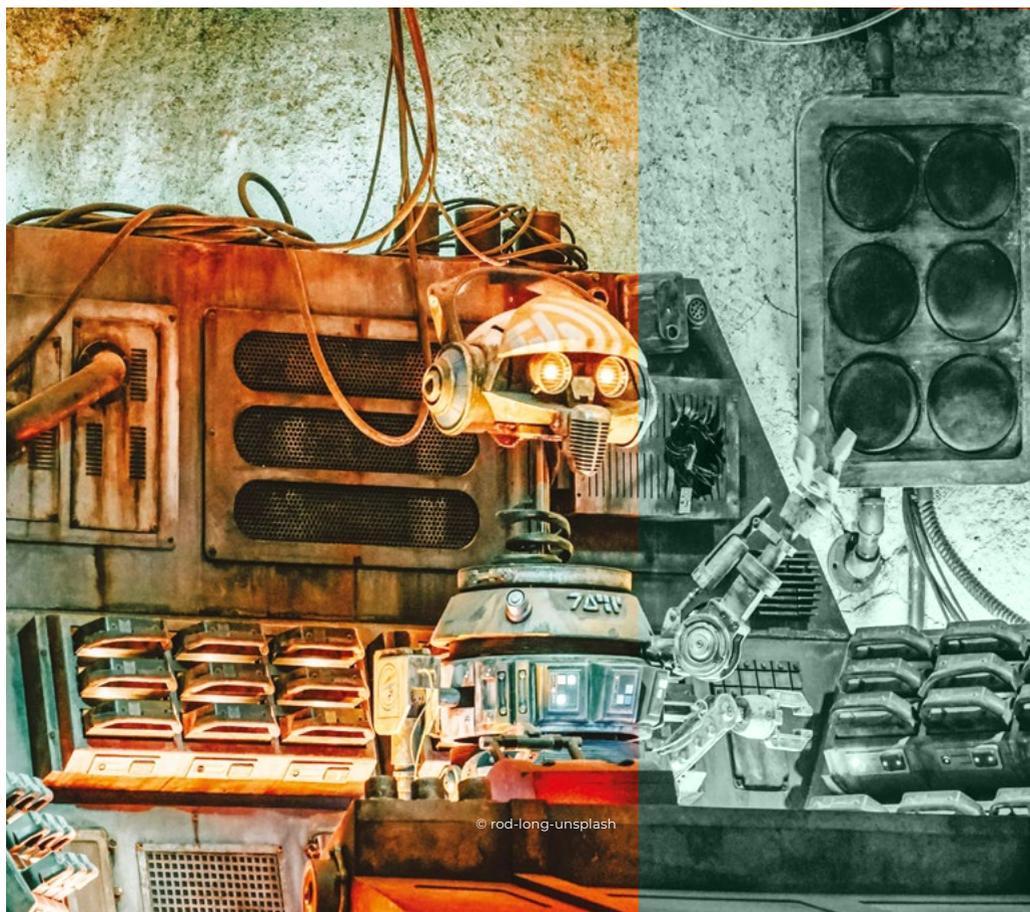
1 à 2h

◆ **ÂGE/PUBLIC**

adolescent.es, adultes

◆ **MOTS-CLÉS**

intelligences artificielles, cinéma, séries, éthique, débat



ENVIRON- NEMENT

Un subside de la région wallonne finance un axe thématique consacré aux questions écologiques et permet de proposer des publications et interventions spécifiques.

Contactez Frédérique Müller pour étudier les possibilités de collaboration (outils, thèmes et calendrier).

CONFÉRENCE – SORCIÈRES, DES HISTOIRES ET DES LUTTES

Figure féminine persécutée, fiction effrayante du cinéma, symbole des luttes écoféministes: trois récits apparemment distincts. Au départ d'extraits de cinéma, nous tisserons des liens entre ces différentes sorcières, tout le fruit d'un récit, pour discuter de l'héritage avec lequel la société moderne doit composer.

Animée par Frédérique Müller

◆ DURÉE	1h30 à 2h
◆ ÂGE/PUBLIC	adultes
◆ MOTS-CLÉS	sorcière, femme, féminisme, écoféministe, nature, nouveau récit



© Françoise Rogier

HABITER ET RACONTER EN SOLASTALGIE

En lien avec la publication « Habiter et raconter en solastalgie » (une enquête sur les manières d'habiter la terre aujourd'hui, en ces temps de pertes et d'incertitudes qui appellent un changement profond, conçue pour alimenter la réflexion de celles et ceux qui s'intéressent à la place de l'imaginaire et du cinéma dans les questions écologiques), plusieurs conférences sont possibles comme :

- « Changer de récit, du héros aux héritières » : une exploration du cinéma à la rencontre de figures qui aident à s'orienter, à déceler ou ouvrir des brèches vers d'autres manières d'habiter la terre.
- « Réinventer le rapport au vivant à l'aide de la diplomate et de l'hybride » : face au récit de la modernité dominant qui oppresse nos cœurs, nos corps et nos territoires de vie, que peut-on ? Le cinéma est riche de figures qui, depuis des territoires abîmés, s'emparent du récit dont elles héritent pour y déceler ou ouvrir des brèches, réinventer le monde.

◆ DURÉE	1h30 à 2h
◆ ÂGE/PUBLIC	adultes
◆ CONTACT	frederique.muller@pointculture.be



© Camille Pier



Renseignements
ou réservations

**animation@
pointculture.be**



© Françoise Rogier