



N°17 - de janvier à juin 2015

L'actualité des bibliothèques de Rouen



Rn'Bi
Rouen nouvelles bibliothèques

TextO



Kawaii: Le culte du mignon

Nouveau look pour une nouvelle vie

La bibliothèque patrimoniale Villon, qui fait l'objet d'un vaste programme de travaux depuis 4 ans, a fermé le 31 octobre 2014 pour une durée d'environ 18 mois.

Après la rénovation du hall en 2009, des magasins en 2011 et des bureaux en 2012, c'est au tour de la salle de consultation de faire peau neuve. La totalité du 2^e étage va être restructurée et rendue au public. Trois salles de 200 m² aux fonctions bien identifiées, séparées par des cloisons de verre, sont prévues : un espace d'accueil dédié aux Beaux-Arts avec 3 000 documents en libre-accès, une salle consacrée à la consultation des documents anciens et une salle d'étude de 80 places. Une nouvelle salle de réunion, à disposition du public, sera aussi créée. Une connexion wifi, 15 ordinateurs et deux tables tactiles seront disponibles. Pendant la durée des travaux, l'équipe patrimoniale répond aux demandes de recherches bibliographiques et de numérisation des documents. La consultation de certains ouvrages du fonds patrimonial est également possible à titre exceptionnel et sur rendez-vous. La base images et les documents déjà numérisés sont consultables sur notre site Internet. Le service de prêt entre

bibliothèques est maintenu, tout comme les activités culturelles autour du patrimoine, délocalisées dans le réseau Rn'Bi. Notre médiateur du patrimoine intervient dans les classes à la demande.

La fermeture sera l'occasion de réaménager les collections sur les 4 niveaux de magasin et de déplacer 5 km de documents. Le but est de gagner de la place en prévision de l'accroissement des collections. L'équipe continuera ses tâches habituelles : traitement des différents fonds documentaires (manuscrits, fonds normand...), mise en ligne d'images numérisées, restauration des documents, prêt de documents anciens pour des expositions... Les nouveaux services, les nouvelles offres et les nouvelles conditions d'accueil seront préparés, afin de satisfaire au mieux tous les publics à la réouverture. **lv**

Pour toute demande : bibliotheque@rouen.fr
L'actualité des travaux : www.facebook.com/rouen-nouvellesbibliotheques



Relooking extrême

Entièrement relooké, le site Rn'Bi présente une charte graphique résolument conviviale, dynamique, voire décalée.

La recherche de documents est simplifiée et intuitive. De nouveaux services sont proposés : la prolongation de vos emprunts ou l'acheminement de documents vers la bibliothèque de votre choix. Vous pouvez profiter de nombreuses ressources en lignes, lire des magazines et télécharger des e-books. Vous pouvez aussi regarder des vidéos ou des reportages photos. Vous découvrez les collections avec nos bibliographies et nos coups de cœur. Un super espace, avec ressources, jeux et catalogue adaptés, sera dédié à la jeunesse. **lv**
<http://rnbi.rouen.fr>

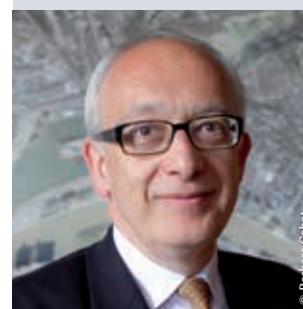
J'aime, je partage !

C'est quoi ces gros cubes orangés qui poussent à Rouen ? Des boîtes à lire. Vous connaissez le principe des livres en partage ?

C'est une sorte d'armoire où vous pouvez déposer et prendre les livres que vous avez envie de partager. Puis, vous gardez le livre ou vous le remettez dans une des boîtes. Et, en plus, c'est gratuit ! Cet hiver, ce ne sont pas moins de 12 boîtes qui seront installées en ville. Les conseillers de quartier, à l'initiative de ce projet, ne comptent pas s'arrêter là : en 2015, d'autres boîtes viendront compléter la liste... On parle même de livres en dépôt chez les commerçants ! **lv**
Plus d'infos : www.jesuisconseiller.fr

par Yvon Robert, Maire de Rouen

Edito



© Barbara Cabot

Chère Madame, Cher Monsieur,

Pour ce nouveau numéro de Texto, l'équipe de rédaction vous propose de partir à la découverte du monde du numérique et de la culture "geek". Vous y trouverez une large sélection d'ouvrages et de supports sur les thèmes aussi variés que la place des jeux vidéo dans notre société ou encore la redécouverte de genres de science-fiction méconnus. Un vaste choix de sujets est proposé aux lecteurs afin qu'ils puissent découvrir de nouveaux livres, musiques et styles littéraires.

Vous trouverez également l'ensemble des informations utiles sur l'actualité des bibliothèques municipales. La restauration en cours du 2^e étage de la bibliothèque patrimoniale Villon qui va permettre à terme aux Rouennais de disposer de trois salles de 200 m² dédiées aux Beaux-Arts, à la consultation de documents anciens et à l'étude. Dotée d'équipements de qualité et d'une politique d'animation diversifiée, la Ville de Rouen tient à rendre chaque jour la lecture accessible au plus grand nombre.

Rn'Bi



TEXTO

Directeur de publication : Yvon Robert
Rédacteur en chef : Maité Vanmarque
Rédacteur en chef adjoint : Samuel Mabire
Design graphique & réalisation : arcangelegroupe.com ©décembre 2014
Illustration de couverture : © Clémentine Derodit
Comité de rédaction : Virginie Beaunier, Christophe Gauthier, Karine De Heyn, Clémentine Jagot, Isabelle Naslet-Chenafa, Elodie Perrot, Bertrand Quillec.
Ont aussi contribué à ce numéro : Claire Basquin, Sophie Cornière, Thomas Gibet, Olivier Jourdain, Nadège Lalanne, Réjane Martin, Mélanie Neveu, Juliette Verdier, Vincent Viallefond et Charlene Veillon.
Suivi et coordination : Claire Veyne, Jérôme Savoye, Direction de la Communication et de l'Information / Ville de Rouen.
Impression : Planète Graphique

Sommaire

2. Buzz
L'actualité du réseau

4. Grand angle
Kawaii : le culte du mignon

8. Livres ouverts
Littérature, documentaires et BD

10 à 17. À l'affiche
Le programme culturel

18. Bande originale
Musique et arts du spectacle

20. Mémoire
Les pages patrimoine

22. MeMeMo
Jeune public

25. Calendrier
Programme de janvier à juin

28. Biblio Réseau
La carte des bibliothèques



Grand angle



R'n'R
Rouen nouvelles bibliothèques

© Clémentine Derodit

Kawaii: LE CULTE DU MIGNON

Kawaii – prononcé [kawai] – signifie mignon, adorable et, dans un sens plus large, génial. Au Japon, vous entendrez un peu partout cette expression. Le plus souvent, elle est dite sur un ton suraigu, avec un air extatique, en insistant sur la dernière voyelle : "Cho kawaiiiii" (trop mignon) !

L'adjectif *kawaii* peut être employé pour qualifier des personnes, des animaux, des objets ou encore des attitudes. Il s'applique aussi aux personnages ayant un air innocent et attendrissant. Ils ont, le plus souvent, une grosse tête sur un petit corps, et un graphisme rond et doux. Ce type d'iconographie trouve ses origines dans les bandes dessinées manga, et les dessins animés ou *anime*. Le culte du *kawaii* est apparu dans l'Archipel dans les années 1970, mais s'est surtout développé à partir des années 1980. La diffusion des dessins animés produits par Walt Disney dans l'après Seconde Guerre mondiale n'est pas étrangère à l'engouement de la population pour le *kawaii*. Toutefois, les Japo-

nais ont su en faire un empire commercial propre à leur pays, une identité culturelle distincte. Le journaliste américain Douglas McGray parle de *Cool Japan*. Ce concept traduit, à l'échelle mondiale et depuis le début des années 2000, l'émergence du Japon en tant que superpuissance culturelle, avec le phénomène *kawaii* en fer de lance. Lorsque l'on entame un voyage au Japon et, plus précisément, dans les grands centres urbains comme la capitale Tokyo, on ne peut échapper aux images *kawaii*. Ses icônes sont partout. Au rayon des produits d'entretien des magasins, se trouve du papier hygiénique estampillé Hello Kitty, la fameuse petite "chatte" blanche créée en 1974 par la société Sanrio. Malgré son apparence,

Grand angle



© Clémentine Derodit

Hello Kitty est officiellement une petite fille. Les immeubles tokyoïtes de certains quartiers "branchés", comme Shibuya, Harajuku ou Akihabara, sont aussi touchés. Ils sont couverts de publicités proclamant le lancement d'un dessin animé ou d'un jeu vidéo, à grand renfort de demoiselles toutes mignonnes. Le secteur tertiaire et de nombreuses chaînes de magasins utilisent des personnages *kawaii* comme mascottes, sus-

citant ainsi l'engouement des consommateurs attendris. Pikachu, le Pokémon électrique jaune, se retrouve sur des avions de la flotte All Nippon Airways. Certains musées, comme le musée national de Tokyo, ont même inventé leur propre mascotte, telle Yurinoki-Chan (la petite Yurinoki). Sa chevelure verte représente une feuille de tulipier planté devant le musée. Le métro tokyoïte, vu sous l'angle du *kawaii*, est fascinant : la majorité des annonces d'avertissement ou de conseil passe par des affiches peuplées de petits pingouins ou autres créatures imaginaires colorées. Ils se font pincer les doigts dans les portes du train, écoutent la musique trop fort, ou se tiennent bien comme il faut dans les escaliers mécaniques. De même, chacune des 47 préfectures du Japon possède son propre petit personnage *kawaii*. Le gentil ours noir aux joues rouges, Kumamon, représente la préfecture de Kumamoto, dans l'île de Kyushu. Il a même été l'invité de la Japan Expo de Villepinte en 2013. Sous couvert de *kawaii*, il s'agit là de choses extrêmement sérieuses. Au-delà des impressionnantes retombées financières générées par les produits dérivés de ces personnages, les mascottes peuvent déchaîner les passions au Japon ! Plusieurs polémiques ont ainsi éclaté suite à la mauvaise réception de mascottes jugées trop peu *kawaii* par la population. En 2010, cela a été le cas à Nara, lors de la célébration du 1300^e anniversaire de cette ancienne capitale. Ses citoyens se sont massivement mobilisés pour élire une nouvelle mascotte. Le *kawaii* va au-delà du phénomène de mode, mais il touche aussi la mode. Il existe les *sweet Lolitas*, des demoiselles habillées de dentelle telles des poupées. Il a pénétré les sphères de la cuisine, puisque même la nourriture doit être jolie. Les mères japonaises confectionnent, pour leurs enfants, des *kyara bentos* à l'image de personnages *kawaii*. L'écriture a également été contaminée, avec la création de typographies et émoticônes spécifiques, appelées *kaomoji*. Bien plus qu'un simple adjectif, le "mignon" est un véritable style de vie au Japon. **lh**

Rencontre avec... la graphiste et illustratrice Clémentine Derodit



© Mathieu Quiblier

Clémentine Derodit développe sa propre vision du *kawaii* avec ses créations toutes mignonnes.

Être graphiste et illustratrice est un rêve de petite fille ?

Petite, je ne m'imaginai pas que l'on pouvait en faire un métier. Ce n'était donc pas un rêve. Mais l'idée a dû germer toute seule dans ma tête. C'est l'année de ma terminale, lorsque je cherchais quelles études faire, que j'ai découvert des écoles d'arts graphiques.

Comment avez-vous découvert l'univers *kawaii* ?

Je l'ai découvert vers 6-7 ans avec Hello Kitty. Je collectionnais de la papeterie, mais je m'en servais très rarement pour la garder plus longtemps. Plus tard, j'ai découvert des mascottes japonaises toutes mignonnes et des objets à leur effigie. Aujourd'hui avec Internet, je peux en découvrir des nouvelles tous les jours !

Qu'aimez-vous le plus dessiner dans ce style ?

Le *character design*, la création de personnages, est ce qui me plaît le plus : amener de la vie, des attitudes à des objets ou des animaux aux formes disproportionnées et aux yeux parfois étranges. Puis, je crée un univers pour mettre en scène ces personnages.

Exposition "L'univers *kawaii* de Clémentine Derodit" : du samedi 17 janvier au samedi 14 février, Simone-de-Beauvoir.

Visite commentée : samedi 24 janvier à 15h.



© flickr cc red envelope photos (seth-thomas late)

Lolita, sweet Lolita !

***Sweet Lolita* est le nom donné à une jeune fille adepte de la mode "Lolita". Il s'agit d'une mode avant tout vestimentaire, mais également comportementale.**

elle implique un refus de la réalité, du monde adulte et de tout ce qui s'y rapporte. Les Lolitas sont apparues à Tokyo au tout début des années 1990, en réaction à d'autres courants de modes féminines : les *Kogyarus* et *Yamambas*, filles ultra sexy et aguicheuses. A l'inverse, la Lolita incarne la jeune fille *kawaii*, innocente et sage. Elle tient son nom de la jeune héroïne Dolores du roman *Lolita* de Nabokov.

Il existe différents types de Lolitas, *sweet* et gothiques étant les principaux. Mais le but est toujours de ressembler à un idéal enfantin se situant entre Alice au pays des merveilles, les poupées de porcelaine et la mode de l'époque victorienne. La *sweet Lolita* aime les couleurs pastel, la dentelle, les rubans, les ombrelles et les anglaises. Elle porte une jupe sur des jupons, parfois un corset, des petites bottines, avec des collants opaques et des manches longues. On ne doit pas voir de chair nue. **lh**

L'ami amigurumi

L'amigurumi – prononcé amigourumi, littéralement "tricot rembourré" – est une pratique artisanale traditionnelle japonaise.

Elle consiste en la création de petits personnages ou accessoires réalisés au crochet, ou plus rarement en tricot. Simples à réaliser et peu dangereux pour les jeunes enfants, ils servaient traditionnellement de peluches. Remise au goût du jour dans les années 1990 au Japon grâce au développement du phénomène *kawaii*, cette mode décorative n'est apparue qu'assez récemment en France.

Les amigurumis représentent généralement des animaux ou autres mignonnes créatures. On peut les créer à partir de fils de qualités différentes. A l'aide d'un crochet de petite taille, on crochète le plus serré possible pour éviter que le rembourrage ne sorte. L'amigurumi se construit en rond et en spirale, sans mailles coulées pour fermer les tours. Les différentes parties sont assemblées dans un second temps. Il peut être customisé avec différents accessoires cousus ou collés par-dessus, comme des yeux ou une bouche. **lh**

Atelier CrocheThé "Amigurumi" : samedi 13 juin à 15h, Capucins.



© flickr cc the itty bitsy spider



Trois questions à...

Yann Leroux,

Docteur en psychologie, psychanalyste et auteur de *Les jeux vidéo, ça rend pas idiot !*

Quels préjugés sont le plus souvent associés aux jeux vidéo ?

Ils sont de deux sortes. Les préjugés négatifs : les jeux rendraient violents et causeraient des addictions. Ce n'est pas le jeu en tant que tel qui rend agressif, mais l'esprit de compétition qu'il peut susciter. Quant à l'addiction, il n'y a pas de preuve. Tous les critères ne sont pas remplis. Il vaut mieux parler de pratique excessive du jeu. Le préjugé positif : les jeux rendraient intelligents.

Pourtant, le jeu vidéo favorise le lien social

Le jeu vidéo est l'occasion d'apprentissages sociaux avant, pendant et après les parties. Avant les parties, les enfants doivent s'accorder sur le jeu auquel ils vont jouer. Les discussions donnent à chacun l'occasion de s'exercer à l'influence. Les enfants prennent conscience du poids qu'ils ont dans les discussions. Pendant les parties, ils apprennent la justice, la nécessité de suivre des règles pour faire quelque chose ensemble. Les jeux vidéo sont l'occasion de coopérer, de rivaliser et de tricher. Les joueurs les moins expérimentés apprennent des plus expérimentés. Enfin, les jeux vidéo donnent souvent l'occasion de discuter de ce qui a été joué. Il y a toute une culture dont l'intégration est nécessaire pour pouvoir bien jouer. Les enfants apprennent et se transmettent entre eux le vocabulaire technique, les tours de main, les

valeurs, les figures héroïques de leurs jeux préférés. Les joueurs de jeu vidéo s'organisent dans des communautés, qui apportent des expériences sociales. En ligne, les enfants créent et gèrent des identités qui leur permettent d'avoir des interactions avec d'autres joueurs. Les grades et les surnoms permettent de reconnaître les contributions individuelles au groupe et l'appartenance à la communauté. Contrairement à ce qui se passe dans les autres jeux, les communautés en ligne peuvent rassembler des joueurs d'âges très différents. Les enfants jouent avec des adultes. Ils peuvent avoir, dans l'espace-temps du jeu, des responsabilités, un pouvoir et une importance plus grande que celle d'un adulte. Les enfants peuvent construire leurs propres communautés à l'écart des espaces et des communautés proposés par les adultes. Les comportements peuvent y être plus préoccupants aux yeux des adultes, mais les enfants ont besoin de cadres donnés par les adultes pour leurs jeux et d'expérimenter leurs propres cadres.

Pourquoi le plaisir donné par le jeu vidéo est-il nié ?

Il me semble que c'est parce que le jeu vidéo est source de plaisir qu'il pose problème à certains. Le plaisir de l'enfant pose problème aux adultes, car il joue sous leurs yeux dans sa chambre. **lv**

Ouvrez les guillemets ! avec Yann Leroux : samedi 7 février à 15h, Saint-Sever.

Steampunk, le rétro-futur à vapeur

Dans un retour nostalgique sur le passé, les auteurs de science-fiction ont injecté la technologie et le surnaturel à l'ère victorienne. Ce cocktail détonant est l'occasion de revenir sur la genèse d'un courant littéraire.

Vous connaissez peut-être le *cyberpunk*, genre de la science-fiction qui évoque l'interaction de l'homme à la machine. Mais avez-vous entendu parler du *steampunk* ? A l'origine de ce mot, l'esprit taquin de K.W. Jeter. Dès 1979, l'auteur développe, dans *Morlock Night*, une suite à *La Machine à explorer le temps* de H.G. Wells, avec pour cadre le Londres du XIX^e siècle. Un roman dans lequel le Roi Arthur vient déjouer les plans des Morlocks, les créatures cannibales inventées par Wells.

Cette fameuse fantaisie victorienne est prétexte à toutes sortes d'événements pittoresques et surnaturels. Elle ouvre la voie à une ribambelle d'auteurs, où chacun propose sa vision du *steampunk*. Mêlant loups-garous et vampires, mythes et science, ce joyeux mélange des genres rend délicate toute définition. Pour autant, les spécialistes s'accordent sur la question suivante : que ce serait-il passé si la technologie était arrivée plus tôt ? Des machines à vapeur, des dirigeables et des zeppelins surgissent alors dans le quotidien, bien avant leur date de création. Ces irruptions du futur dans le passé sont



en décalage complet avec le contexte historique. C'est pourquoi le terme rétro-futur, englobant d'autres périodes que le XIX^e siècle, est parfois préféré à *steampunk*. Par ailleurs, le genre ne se limite pas à la seule littérature de science-fiction. Il touche tous les arts. Il a inspiré des illustrateurs, des musiciens, des cinéastes et des créateurs de jeu vidéo. Allusion parodique, puis sous-genre littéraire, le *steampunk* devient un mouvement esthétique à

part entière, dont les métamorphoses successives ne sont pas prêtes de s'éteindre. **lv**

Thé ou café ? "Steampunk, le rétro-futur à vapeur" : samedi 16 mai, Parment.

Ouvrez les guillemets ! avec Raphaël Colson, auteur de *Tout le steampunk* ! : samedi 30 mai, Parment.

Le choix de Texto



Vincent Cuvelier, *Ma tronche en slip*, éditions du Rouergue, 2014.

Benjamin est un lycéen mignon, sans plus. Sa vie est plutôt banale : des parents divorcés, une bande de potes, et les filles, mais seulement en rêve. Un jour, Benjamin est repéré dans la rue et fait un shooting photo. Il devient l'égérie d'une marque de slips ! Un matin, il découvre les affiches gigantesques, près du bahut. Une histoire teintée d'humour et de tendresse, au franc-parler assumé. **Disponible à la bibliothèque Parment.**



Anthony Ryan, *Blood Song* tome 1, Bragelonne, 2014.

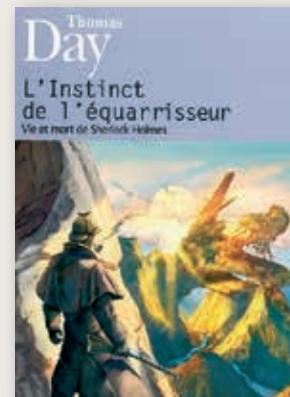
Êtes-vous prêt à découvrir le passé tumultueux du commandant Vaelin Al Sorna ? Ce frère du Sixième Ordre est surnommé Tueur d'Espoir. Récit mêlant fraternité, pouvoir et magie, *Blood Song* nous plonge dans les rouages d'un Royaume expansionniste, où le Mal sévit dans l'ombre. L'auteur excelle dans l'art du suspense ! **Disponible à la bibliothèque Saint-Sever.**



Ann Brashares, *Ici et maintenant*, Gallimard jeunesse, 2014.

Prenna a fui un futur en proie aux épidémies. Elle vit en cachant son secret, en particulier à Ethan... Mais Prenna n'est pas la seule voyageuse et les règles de sa communauté sont claires : "aucun lien d'intimité avec un natif du temps présent". Ce roman offre une belle occasion de réfléchir sur l'avenir du monde dans lequel nous vivons. **Disponible dans les bibliothèques Capucins et Saint-Sever.**

Pour aller plus loin...



Thomas Day, *L'instinct de l'équarisseur*, Gallimard, 2004.

Thomas Day livre un roman déjanté, inspiré par les aventures de Sherlock Holmes. Le célèbre détective britannique apparaît sous les traits d'un cocaïnoman sanguinaire et extravagant. Sa quête d'immortalité le mène à son ennemi préféré, Moriarty. Aussi invraisemblable que foutraque, le livre est une bonne entrée en matière dans le genre *steampunk*. **Disponible dans les bibliothèques Capucins et Saint-Sever.**



Mark Hodder, *L'étrange affaire de Spring Heeled Jack*, Bragelonne, 2013.

Ancien scénariste de la BBC, Mark Hodder lance, avec ce roman, les aventures de Burton et Swinburne. Richard Francis Burton, aventurier britannique du XIX^e siècle, enquête sur d'inquiétantes disparitions et sillonne le East End londonien à la recherche d'une mystérieuse créature. Un récit qui s'appuie sur des personnages hauts en couleur et joue sur les codes habituels du *steampunk*. Une réussite du genre ! **Disponible à la bibliothèque Parment.**

Les geeks dirigent le monde !

Nous poursuivons notre exploration de la culture geek. Le geek est un passionné d'informatique, de science-fiction, de *fantasy*, de mangas, de *comics*, de jeux vidéo, de jeux de rôle... Ces centres d'intérêt sont largement devenus *mainstream* (grand public). Après le niveau pour newbie/débutant, nous passons au niveau expert avec, entre autres, le *kawaii*, *Game of Thrones*, *Star Wars*, *Harry Potter* ou le *chiptune*. Rassurez-vous, nos rendez-vous vous permettront de contrôler ces domaines et la Force, tel un maître Jedi !

DE JANVIER À JUIN

CULTURE GEEK POUR LE MAÎTRE JEDI/L'EXPERT



© Clémentine Derodit

Tous les rendez-vous sont gratuits
Renseignements et réservations au 02 76 088 088

EXPOSITIONS

L'univers *kawaii* de Clémentine Derodit

Kawaii est un adjectif japonais qui signifie "mignon" ou "adorable". Il est très répandu dans la vie de tous les jours au Pays du soleil levant. Cela se traduit par la création de petits personnages adorables, qui deviennent des mascottes. Le plus connu de ces personnages est Hello Kitty. Clémentine Derodit, illustratrice et graphiste française, développe sa propre vision du *kawaii* avec ses créations toutes mignonnes.

Simone-de-Beauvoir - Du 17 janvier au 14 février 2015

Tout public - Entrée libre

Visite commentée par Clémentine Derodit

Simone-de-Beauvoir - Samedi 24 janvier à 15h

Tout public - Sur inscription

De mémoire de dragon

Remontez la généalogie d'un dragon dessiné par Philippe-Henri Turin, le papa de *Charles, le petit dragon*. Mêlant documents patrimoniaux, issus de nos collections et illustrations contemporaines de Thierry Dedieu, Gwen Keraval et Bruno Salamone, cette exposition vous transformera en spécialistes ès dracologie! Chasse aux dragons, légendes et découvertes scientifiques vous attendent dans notre grotte au trésor...

Saint-Sever - Du 31 mars au 27 juin 2015

Tout public - Entrée libre

Inauguration le samedi 18 avril à 11h30

Tout public - Sur inscription

Visites commentées "Dragons : entre mythe et réalité"

Vendredis 3 avril et 19 mai à 12h15, samedis 11 avril et 16 mai à 11h

Public adultes et adolescents dès 13 ans - Sur inscription

RENCONTRES

Ouvrez les guillemets ! avec Yann Leroux, docteur en psychologie, psychanalyste et auteur de *Les jeux vidéo, ça rend pas idiot !*

Membre de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines, Yann Leroux lutte contre les préjugés, car son expérience de joueur l'a amené à porter un autre regard sur le jeu. Il a créé le blog de référence Psy et Geek ;-) :

www.psyetgeek.com

Saint-Sever

Samedi 7 février à 15h

Publics adultes et adolescents dès 13 ans - Entrée libre

Master class avec Rann, scénariste et dessinatrice de la série *Memento Mori*, sur le manga à la française



© Rann

Rann débute dans le fanzinat, avant de devenir coloriste. Elle est auteure à part entière avec sa série *Memento Mori*, qui est une relecture de *La Belle et la Bête*. Le style de Rann est très clairement influencé par le manga. Elle expliquera quelles caractéristiques elle utilise et adapte, afin de créer un manga à la française.

Saint-Sever

Samedi 7 mars à 15h

Publics adultes et adolescents dès 13 ans - Sur inscription

Ouvrez les guillemets ! avec Claire Cornillon sur la représentation de la femme dans *Game of Thrones*

Comment les personnages féminins de la série la plus téléchargée au monde sont-ils représentés ? Correspondent-ils à des stéréotypes ? Comment évoluent-ils ? Claire Cornillon, postdoctorante à l'Université du Havre et membre du Groupe universitaire d'études sur les séries télévisées basé en Normandie, répondra à ces questions, en s'appuyant sur la série de la chaîne HBO et les romans de George R.R. Martin. Rencontre assurée sans spoiler, si vous avez vu la 4^e saison.

Simone-de-Beauvoir

Samedi 14 mars à 15h

Publics adultes et adolescents dès 13 ans - Entrée libre

Ouvrez les guillemets ! avec Raphaël Colson, auteur de *Tout le steampunk !*, sur le rétro-futur et le steampunk

Ce courant esthétique, qui touche la littérature, le cinéma, le jeu vidéo, le jeu de rôle, se traduit par la présence d'éléments futuristes dans une époque passée. Le rétro-futur serait le terme générique et le steampunk se situerait au XIX^e siècle. Raphaël Colson, spécialiste du genre, nous expliquera plus précisément les différences entre rétro-futur et *steampunk* et leurs caractéristiques.

Parment

Samedi 30 mai à 15h

Publics adultes et adolescents dès 13 ans - Entrée libre

Ouvrez les guillemets ! Et faites de la science avec *Star Wars* et l'astrophysicien Roland Lehoucq!

Star Wars met en scène des technologies futuristes qui, à l'évidence, dépassent largement les nôtres. En utilisant les outils de la physique pour décrypter



© flickr cc-breitjordan

certaines scènes du film, nous allons mener l'enquête : quelle pourrait être la nature de la Force qu'utilisent les chevaliers Jedi ? Comment construire un sabre-laser ? Comment se déplacent les vaisseaux interstellaires ? Il s'agit de se servir de *Star Wars* comme support pour parler de physique de façon amusante. Que la Force soit avec vous !

Simone-de-Beauvoir

Samedi 6 juin à 15h

Publics adultes et adolescents dès 13 ans - Entrée libre



© flickr cc-karen.roe

SOIRÉE ENQUÊTE

Alchimie et magie noire à Poudlard Animée par l'association Veni Vidi Ludi

Un professeur sorcier, à la solde de "Celui-Dont-On-Ne-Doit-Pas-Prononcer-Le-Nom", vole un livre sur la pierre philosophale. Il veut transformer l'école d'Harry Potter, le héros de J.K. Rowling, en école de magie noire. Les élèves vont enquêter pour démasquer le sorcier, retrouver le livre et sauver l'école. N'hésitez pas à venir costumés !

Capucins

Vendredi 29 mai à 18h

Public : 8-12 ans, accompagné d'un adulte - Sur inscription

À l'affiche
Le programme culturel de vos bibliothèques

Fil Rouge

PROJECTIONS

À contre-champs : un cycle cinéma à thème
La bibliothèque Simone-de-Beauvoir propose une projection de film (fiction, animation, documentaire...)

Game Over, le règne des jeux vidéo
Un film documentaire réalisé par Hervé Martin-Delpierre (2013)
Arte France et ZED - 52'
www.zed.fr
Samedi 17 janvier
Publics adultes et adolescents dès 13 ans



Steamboy
Un film d'animation japonais réalisé par Katsuhiro Ôtomo (2004)
Gaumont Columbia Tristar Films - 2h06
Samedi 28 février
Tout public dès 6 ans

Star Trek
Un film d'action réalisé par J.J. Abrams (2009)
Paramount Pictures - 2h08
Samedi 21 mars
Publics adultes et adolescents dès 13 ans

Une contre histoire de l'Internet
Un film documentaire réalisé par Sylvain Bergère (2013)
Arte France - 1h26
Samedi 11 avril
Publics adultes et adolescents dès 13 ans

Les mondes de Ralph
Un film d'animation réalisé par Rich Moore (2012)
The Walt Disney Company - 1h48
Samedi 2 mai
Tout public dès 3 ans

Pacific Rim
Un film d'action réalisé par Guillermo del Toro (2013)
Warner Bros - 2h10
Samedi 13 juin
Publics adultes et adolescents dès 13 ans

Simone-de-Beauvoir à 15h
Entrée libre

ATELIERS

Atelier d'écriture "GEEK : Générateur d'écriture Evolutive et Kamikaze"
Que vous vous sentiez Geek ou non, venez vous laisser guider et écrire votre propre nouvelle, en suivant ou non les consignes de l'animateur.
Parment à 18h
Mardis 13 janvier, 10 février, 17 mars, 7 et 21 avril, 12 et 26 mai, 9 juin
Publics adultes et adolescents dès 13 ans - Sur inscription

Atelier "La fabrique de robots"
Vieux composants électroniques, engrenages usagés, fils de laiton, boîtes en carton... Et si on les récupérait pour fabriquer ton futur jouet préféré ?
Châtelet
Mardi 24 février à 14h
Public 5-8 ans - Sur inscription

Atelier "Dragons de papier"
Grâce à la technique de l'origami, venez créer votre dragon de papier.
Saint-Sever
Samedi 11 avril à 15h
Tout public à partir de 8 ans - Sur inscription



Tous les rendez-vous sont gratuits
Renseignements et réservations au 02 76 088 088

Evénements

Tous les rendez-vous sont gratuits
Renseignements et réservations au 02 76 088 088

HAPPY Rn'Bi !

Le réseau Rouen nouvelles bibliothèques a 6 ans et ça se fête !

EXPOSITION INTERACTIVE "BACK TO THE GAME HISTORY"
Présentée par l'association Back to the Game
Ce véritable musée temporaire présente un éventail de pièces rares ou méconnues du public (consoles, jeux, accessoires...). Vous pourrez jouer sur des machines qui ont marqué les 30 premières années de l'histoire des jeux vidéo : Atari 2600, Nintendo Nes, Megadrive, Playstation, Xbox... Les jeux sélectionnés pour leur originalité, leur profondeur et leur direction artistique ont déterminé les codes et les standards des titres d'aujourd'hui. Super Mario Bros, Out Run, Sonic, Street Fighter 2, Tekken, Limbo sont quelques titres que nous vous invitons à (re)découvrir.
Simone-de-Beauvoir
samedi 18 avril de 10h à 12h et de 13h à 18h
Tout public – Entrée libre

SET DE CHIPTUNE PAR ULTRASyd
Le concept du *chiptune* est de faire de la musique avec de vieux ordinateurs ou consoles de jeux. Il ne s'agit pas de remixer des musiques de jeux vidéo, mais de composer des morceaux originaux. Depuis son premier live au Blip Festival 2011 à New York, Ultrasyd apparaît régulièrement sur les scènes des festivals internationaux 8bit et des conventions *gaming*. Il a joué à Tokyo, aux Etats-Unis, au Canada et dans plusieurs pays d'Europe.
Saint-Sever
samedi 18 avril à 15h
Tout public – Entrée libre



Trésors à la page
La fable dans tous ses états : quand La Fontaine réinvente le genre
"A l'œuvre on reconnaît l'artisan" écrit La Fontaine pour sa fable *Les frelons et les mouches à miel*. Il en va de même pour lui : ses *Fables* lui collent à la peau ! Venez découvrir ses sources d'inspiration, sa relève et les illustrations qui ont participé à son succès.
Saint-Sever, mardi 20 janvier à 12h15
Parment, vendredi 30 janvier à 12h15
Châtelet, samedi 14 février à 15h
Simone-de-Beauvoir, vendredi 20 février à 18h
Public adultes et adolescents dès 13 ans - Sur inscription

"Musique de Chambre à la Chapelle" : carte blanche aux étudiants de 3^e cycle des classes de musique de chambre de Jean-Charles Dautin et Bernard Mathern.
Capucins, samedi 28 mars à 15h
"Cordes estivales" : les ensembles des jeunes cordes sont de sortie et se produisent dans les reflets du parc Grammont.
Simone-de-Beauvoir, samedi 27 juin à 15h
Tout public - Entrée libre

ATELIER D'ÉCRITURE "LES PETITS VOLEURS DE MOTS"
Dans le cadre du Printemps des poètes
Le soir, les petits voleurs de mots se racontent des histoires. Ils inventent des rimes et s'improvisent poètes... Un atelier pour découvrir le livre *Le petit voleur de mots* de Nathalie Minne, et jouer à collectionner des boccoux de mots doux, chauds et sucrés.
Grand'Mare, samedi 21 mars à 15h
Public 8-12 ans – Sur inscription

Lecture de Un, deux, Rois de Nathalie Papin par la Cie Le Chat Foin
En partenariat avec le Hangar 23 pour le spectacle *L'Apprenti* de Daniel Keene, joué le 26 mai
Au pays des Rois, un futur roi s'entraîne à être roi. Un faiseur de couronnes lui remet sa couronne en toc. Et un petit garçon se met à la recherche de son grand-père, qui se trouve être le roi.
Parment, samedi 16 mai à 15h
Tout public dès 8 ans - Entrée libre

Rencontre/dédicace avec L'auteur de BD NIKOPEK
Dans le cadre de La route du livre
Les libraires indépendants de Rouen et les auteurs de bandes dessinées locaux s'associent pour tracer les contours d'une rencontre annuelle autour du livre dans le centre-ville de Rouen. Le réseau Rn'Bi participe à la deuxième édition de ce rendez-vous.
www.facebook.com/laroutedulivre
Parment, samedi 13 juin à partir de 14h
Public adultes et adolescents dès 13 ans - Entrée libre

À l'affiche

Le programme culturel de vos bibliothèques

Tous les rendez-vous sont gratuits
Renseignements et réservations au 02 76 088 088

Les incontournables

Les rendez-vous réguliers dans les bibliothèques de Rouen...



© Céline Benoiton

Thé ou café ?

Trois fois par mois, les bibliothèques offrent à chacun l'occasion de présenter et partager en groupe ses dernières lectures autour d'un thé ou d'un café.

Saint-Sever

10 janvier : Spécial polar "Le polar va-t'en guerre"

7 février : La Saint-Valentin et les romans d'amour

7 mars : La romancière et l'héroïne, dans le cadre de la Journée internationale de la femme

11 avril : Les dragons dans la littérature

9 mai : Le roman *Expo 58* de Jonathan Coe

6 juin : Spécial polar "Monsieur Simenon"

Parment

17 janvier : Le roman *Cosplay* de Laurent Ladouari

14 février : La Saint-Valentin et les romans d'amour

21 mars : Spécial SF "Robert Charles Wilson"

18 avril : Les dragons dans la littérature

16 mai : Spécial SF "Le steampunk"

13 juin : Les 50 ans de J.K. Rowling

Châtelet

24 janvier : Le roman *Cosplay* de Laurent Ladouari

28 février : Le choix de Monsieur Rêve de la librairie "Le Rêve de l'escalier"

28 mars : La romancière et l'héroïne, dans le cadre de la Journée internationale de la femme

25 avril : Les dragons dans la littérature

30 mai : Le roman *Expo 58* de Jonathan Coe

20 juin : Le choix de Monsieur Rêve de la librairie "Le Rêve de l'escalier"

Grand'Mare

6 juin : Coups de cœur pour l'été

10h - Public adultes et adolescents dès 13 ans - Entrée libre

Mort de lire

Un club de lecture pour # (PRE-)ADOS UNIQUEMENT #

Viens échanger en groupe autour de tes dernières lectures et livres coups de cœur et rédiger des articles sur le blog dédié au projet: mortdelire.blogspot.fr

• MDL JUNIOR (pour les 8-12 ans)
Saint-Sever

Samedis 14 février, 28 mars, 25 avril, 30 mai à 15h

• MDL ADOS (pour les 13-17 ans)
Simone-de-Beauvoir

Samedis 10 janvier, 7 février, 14 mars, 11 avril, 16 mai à 15h

Les deux clubs se retrouveront à **Simone-de-Beauvoir le samedi 20 juin à 15h.**

Entrée libre

Scientikids

Un rendez-vous, animé par l'association Funsience ou le Muséum d'histoire naturelle, pour les jeunes curieux qui aiment tester et comprendre les phénomènes scientifiques et techniques.

Mercredi 14 janvier à 14h :

Gymkhana scientifique

Mercredi 4 février à 14h et 15h30 :
Calligraphie

Mercredi 11 mars à 14h :

L'homme du temps, comprendre la météorologie

Mercredi 15 avril à 14h et 15h30 :

Quand les robots s'inspirent des animaux

Mercredi 13 mai à 14h :

L'eau où va-t-elle ? D'où vient-elle ?

Mercredi 10 juin à 14h :

Pourquoi les avions volent ?

Châtelet - Public : 8-12 ans

Sur inscription



© Mikka flickr cc

Bien ouej !

Envie de défier ta BFF, ta grand-mère ou ton bibliothécaire préféré? Viens jouer à des jeux vidéo ou de société, différents à chaque séance.

• JEUX VIDEO

Grand'Mare

Mardis 20 janvier, 17 février, 17 mars, 21 avril, 19 mai à 17h

Châtelet

Samedis 17 janvier, 21 février, 21 mars, 18 avril, 16 mai à 14h

Saint-Sever

Mercredis 4 février, 4 mars, 1 avril, 6 mai, 3 juin à 16h

Parment

Vendredis 6 février, 6 mars, 3 avril, 5 juin à 16h

• JEUX DE SOCIETE

Simone-de-Beauvoir

Vendredis 30 janvier, 27 février, 27 mars, 24 avril, 29 mai, à 17h

Capucins

Vendredis 13 février, 13 mars, 10 avril, 12 juin à 17h

Tout public - Entrée libre

DiscoThé ou café !

Un club d'écoute, autour d'un thé ou d'un café, pour les amateurs de musique qui souhaitent présenter et partager leurs découvertes musicales.

Châtelet

Samedi 17 janvier : 80^e anniversaire de *Porgy and Bess* de George Gershwin

Samedi 11 avril : 20^e anniversaire de *Definitely Maybe* d'Oasis

Saint-Sever

Samedi 21 mars : Elvis Presley

Samedi 6 juin : Les playlists pour les nuls

15h - Public adultes et adolescents dès 13 ans - Entrée libre

Ateliers multimédia

Partez à la découverte de sites Internet, de services, d'applications...

Retoucher des photos, jouer de la guitare, créer son arbre généalogique : découvrez tout un monde d'applications pour tablette.

Simone-de-Beauvoir

Vendredi 23 janvier à 17h30

Parment

Samedi 24 janvier à 10h

Public adultes et adolescents dès 13 ans

"10 doigts, une tablette !" : un atelier pour jouer, créer et partager autour d'applications jeunesse passionnantes !

Simone-de-Beauvoir

Vendredi 5 juin à 17h30

Châtelet

Samedi 6 juin à 10h

Public : 8-12 ans

N'hésitez pas à venir avec votre propre tablette !

Sur inscription



© flickr cc johan larsson

Nouveau !

Le p'tit atelier des Hauts

Un rendez-vous bimestriel pour découvrir des activités ludiques et conviviales

Samedi 24 janvier :

Accras de crevettes

Samedi 28 mars :

Frivolités en dentelle

Samedi 30 mai :

Madison endiable

Avec la complicité du Centre

André-Malraux

Grand'Mare à 15h

Public adultes et adolescents

dès 13 ans

Sur inscription

Goûter philo

Un atelier philosophique, animé par François Housset, pour dialoguer à plusieurs et échanger ses idées.

Mercredi 28 janvier :

La technique transforme-t-elle l'homme ?

Mercredi 18 février :

"Faites que le rêve dévore votre vie, afin que la vie ne dévore pas votre rêve"

Mercredi 25 mars :

Y a-t-il plusieurs mondes ?

Mercredi 22 avril : Peut-on être contre la technologie ?

Mercredi 27 mai :

"Les jeux vidéo ont ruiné ma vie, il m'en reste deux"

Mercredi 17 juin : Peut-on nous forcer à être libres ?

Capucins à 16h

Public : 8-12 ans - Sur inscription

Nouveau !

À (h)auteurs de lecteurs

Les scénaristes et dessinateurs de BD locaux présentent leur actu

Ce rendez-vous bimestriel et décontracté est un temps d'échange privilégié avec les nombreux auteurs de BD qui résident dans notre région.

Samedis 31 janvier, 28 mars et 30 mai

Simone-de-Beauvoir à 15h

Tout public - Entrée libre



© Fred Duval

Atelier CrocheThé

Venez apprendre à crocheter en savourant une tasse de thé. Tous les crochets et les petits bouts de laine sont les bienvenus pour cette initiation spéciale débutants.

Parment

Samedi 7 février : Des sushis au menu

Châtelet

Samedi 18 avril : Cache-pot malicieux

Capucins

Samedi 13 juin : Amigururu-quoi?

Amigurumi, un petit animal en crochet !

14h - Public adultes et adolescents dès 13 ans

Sur inscription

Les incontournables

Les rendez-vous réguliers dans les bibliothèques de Rouen...

Agite tes neurones !

Le réseau Rn'Bi vous propose une intervention sur des sujets de société et/ou d'actualité en 30 minutes sur la pause déjeuner.

Jeudi 12 février : "Hackers"

avec Amaëlle Guiton, auteure de *Hackers, au cœur de la résistance numérique*



© Pierre Le Bruhéc

Jeudi 2 avril : "L'homme à l'origine de l'affaire Dreyfus", avec Fred Duval, scénariste de *L'homme de l'année : 1894*

Parment à 12h15
Public adultes et adolescents dès 13 ans - Entrée libre

À petits petons vers les histoires

Assis, couchés ou confortablement lovés dans les bras d'un adulte, les tout-petits aussi viennent découvrir des histoires...

Samedi 10 janvier

11h : **Saint-Sever** (Tapis à histoires)

Mercredi 14 janvier

10h30 : **Grand'Mare** (Tapis à histoires)

Samedi 17 janvier

11h : **Capucins** (Lucien de la Cie Lucien et les Arpettes)

Mercredi 21 janvier

10h30 : **Grand'Mare** (Emmanuelle Leclerc), **Saint-Sever**

Samedi 24 janvier

11h : **Simone-de-Beauvoir** (Tapis à histoires)

Samedi 31 janvier

11h : **Châtelet** (Lucien de la Cie Lucien et les Arpettes)

Mercredi 4 février

10h30 : **Grand'Mare** (Lucien de la Cie Lucien et les Arpettes)

Samedi 7 février

11h : **Châtelet, Saint-Sever** (Tapis à histoires)

Mercredi 11 février

10h30 : **Grand'Mare** (Tapis à histoires), **Simone-de-Beauvoir** (Lucien de la Cie Lucien et les Arpettes)

Mercredi 18 février

10h30 : **Saint-Sever**

Samedi 21 février

11h : **Capucins** (Parc des boucles de la Seine Normande), **Simone-de-Beauvoir** (Tapis à histoires)

Mercredi 11 mars

10h30 : **Grand'Mare** (Tapis à histoires)

Mercredi 18 mars

10h30 : **Saint-Sever** (Emmanuelle Leclerc)

Samedi 21 mars

11h : **Saint-Sever** (Tapis à histoires)

Samedi 28 mars

11h : **Châtelet, Parment** (Emmanuelle Leclerc)

Mercredi 8 avril

10h30 : **Grand'Mare** (Tapis à histoires), **Saint-Sever** (Lucien de la Cie Lucien et les Arpettes)

Samedi 11 avril

11h : **Parment** (Lucien de la Cie Lucien et les Arpettes)

Samedi 18 avril

11h : **Châtelet** (Emmanuelle Leclerc), **Simone-de-Beauvoir** (Tapis à histoires)

Mercredi 22 avril

10h30 : **Saint-Sever**

Samedi 16 mai

11h : **Saint-Sever** (Tapis à histoires)

Mercredi 20 mai

10h30 : **Grand'Mare** (Tapis à histoires), **Saint-Sever**

Samedi 30 mai

11h : **Simone-de-Beauvoir**

Public : 0-4 ans

Entrée libre dans la limite des places disponibles

Atelier BB : Berceuses et babillages

Un moment tout en douceur entre parents, bébés et bibliothécaire. Venez avec un album, une comptine ou une berceuse choisis dans nos collections ou qui vous sont personnels. Vous deviendrez lecteur pour le groupe.

Saint-Sever – Samedis 21 février et 30 mai à 10h30

Public : 9 mois - 2 ans, accompagné d'un seul adulte
Sur inscription

Tapis, raconte-moi une histoire...

Les livres s'ouvrent et les tapis s'éveillent pour faire découvrir aux tout-petits différents univers colorés et poétiques.

Une animation née d'une coopération entre les bibliothèques et les professionnels de la petite enfance de la Ville de Rouen autour du tapis à histoires.

Simone-de-Beauvoir :

Samedi 13 juin à 11h

Capucins :

Samedi 27 juin à 11h

Public 0-4 ans

Entrée libre dans la limite des places disponibles

1, 2, 3 Comptines

1, 2, 3, nous irons au bois; pomme de reinette et pomme d'api, sur le tapis gris; picoti, picota, lève la queue et puis s'en va... Un méli-mélo de comptines et chansonnettes pour éveiller le sens des tout-petits.

Simone-de-Beauvoir

Samedi 20 juin à 11h

Public 0-4 ans

Entrée libre dans la limite des places disponibles

Heure du conte

Des contes en français et en anglais qui raviront petits et grands. Les séances sont animées par des conteurs professionnels et les bibliothécaires.

Mercredi 14 janvier

15h30 : **Châtelet, Grand'Mare, Parment, Saint-Sever, Simone-de-Beauvoir** (Thierry Lachkar)

Mercredi 21 janvier

15h30 : **Capucins, Simone-de-Beauvoir**

Samedi 24 janvier

11h : **Parment**

Mercredi 28 janvier

15h30 : **Grand'Mare, Parment** (Thierry Lachkar), **Saint-Sever** (Raconte-moi une histoire... magique), **Simone-de-Beauvoir**

Mercredi 4 février

15h30 : **Parment, Saint-Sever** (Thierry Lachkar), **Simone-de-Beauvoir**

Samedi 7 février

11h : **Parment** (Raconte-moi une histoire... magique)

Mercredi 11 février

15h30 : **Capucins, Châtelet** (Thierry Lachkar), **Grand'Mare, Saint-Sever**

Mercredi 18 février

15h30 : **Grand'Mare, Parment, Simone-de-Beauvoir**

Mercredi 25 février

14h30 et 15h30 : "Voyage en Asie", les bibliothécaires s'invitent au Muséum pour une heure du conte
Muséum d'histoire naturelle
Gratuit sur réservation au 02 76 52 80 51

Jeudi 26 février

14h00 : **Cinéma Omnia**
Lecture d'albums jeunesse avant la projection d'un film.
Renseignements et inscriptions au 02 35 07 82 70
Tarifs :
Moins de 26 ans : 4 €
Adultes : 5,50 €

Mercredi 11 mars

15h30 : **Grand'Mare, Parment, Saint-Sever, Simone-de-Beauvoir**

Samedi 14 mars

11h : **Capucins**

Mercredi 18 mars

15h30 : **Capucins** (contes en anglais), **Châtelet** (Parc des boucles de la Seine Normande), **Grand'Mare** (Raconte-moi une histoire... magique), **Simone-de-Beauvoir**

Mercredi 25 mars

15h30 : **Châtelet, Grand'Mare, Parment, Saint-Sever, Simone-de-Beauvoir** (contes en anglais)

Mercredi 1^{er} avril

15h30 : **Châtelet, Grand'Mare** (Thierry Lachkar), **Parment, Saint-Sever, Simone-de-Beauvoir**

Mercredi 8 avril

15h30 : **Capucins, Grand'Mare, Simone-de-Beauvoir**

Mercredi 15 avril

15h30 : **Grand'Mare, Parment, Saint-Sever** (Histoires de dragons), **Simone-de-Beauvoir** (Parc des boucles de la Seine Normande)

Samedi 18 avril

11h : **Capucins** (Raconte-moi une histoire... magique)

Mercredi 22 avril

15h30 : **Grand'Mare, Simone-de-Beauvoir**

Mardi 28 avril

14h00 : **Cinéma Omnia**
Lecture d'albums jeunesse avant la projection d'un film
Renseignements et inscriptions au 02 35 07 82 70
Tarifs :
Moins de 26 ans : 4 €
Adultes : 5,50 €

Jeudi 30 avril

14h30 et 15h30 : "Voyage en Asie", les bibliothécaires s'invitent au Muséum pour une heure du conte
Muséum d'histoire naturelle
Gratuit sur réservation au 02 76 52 80 51

Mercredi 13 mai

15h30 : **Grand'Mare, Parment, Saint-Sever** (Parc des boucles de la Seine Normande), **Simone-de-Beauvoir** (contes en anglais)

Samedi 16 mai

11h : **Capucins**

Mercredi 20 mai

15h30 : **Capucins** (Parc des boucles de la Seine Normande), **Châtelet** (heure du conte numérique), **Grand'Mare, Parment** (contes en anglais), **Simone-de-Beauvoir** (Promenade au jardin)

Mercredi 27 mai

15h30 : **Châtelet** (contes en anglais), **Grand'Mare** (Parc des boucles de la Seine Normande), **Saint-Sever, Simone-de-Beauvoir**

Samedi 30 mai

11h : **Parment**

Tout public dès 4 ans

Entrée libre dans la limite des places disponibles

Tous les rendez-vous sont gratuits
Renseignements et réservations au 02 76 088 088

Musique, maestro geek !

Fin des années 80, début des années 90, le jeu vidéo débute une ascension irrésistible avec des consoles à la technologie encore rudimentaire. Les musiques de jeu sont alors autant de successions de "bips" et autres sonorités simples. Elles vont pourtant inspirer toute une génération d'artistes.



© flickr cc Lucius Kwak

Dans ce contexte, les compositeurs rivalisent d'ingéniosité et accouchent d'œuvres mémorables. Partant du principe que la technique a des limites que la créativité ne connaît pas, le *chiptune* propose aux amateurs de créer des pistes musicales sur ce matériel archaïque. Le mouvement donne naissance aux fameux *cracktro*, ces introductions musicales qui accompagnent les copies de jeux et marquent la signature des "pirates" informatiques. Bien connu des geeks les plus férus, le phénomène reste confiné à un milieu *underground*. Il inspire cependant toute une flopée d'artistes désormais reconnus tels que les Crystal Castles. Célèbres pour leurs méthodes de composition, ils utilisent de vieux claviers et donnent un son très "8 bits" à leurs chansons. Le groupe a recyclé

certaines *samples* de la communauté *chiptune*, à tel point qu'ils ont été accusés de plagiat. Aujourd'hui séparés, ils passent le relais à d'autres artistes pour perpétuer cette tradition. Issus du label *Hyperdub* et de la scène *electronica*, les nouveaux-venus, largement influencés par ces rythmes plus lents, apportent une sensibilité propre au genre. Les compositions de Burial dénotent une mélancolie certaine. Zomby s'inscrit indéniablement dans la lignée du *chiptune*, avec un timbre très synthétique et des boucles rythmiques répétitives. Flying Lotus ajoute une nuance de jazz à des sonorités parfois arides.

Mais c'est surtout Autechre qui marque les esprits. Spécialiste de compositions quasi architecturales, Autechre réutilise d'antiques machines et synthétiseurs. En réponse aux détracteurs d'une musique banale, qui sonnerait à l'identique chez tous les artistes électro, Autechre tord le cou aux préjugés. Leur son est unique, car ils associent nouvelles techniques et vieux équipements. Selon eux, les outils pour composer sont si nombreux que les musiques produites par les uns ou les autres devraient être différentes. La musique électronique est vraiment une affaire de geeks mélomanes ! **lv**

Set de chiptune par Ultravid : samedi 18 avril à 15h, Saint-Sever.



Game of Thrones © flickr cc critique.org

Interview de Claire Cornillon

Postdoctorante à l'Université du Havre et membre du Groupe universitaire d'études sur les séries télévisées basé en Normandie.

Pourquoi un tel engouement pour la série *Game of Thrones* ?

Proposer une série de *fantasy* était, pour la chaîne HBO, un pari risqué. Pour autant, la série est parvenue à conquérir un public au-delà des seuls amateurs du genre. Son apparent réalisme, sa noirceur et ses intrigues politiques évitent les clichés parfois associés à la *fantasy* dans l'esprit du grand public, et expliquent probablement son succès.

Quelles sont les différences entre la série et les romans ?

La première saison était extrêmement fidèle au premier tome, comme cela est rarement le cas dans une adaptation de ce type. Mais, dès la deuxième saison, certains éléments ont divergé. L'auteur des livres, R. R. Martin, collabore à la série et écrit un épisode par saison. Les deux ne sont donc pas déconnectés. Par ailleurs, comme certains personnages n'apparaissent pas pendant un certain temps dans les livres, la structure de l'intrigue a été modifiée. La série a donc pris de l'avance sur certaines lignes narratives, afin que ces personnages continuent à apparaître régulièrement.

Quels sont les grandes catégories de personnages féminins de la série ?

La série présente des personnages féminins assez divers et surtout les fait évoluer. Daenerys, qui incarne au départ le stéréotype de la princesse que l'on va marier, se transforme en leader politique et en chef de guerre. De manière générale, les personnages sont ambigus et sombres et défient les classements habituels entre héros et méchants. Certaines figures paraissent atypiques, comme Brienne qui est une femme chevalier. Son physique est toujours associé à la force et non à la beauté, comme c'est le cas de beaucoup d'autres personnages féminins. Elle endosse des fonctions qui sont, dans le monde de Westeros, généralement réservées aux hommes. **lv**

Ouvrez les guillemets ! avec Claire Cornillon sur la représentation de la femme dans *Game of Thrones* : samedi 14 mars à 15h, Simone-de-Beauvoir.

Moodoïd *Le Monde Möö*

(A+LSO, 2014)



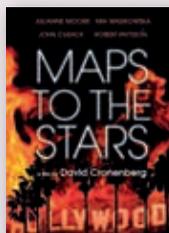
J'aime : de la magie dans l'air... L'avis de Juliette, disothécaire

Un ovni dans la production actuelle : Moodoïd propose une vision pop, inventive et décomplexée. Repérés par Kevin Parker (Tame Impala), ils s'inscrivent dans une lignée indie rock excentrique. L'album est puissant et assumé, à l'image de leur premier single "Je suis la montagne". On entre dans un univers onirique peuplé de créatures étranges. Leurs clips kitschs sont autant de bonbons psychédéliques à savourer sans modération... Une douce folie à suivre de près !

J'aime pas : des licornes sur une musique d'ascenseur L'avis de Sophie, disothécaire

Qui est Möö ? L'album ne le dit pas et les paroles, peu inspirées, non plus : "La terre est mon pelage, mon âme dans la nature...". Par contre, il s'agit d'un album de pop très inspiré des 70's, dans la plus pure veine psychédélique planant. C'est gentil. La preuve : je cherchais un petit poney, j'y ai trouvé une licorne ! Ce groupe reflète bien la tendance actuelle du *norm-core* : sans style ! À oublier ou à passer en musique d'ambiance.

Le choix de Texto

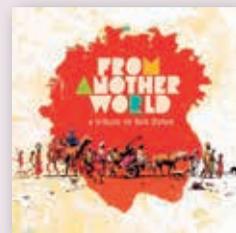


David Cronenberg, *Maps to the Stars*, 2014.

Adapté du roman éponyme de DeLillo, *Maps to the Stars* évoque la vie des stars en proie à leurs propres démons. A travers les portraits de Benjie

(Evan Bird) et Agatha (Mia Wasikowska), c'est tout Hollywood qui est passé au crible. Dans la foulée de *Cosmopolis*, Cronenberg poursuit son état des lieux pessimiste, mais surtout lucide, de notre société.

Disponible à la bibliothèque Parment.



From Another World: a Tribute to Bob Dylan, 2014.

Des artistes du monde entier rendent hommage à la poésie

de Bob Dylan à travers treize chansons. Ces reprises sont signées par des musiciens plutôt traditionnels de Cuba, d'Inde, d'Iran, d'Algérie... Cette compilation *World* propose des versions étonnantes, car l'on reconnaît à peine les morceaux originaux. Une véritable redécouverte. **Disponible à la bibliothèque Saint-Sever.**



Jean-Marc Vallée, *Dallas Buyers Club*, 2014.

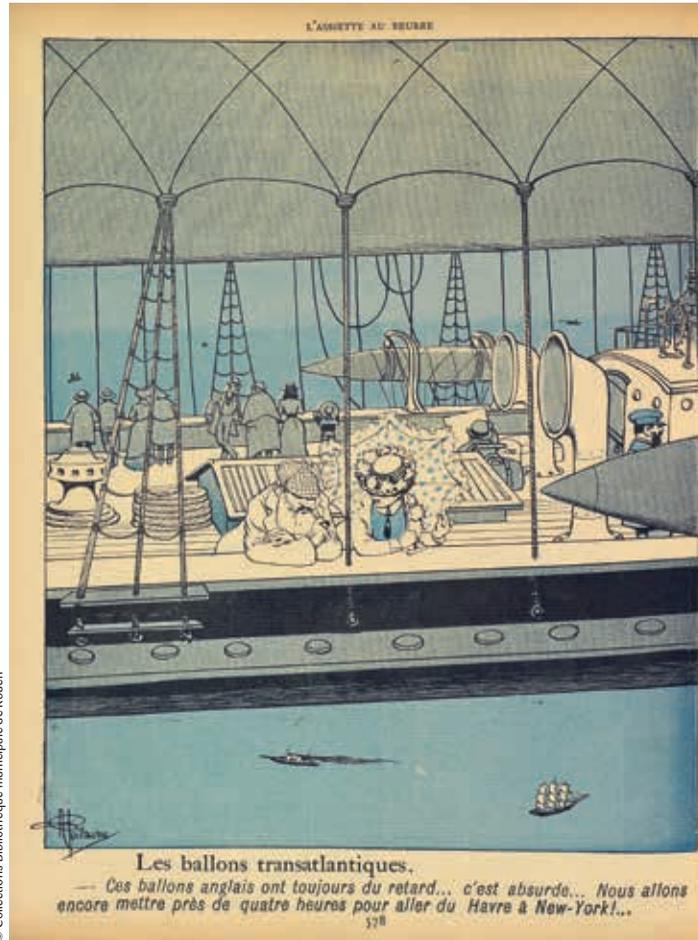
Fin des années 80, un cowboy (Matthew McConaughey) est diagnostiqué séropositif. Face à l'impuissance des médecins, il décide, avec d'autres, de se battre et de se

procurer des médicaments alternatifs. Mais Dallas Buyers Club dérange. Basé sur une histoire vraie, ce film témoigne des difficultés rencontrées par les premiers malades du SIDA.

Disponible dans les bibliothèques Châtelet, Grand'Mare, Parment, Saint-Sever et Simone-de-Beauvoir.

Le Titanic a des ailes !

Dans chacun de ses numéros, *Texto* dévoile des documents issus des fonds anciens du réseau des bibliothèques Rn'Bi.



Cote Est rec G 71, journal *L'Assiette au beurre* n°37, décembre 1901, p 578.

© Collections Bibliothèque municipale de Rouen

Le journal satirique *L'Assiette au beurre* de 1901 nous embarque pour un numéro spécial : "À nous l'espace !".

Les illustrateurs, grisés par les récents essais de vols en ballons dirigeables, se laissent aller à imaginer un monde où l'essentiel du trafic se ferait par la voie des airs. Et quand voler est concevable, tout devient possible ! Vous imaginez un peu ? Moins de quatre heures pour relier Le Havre à New York ? Un doux rêve, encore aujourd'hui ! Cette illustration mêle anticipation et réalisme sans vraiment se poser de question. Se retrouve le décor des grands paquebots de l'époque, agrémenté d'un soupçon de futu-

risme qui nous entraîne dans l'univers *steam-punk* et ses machines volantes au look rétro. Difficile de ne pas penser à Jules Verne et son tour du monde en ballon. Profitez bien de cette quiétude messieurs-dames, car elle ne durera pas. L'hélium qui permet de faire voler ces engins est rare et cher. Il est alors remplacé par l'hydrogène, un gaz extrêmement inflammable, qui provoque un terrible incendie en 1937 : le Zeppelin Hindenburg prend feu, entraînant la mort de 37 personnes. C'est ainsi que se termine la belle utopie des ballons transatlantiques... Un peu comme celle de l'aéronef Titanic qui s'est cogné à un... gros nuage ! **lv**



Saint-Sever, une caverne aux Dragons

La bibliothèque Saint-Sever se transforme en musée du fantastique en rassemblant des spécimens de dragons issus des collections patrimoniales et contemporaines. L'exposition "De mémoire de dragon" revient sur les différentes facettes de ce monstre effrayant et fascinant. Avis aux chevaliers et chevaleresse, petit(e)s et grand(e)s !

"*Draco dormiens nunquam titillandus*" : ne chatouillez pas le dragon qui dort. Voici la devise de Poudlard, l'école du célèbre Harry Potter. Après avoir combattu un terrible magyar à pointes dans *Harry Potter et la coupe de feu*, le jeune sorcier nous rappelle que les dragons sont très dangereux et, surtout, qu'ils existent ! Depuis plus de 6000 ans, le dragon hante les récits de l'Humanité : il est tour à tour maître des éléments en Asie ou démoniaque chez les Européens. Même si les histoires diffèrent, il garde des caractéristiques communes comme l'aspect reptilien, le lien très fort avec la nature. Aujourd'hui, il se décline dans tous les domaines : religion (la Bête de l'Apocalypse dans *La Bible*,

anime (Pokémons), jeux vidéo (*World of Warcraft*), tatouages, romans (Smaug, le terrible gardien du trésor dans *Bilbo le Hobbit* de Tolkien). Créature emblématique, il reste le premier compagnon des enfants et des adultes. Cette fascination se retrouve pour d'autres animaux-totems comme le loup ou l'ours. Pourtant, il est peu probable de croiser un dragon au coin de la rue ou dans un musée. Et pourquoi pas ? Des historiens et des scientifiques affirment depuis l'Antiquité les avoir vus, ils les ont même décrits. Qui remettrait en cause le philosophe Aristote (4^e siècle av J.-C.), l'explorateur Vasco de Gama (16^e siècle), le scientifique Aldrovandi (16^e siècle) ou le naturaliste

Buffon (18^e siècle) ? Certains fragments archéologiques sont présentés dans les musées ou servent en médecine à l'image du sang de dragon ! Pour démêler le vrai du faux, participez à l'enquête "Dragons : entre mythe et réalité" qui aura lieu autour de l'exposition "De mémoire de Dragon". En s'appuyant sur des textes anciens (littéraires, historiques ou scientifiques), un bibliothécaire spécialisé en dracologie reviendra avec vous sur différents dragons présentés. Vous ne pourrez plus dire, alors, que les dragons n'existent pas ! **lv**
Trésor à la page "Dragons : entre mythe et réalité" : vendredi 3 avril à 12h15, samedi 18 avril à 11h, samedi 16 mai à 11h, mardi 19 mai à 12h15, Saint-Sever.

La Fontaine : une plume qui déplume !

Qui n'a pas étudié une fable de Jean de La Fontaine à l'école ? Saviez-vous que ses fables sont le fruit d'un travail de réécriture ?

La fable existe depuis l'Antiquité. Elle s'articule autour de deux éléments : une morale et un dialogue entre des êtres vivants. Au XVII^e siècle, elle est actualisée, lorsque La Fontaine décide de revisiter ses classiques. Et ce pour une autre raison : dénoncer les mœurs de ses contemporains ! Ayant reçu un enseignement moraliste intégrant la fable, La Fontaine a su mettre sa plume au service de la critique tout en minimisant ses propos grâce à un nouvel atout : l'ironie. Qui mieux que l'ironie pour noyer le poisson ! Son succès à travers les siècles n'est pas sans remise en cause. Imitateur ou maître dans le domaine ? Tous reconnaissent pourtant qu'il a marqué à jamais son siècle. **lv**

Trésor à la page "La fable dans tous ses états : quand La Fontaine réinvente le genre" : mardi 20 janvier à 12h15 à Saint-Sever, vendredi 30 janvier à 12h15 à Parment, samedi 14 février à 15h au Châtelet, vendredi 20 février à 18h à Simone-de-Beauvoir.



Memo



Du bonheur d'avoir un dragon domestique

Lorsque je l'ai ramené à la maison, il était trempé et exténué. Il avait bataillé toute la nuit contre une armée de souris. Il m'avait fait pitié avec son air de dragon battu. Je ne pouvais pas le laisser seul, affamé à l'orée de la clairière.

Il ne s'est pas fait prier lorsque je lui ai proposé un endroit où se reposer. Depuis, à force de soins et de jeux, je l'ai domestiqué. C'est sûr, avoir un dragon domestique à la maison est un peu contraignant ! Il prend un peu de place dans mon lit et dans ma chambre aussi.

Il brûle les rideaux lorsqu'il éternue, mais il n'a pas son pareil pour allumer la cheminée.

Pour le laver, je dois remplir la piscine d'eau et de bain moussant mais quel bonheur de voir ses écailles reluire après un bon bain !

Si je pars en promenade avec lui, je dois souvent lui rappeler qu'on ne mange pas les humains.

C'est mon animal rien qu'à moi, mon dragounet adoré et je n'ai pas envie d'en changer !



Jeu des 7 erreurs

Trouve les 7 erreurs dissimulées parmi ces deux dessins



Mesdames, messieurs
les bibliothécaires,
Je recherche...



...des petits dragons tout mignons !
Charles à l'école des dragons, Alex Cousseau, Seuil jeunesse.
Dragounet, Alan Mets, Ecole des Loisirs.
Une fois encore !, Emily Gravett, Kaléidoscope.



...des dragons rigolos !
Georges le dragon, Geoffroy de Pennart, Kaléidoscope.
Jules le chevalier agaçant, Geoffroy de Pennart, Kaléidoscope.
Tout est bon dans le dragon, Noé Carlain, L'Elan vert.



...des romans de dragons à lire tout seul
Kenny et le dragon, Tony DiTerlizzi, Pocket jeunesse.
Les dragons de Nalsara, Marie Hélène Delval, Bayard.
L'école des massacreurs de dragons, Kate MacMullan, Folio Cadet.
L'envol du dragon, Jeanne A. Debats, Syros Jeunesse.



...des conseils pour élever mon dragon de compagnie
Dragonologie : comment chasser et dresser les dragons, Ernest Drake, Milan jeunesse.
Dragons mode d'emploi, Alice Brière Haquet, P'tit Glénat.
Attention, Dragon d'appartement !, Joanna Olech, Père Castor Flammarion.
Comment parler le dragonais, Cressida Cowell, Casterman..



Le savais-tu ?

Il est très facile de faire la différence entre un dragon européen et un dragon oriental : le premier possède des ailes, l'autre non. Pour voler, le dragon d'Asie se sert de la crête surplombant son crâne.

CULTURE GEEK, EXPOSITION ET ATELIERS

L'illustrateur Pierre Loyvet a été à l'honneur : une exposition lui a été consacrée et il a animé un atelier de *concept design*. Deux autres ateliers ont été proposés : une initiation à l'écriture elfique tengwar par Damien Bador de l'association Tolkienidil et une démonstration de modélisation d'aliens en 3D par Alexandre Nicol de Phoenix Effect Studio.



©photos : F. Carnuccini - Agence Albatros

À l'affiche Le programme culturel de vos bibliothèques Calendrier

Janvier

Sa	10	10h	Thé ou café ? Spécial polar	■	p. 14
Sa	10	11h	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Sa	10	15h	MDL Ados	■	p. 14
Ma	13	18h	Atelier écriture GEEK (8 séances jusqu'au 9 juin)	◆	p. 12
Me	14	10h30	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Me	14	14h	Scientikids avec Funsience	◆	p. 14
Me	14	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	14	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	14	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	14	15h30	Heure du conte (Thierry Lachkar)	■	p. 17
Sa	17		Exposition "L'univers kawaii de Clémentine Derodit" (jusqu'au 14 février)	■	p. 10
Sa	17	10h	Thé ou café ?	■	p. 14
Sa	17	11h	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Sa	17	14h	Bien Ouej ! Jeux vidéo	■	p. 15
Sa	17	15h	DiscoThé ou café !	■	p. 15
Sa	17	15h	A contre-champs : Game over	■	p. 12
Ma	20	12h15	Trésors à la page : La Fontaine	◆	p. 13
Ma	20	17h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 14
Me	21	10h30	A petits petons vers les histoires (Emmanuelle Leclerc)	■	p. 16
Me	21	10h30	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Me	21	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	21	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Ve	23	17h30	Atelier multimédia : applications pour tablette	◆	p. 15
Sa	24	10h	Thé ou café ?	■	p. 14
Sa	24	10h	Atelier multimédia : applications pour tablette	◆	p. 15
Sa	24	11h	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Sa	24	11h	Heure du conte	■	p. 17
Sa	24	15h	Le p'tit atelier des Hauts	◆	p. 15
Sa	24	15h	Visite commentée de l'exposition "L'univers kawaii de Clémentine Derodit"	◆	p. 10
Me	28	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	28	15h30	Heure du conte (Thierry Lachkar)	■	p. 17
Me	28	15h30	Heure du conte (raconte moi une histoire... magique)	■	p. 17
Me	28	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	28	16h	Goûter philo	◆	p. 15
Ve	30	12h15	Trésors à la page : La Fontaine	◆	p. 13
Ve	30	17h	Bien ouej ! Jeux de société	■	p. 15
Sa	31	11h	A petits petons vers les histoires (Lucien de la Cie Lucien et les Arpettes)	■	p. 16
Sa	31	15h	A (h)auteurs de lecteurs	■	p. 15
Sa	31	15h	Croque-notes	■	p. 13

Février

Me	4	10h30	A petits petons vers les histoires (Lucien de la Cie Lucien et les Arpettes)	■	p. 16
Me	4	14h et 15h30	Scientikids avec le Muséum	◆	p. 14
Me	4	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	4	15h30	Heure du conte (Thierry Lachkar)	■	p. 17
Me	4	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	4	16h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 15
Ve	6	16h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 15
Sa	7	10h	Thé ou café ?	■	p. 14
Sa	7	11h	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Sa	7	11h	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Sa	7	11h	Heure du conte (Raconte moi une histoire... magique)	■	p. 17
Sa	7	14h	Atelier CrocheThé	◆	p. 15
Sa	7	15h	MDL Ados	■	p. 14
Sa	7	15h	OLG ! Avec Yann Leroux	■	p. 11
Me	11	10h30	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Me	11	10h30	A petits petons vers les histoires (Lucien de la Compagnie Lucien et les Arpettes)	■	p. 16
Me	11	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	11	15h30	Heure du conte (Thierry Lachkar)	■	p. 17
Me	11	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	11	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Je	12	12h15	Agite tes neurones ! Avec Amaëlle Guilton	■	p. 16
Ve	13	17h	Bien ouej ! Jeux de société	■	p. 15
Sa	14	10h	Thé ou café ?	■	p. 14
Sa	14	15h	MDL Junior	■	p. 14
Sa	14	15h	Trésors à la page : La Fontaine	◆	p. 13
Ma	17	17h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 14
Me	18	10h30	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Me	18	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	18	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	18	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	18	16h	Goûter philo	◆	p. 15
Ve	20	18h	Trésors à la page : La Fontaine	◆	p. 13
Sa	21	10h30	Atelier BB : Berceuses et babillages	◆	p. 16
Sa	21	11h	A petits petons vers les histoires (Parc des boucles de la Seine Normande)	■	p. 16
Sa	21	11h	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Sa	21	14h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 15
Ma	24	14h	Atelier La fabrique de robots	◆	p. 12
Me	25	14h30 et 15h30	Heure du conte au Muséum	◆	p. 17
Je	26	14h	Heure du conte à l'Omnia	◆	p. 17
Ve	27	17h	Bien ouej ! Jeux de société	■	p. 15
Sa	28	10h	Thé ou café ? Rêve de l'escalier	■	p. 14
Sa	28	15h	A contre-champs : Steamboy	■	p. 12

Mars

Me	4	16h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 15
Ve	6	16h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 15
Sa	7	10h	Thé ou café ?	■	p. 14
Sa	7	15h	Master class avec Rann	■	p. 11 ◆
Me	11	10h30	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Me	11	14h	Scientikids avec Funsience	■	p. 14 ◆
Me	11	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	11	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	11	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Ve	13	17h	Bien ouej ! Jeux de société	■	p. 15
Sa	14	11h	Heure du conte	■	p. 17
Sa	14	15h	MDL Ados	■	p. 14
Sa	14	15h	OLG ! Avec Claire Cornillon	■	p. 11
Ma	17	17h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 14
Me	18	10h30	A petits petons vers les histoires (Emmanuelle Leclerc)	■	p. 16
Me	18	15h30	Heure du conte (Contes en anglais)	■	p. 17
Me	18	15h30	Heure du conte (Parc des boucles de la Seine Normande)	■	p. 17
Me	18	15h30	Heure du conte (Raconte moi une histoires... magique)	■	p. 17
Me	18	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Sa	21	10h	Thé ou café ? Spécial SF	■	p. 14
Sa	21	11h	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Sa	21	14h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 15
Sa	21	15h	Atelier d'écriture Les petits voleurs de mots	■	p. 13 ◆
Sa	21	15h	DiscoThé ou café !	■	p. 15
Sa	21	15h	A contre-champs : Star Trek	■	p. 12
Me	25	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	25	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	25	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	25	15h30	Heure du conte (contes en anglais)	■	p. 17
Me	25	16h	Goûter philo	■	p. 15 ◆
Ve	27	17h	Bien ouej ! Jeux de société	■	p. 15
Sa	28	10h	Thé ou café	■	p. 14
Sa	28	11h	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Sa	28	11h	A petits petons vers les histoires (Emmanuelle Leclerc)	■	p. 16
Sa	28	15h	Le p'tit atelier des Hauts	■	p. 15 ◆
Sa	28	15h	MDL Junior	■	p. 14
Sa	28	15h	A (h)auteurs de lecteurs	■	p. 15
Sa	28	15h	Croque-notes	■	p. 13
Ma	31		Exposition "De mémoire de dragon" (jusqu'au 27 juin)	■	p. 10

Avril

Me	1	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	1	15h30	Heure du conte (Thierry Lachkar)	■	p. 17
Me	1	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	1	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	1	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	1	16h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 15
Je	2	12h15	Agite tes neurones avec Fred Duval	■	p. 16
Ve	3	12h15	Visite commentée de l'exposition "De mémoire de dragon"	■	p. 10 ◆
Ve	3	16h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 15
Me	8	10h30	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Me	8	10h30	A petits petons vers les histoires (Lucien de la cie Lucien et les Arpettes)	■	p. 16
Me	8	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	8	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	8	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Ve	10	17h	Bien ouej ! Jeux de société	■	p. 15
Sa	11	10h	Thé ou café ?	■	p. 14
Sa	11	11h	A petits petons vers les histoires (Lucien de la Cie Lucien et les Arpettes)	■	p. 16
Sa	11	11h	Visite commentée de l'exposition "De mémoire de dragon"	■	p. 10 ◆
Sa	11	15h	Atelier Dragons de papier	■	p. 12 ◆
Sa	11	15h	DiscoThé ou café !	■	p. 15
Sa	11	15h	MDL Ados	■	p. 14
Sa	11	15h	A contre-champs : Une contre histoire de l'Internet	■	p. 12
Me	15	14h et 15h30	Scientikids avec le Muséum	■	p. 14 ◆
Me	15	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	15	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	15	15h30	Heure du conte (Histoires de dragons)	■	p. 17
Me	15	15h30	Heure du conte (Parc des boucles de la Seine Normande)	■	p. 17
Sa	18	10h	Thé ou café ?	■	p. 14
Sa	18	10h	Happy Rn'Bi : Exposition "Back to the Game History"	■	p. 13
Sa	18	11h	Heure du conte (Raconte moi une histoire... magique)	■	p. 17
Sa	18	11h	A petits petons vers les histoires (Emmanuelle Leclerc)	■	p. 16
Sa	18	11h	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Sa	18	11h30	Inauguration de l'exposition "De mémoire de dragon"	■	p. 10 ◆
Sa	18	14h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 15
Sa	18	14h	Atelier CrocheThé	■	p. 15 ◆
Sa	18	15h	Happy Rn'Bi : Set de chiptune par Ultrasyd	■	p. 13
Ma	21	17h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 14
Me	22	10h30	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Me	22	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	22	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	22	16h	Goûter philo	■	p. 15 ◆
Ve	24	17h	Bien ouej ! Jeux de société	■	p. 15
Sa	25	10h	Thé ou café ?	■	p. 14
Sa	25	15h	MDL Junior	■	p. 14
Ma	28	14h	Heure du conte à l'Omnia	■	p. 17 ◆
Je	30	14h30 et 15h30	Heure du conte au Muséum	■	p. 17 ◆

Mai

Sa	2	15h	A contre-champs : Les mondes de Ralph	■	p. 12
Me	6	16h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 15
Sa	9	10h	Thé ou café ?	■	p. 14
Me	13	14h	Scientikids avec Funsience	■	p. 14 ◆
Me	13	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	13	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	13	15h30	Heure du conte (Parc des boucles de la Seine Normande)	■	p. 17
Me	13	15h30	Heure du conte (contes en anglais)	■	p. 17
Sa	16	10h	Thé ou café ? Spécial SF	■	p. 14
Sa	16	11h	Heure du conte	■	p. 17
Sa	16	11h	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Sa	16	11h	Visite commentée de l'exposition "De mémoire de dragon"	■	p. 10 ◆
Sa	16	14h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 15
Sa	16	15h	MDL Ados	■	p. 14
Sa	16	15h	Lecture par la Cie Le Chat Foïn	■	p. 13
Ma	19	12h15	Visite commentée de l'exposition "De mémoire de dragon"	■	p. 10 ◆
Ma	19	17h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 14
Me	20	10h30	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Me	20	10h30	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Me	20	15h30	Heure du conte (Parc des boucles de la Seine Normande)	■	p. 17
Me	20	15h30	Heure du conte (numérique)	■	p. 17
Me	20	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	20	15h30	Heure du conte (contes en anglais)	■	p. 17
Me	20	15h30	Heure du conte (Promenade au jardin)	■	p. 17
Me	27	15h30	Heure du conte (contes en anglais)	■	p. 17
Me	27	15h30	Heure du conte (Parc des boucles de la Seine Normande)	■	p. 17
Me	27	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	27	15h30	Heure du conte	■	p. 17
Me	27	16h	Goûter philo	■	p. 15 ◆
Ve	29	17h	Bien ouej ! Jeux de société	■	p. 15
Ve	29	18h	Soirée enquête Harry Potter	■	p. 11 ◆
Sa	30	10h	Thé ou café ?	■	p. 14
Sa	30	10h30	Atelier BB : Berceuses et babillages	■	p. 16 ◆
Sa	30	11h	Heure du conte	■	p. 17
Sa	30	11h	A petits petons vers les histoires	■	p. 16
Sa	30	15h	Le p'tit atelier des Hauts	■	p. 15 ◆
Sa	30	15h	A (h)auteurs de lecteurs	■	p. 15
Sa	30	15h	MDL Junior	■	p. 14
Sa	30	15h	OLG ! Avec Raphaël Colson	■	p. 11



Juin

Me	3	16h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 15
Ve	5	16h	Bien ouej ! Jeux vidéo	■	p. 15
Ve	5	17h30	Atelier multimédia : applications pour tablette	■	p. 15 ◆
Sa	6	10h	Thé ou café ? Spécial polar	■	p. 14
Sa	6	10h	Thé ou café ?	■	p. 14
Sa	6	10h	Atelier multimédia : applications pour tablette	■	p. 15 ◆
Sa	6	14h	DiscoThé ou café !	■	p. 15
Sa	6	15h	OLG ! Avec Roland Lehoucq	■	p. 11
Me	10	14h	Scientikids avec Funsience	■	p. 14 ◆
Ve	12	17h	Bien ouej ! Jeux de société	■	p. 15
Sa	13	10h	Thé ou café ?	■	p. 14
Sa	13	11h	Tapis, raconte moi une histoire	■	p. 17
Sa	13	14h	Atelier CrocheThé	■	p. 15 ◆
Sa	13	14h	Rencontre /dédicace avec l'auteur de BD Nikopek	■	p. 13
Sa	13	15h	A contre-champs : Pacific Rim	■	p. 12
Me	17	16h	Goûter philo	■	p. 15 ◆
Sa	20	10h	Thé ou café ? Rêve de l'escalier	■	p. 14
Sa	20	11h	1,2,3 Comptines	■	p. 17
Sa	20	15h	MDL Junior + MDL Ados	■	p. 14
Sa	27	11h	Tapis, raconte moi une histoire	■	p. 17
Sa	27	15h	Croque-notes	■	p. 13



Le réseau Rouen nouvelles bibliothèques s'associe à la saison de l'égalité femmes/hommes coordonnée par l'association HF Normandie.

Ces codes couleurs vous indiquent dans quelle bibliothèque ont lieu les événements.

- Capucins
- Parment
- Villon
- Châtelet
- Saint-Sever
- Extérieur
- Grand'Mare
- Simone-de-Beauvoir

◆ sur réservation

Biblio Réseau

L'adhésion aux bibliothèques de la ville est gratuite pour tous les habitants de Rouen, quel que soit leur âge. Il suffit de présenter une pièce d'identité et un justificatif de domicile daté de moins de trois mois. Livres, CD, Multimédia..., sont à votre disposition dans toutes les bibliothèques du réseau Rn'Bi.



© photos : Arnaud Bertereau, Barbara Cabot, Elise Le Bescont, Jean-Pierre Sagot

Retrouvez toute l'actualité des bibliothèques sur :

rnbi.rouen.fr
02 76 088 088

www.facebook.com

/rouennouvellesbibliotheques

Bibliothèque des Capucins

21, rue des Capucins
Tél. : 02 76 08 80 70
Mardi : 14h-18h
Mercredi : 10h-12h et 14h-18h
Vendredi : 15h-19h
Samedi : 10h-12h et 14h-17h
Métro - station Boulingrin
Bus : F2 et 22 (arrêt Conservatoire) et lignes 5, 11, 13, 20 (arrêt Saint-Vivien)

Bibliothèque du Châtelet

Place du Châtelet
Tél. : 02 76 08 80 71
Mardi, mercredi, jeudi : 13h30-18h
Samedi : 10h-12h et 13h30-17h
TEOR 2 (arrêt Châtelet)
Bus : 5, 20, 40 (arrêt Tamarelle)

Bibliothèque de la Grand'Mare

Centre André-Malraux
Rue François-Couperin
Tél. : 02 76 08 80 72
Mardi : 15h-19h
Mercredi : 10h-12h et 13h30-17h
Vendredi : 14h-18h
Samedi : 10h-12h et 14h-17h
TEOR 2 arrêt Couperin

Bibliothèque Parment

Espace du Palais, 1^{er} étage
8, allée Eugène-Delacroix
Tél. : 02 76 08 80 73
Mardi, jeudi, vendredi : 12h-18h
Mercredi : 10h-18h
Samedi : 11h-18h
Métro - station Palais de Justice
Bus : F2, 5, 11, 13 (arrêt Beaux-Arts)
Station Cyclic (musée des Beaux-Arts)

Bibliothèque Saint-Sever

Centre commercial Saint-Sever, 1^{er} étage
Tél. : 02 76 08 80 74
Mardi, vendredi : 12h-18h
Mercredi : 11h-18h
Samedi : 11h-17h
Métro - Saint-Sever
Bus : F1, 6, 31, 32 (arrêt place Saint-Sever)
Station Cyclic : Saint-Sever ou Place des Cotonniers

Bibliothèque Simone-de-Beauvoir

Pôle culturel Grammont
42, rue Henri-II-Plantagenêt
Tél. : 02 76 08 80 75
Mardi, jeudi : 13h-18h
Mercredi, samedi : 10h-12h et 13h-18h
Vendredi : 13h-19h
Métro - station Honoré-de-Balzac
Bus F3 (arrêt Simone-de-Beauvoir)
Station Cyclic : Simone-de-Beauvoir

Bibliothèque Villon

Fermeture pour travaux 
Réouverture prévue au printemps 2016
3, rue Jacques-Villon
Tél. : 02 76 08 80 76
Métro - station Palais de Justice ou Gare SNCF
Bus F2, 5, 11, 13 (arrêt Beaux-Arts)
Station Cy'Clic : Musée des Beaux-Arts