

Au47 – CR Audition Médiathèque de Brest

10/04/26 à 16h

Personne auditionnée : Bénédicte Jarry (directrice du réseau des médiathèques de Brest)

Présents : Julien Farenc (Bpi, responsable du service cinéma) Alexis David et Joseph Minster (Images en bibliothèques)

1. Contexte et objectifs de l'audition

Cette audition s'inscrit dans le cadre du Projet national sur l'avenir de l'audiovisuel en bibliothèques publiques, porté par Images en bibliothèques avec le soutien du ministère de la Culture. Elle a été proposée par Julien Farenc (BPI, membre du groupe de travail n°5 – Aménagement des espaces en médiathèques), qui avait identifié la médiathèque des Capucins de Brest comme un établissement novateur dans la réflexion sur l'intégration de l'audiovisuel dans les espaces.

L'objectif du groupe de travail n°5 est d'esquisser des préconisations pour les bibliothèques souhaitant aménager ou réaménager leurs espaces audiovisuels, en tenant compte des usages émergents, de la continuité entre collections physiques et numériques, et de la diversité des pratiques (visionnage individuel, projection collective, jeux vidéo, création). L'expérience de Brest, et notamment la conception de la médiathèque des Capucins inaugurée il y a quelques années, apporte un retour concret et réflexif sur ces enjeux.

2. Présentation de l'établissement

Bénédicte Jarry dirige le réseau des médiathèques de Brest. Elle a conduit le projet de création de la médiathèque des Capucins avant d'en prendre la direction du réseau, succédant à Magalie Ettinger (désormais à la BPI). Cette double casquette de maîtrise d'ouvrage et de direction lui confère une perspective particulièrement précieuse sur les questions d'aménagement.

La médiathèque des Capucins est un grand équipement urbain, caractérisé par de vastes plateaux ouverts, une grande nef d'accueil, et plusieurs espaces identifiés selon les types d'usages et de publics. L'établissement dispose notamment :

- D'un auditorium de 200 places ;
- D'une salle polyvalente pouvant accueillir jusqu'à 50 personnes, avec grill de spectacle, écran escamotable et système de sonorisation ;
- D'une mezzanine dédiée aux jeux vidéo (depuis une reconfiguration il y a 18 mois) ;
- D'espaces de consultation sur place pour les collections audiovisuelles ;
- De box informatiques pour des usages créatifs.

3. Aménagement et usages des espaces audiovisuels

La conception générale : modularité et identification des usages

Dès la conception, le principe directeur a été de travailler des espaces « le plus modulables possible » tout en les adaptant à des usages diversifiés et identifiés. L'objectif était de concilier des grandes circulations fluides entre les plateaux et des espaces plus resserrés, à taille humaine, favorisant des pratiques spécifiques. Bénédicte Jarry insiste sur l'importance de la description des usages en amont, dans la phase programme :

« Les espaces de jeux vidéo, on les avait très bien décrits au programme, et donc ça marche parce que c'était bien décrit dès le départ. Les choses qu'on rajoute en cours de route, c'est forcément moins bien pensé. »

Ce constat vaut aussi bien pour les usages qui ont fonctionné (jeux vidéo) que pour ceux qui ont rencontré des difficultés (espaces de visionnage cinéma), et constitue l'un des enseignements les plus directs de cette audition.

Les espaces de jeux vidéo : un modèle de réussite

Les espaces de jeux vidéo constituent l'exemple le plus abouti de la réflexion menée à Brest. Initialement, jeux vidéo et jeux de société cohabitaient sur une mezzanine identifiée. Le succès a conduit, il y a 18 mois, à une reconfiguration : les jeux de société ont été délocalisés, et la mezzanine est désormais entièrement consacrée aux jeux vidéo.

Cet espace articule aujourd'hui cinq types d'usages distincts :

- Des salles collectives pour jouer jusqu'à 6 personnes ;
- 4 box (désormais 5) permettant de jouer à 2 ou 3 ;
- Des postes de jeu sur PC (ensemble de 5 PC gamer) ;
- Un espace de rétrogaming avec des consoles anciennes et une borne d'arcade créée maison ;
- un espace télé-console avec un jeu mis en avant par l'équipe de la bibliothèque en accès libre, sans inscription ni réservation.

Ce dernier dispositif illustre une approche volontariste de médiation : face à une concentration des usages sur certains titres, la médiathèque a choisi de mettre en avant, en libre accès, un titre spécifique pour promouvoir d'autres pratiques ludiques. Les autres espaces fonctionnent avec un système de réservation de créneaux, mis en place pour gérer l'affluence.

Le facteur clé de réussite identifié par Bénédicte Jarry est le traitement acoustique :

« On avait des gens qui faisaient Just Dance d'un côté, FIFA de l'autre, et dans le reste de la médiathèque on n'entendait rien. Ça a été très bien traité acoustiquement, ce qui était un facteur clé de succès. »

Les box sont mobiles, ce qui confère une flexibilité certaine à cet espace sans qu'il soit strictement modulable dans sa globalité.

Les espaces de visionnage cinéma : des résultats plus mitigés

En contraste saisissant avec les espaces de jeux vidéo, les espaces de visionnage cinéma n'ont pas atteint leurs objectifs. Deux configurations ont été testées.

La première est une série de petits salons en hauteur, proposée par l'architecte en cours de projet, et transformés en espaces de visionnage individuel. Bénédicte Jarry les qualifie rétrospectivement de « *fausse bonne idée* » : trop lumineux, mal positionnés dans la circulation de l'établissement, leur confort d'usage était insuffisant. Ils sont actuellement en perte de vitesse et font l'objet d'une réflexion pour une mutualisation avec les box de création graphique.

La seconde configuration, des bacs de DVD accessibles en accès libre avec possibilité de visionnage sur place, n'a pas généré non plus l'affluence espérée. Deux raisons principales sont identifiées : la qualité de l'image insuffisante (directement liée à la luminosité ambiante), et l'absence de préoccupation initiale pour cet espace dans le programme de l'équipement.

« Ce qui est déterminant, c'est la qualité, le confort. Des choses qui sont bien, ça marche forcément toujours. »

La leçon est claire : la qualité d'usage – luminosité maîtrisable, confort acoustique, positionnement dans le flux de la médiathèque – conditionne l'appropriation des espaces par les usagers.

La salle « polyvalente » : un espace « couteau suisse »

À l'inverse, la salle polyvalente de 50 places (avec grill de spectacle, écran escamotable, sonorisation et possibilité de faire le noir) est citée comme un espace de réussite totale, très sollicité. Elle accueille indifféremment :

- Des séances de visionnage pour des groupes restreints ;
- Des ateliers de création (notamment avec la Cinémathèque de Bretagne ou dans le cadre du Festival du Court Métrage de Brest, pour la partie audiovisuelle) ;
- Du spectacle vivant en petite jauge ;
- Des réunions et des formations.

Cet espace a été bien décrit dans le programme dès l'origine, avec l'exigence d'une triple capacité : salle de spectacle (petit grill), salle de projection (écran + sono) et salle d'atelier (modularité des places assises). C'est cette pensée intégrée des usages, dès la phase programme, qui en fait aujourd'hui l'espace le plus polyvalent et le plus efficace de l'établissement.

4. Collections audiovisuelles physiques : organisation et mobilier

Les DVD adultes sont organisés sur des plateaux ouverts au premier étage, à proximité immédiate des collections d'art et de littérature, sans séparation stricte mais avec une identification visuelle propre. En jeunesse, les volumes plus réduits permettent une intégration encore plus fluide. Bénédicte Jarry décrit une organisation « identifiée sans pour autant être isolée du reste ».

Le mobilier retenu est un système de bacs sur deux niveaux, accessible sans effort physique (pas de nécessité de se mettre à genoux ni de tendre le bras au fond). Des possibilités de facing sont prévues en partie haute, permettant une mise en valeur des titres choisis. Ce choix est jugé comme n'ayant pas eu d'influence négative sur la fréquentation des espaces de visionnage.

Concernant les tendances, le prêt de DVD baisse mais sans effondrement. En revanche, le prêt de lecteurs DVD (pour les foyers non équipés) rencontre un vif succès et les parc de lecteurs est amené à s'agrandir.

5. Offre dématérialisée et articulation avec les espaces

La médiathèque de Brest propose une offre de VOD (Médiathèque numérique d'Arte) mais celle-ci est sous tension permanente : les jetons disponibles sont épuisés rapidement, ce qui rend contre-productive toute communication autour de l'offre. Cette situation résulte d'un modèle de financement intercommunal (mise en commun de moyens entre la ville de Brest et les communes voisines), bloquant toute évolution budgétaire sans accord de l'ensemble des partenaires. La médiathèque cherche à faire évoluer ce modèle vers une compétence métropolitaine.

De fait, l'offre dématérialisée n'est pas articulée avec les espaces physiques, ni avec les collections DVD : les deux univers coexistent sans passerelle visible. Bénédicte Jarry considère que cette situation est structurelle à court terme et oriente les efforts de médiation vers d'autres ressources numériques moins saturées (presse, autoformation).

6. Action culturelle, partenariats et rapport aux espaces

La médiathèque des Capucins s'appuie sur des partenariats locaux forts pour les actions liées à l'audiovisuel, plutôt que de développer en propre des équipements de création :

- la Cinémathèque de Bretagne (tables mashup, ateliers de critique) ;
- le Festival du Film Court de Brest (séances de sélection, présentation de travaux de groupes accompagnés par le CCAS).

Une tendance forte est identifiée : les formats ouverts et flexibles (accès libre, courte durée possible, pas d'inscription) fonctionnent mieux que les séances programmées en salle fermée. La médiathèque fait donc de plus en plus d'actions culturelles dans les espaces ouverts. Le court métrage apparaît comme un format particulièrement adapté à cet environnement.

L'auditorium de 200 places est utilisé, mais le Festival du Film Court, ancré au Quartz (scène nationale brestoise), n'y a fait appel que lors de travaux ou de contrainte exceptionnelle. La médiathèque reconnaît une faible présence hors les murs sur le volet audiovisuel, comparé à d'autres secteurs de sa programmation.

Sur la question des conservatoires de cinéma (rapport Geffray), Bénédicte Jarry juge – en cas de création d'un conservatoire de cinéma à Brest – qu'une association de la médiathèque serait souhaitable mais que la complémentarité avec la Cinémathèque de Bretagne (dont le fonds documentaire est plus riche) devra être bien pensée. Le rôle de la médiathèque dans ce dispositif reste à définir.

7. Enseignements pour le groupe de travail

Ce qui fonctionne

- Des espaces pensés en amont dans le programme, avec une description fine des usages attendus : les jeux vidéo et la salle polyvalente en sont la démonstration.
- Un traitement acoustique rigoureux, facteur clé de succès pour les espaces de pratique collective (jeux vidéo, musique amplifiée).
- Des espaces polyvalents pensés dès l'origine pour accueillir plusieurs types d'usages (spectacle, projection, atelier, réunion) : la salle de 50 places en est le meilleur exemple.
- Une logique d'autonomie maximale des usagers, avec des espaces accessibles sans inscription pour favoriser la fréquentation spontanée.
- Des partenariats locaux solides pour pallier l'absence d'équipements de création en propre.

Ce qui ne fonctionne pas ou fonctionne moins bien

- Des espaces de visionnage cinéma trop lumineux, insuffisamment confortables et non pensés dès le programme : résultat décevant malgré des collections bien organisées.

- L'ajout en cours de route d'usages non prévus au programme initial (salons de visionnage dans les structures en bois de la nef) génère des espaces moins bien intégrés architecturalement et moins efficaces.
- L'offre VOD non articulée avec les espaces physiques, pour des raisons structurelles (modèle de financement intercommunal bloquant) et parce l'offre se suffit à elle-même.

Points de vigilance et recommandations implicites

- Intégrer la réflexion sur les espaces audiovisuels dès la phase programme, pas en cours de route.
- Traiter acoustiquement tout espace destiné à des pratiques collectives ou sonores.
- Anticiper la question de la luminosité pour tout espace de visionnage (y compris les espaces de consultation individuelle sur place).
- Prévoir la polyvalence dès la conception plutôt que de l'ajouter après : l'exemple de la salle de 50 places démontre qu'un espace bien décrit peut servir plusieurs fonctions sans se contredire.
- Penser la continuité entre collections physiques et numériques reste un chantier ouvert à Brest, structurellement bloqué, mais identifié comme prioritaire à terme.