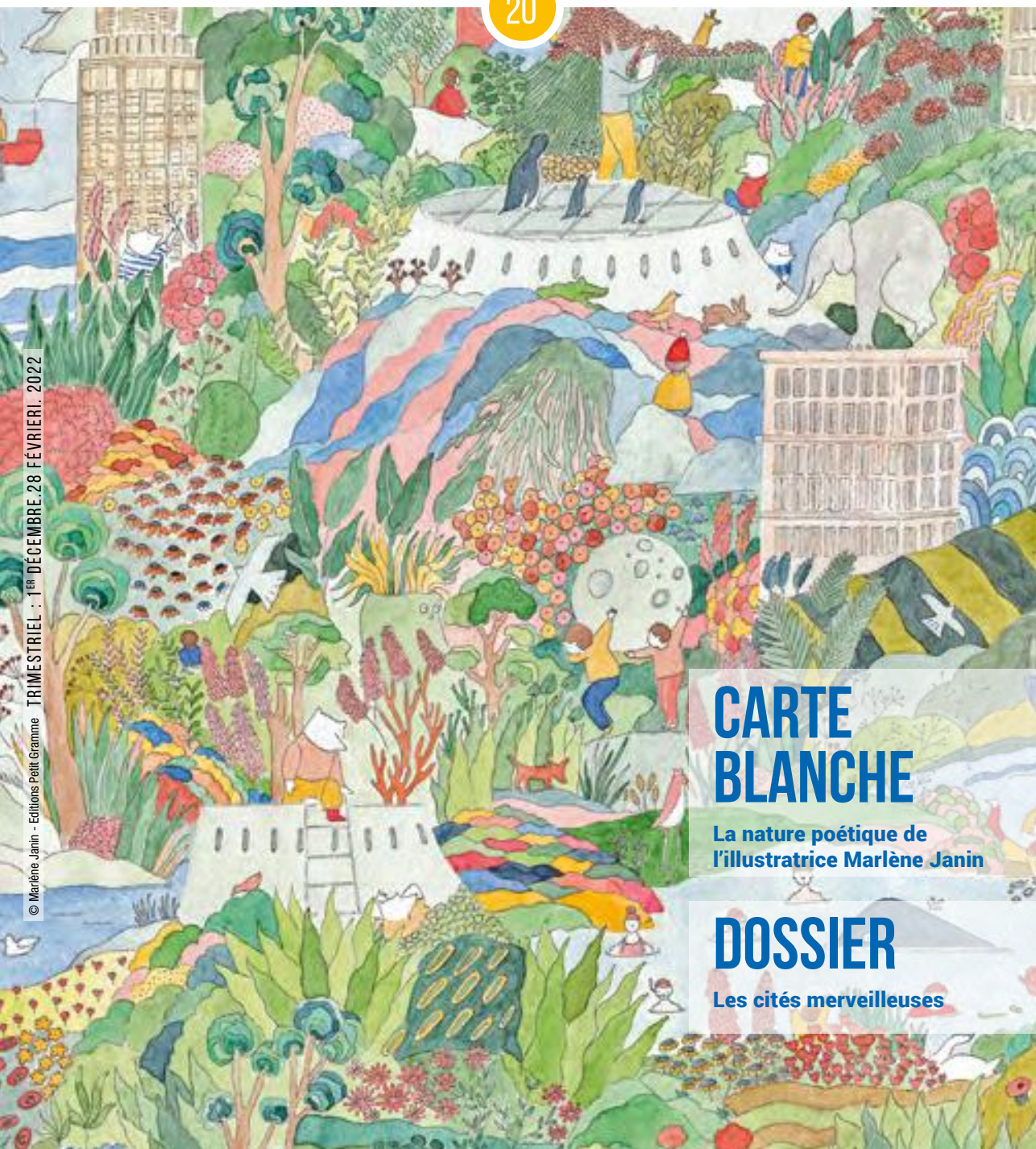
RAYMOND

LE MAGAZINE DES BIBLIOTHÈQUES ET RELAIS LECTURE DU HAVRE

20



CARTE BLANCHE

La nature poétique de l'illustratrice Marlène Janin

DOSSIER

Les cités merveilleuses

© Marlène Janin - Editions Petit Gramme

TRIMESTRIEL : 1ER DÉCEMBRE.28 FÉVRIERI. 2022

© Cousure - flickr

© N370 - flickr

© AdobeStock

© PetitGramme

05 **ÉDITO** — Un hiver onirique et festif

06 **CARTE BLANCHE** — Une palette créative pour Petit Gramme

08 **BRÈVES** — Infos pratiques et acquisition

09 **BIBLIOTHÈQUES EN ACTION** — *Raymond* vu par Jérôme Sirou

10 **DOSSIER** — Embarquez pour les cités merveilleuses

14 **PATRIMOINE** — La BD satirique, l'utopie

18 **TERRITOIRE DE CRÉATION** — Entre littérature et arts pluriels

20 **COUPS DE CŒUR** — Qu'en est-il de nos mondes futurs ?

24 **SUR LA TOILE** — L'édition se veut *Exemplaire*

25 **PARTENAIRES À L'AFFICHE** — Projections, lectures et jeux de mots

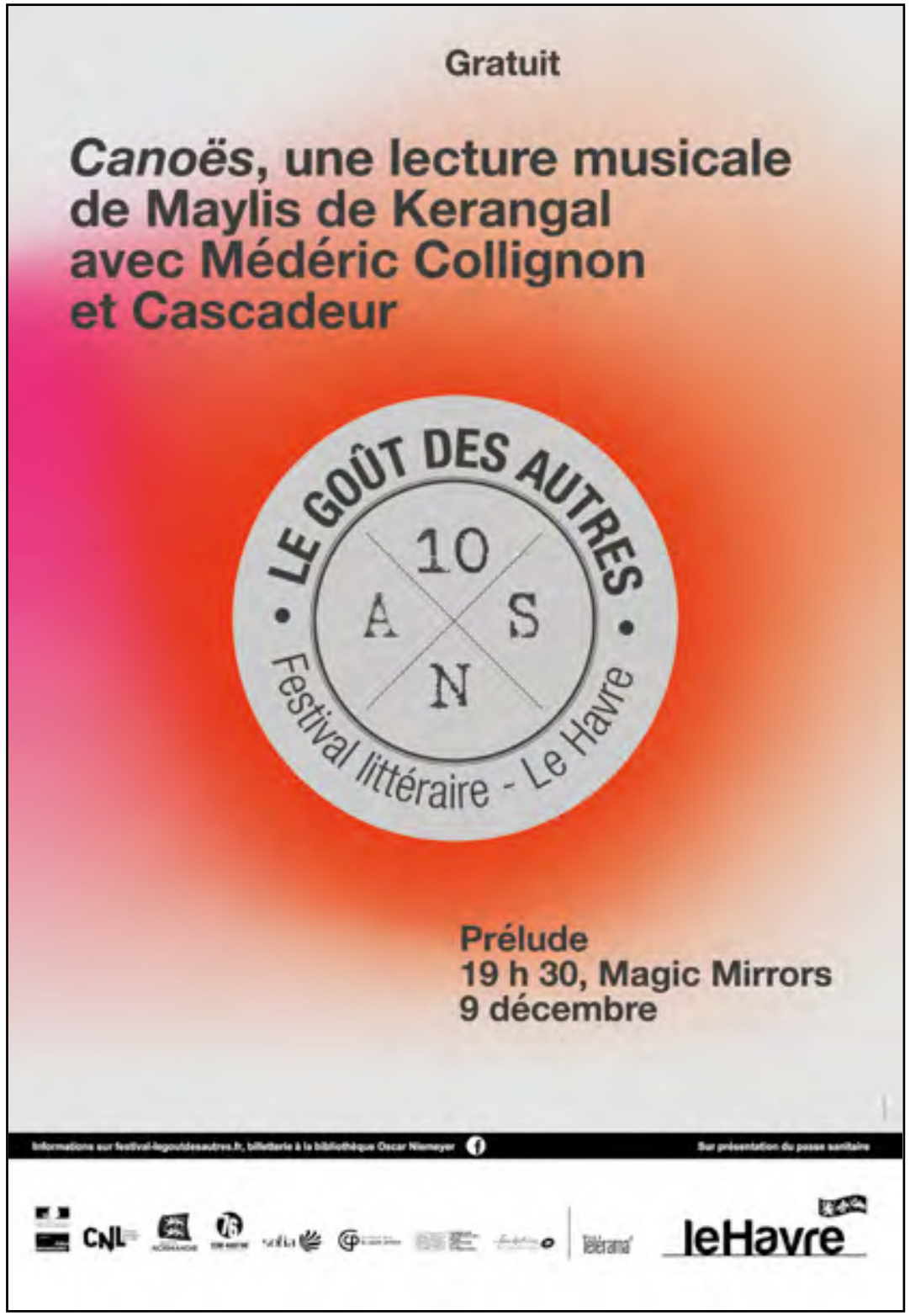
27 **TEMPS FORTS** — Programmations de Noël, handi sensorielle et vive le Manga !

30 **RDV NUMÉRIQUES** — Ateliers et exposition *Bookfaces*

31 **AGENDA** — Une programmation variée pour un hiver douillet

35 **MODE D'EMPLOI** — S'inscrire, lire, emprunter, se connecter

36 **BIBLIO'PRATIQUE** — Horaires, adresses, téléphones et informations pratiques



ÉDITO

Une cité merveilleuse a investi le Volcan en septembre 2021, à l'occasion des 60 ans de la maison de la culture. Pour prolonger l'utopie, Raymond propose quelques idées de lecture à dévorer cet hiver.

Et déjà d'autres anniversaires se profilent : en 2022, Lire au Havre fêtera ses dix ans, tout comme le festival Le Goût des Autres, dès le 20 janvier. Le secret sous toutes ses formes sera le thème de cette nouvelle édition. En préambule du festival, Maylis de Kerangal et Cascadeur qui avaient marqué l'édition 2015 reviennent au Magic Mirrors le 9 décembre accompagnés de Médéric Collignon… une soirée à ne pas manquer !

Pour compléter ce trimestre littéraire, les talents havrais comme Petit Gramme ou Jérôme Sirou, mais aussi le Festival des Séries, ou la Manga'Mania n'attendent plus que vous.

Fabienne DELAFOSSE
Adjointe au Maire, chargée de la Culture

Couverture
© Marlène Janin
Editions Petit Gramme

Le magazine du réseau des bibliothèques :
Direction de la publication : **Dominique Rouet**
Responsable magazine : **Jennifer Pressoir**
Comité de rédaction : **Olivier Aventin, Nathalie Beaufort-Lamy, Julie Bouvier, Ronan Joubaud, Aenora Le Belleguic-Chassagne, Cécilia Le Métayer-Mertens, Mélanie Louiset, Audrey Rainglas, Capucine Révillon et Caroline Sineau.**

Ont aussi contribué à ce numéro :
Angélique Bulan, Tom-Hugo Couvet, Isabelle Ferment, Patricia Lemieux, Audrey Rocaboy, Valérie Salmon.

Pour joindre la rédaction :
redaction-raymond@lehavre.fr

Crédits photos :
Bibliothèque municipale, Le Havre
Sauf mention contraire

Conception : **Collectif Intro**
Maquette : **Direction de la Communication Ville du Havre**

Impression :
Atelier d'impression de la Ville du Havre
***Raymond* est imprimé sur papier recyclé** IMPRIM'VERT®

MARLÈNE **JANIN**

EST ILLUSTRATRICE ET CO-FONDATRICE DES ÉDITIONS **PETIT GRAMME**

À travers ses excursions sauvages, promenades ludiques ou surréalistes, elle explore de nouveaux paysages, entre réalité et imaginaire.

@ Petitgramme

CARTE BLANCHE

Retrouvez l'univers illustratif de petitgramme.fr et dans le concept store 40, rue Raoul Dufy - 76 600 Le Havre

Voir la programmation page 27

© Marlène Janin - Editions Petit Gramme

Nouvelle acquisition d'une marine de Le Gray

La Bibliothèque municipale a entrepris depuis plusieurs années de réunir dans ses collections les clichés du célèbre photographe Gustave Le Gray, pris lors de son séjour au Havre en juin 1856.
Le 2 juin dernier une rarissime photographie de très grand format, représentant trois bateaux au large du Havre, a été préemptée en vente publique : réalisée avec le soutien de l'État dans le cadre du dispositif ARPIN, cette acquisition patrimoniale est reconnue d'intérêt national par le Ministère de la culture. Cette marine témoigne des recherches scientifiques menées au Havre par l'artiste pour fixer sur papier les éclairages changeants et les mouvements de l'eau.
Retrouvez sur *nutrisco-patrimoine.lehavre.fr* les photographiques signées Gustave Le Gray.

© Gustave Le Gray, Trois mâts, remorqueur et brick norvégien en rade du Havre, Le Havre, [1856], Le Havre, Bibliothèque municipale, Ph 702

Plus de DVD

Depuis le 14 septembre, les usagers peuvent emprunter 20 DVD, pendant 30 jours. Il est possible de réserver vos films, séries et documentaires et de prolonger le temps d'emprunt si vous n'avez pas terminé le visionnage.
Le réseau des bibliothèques augmente également le nombre maximal de réservations à 4 par carte, au lieu de 2.

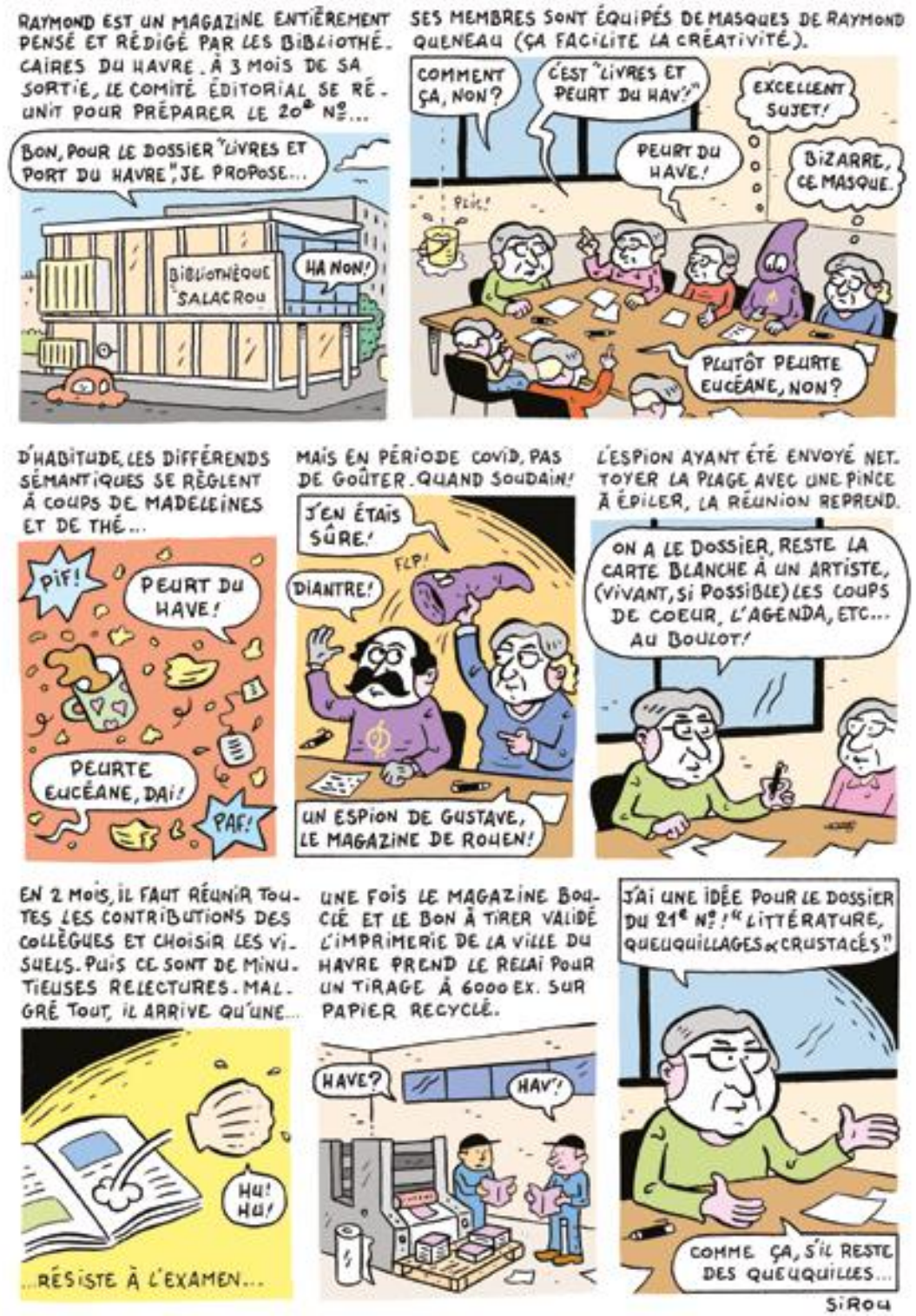
Le Goût des Autres souffle ses 10 bougies

Un anniversaire qui se déroulera du **20 au 23 janvier 2022** sur le thème du secret : une centaine d'invités, 80 rendez-vous, de nouveaux lieux à investir et une programmation complète qui est à découvrir sur *legoutdesautres.lehavre.fr.*

Les voix du Havre, saison 4

Lisez le texte de votre choix à la radio.
Choisissez un texte qui vous fait vibrer et venez le partager à voix haute lors d'un enregistrement diffusé à la radio.
Une expérience déclinée sur 4 rendez-vous :
• 3 répétitions sur rendez-vous
• Enregistrement en cabine dans les locaux de Radio-Albatros
Pour enfants (dès 7 ans), ados, familles, seniors…
Plus d'informations sur *lireauHavre.fr*
ou contactez-nous : biblio-mediation@lehavre.fr

Le prochain magazine sort le 1er mars



© Adobe Stock

LES CITÉS MERVEILLEUSES

Le terme utopie signifie étymologiquement « le lieu qui n'existe pas » et évoque un idéal qui ne tient pas compte des contraintes de la réalité. Souvenez-vous de la cité merveilleuse d'il y a quelques mois : sur la place basse et minérale des deux Volcans havrais emblématiques, naissait une forêt éphémère faite de fougères et de rêves. S'inspirant de cette jolie expérience, *Raymond* vous propose ses cités idéales, qu'elles soient littéraires, architecturales ou encore cinématographiques.

Il était une fois en utopie : des origines littéraires jusqu'à aujourd'hui

Thomas More utilisa le premier le mot « utopie » au XVI[e] siècle, créé pour l'occasion. Dans son ouvrage éponyme, le philosophe développe l'idée d'une cité idéale construite sur une île appelée Utopie. Sur cette dernière, on y croise des citoyens qui doivent passer deux ans à la campagne et qui vivent dans la plus grande égalité.

À la même époque, Rabelais décrit l'utopie de l'abbaye de Thélème dans *Gargantua*. Dans ce lieu original qui n'a d'abbaye que le nom, la seule règle est : « Fais ce que tu voudras ». L'abbaye, contrairement aux autres, est dépourvue de murailles et est également privée d'horloges, la vie étant réglée selon les « occasions et opportunités ». Enfin, l'accès de l'abbaye est interdit aux hypocrites, aux cupides et aux escrocs !

© D.R.

On retrouve au XVIII[e] siècle, cette image de l'utopie à travers le conte philosophique de Voltaire, *Candide*, dans lequel le personnage, au milieu de ses aventures trépidantes, découvre l'Eldorado, pays de Cocagne où l'on habille les gens de « robes d'un tissu de duvet de colibri » et dans lequel « les fontaines d'eau rose » coulent à flots.

Cette vision féerique d'une cité idéale se retrouve dans le roman méconnu de Zola, publié en 1901, intitulé *Travail.* L'écrivain y décrit une cité radieuse, proche du phalanstère, où l'on vit en communauté : concept en vogue dans les milieux intellectuels du XIX[e] siècle, élaboré par Charles Fourier et promu par des industriels idéalistes comme Jean-Baptiste André Godin.

Plus récemment, Sandrine Rouault, dans *Les Déliés* (Éd. La mer salée), nous emmène dans un voyage enthousiasmant : cinq femmes convergent un midi place de la République, à Paris. De cette rencontre naît une utopie. Elles décident de s'affranchir des pires pronostics en élaborant un plan de résistance citoyenne et politique. Des routes marocaines à Saint-Malo, en passant par la Mongolie, *Les Déliés* nous fait voyager avec poésie vers un monde où tout est encore possible.

Des cités radieuses en architecture

En architecture, la cité idéale suscite le rêve d'une architecture novatrice qui serait le symbole du bien-être des populations. Parmi les architectes du XVIII[e] siècle, Claude Nicolas Ledoux réfléchit à une « utopie sociale » : sa description de la ville idéale de Chaux, qu'il situe comme un développement rayonnant de la Saline royale d'Arc-et-Senans dans le Doubs, est souvent considérée comme une sorte de préfiguration de certains systèmes communautaires développés au XIX[e] siècle, tels que le Saint-Simonisme ou le Fouriérisme.

© D.R.

Au XX[e] siècle, Le Corbusier imagine la Cité Radieuse, aboutissement d'un programme de recherche sur le logement et la question urbaine. Le but était d'apporter une réponse nouvelle au problème de logement collectif. L'architecte propose un bâtiment étonnant mêlant appartements individuels et services collectifs.

Plus près de nous, Luc Schuiten, dessinateur de bandes dessinées et architecte futuriste, propose ses Cités Végétales, véritables poumons verts en lieu et place de métropoles un peu trop urbanisées, et nous transporte dans un monde où l'Homme vit en harmonie avec son environnement naturel.

L'utopie filmée : un rêve de cinéma

Au cinéma, l'utopie existe aussi. Ainsi, dans *Zéro de conduite,* Jean Vigo imagine des enfants révoltés face à la dureté du milieu scolaire de 1933. Le film sera interdit par la censure jusqu'en 1946.

Dans le film programmatique de Jacques Doillon *L'an 01*, réalisé en 1973, à partir d'une bande dessinée de Gébé, la population décide d'un certain nombre de résolutions dont la première est « On arrête tout » et la deuxième « Après un temps d'arrêt total, ne seront ranimés - avec réticence - que les services et les productions dont le manque se révélera intolérable ». Un projet fantasque et humaniste qui n'est pas sans rappeler les phalanstères fouriéristes.

© D.R.

Dans *Le cheval venu de la mer*, sorti en 1991, Mike Newell imagine une utopie libertaire fantastique dans le monde des gens du voyage, réactivée par un grand-père, qui fait don d'un cheval étonnant à ses deux petits-enfants, face à un monde urbain désespérant.

Enfin, dans *La belle verte*, sorti en 1996, Coline Serreau propose sous la forme d'un conte philosophique sa vision d'une cité idéale. Sur la planète Belle Verte, tout n'est qu'harmonie, calme et volupté. Une fois par an, en haut d'une montagne, les tribus se retrouvent, échangent leurs productions et se téléportent sur d'autres planètes pour y recueillir les dernières nouvelles. Or, la Terre n'a pas bonne presse : personne n'y est allé depuis deux cents ans. Mila, l'héroïne du film, se sacrifie et découvre un monde auquel elle ne s'attendait pas.

Des lendemains qui chantent : pour les petits aussi

En 1924, Charles Vildrac publie *L'île rose*, roman emblématique qui connaît alors un beau succès et qui sera réédité en 2006 par les éditions Thierry Magnier. Récit d'une colonie idyllique où tout n'est que partie de plaisir, y compris l'école dans laquelle atterrit le jeune Tifernand. Dans un deuxième ouvrage, *La colonie*, publié en 1930, la famille de Tifernand le rejoint pour vivre pleinement cette utopie. Ces deux romans illustrés par Edy-Legrand s'inscrivent dans une tradition utopique de la littérature jeunesse.
D'ailleurs, Edy-Legrand, est lui-même l'auteur du superbe album *Macao et Cosmage ou l'expérience du bonheur* paru en 1919. Dans ce livre, Macao et Cosmage sont les seuls et heureux habitants d'une île perdue, jusqu'au jour où un navire les découvre.

Avec *Une maison fantastique* de Géraldine Elschner et Luc Vandevelde, on retrouve l'image de la maison rêvée : Maïa et ses amis assistent à la construction d'une maison fantastique, surmontée d'un toit-forêt et ornée de mosaïques colorées. Une histoire inspirée par la Hundertwasserhaus, réalisation de l'architecte autrichien F. Hundertwasser.

Dans *La cité des animaux*, Emmanuelle Mardesson et Sarah Loulendo nous embarquent au cœur d'une ville utopique aux décors féeriques, peuplée de toutes sortes d'animaux. C'est avec délice que l'on se perd dans les images colorées de cette merveilleuse cité des animaux.

Avec *Utopia* (Ed. de l'Agrume), Simon Bailly s'inspire de l'ouvrage de Thomas More pour en donner une version colorée qui s'adresse aux plus jeunes. De même, dans Les vraies richesses (Ed. Talents hauts), Cathy Ytak fait revivre l'utopie sociale du familistère de Guise au XIX^{e} siècle. Stimulant et joyeux, son roman raconte les aventures d'Emile, fils de paysans élevé à la dure qui découvre le Familistère que M. Godin a construit pour ses ouvriers à Guise. Un joli livre sur la condition ouvrière, celle des femmes, le progrès social et l'émancipation.

© D.R. *La maison fantastique*

© Sirou, *Prendre l'air,* planche originale, Le Havre, Bibliothèque municipale, DES BD 084 (1)

SIROU

ET LA BD SATIRIQUE HAVRAISE

Dans la réserve précieuse de la bibliothèque Armand Salacrou, à côté des livres médiévaux et des manuscrits de Raymond Queneau, sont désormais conservées des planches originales d'auteurs de bande dessinée havrais, tels que Kokor, Riff Reb's, Édith, Yves Boistelle, Agnès Maupré ou encore Jérôme Sirou.

En 2020, ce dernier a fait un don important de planches originales, de brouillons, d'esquisses, de story-board mais aussi d'objets tels que des sous-bocks, qui permettent de comprendre son processus créatif, de reconstituer la genèse de ses ouvrages et de découvrir l'ampleur de sa production.

Ces documents sont d'autant plus utiles à conserver, que le travail de l'auteur de BD est désormais réalisé en grande partie à l'ordinateur et ne laisse que peu d'archives. Cette démarche est dans l'air du temps, mais Jérôme Sirou ne s'y soumet que peu. Né au Havre en 1970, lui qui a découvert l'art de la bande dessinée aux côtés d'Éric Enjalbert au CLEC de Mont-Gaillard, n'a jamais lâché son stylo et a toujours privilégié le dessin à la main, comme en témoignent ses nombreux carnets, fanzines, reportages et l'album *Prendre l'air : carnet de plage,* entièrement croqué au stylo -bille. Seuls la couleur et le maquettage sont ensuite réalisés à l'ordinateur.

Ce grand lecteur de magazines de BD réalise ensuite son rêve d'enfant en travaillant vingt ans pour le magazine de bande dessinée humoristique *Psikopat* qui devient *Mazette* en 2019. Parallèlement, il dessine dans de nombreux fanzines, livres pour enfants, et depuis 2008, il publie plusieurs albums dont *L'acteur*, *Le triangle du bermuda, Presqu'île* ou encore *Grands reportages* paru en 2020.

Unique représentant de la BD satirique havraise, Jérôme Sirou se définit lui-même comme « auteur-acteur de BD » car sa « tronche », au crâne rond et lunettes carrées, est souvent le personnage principal de ses histoires. Philosophe et sociologue de plage 100% local, il croque avec humour et poésie des tranches de vie havraises dans des carnets qui l'accompagnent partout.

Il fait partie de ces artistes désormais incontournables, ayant su développer une patte précise et personnelle tout en conservant une grande humilité et une proximité avec la ville et ses habitants.

On peut retrouver son travail en ligne sur le *Siroublog*, les aventures du carnet qui voyage et à présent, dans les collections de la bibliothèque Armand Salacrou.

© Sirou, *Prendre l'air,* planche originale, Le Havre, Bibliothèque municipale, DES BD 084 (2)

Giphantie, texte en deux parties
de Charles-François Tiphaigne de La Roche publié en 1760.

Le XVIII[e] siècle est le Siècle des Lumières. Mais en littérature, c'est aussi un siècle prolixe dans le domaine de l'utopie avec plus de 80 textes de ce type publiés en France, bien que beaucoup soient aujourd'hui tombés dans l'oubli.
Un normand s'est essayé à plusieurs reprises à ce style littéraire. Il s'agit de Charles-François Tiphaigne de La Roche (1722-1774), médecin de formation, né dans le Cotentin et ayant fait ses études à Valognes puis à Caen. Il a rédigé quatre textes à la croisée du conte fantastique, du roman d'anticipation et de l'utopie.
Dans le roman *Giphantie*, anagramme de son nom, publié en 1760 et conservé notamment à la bibliothèque Armand Salacrou, il prédit des découvertes scientifiques. On retrouve dans ce texte une préfiguration du procédé de réalisation d'une photographie qui sera mis en œuvre par Nicéphore Niépce en 1827. Il y décrit également des moyens de communication audiovisuels qui laissent préfigurer la radio et la télévision.

PAROLE DE RAYMOND !

« L'utopie est un jeu, mais un jeu sérieux. »

Dans *L'utopie et les utopies* (1950), le professeur de philosophie Raymond Ruyer fait une étude détaillée des différentes utopies, de l'antiquité à nos jours. Ce travail retrace pour la première fois les aspects de cette pensée, en avance sur son temps, personnelle, mais cependant teintée par les courants d'opinion des époques successives. Cette étude approfondie du genre utopique, du type spirituel de l'utopiste, des caractères généraux des utopies sociales et la suite historique des utopies, est faite d'un point de vue psychologique, philosophique et sociologique.

Raymond Ruyer, *L'utopie et les utopies*, Éd. Monfort, 1988, bibliothèque Armand Salacrou, 90.787

SIMON LE CIEUX

L'ART DU FIGURATIF

Simon Le Cieux est un couteau suisse artistique puisque son art se révèle à travers le dessin, la sculpture, la céramique ou encore le pain dur.
Ce jeune havrais diplômé de l'ESADHaR avait d'abord peint, puis s'est tourné vers le dessin à l'aide de crayons à papier, aquarelles et « rothring » (stylo à plume pour traits calibrés). « J'aime les détails, les formes compliquées, les erreurs répétées, les accumulations d'objets et les entrelacements de médiums. J'aime le figuratif qui ne représente rien ».

Ses réalisations

Installé au Fort de Tourneville, il partage son atelier avec Elsa Escaffre, artiste littéraire et plastique. Ce lieu de retraite artistique permet une production personnelle et une production collaborative, notamment avec la mise en place d'ateliers avec Le Portique : une sculpture trois mâts en pain dur. Il a aussi travaillé avec le MuMa sur un atelier de création de poissons en volume pour la Fête de la mer. Artiste singulier, Le Volcan a fait appel à ses traits pour des illustrations sur le livret de médiation enfant-ado du festival Ad'hoc. Il a réalisé pour La protection judiciaire de la jeunesse (PJJ), des sphères et masques en béton. Il propose également son art dans des écoles et lycées : peinture, mosaïque, dessin et illustration pour le livret de survie en mer du lycée maritime Anita Conti.

Son actu

Invité du festival Le Goût des Autres, en janvier prochain, Simon est impatient de découvrir le dessin en live. « Je vais faire mes premiers pas en live, grâce à LGDA. En général, je dessine entre moi et ma feuille plutôt que devant 300 personnes en direct. C'est un vrai challenge : travail en équipe sur scène, mélange de lecture, musique et dessin… c'est peut-être ça, le goût des autres ! ». Ravi de partager ce projet avec Laëtitia Botella, Simon se projette déjà dans une création dynamique, digitalo-technologique.

Pour découvrir l'univers de l'artiste : Rendez-vous sur son site : simonlecieux.fr

© Simon Lecieux.

L'ALLIGATOR, L'ODYSSÉE D'UN NAVIRE NÉGRIER HAVRAIS

PAR TOM-HUGO COUVET

Tom-Hugo Couvet est un jeune historien de 25 ans, diplômé en 2019 du master Histoire, Territoire, Patrimoines de l'Université Le Havre Normandie. Il a publié, en avril 2021, son mémoire de recherche intitulé *L'Alligator, l'odyssée d'un navire négrier havrais au temps de la révolution de Saint-Domingue (1789-1792).* Il est également notre collègue puisqu'il travaille comme adjoint du patrimoine à la bibliothèque Oscar Niemeyer.

Raymond : Pourquoi ce sujet ? Quel est l'angle que tu as choisi pour aborder l'esclavage ?

Tom-Hugo Couvet : Aussi loin que je me souvienne, j'ai toujours été fasciné par l'histoire de la traite et de l'esclavage. Lorsqu'il a fallu choisir un sujet de recherche parmi ceux proposés par mon directeur de mémoire, l'Alligator est apparu comme une évidence. Le livre raconte son histoire en trois parties : ses armateurs, ses voyages et ses marins.

Raymond : Raconte-nous comment ton mémoire est devenu un livre.

Tom-Hugo Couvet : Après la soutenance, j'ai envoyé un exemplaire du mémoire au Centre d'études stratégiques de la Marine (CESM) qui décerne chaque année le « prix Amiral Daveluy », récompensant les meilleurs travaux de recherche en sciences humaines et de l'ingénieur dans les domaines de la pensée navale et du fait maritime. Ayant remporté l'édition 2020, les éditions Hémisphères / Maisonneuve & Larose m'ont proposé de le publier dans la foulée, au sein de leur nouvelle collection Mers & Empires.

***Raymond :* En quoi l'Alligator, le navire de ton ouvrage, vit-il une véritable odyssée ?**

Tom-Hugo Couvet : J'expose, au cœur de l'ouvrage, les péripéties des trois expéditions de l'Alligator entre 1789 et 1794, c'est-à-dire au moment des Révolutions française et dominguoise. Les deux campagnes en traite - entre Le Havre, la Côte d'Angole et Saint-Domingue - et la dernière en droiture se trouvent bouleversées par les troubles révolutionnaires.

***Raymond :* À qui conseillerais-tu ton livre ?**

Tom-Hugo Couvet : Ce livre n'est pas uniquement destiné aux étudiants, universitaires ou érudits. Sa lecture est à portée de tous les adultes qui s'intéressent à l'histoire maritime, du Havre, de la traite et de l'esclavage.

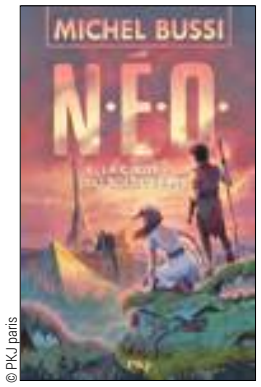
***Raymond :* Des projets en cours ?**

Tom-Hugo Couvet : Deux conférences à venir : l'une pour le compte de l'Association Havre Mémoires & Partages et l'autre aux Archives municipales du Havre. Des articles également, bientôt publiés dans la *Revue du Philanthrope* et les *Annales de Normandie.*

Pour suivre Tom-Hugo, direction Twitter @THCouvet

LITTÉRATURE ADULTE

Entre intelligence artificielle, maladie et solitude sur Mars, les auteurs ne manquent pas d'imagination pour nous embarquer dans leurs mondes… futurs.



© PKJ paris

N.E.O
de Michel Bussi
Éditions PKJ Paris, 2020

Après un cataclysme, des enfants se retrouvent seuls au monde. Deux peuples s'affrontent, ceux du tipi et ceux du château. Leurs modes de vie s'opposent, l'un plus sauvage, l'autre plus civilisé. Quand une étrange maladie fait peser un risque de famine sur le clan du tipi, leurs destins se croisent. Arriveront-ils à s'unir pour survivre ? Entre rivalité pour certains et affection pour d'autres, rien n'est joué. Un roman Ado captivant, émouvant et plein de rebondissements.

© Flammarion

FUTUR. NOTRE AVENIR DE A À Z
D'Antoine Buéno
Éditions Flammarion, 2020

Ce dictionnaire insolite propose plus que de simples définitions. Antoine Buéno nous fait partager ses réflexions et analyses de thèmes de prédilection de la futurologie tels que le transhumanisme, la théorie de l'effondrement, le changement climatique ou les I. A. - les intelligences artificielles.
L'auteur fait un état des lieux des connaissances scientifiques et consacre aussi quelques articles à la littérature de science-fiction. L'ensemble de l'ouvrage bien documenté est facile d'accès pour tous les curieux des mondes futurs réels ou imaginaires.

© Bragelonne

SEUL SUR MARS, d'Andy Weir
Édition Bragelonne, 2015

Mark Watney et ses coéquipiers sont les premiers à poser le pied sur la planète Mars. Suite à une tempête de sable mortelle, les coéquipiers de Mark sont contraints de quitter la planète. Laissé pour mort et irrémédiablement coupé de toute communication avec la Terre, l'astronaute se retrouve seul et sans ressources. Ingénieux et optimiste, il surmonte un par un les obstacles. Mais la planète rouge n'a pas encore dit son dernier mot… Une lecture divertissante et un sujet au cœur de l'actualité. Pourrions-nous vivre sur Mars ?

© L'Échappée

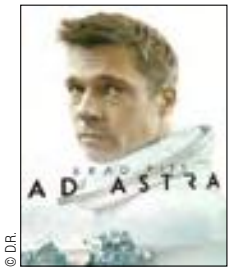
LA MACHINE S'ARRÊTE
de E.M. Forester
Éditions L'Échappée, 2020

Imaginons une machine qui nous permette de rester chez nous, d'écouter de la musique, de commander de la nourriture, de discuter à distance, de regarder des conférences, de nous distraire, tout cela sans bouger de notre fauteuil. Imaginons une société entière sous l'emprise d'une telle machine. Imaginons, enfin que cette machine tombe en panne. C'est l'histoire totalement impossible et saugrenue inventée par E.M Forester… en 1909.

Sélection proposée par Valérie S., Isabelle. F, Angélique B. et Olivier. A

CINÉMA MUSIQUE

Qui n'a pas déjà rêvé d'un monde nouveau ? *Raymond* a choisi pour vous des films qui vous emmènent ailleurs.



© D.R.

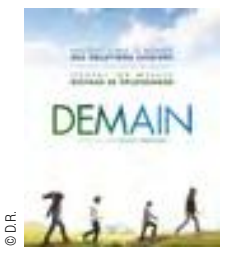
AD ASTRA
de James Gray, 2019

Dans un futur proche, l'ingénieur-astronaute Roy McBride survit au crash d'un satellite en orbite au-dessus de la Terre. La cause ? Une mystérieuse surcharge électrique en provenance de Neptune, là où son père Clifford a disparu il y a plus de quinze ans, à la recherche d'une trace de vie extraterrestre. Serait-il encore vivant ? La quête du fils pour retrouver son père s'apparente à une véritable odyssée astrale. .

© D.R.

LIGHT OF MY LIFE
de Casey Affleck, 2020

À l'intérieur d'une tente, un père raconte à sa fille Rag une histoire pour qu'elle s'endorme. Pourquoi ces deux-là vivent-ils isolés dans les bois ? Plusieurs flash-backs et la dystopie s'enclenchent. Depuis une dizaine d'années, il n'y a quasiment plus aucune femme sur Terre, presque toutes emportées par une étrange pandémie. Pour sa sécurité, Rag doit se faire passer pour un garçon mais le subterfuge n'est plus suffisant. Il leur faut maintenant trouver un abri sûr loin de toute civilisation.



© D.R.

DEMAIN
de Cyril Dion, Mélanie Laurent, 2015

Les mondes futurs sont encore à inventer, c'est pourquoi dans ce film documentaire, Cyril Dion et Mélanie Laurent nous proposent différentes perspectives pour imaginer un avenir qui serait aussi respectueux de l'être humain que de l'environnement. L'avis des scientifiques permet de prendre conscience de l'impact de l'activité humaine sur le futur alors que les exemples de pratiques alternatives aident à se projeter dans un avenir engagé et lumineux.

En musique, *Raymond* vous emporte aussi dans des mondes parallèles.

© D.R.

UN AUTRE MONDE
de Téléphone, 1984

Qui ne se souvient pas du groupe Téléphone chantant : « J'ai rêvé d'un autre monde où la lune serait blonde… » ? Laissez-vous bercer par l'album et replongez dans le grand bain des années 80.

© D.R.

REQUIEM POUR LES TEMPS FUTURS
L'Armée Des 12 Sages, 2020

L'album est construit autour de trois axes : l'Occident, l'Orient et l'électro acoustique.
Toutes les innovations du moment sont utilisées pour transporter l'auditeur dans une expérience d'espace-temps sonore du futur (robots choristes, spatialisation, écriture spectrale, et du passé (instruments ethniques). D'où le partenariat initié avec l'IRCAM pour réaliser la voix des androïdes des temps futurs.

© D.R.

ROBOTS APRÈS TOUT
Philippe Katerine, 2016

Dans cet album plus mélancolique qu'il n'y paraît, l'Homme est exposé à une société consumériste et obsédée par les chiffres ou les numéros. Les personnages du disque sont finalement des âmes solitaires en prise avec les absurdités contemporaines. La conclusion de l'album est qu'il vaut mieux rire de nos vies éphémères, plutôt que de s'apitoyer sur nos sorts.

Sélection proposée par Tom-Hugo C., Capucine R. et Audrey R.

LITTÉRATURE JEUNESSE

Des livres pour parler avec les enfants des défis écologiques, de nouvelles manières de vivre et même de sortie scolaire pour le moins originale…

© Rue du Monde

QUAND NOUS AURONS MANGÉ LA PLANÈTE d'Alain Serres et Silvia Bonanni

Editions Rue du Monde, 2009

La Terre est en danger, l'homme le sait mais continue de l'épuiser en gaspillant les ressources naturelles. Le sujet sert de trame à cet album dont le titre est inspiré d'un proverbe amérindien. Lorsque le dernier poisson sera pêché et le dernier fruit cueilli, que restera-t-il ? De l'argent peut-être, mais pour quoi faire ? Pour Alain Serres, l'espoir réside du côté des enfants.

© Sarbacane

PERMACITÉ ! LA VILLE DE MES RÊVES d'Olivier Dain-Belmont et Fachri Maulana

Éditions Sarbacane, 2021

Ce documentaire vous propose une visite guidée de la cité idéale où tout est pensé en fonction du respect des écosystèmes et des besoins humains. Chaque double page développe un aspect de cette ville incroyable où nous suivons Camille qui vient d'emménager avec ses parents. Par exemple, les maisons bioclimatiques aux toits aménagés ou encore les méga structures qui en font un village vertical. Une large place est donnée à l'illustration qui porte le propos avec superbe ! Cette ville est-elle une utopie ou celle que bâtiront les générations futures ?

© Rue du Monde

LA MAISON QUI FLEURIT de Kang-Mi Yoon

Éditions Rue du Monde, 2019

Un jour de pollution, une petite fille reste à la maison au lieu de jouer dehors. Elle dessine une maison qui accueillerait tous les enfants, avec une grande piscine et des restaurants au dernier étage où pousseraient des fleurs. Puis elle ajoute une serre pour protéger les animaux. Petit à petit, c'est toute la ville qui se trouve reconstruite. Un livre sur l'utopie généreuse des enfants qui permet d'entrevoir un avenir possible.

© École des loisirs

CLASSE DE LUNE de John Hare

Éditions Ecole des loisirs, 2019

C'est le jour de la sortie scolaire. Destination : la Lune ! La classe s'envole à bord d'un vaisseau spatial pour une journée riche en exploration. Une petite astronaute se tient à l'écart du groupe et profite de la vue pour croquer la planète Terre. Tout affairée à son dessin, elle ne se rend pas compte que ses camarades ont décollé sans elle. La voilà seule sur la Lune, mais l'est-elle vraiment ?

Sélection proposée par Patricia L., Cécilia LM et Audrey R.

NUMÉRIQUE

Fantasme d'urbaniste, le jeu vidéo SimCity, créé en 1989, donnait les moyens de bâtir et d'administrer sa cité idéale. Mais avec le temps, l'utopie a perdu de son pouvoir suggestif ; c'est la dystopie qui stimule les « game designers ». En voici quelques exemples…

BIOMUTANT

Une nouvelle ère commence dans Biomutant avec des rongeurs cherchant à survivre dans leur monde. Mais ce dernier, se relevant à peine de ses blessures, ne semble plus adapté pour eux. C'est à vous de choisir le chemin qu'empruntera le héros dans ce monde ouvert post-apocalyptique. Le jeu est avant tout une ode à l'exploration, une invitation à parcourir les terres de ce monde pour en dénicher tous les secrets.
PS4, Xbox One et PC - PEGI 12 ans

© D.R.

© D.R.

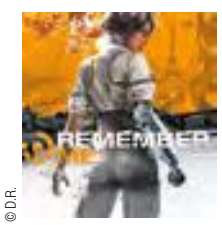
LIFE IS STRANGE : TRUE COLORS

Ce jeu d'aventure graphique se déroule comme une histoire ou un récit. Le joueur est mis dans la peau d'Alex Chen, une Américaine d'origine asiatique venant du système de placement familial. Longtemps, elle a réprimé sa « malédiction » : sa capacité surnaturelle à ressentir, absorber et manipuler les émotions fortes des autres, qu'elle voit sous la forme d'auras colorées. Lorsque son frère meurt lors d'un prétendu accident, Alex doit accepter son pouvoir imprévisible pour découvrir la vérité, et révéler les sombres secrets d'une petite ville tranquille.
PC, PS4, PS5, Xbox One et Xbox Series - PEGI 16 ans

DETROIT : BECOME HUMAN

Détroit, 2038. L'évolution de la technologie a créé un monde où les robots androïdes sont partout. Ils parlent, se déplacent et se comportent comme des humains mais ils ne sont que des machines au service de ces derniers. À travers les yeux de trois androïdes, découvrez un monde au bord du chaos. Prenez des décisions, tout en sachant qu'elles auront un immense impact sur l'incroyable histoire du jeu et ses différentes intrigues.
PS4, PC - PEGI 18 ans

© D.R.



© D.R.

REMEMBER ME

Sorti en 2013, le jeu vous plonge dans un univers immersif vous donnant une vision incroyable de notre capitale en 2084, un Paris futuriste nommé Néo-Paris. La société Memorize y contrôle le commerce de souvenirs numérisés, ce qui l'oppose à Nilin, l'héroïne amnésique de l'histoire cherchant à retrouver son passé volé et à rendre sa liberté au peuple.
PS3, Xbox 360, PC - PEGI 16 ans

Sélection proposée par Mélanie L.

Une maison d'édition qui rémunère mieux ses auteurs, vous trouvez ça utopique ? *Raymond* vous parle du projet Exemplaire, une maison hybride qui mêle réseaux sociaux et financement participatif.

Exemplaire éditions

www.exemplaireeditions.fr

@exemplaire.editions

@exemplaire-ed

@exemplaire_editions

Exemplaire est une jeune maison d'édition, lancée en novembre 2020 et spécialisée dans la bande dessinée. Fondée par des auteurs, pour des auteurs, elle entend lutter à sa manière contre la précarité qui touche le milieu. Alors que dans le circuit classique un auteur ne touche que 8 à 10 % de droits sur un livre, Exemplaire lui permet de gagner des revenus 3 à 4 fois supérieurs !
Pour ce faire, Exemplaire tire profit des outils 2.0 en proposant un modèle hybride, à mi-chemin entre l'édition classique et l'autoédition : l'auteur est accompagné d'une équipe d'experts lors des différentes phases de son projet (correction, maquette, logistique, etc.). Ce projet repose intégralement sur le financement participatif. À l'auteur de mobiliser ses lecteurs et lectrices, notamment grâce aux réseaux sociaux, afin d'atteindre l'objectif financier permettant la production de son livre. Une manière de remettre l'auteur au centre de sa production et de s'assurer de la viabilité du projet. Un pari réussi, puisqu'une dizaine d'auteurs se sont laissés séduire par le projet à l'heure où nous écrivons ces lignes, parmi lesquels des dessinateurs reconnus comme Boulet ou Lisa Mandel, la fondatrice d'Exemplaire.

Lisa Mandel

@mandel_lisa

Lisa Mandel est une autrice de bande dessinée connue pour son humour décalé et son dessin simple, mais incisif. En juin 2019, elle se lance dans un projet fou : publier sur un blog et sur les réseaux sociaux une planche de BD par jour pendant 1 an afin de lutter contre toutes ses addictions. Forte de son succès, notamment sur Instagram (plus de 31 000 abonnés à ce jour), elle en a fait un livre avant de s'atteler à un projet encore plus fou : créer la maison d'édition Exemplaire.

@LH.biblio @LHBiblio @lh_biblio

6E RENCONTRES NATIONALES DU HAVRE SUR LES SÉRIES

Des séries et nos futurs
Du 2 au 5 décembre
Bibliothèque Oscar Niemeyer et Cinéma Le Studio

Nos futurs ?
Pour cette nouvelle édition, les rencontres sur des Séries vous emmènent explorer le futur.
Vendredi, nous réfléchirons sur la notion centrale d'Apocalypse et ce, depuis la Bible. Des conférences sur certaines œuvres sérielles, allant de *La 4e dimension* à *La servante écarlate,* auront lieu l'après-midi et la soirée se prolongera au cinéma Le studio avec la projection de plusieurs épisodes.
Samedi matin, la scénariste Virginie Brac présentera un épisode de sa série écrite en 2019, *Cheyenne et Lola,* avant un hommage à l'une des séries britanniques qui alerte sur ce que pourrait être notre futur proche : *Years and years.* Dans l'après-midi, un travail créatif « Design thinking » se déroulera en présence de l'armée française qui, pour scénariser les décennies à venir, a fait appel à des créateurs, une sorte de *Red Team.* La revue *Esprit* poursuivra avec l'animation d'un dialogue autour de la série *En sursis.* **Dimanche** matin se tiendra une table ronde pour interroger le présent autour de la place respective des scénaristes et des réalisateurs dans la création sérielle française. Dans l'après-midi, Edouard Philippe, viendra nous parler de… mais c'est déjà trop en dire !
Entrée libre

FUTUR EN SÉRIES

Exposition
Du 2 au 31 décembre
Bibliothèque Oscar Niemeyer

Imaginée pour l'édition 2020 du festival Séries Mania, l'exposition rassemble vingt créations issues d'un concours organisé par Séries Mania et Kiblind Magazine. Vous y trouverez également cinq affiches de séries conçues par l'artiste Sébastien Plassard.

ReSET

Dimanche 5 décembre à 18 h
Bibliothèque Oscar Niemeyer

Projection de clips vidéo de morceaux créés suite à des résidences et tournés dans des lieux uniques… dont la bibliothèque Oscar Niemeyer.

GROS PLAN SUR *ELLIPSE*

Projection du film *Ellipse* réalisé en juin dernier, à la bibliothèque Oscar Niemeyer par l'association havraise d'étudiants de production audiovisuelle, Sames Production.

Samedi 4 décembre à 18 h 30
Bibliothèque Oscar Niemeyer

Ellipse est une déambulation chorégraphique et sonore de vingt minutes dans laquelle les danseurs du lycée François 1er évoluent dans l'univers nocturne de la bibliothèque.
Tout public
Entrée libre dans la limite des places disponibles
À (re)voir dès le 8 décembre sur la chaîne YouTube Sames Production, et découvrez la bande-musicale composée par Black Sand sur toutes les plateformes de streaming (Spotify, Deezer…).

CONTES MUSICAUX FRANCO-ALLEMANDS,
ASSOCIATION LE HAVRE-MAGDEBOURG

Mercredi 1er décembre à 16 h 30

Depuis 2011, les villes du Havre et de Magdebourg sont jumelées. Dans le cadre du 10e anniversaire du jumelage, l'association Le Havre-Magdebourg propose « Si la mer m'était contée », trois contes bilingues franco-allemands :

Dis Maman, pourquoi la mer est salée?
Que pensent les vagues?
La mer peut-elle disparaître?

Conteuses : **Marie-José DOUCY** (en allemand) et **Véronique FERAY** (en français)
Percussionnistes : **Marylène JOUEN** et **Jean-Marie OLIVIER**
Laissez-vous porter, au rythme des vagues et des marées…

NOS RECONSTRUCTIONS

Le réseau des bibliothèques collabore au projet « Nos reconstructions », imaginé par Clémence Veil et Laëtitia Botella, comédiennes, autrices et metteuses en scène havraises. Littérature, arts vivants, urbanisme et partage d'expérience sont au cœur du projet démarré en octobre dernier, avec une première soirée lors du Festival Terres de Paroles. Participez aux prochaines soirées mêlant habitants, artistes, associations, étudiants pour des rencontres littéraires, des tables rondes, des émissions radio…
Prochaines soirées : **les jeudis 2 décembre et 24 février, à 19 h.**
Renseignements et inscriptions : **nosreconstructions@gmx.fr**

C'EST BIENTÔT NOËL AVEC PETIT GRAMME !

Marlène Janin, illustratrice et Quentin Simonin, designer et architecte d'intérieur, co-fondent Petit Gramme en 2018. Ils dessinent, éditent et distribuent des albums jeunesse et des produits de papeterie créative dans leur atelier-boutique récemment installé au Havre. Leurs illustrations narratives aux teintes douces et naturelles sont habitées par la présence furtive des animaux sauvages. *Le jour où la terre s'arrêta* est le premier album paru aux Éditions Petit Gramme en 2020. Tout récemment, avec *Les animaux silencieux*, les Éditions Petit Gramme continuent d'explorer le vivant et ses merveilles.

Exposition Petit Gramme

du 8 au 31 décembre, à la bibliothèque Oscar Niemeyer, espace jeunesse.
Entrée libre

Atelier : Meilleurs vœux avec Petit Gramme

La fin d'année se profile et avec elle l'envie d'envoyer des mots doux à celles et ceux que l'on aime. À la manière de Marlène Janin, réalisez vous-même la jolie carte qui sera l'écrin de vos belles lettres.
Sur inscription, de 5 à 105 ans
Tous les rendez-vous dans l'agenda et sur *lireauhavre.fr*
Marlène Janin dédicacera ses albums à l'issue des ateliers du **12 décembre à la bibliothèque Oscar Niemeyer.**

Youpi, des cadeaux à gagner !

Pour tenter de gagner un cadeau Petit Gramme, cahier, carnet ou autre surprise joliment illustrée, participez au tirage au sort en glissant un bulletin de participation dans l'une des urnes mises à disposition dans les bibliothèques.
Participation limitée à un bulletin par personne, du 8 au 18 décembre.
Remise des lots à partir du mardi 22 décembre.

Histoires en l'air

Rendez-vous autour des livres des 3œil : *1, 2, 3 banquise, Il, elle, lui…* avec les Histoires en l'air ©, pour raconter à la verticale et faire prendre de la hauteur à nos histoires !

RACONTE-MOI LES COULEURS : LECTURES IMMERSIVES

Les albums pour enfants sont pleins de couleurs : couleurs des émotions, des paysages, de la diversité… Et si ces couleurs sortaient des livres ? Plongez dans des ambiances colorées pour des lectures tantôt bigarrées, tantôt subtilement nuancées.
Sur inscription

Tous les rendez-vous dans l'agenda et sur *lireauhavre.fr*

MANGA'MANIA
À LA MÉDIATHÈQUE DE CAUCRIAUVILLE

© D.R.

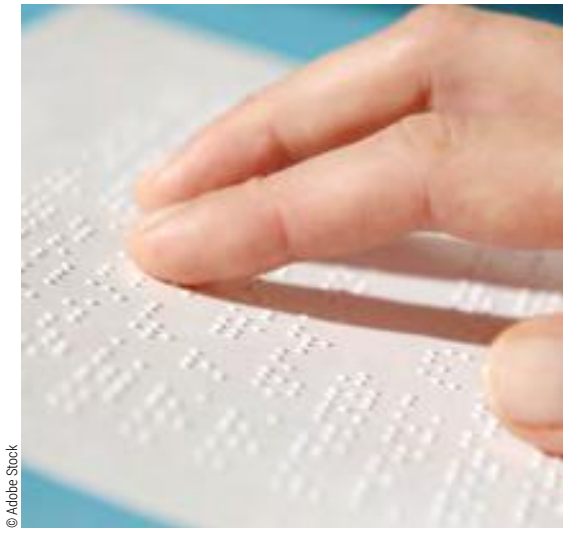
Apparu il y a plus de 200 ans, le terme japonais manga désignait à l'origine des dessins réalisés rapidement sans réelle signification. Plus tard, son utilisation évolue et sert à qualifier également des caricatures, des dessins de presse, pour devenir ensuite une bande dessinée. Au milieu du XXe siècle, le monde du manga est révolutionné par un jeune mangaka* du nom d'Osamu Tezuka (*Astro le petit robot, La Légende de Songoku, Princesse Saphir*, etc.) dont le travail inspira un grand nombre d'auteurs et posa les bases du manga moderne. Aujourd'hui, le manga est un art à part entière et ce mot est couramment utilisé pour identifier différents supports d'œuvres japonaises : bande dessinée, film d'animation, séries animées etc.
Pour fêter ce genre très apprécié, la médiathèque de Caucriauville vous propose, pour cette deuxième édition de sa Manga'Mania, une exposition présente tout le mois de décembre, un jeu concours avec cadeaux à la clé, mais aussi plusieurs rendez-vous répartis sur une semaine : des ateliers de dessin sur papier et sur tablette graphique, une projection d'un film d'animation, un tournoi de jeux vidéo et un *escape game* (jeu d'énigmes).
*Auteur de manga

Dessin sur papier : Venez apprendre les rudiments du manga et dessiner un personnage avec les conseils d'une dessinatrice. À partir de 6 ans, sur inscription
Dessin tablette graphique : Découvrez cet outil numérique pour créer vos œuvres d'une toute nouvelle façon avec l'aide d'un illustrateur. À partir de 10 ans, sur inscription
Escape game : Si en plus des mangas vous aimez résoudre des énigmes, c'est le moment parfait ! Vous avez 30 minutes ! À partir de 8 ans, sur inscription
Ciné mômes manga : L'occasion de (re)découvrir l'animation japonaise. A partir de 5 ans, sur inscription
Jeu concours : inscriptions sur les réseaux sociaux ou directement à la médiathèque. Tirage au sort des gagnants le samedi 11 décembre.

BIBLIOTHÈQUE HANDI-SENSORIELLE : OUVRE LES YEUX ET TENDS L'OREILLE
À LA BIBLIOTHÈQUE OSCAR NIEMEYER

Les personnes touchées par le handicap sensoriel représentent plus de 10% de la population. Handicap plus ou moins visible, il altère considérablement la communication avec les autres personnes, l'autonomie et l'enrichissement culturel. Les bibliothèques peuvent apporter leur soutien par les ressources adaptées dont elles disposent. Des partenaires associatifs s'associent à cette initiative inclusive.
Des projections de films documentaires, fictions... en audio description ; des quiz sonores, des histoires en langue des signes (LSF) ou dans le noir ; des ateliers découverte du braille ou LSF ; des visites de la bibliothèque Oscar Niemeyer avec audio-guides…

© Adobe Stock



© Adobe Stock

RENCONTRE ET PROJECTION
avec Marie Gaumy audio descriptrice
Samedi 26 février à 17 h, dans l'atrium
Rencontre inédite avec une audio descriptrice, traduite en direct en LSF, suivie d'une projection proposée en Audiodescription avec sous-titre sourds et malentendants.
L'œil du tigre, de Raphaël Pfeiffer, France, 2018, 79 min.
Laurence rêve de devenir championne d'un art martial vietnamien. Pas facile quand on est une maman, n'ayant jamais fait de sport et ayant perdu la vue il y a quinze ans…
Entrée libre dans la limite des places disponibles

LES CABANES SENSORIELLES
Mercredi 23 février et samedi 26 février, de 11 h à 18 h
Lilli Nielsen, pédagogue et psychologue danoise, spécialisée dans la prise en charge précoce d'enfants polyhandicapés ou avec déficience visuelle, imagine une approche pédagogique basée sur la stimulation sensorielle comme soutien aux apprentissages.
Deux cabanes permettront un parcours sensoriel unique, où chacun pourra toucher, écouter, manipuler… Une immersion pour être à l'écoute de vos sens.
Entrée libre

EXPOSITION *BOOKFACES*

Du 15 au 30 novembre dernier, les bibliothécaires vous mettaient au défi de réaliser vos plus beaux bookface. Le bookface, c'est l'art de réaliser un portrait photographique en plaçant une couverture de livre devant son visage.
Vous avez tenté le challenge et quelle réussite !
Une exposition met vos œuvres à l'honneur et présente les clichés les plus créatifs et les plus originaux.

• **Du 4 au 22 janvier**
Médiathèque Léopold Sédar Senghor

AU PROGRAMME CET HIVER

ESCAPE GAME « LES PETITS DÉTECTIVES » AVEC DAMIEN BOUCHÉ

• **Samedi 15 janvier à 15 h et 16 h, médiathèque Léopold Sédar Senghor**

PAPERCUT ET DÉCOUPEUSE NUMÉRIQUE AVEC JULIA PINQUIÉ

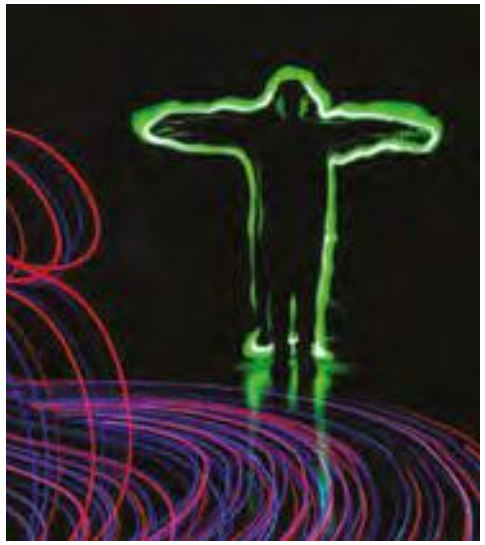
• **Samedi 5 février à 14 h, médiathèque Martin Luther King**
• **Mercredi 16 février à 15 h, bibliothèque Oscar Niemeyer**

ESCAPE GAME « MANGA » AVEC DAMIEN BOUCHÉ

• **Samedi 19 février à 15 h et 16 h, bibliothèque Anne de Graville**

S'INITIER AU LIGHTPAINTING AVEC CAZOO,

• **Samedi 26 février, à 14 h, bibliothèque Anne de Graville**



PROGRAMMATION SOUS RÉSERVE DE L'ÉVOLUTION DES MESURES SANITAIRES.

Nous sommes tous impatients de retrouver cette période de l'année pendant laquelle les ateliers créatifs ou numériques*, les lectures, les rencontres, nous permettent de nous réunir, de nous découvrir et d'être bienveillant… un programme hivernal et douillet.

*hors ateliers d'initiation numérique

EXPOSITIONS / FESTIVALS		
DU 2 AU 5 DÉCEMBRE	Festival Des séries	Bibliothèque O.Niemeyer
DU 2 AU 31 DÉCEMBRE	Exposition Futur en séries	Bibliothèque O.Niemeyer
DU 8 AU 31 DÉCEMBRE	Exposition Petit Gramme	Bibliothèque O.Niemeyer
DU 4 AU 23 JANVIER	Exposition *Bookfaces*	Bibliothèque L.S. Senghor
DU 20 AU 23 JANVIER 2022	Festival Le Goût des Autres	

DÉCEMBRE						
MERCREDI 1ER	14 h 30 15 h 15 h 15 h 16 h 30	LECTURE NUMÉRIQUE LECTURE NUMÉRIQUE LECTURE	Dès 5 ans 6-12 ans 4-8 ans 4-8 ans Tout public	**Le temps des histoires - Japon** **Appli'Hour - Noël** **Le temps des histoires : Idées de piaf !** **Appli'Hour - Bientôt Noël** **Contes musicaux franco-allemands**	Caucriauville M.L. King L.S. Senghor R. Queneau O. Niemeyer	• • • •
SAMEDI 4	10 h 30 10 h 30 13 h 45 14 h 14 h 30 15 h 15 h 15 16 h 18 h 30	LECTURE PROJECTION JEUX JEUX JEUX ARTS PLASTIQUES JEUX JEUX PROJECTION	Jusqu'à 4 ans Dès 5 ans Dès 8 ans Tout public Dès 8 ans 6-12 ans Dès 8 ans Dès 8 ans Tout public	**Mes toutes petites histoires** **Ciné mômes - Manga'mania** **Manga'Mania - Escape game** **La fresque du climat** **Le temps des jeux : Escape game - Manga'mania** **Art en herbe** **Le temps des jeux : Escape game - Manga'mania** **Le temps des jeux : Escape game - Manga'mania** ***Ellipse***	O. Niemeyer Caucriauville Caucriauville A. de Graville Caucriauville L.S. Senghor Caucriauville Caucriauville O. Niemeyer	 • • • • • •
DIMANCHE 5	18 h	PROJECTION	Tout public	***Reset***	O. Niemeyer	
MERCREDI 8	10 h 13 h 30 14 h 15 h 15 h 45	ARTS PLASTIQUES ARTS PLASTIQUES NUMÉRIQUE NUMÉRIQUE ARTS PLASTIQUES	Dès 8 ans Dès 8 ans Dès 10 ans Dès 5 ans Dès 8 ans	**Manga'Mania -Dessine ton chibi** **Manga'Mania -Dessine ton chibi** **Les bidouilleurs : Animer des objets en stop motion** **Ciné pixel : ALBA** **Manga'Mania -Dessine ton chibi**	Caucriauville Caucriauville A. de Graville L.S. Senghor Caucriauville	• • • • •
SAMEDI 11	10 h 10 h 30 10 h 30 13 h 30 13 h 30 14 h 15 h 15 h 15 16 h	NUMÉRIQUE ARTS PLASTIQUES LECTURE NUMÉRIQUE JEUX VIDÉO ARTS PLASTIQUES PROJECTION NUMÉRIQUE PROJECTION	Dès 8 ans Dès 5 ans 1-4 ans Dès 8 ans Dès 8 ans 6-12 ans Dès 5 ans Dès 8 ans Adultes	**Manga'Mania - Dessin sur tablette graphique** **Meilleurs vœux avec Petit Gramme** **Mes toutes petites histoires** **Manga'Mania - Dessin sur tablette graphique** **Tournoi de *My Hero One's Justice 2*** **Art en herbe** **Ciné mômes - Bientôt Noël** **Manga'Mania - Dessin sur tablette graphique** **Docs en stock : *Le repos des braves* de Guillaume Brac**	Caucriauville A. de Graville L.S. Senghor Caucriauville Caucriauville M.L. King R. Queneau Caucriauville O. Niemeyer	• • • • • • • •
DIMANCHE 12	10 h 30 16 h	ARTS PLASTIQUES ARTS PLASTIQUES	Dès 5 ans Dès 5 ans	**Meilleurs vœux avec Petit Gramme, suivi d'une dédicace** **Meilleurs vœux avec Petit Gramme, suivi d'une dédicace**	O. Niemeyer O. Niemeyer	• •

• SUR INSCRIPTION DANS LES BIBLIOTHÈQUES OU SUR *lireauhavre.fr*

MERCREDI 15	10 h 30	MUSIQUE	1-4 ans	**Ouvrons les ptites oreilles - Bientôt Noël**	R. Queneau	•
	10 h 30	PROJECTION	18 mois - 4 ans	**Ciné mômes**	O. Niemeyer	
	10 h 30	LECTURE	Jusqu'à 4 ans	**Lectures immersives : *Raconte-moi les couleurs***	O. Niemeyer	•
	14 h 30	ARTS PLASTIQUES	Dès 5 ans	**Meilleurs vœux avec Petit Gramme**	Caucriauville	•
	15 h	ARTS PLASTIQUES	Dès 5 ans	**Meilleurs vœux avec Petit Gramme**	L.S. Senghor	•
	15 h	ARTS PLASTIQUES	Dès 5 ans	**Meilleurs vœux avec Petit Gramme**	R. Queneau	•
	15 h	ARTS PLASTIQUES	Dès 5 ans	**Meilleurs vœux avec Petit Gramme**	M.L. King	
SAMEDI 18	10 h 30	ARTS PLASTIQUES	3-5 ans	**Les p'tits artistes - Noël**	Caucriauville	•
	10 h 30	ARTS PLASTIQUES	Dès 5 ans	**Meilleurs vœux avec Petit Gramme**	L.S. Senghor	•
	10 h 30	LECTURE	Jusqu'à 4 ans	**Lectures immersives : *Raconte-moi les couleurs***	O. Niemeyer	•
	10 h 30	LECTURE	1-4 ans	**Mes toutes petites histoires - Noël**	M.L. King	•
	14 h	JEUX VIDÉO	Dès 10 ans	**Banc d'essai : PS4 VR**	A de Graville	•
	15 h	NUMÉRIQUE	Dès 8 ans	**Appli'Hour**	L.S. Senghor	•
	15 h	LECTURE	Dès 5 ans	**Le temps des histoires - Noël**	M.L. King	•
	15 h	LECTURE	Dès 5 ans	**Lectures immersives : *Raconte-moi les couleurs***	O. Niemeyer	•
	16 h	LECTURE	Dès 5 ans	**Lectures immersives : *Raconte-moi les couleurs***	O. Niemeyer	•
Mardi 21	14 h	NUMÉRIQUE	Dès 8 ans	**Je{ux] découpe une boîte à gourmandises**	A de Graville	•
Mercredi 22	11 h	LECTURE	Dès 5 ans	**Le temps des histoires - Noël**	A de Graville	•
	14 h	JEUX VIDÉO	Dès 10 ans	**Banc d'essai : PS4 VR**	A de Graville	•
	14 h 30	LECTURE	Dès 5 ans	**Le temps des histoires**	Caucriauville	
	15 h	LECTURE	Dès 5 ans	**Le temps des histoires : Raconte-moi une fable**	L.S. Senghor	•
	15 h	PROJECTION	Dès 5 ans	**Ciné mômes - Noël**	M.L. King	•
Jeudi 23	13 h 30	PROJECTION	Dès 5 ans	**Ciné mômes**	Caucriauville	•
	15 h	JEUX VIDÉO	Dès 8 ans	**Ciné pixel : *It takes two***	Caucriauville	•
Mardi 28	13 h 30	JEUX VIDÉO	Dès 10 ans	**Banc d'essai VR : Ace Banana**	Caucriauville	
Mercredi 29	15 h	JEUX	Dès 8 ans	**Le temps des jeux**	A. de Graville	•
	15 h	LECTURE	1-4 ans	**Mes toutes petites histoires**	L.S. Senghor	•
Jeudi 30	15 h	JEUX VIDÉO	Dès 8 ans	**Tournoi : *WarioWare***	Caucriauville	•
JANVIER						
Mardi 4	16 h	EXPOSITION	Tout public	**Bookfaces**	L.S. Senghor	•
Mercredi 5	10 h 30	LECTURE	1-4 ans	**Histoires en l'air**	L.S. Senghor	•
	14 h 30	JEUX	Dès 5 ans	**Le temps des jeux**	Caucriauville	•
	15 h	NUMÉRIQUE	6-12 ans	**Appli'Hour : *Iris and the giant***	M.L. King	•
	15 h	RENCONTRE	6-12 ans	**Philo Marmots - Le secret**	L.S. Senghor	•
	15 h	NUMÉRIQUE	6-12 ans	**Appli'Hour : Hue**	R. Queneau	•
Samedi 8	10 h 30	MUSIQUE	1-4 ans	**Ouvrons les p'tites oreilles**	Caucriauville	
	10 h 30	LECTURE	1-4 ans	**Histoires en l'air**	L.S. Senghor	•
	10 h 30	LECTURE	Jusqu'à 4 ans	**Histoires en l'air : Il, elle, lui**	O. Niemeyer	•
	14 h	LECTURE	Adultes	**Focus**	A. de Graville	•
	15 h	PROJECTION	Dès 6 ans	**Ciné mômes**	L.S. Senghor	•
Mercredi 12	11 h	LECTURE	Dès 5 ans	**Le temps des histoires : Reines et rois**	A de Graville	•
	14 h 30	NUMÉRIQUE	8-12 ans	**Les bidouilleurs**	Caucriauville	•
	15 h	JEUX VIDÉO	6-12 ans	**Ciné pixel : *Leo's fortune***	L.S. Senghor	•
	15 h	LECTURE	Dès 5 ans	**Le temps des histoires : Tell me a historia**	R. Queneau	•

• SUR INSCRIPTION DANS LES BIBLIOTHÈQUES OU SUR *lireauhavre.fr*

Samedi 15	10 h 30	PROJECTION	1-4 ans	**Ciné mômes**	Caucriauville	•
	10 h 30	LECTURE	1-4 ans	**Histoires en l'air**	M.L.King	•
	10 h 30	NUMÉRIQUE	Ados-adultes	**S'initier au cyanotype**	A de Graville	•
	14 h	ARTS PLASTIQUES	6-12 ans	**Art en herbe**	M.L. King	•
	15 h	PROJECTION	Dès 5 ans	**Ciné mômes**	A de Graville	•
	15 h	PROJECTION-	Dès 5 ans	**Ciné mômes**	R. Queneau	•
	15 h	JEUX	Dès 8 ans	**Escape game, *Les petits détectives***	L.S. Senghor	•
	16 h	JEUX	Dès 8 ans	**Escape game, *Les petits détectives***	L.S. Senghor	•
Mercredi 19	10 h 30	MUSIQUE	1-4 ans	**Ouvrons les p'tites oreilles**	A. de Graville	•
	10 h 30	LECTURE	Jusqu'à 4 ans	**Histoires en l'air**	R. Queneau	•
	10 h 30	MUSIQUE	1-4 ans	**Ouvrons les p'tites oreilles**	M.L. King	•
	14 h	NUMÉRIQUE	Dès 10 ans	**Table mash'up - Création vidéo**	A de Graville	•
	14 h 30	LECTURE	Dès 5 ans	**Le temps des histoires - LGDA**	Caucriauville	
	15 h	JEUX	Dès 6 ans	**Le temps des jeux**	L.S. Senghor	•
	15 h	RENCONTRE	6-12 ans	**Philo Marmots - Le secret**	R. Queneau	•
Samedi 22	10 h 30	LECTURE	Jusqu'à 4 ans	**Histoires en l'air**	Caucriauville	•
	15 h	NUMÉRIQUE	8-12 ans	**Je{ux] découpe**	L.S. Senghor	•
	15 h	RENCONTRE	8-12 ans	**Philo Marmots - Le secret**	A. de Graville	•
Mercredi 26	10 h 30	LECTURE	1-4 ans	**Histoires en l'air : 1,2,3 banquise**	A. de Graville	•
	13 h 30	JEUX VIDÉO	Dès 10 ans	**Banc d'essai VR : *Keep Talking And Nobody Explodes***	Caucriauville	
	14 h	NUMÉRIQUE	Dès 8 ans	**Je{ux] découpe les reines et les rois**	A. de Graville	•
	15 h	RENCONTRE	6-12 ans	**Philo Marmots - Le secret**	Caucriauville	•
	15 h	LECTURE	Dès 6 ans	**Le temps des histoires : Perdus dans la neige**	L.S. Senghor	•
	15 h	ARTS PLASTIQUES	6-12 ans	**Art en herbe**	R. Queneau	•
	15 h	LECTURE	Dès 5 ans	**Le temps des histoires : Mystères et boules de gomme**	M.L. King	•
Samedi 29	10 h 30	ARTS PLASTIQUES	Adultes	**Fabriquer un panier en ficelle**	A. de Graville	•
	10 h 30	LECTURE	1-4 ans	**Mes toutes petites histoires**	L.S. Senghor	•
	10 h 30	RENCONTRE	Adultes	**Focus**	M.L. King	•
	10 h 30	NUMÉRIQUE	4-8 ans	**Appli'Hour**	Caucriauville	•
	15 h	ARTS PLASTIQUES	Dès 6 ans	**Art en herbe**	L.S. Senghor	•
	15 h	PROJECTION	Dès 5 ans	**Ciné mômes**	R. Queneau	•
	15 h	PROJECTION	Dès 5 ans	**Ciné mômes**	M.L. King	•
FÉVRIER						
Mercredi 2	14 h 30	LECTURE	Dès 5 ans	**Le temps des histoires : Histoire de swinguer**	Caucriauville	•
	15 h	NUMÉRIQUE	Dès 8 ans	**Ciné pixel : Journey**	L.S. Senghor	•
	15 h	JEUX VIDÉO	8-12 ans	**Banc d'essai : Lego Jurassic World sur Wii U**	R. Queneau	•
	15 h	RENCONTRE	6-12 ans	**Philo Marmots - Le secret**	M.L. King	•
Samedi 5	10 h 30	LECTURE	1-4 ans	**Mes toutes petites histoires : AÏe, un bobo**	Caucriauville	
	10 h 30	MUSIQUE	1-4 ans	**Ouvrons les p'tites oreilles**	L.S. Senghor	•
	10 h 30	LECTURE	Jusqu'à 4 ans	**Histoires en l'air : 1, 2, 3 banquise**	O. Niemeyer	•
	14 h	NUMÉRIQUE	Dès 8 ans	**Papercut et découpeuse numérique avec Julia Pinquié**	M.L. King	•
Mardi 8	14 h	Jeux vidéo	Dès 8 ans	**Banc d'essai : Mario live Kart sur Switch**	A de Graville	•
	15 h	Rencontre	6-12 ans	**Philo Marmots - Le secret**	O. Niemeyer	•
Mercredi 9	11 h	LECTURE	Dès 5 ans	**Le temps des histoires : Les amoureux**	A. de Graville	•
	14 h	JEUX VIDÉO	13-17 ans	**Fabriquer une borne d'arcade / séance 1**	A. de Graville	•
	14 h 30	LECTURE	Dès 5 ans	**Le temps des histoires : Tell me a historia**	Caucriauville	
	15 h	NUMÉRIQUE	8-12 ans	**Tournoi jeux vidéo**	M.L. King	•
	15 h	JEUX	Dès 6 ans	**Le temps des jeux**	L.S. Senghor	•
	15 h	PROJECTION	Dès 5 ans	**Ciné mômes**	R. Queneau	•
	15 h	RENCONTRE	6-12 ans	**Philo Marmots - Le secret**	O. Niemeyer	•

• SUR INSCRIPTION DANS LES BIBLIOTHÈQUES OU SUR *lireauhavre.fr*

Jeudi 10	13 h 30 14 h 15 h 15 h	PROJECTION JEUX VIDÉO RENCONTRE JEUX VIDÉO	Dès 5 ans Dès 8 ans 6-12 ans Dès 8 ans	**Ciné mômes** **Banc d'essai : *Mario live Kart sur Switch*** **Philo Marmots - Le secret** **Ciné pixel**	Caucriauville A. de Graville O. Niemeyer Caucriauville	• • •
Samedi 12	10 h 30 14 h 15 h	ARTS PLASTIQUES ARTS PLASTIQUES ARTS PLASTIQUES	Adultes 6-12 ans Dès 6 ans	**De la fleur au papier** **Art en herbe** **Art en herbe**	A. de Graville M.L.King L.S. Senghor	• • •
Mardi 15	13 h 30 15 h 15 h	JEUX VIDÉO Lecture JEUX VIDÉO	Dès 8 ans Dès 5 ans Dès 8 ans	**Banc d'essai VR : Touring karts** **Le temps des histoires - Le secret** **Appli'Hour**	Caucriauville O. Niemeyer A. de Graville	 •
Mercredi 16	10 h 30 14 h 15 h 15 h 15 h 15 h 15 h	ARTS PLASTIQUES JEUX VIDÉO NUMÉRIQUE NUMÉRIQUE LECTURE LECTURE LECTURE	Dès 8 ans 13-17 ans Dès 8 ans 8-12 ans Dès 5 ans Dès 5 ans Dès 5 ans	**Art en herbe : A la manière de Klimt** **Fabriquer une borne d'arcade / séance 2** **Papercut et découpeuse numérique avec Julia Pinquié** **Banc d'essai : Nintendo Switch** **Le temps des histoires - Le secret** **Le temps des histoires** **Le temps des histoires - Colorama**	A. de Graville A. de Graville O. Niemeyer L.S. Senghor O. Niemeyer R. Queneau M.L. King	• • • • •
Jeudi 17	13 h 30 15 h 15 h	Jeux vidéo LECTURE JEUX	Dès 8 ans Dès 5 ans Dès 8 ans	**Tournoi : Mario Kart 8 Deluxe** **Le temps des histoires - Le secret** **Le temps des jeux**	Caucriauville O. Niemeyer A. de Graville	• •
Samedi 19	10 h 30 10 h 30 15 h 15 h 16 h	PROJECTION LECTURE JEUX JEUX JEUX	1-4 ans 1-4 ans Dès 8 ans 7 à 77 ans Dès 8 ans	**Ciné mômes** **Mes toutes petites histoires** **Escape game Manga** **Le temps des jeux** **Escape game Manga**	Caucriauville L.S. Senghor A. de Graville M.L. King A. de Graville	• • • • •
Mercredi 23	10 h 30 10 h 30 10 h 30 10 h 30 11 h 14 h 14 h 30 15 h 15 h	LECTURE ARTS PLASTIQUES ARTS PLASTIQUES PROJECTION EXPOSITION JEUX VIDÉO JEUX LECTURE MUSIQUE	1-4 ans 3-5 ans 3-5 ans 1-4 ans Tout public 13-17 ans Dès 5 ans Dès 5 ans Dès 10 ans	**Mes toutes petites histoires** **Les p'tits artistes** **Les p'tits artistes** **Ciné mômes** **Cabanes sensorielles** **Fabriquer une borne d'arcade / séance 3** **Le temps des jeux** **Le temps des histoires** **Kinkeliba musical**	L.S. Senghor R. Queneau M.L. King O. Niemeyer O. Niemeyer A. de Graville Caucriauville L.S. Senghor R. Queneau	• • • • • • • •
Samedi 26	10 h 30 10 h 30 11 h 14 h 14 h 14 h 30 15 h 15 h 15 h 15 h 15 h 17 h	LECTURE LECTURE EXPOSITION NUMÉRIQUE LECTURE LECTURE NUMÉRIQUE- PROJECTION LECTURE PROJECTION LECTURE CONFÉRENCE	1-4 ans Dès 5 ans Tout public Dès 8 ans Dès 5 ans Dès 5 ans Dès 8 ans Dès 5 ans Dès 5 ans Dès 5 ans Dès 5 ans Tout public	**Mes toutes petites histoires** **Le temps des histoires - Lectures en LSF** **Cabanes sensorielles** **S'initier au Light painting** **Atelier LSF** **Le temps des histoires - Lectures en LSF** **Je(ux] découpe** **Ciné mômes** **Atelier LSF** **Ciné mômes** **Le temps des histoires - Lecture dans le noir** ***L'œil du tigre* de Raphaël Pfeiffer, avec Marie Gaumy**	Caucriauville O. Niemeyer O. Niemeyer A. de Graville O. Niemeyer O. Niemeyer L.S. Senghor R. Queneau O. Niemeyer M.L. King O. Niemeyer O. Niemeyer	 • • • • • • • • • •
Dimanche 27	10 h 30 11 h 15 h	LECTURE EXPOSITION LECTURE	Dès 5 ans Tout public Dès 5 ans	**Le temps des histoires - Lectures en LSF** **Cabanes sensorielles** **Le temps des histoires - Lecture dans le noir**	O. Niemeyer O. Niemeyer O. Niemeyer	• • •

• SUR INSCRIPTION DANS LES BIBLIOTHÈQUES OU SUR *lireauhavre.fr*

LE RÉSEAU DES BIBLIOTHÈQUES MUNICIPALES ET RELAIS LECTURE

Le réseau est ouvert à tous. Quel que soit votre âge, vous pouvez librement et gratuitement entrer, parcourir un livre, feuilleter journaux et magazines, consulter internet et emprunter des documents, livres et revues, mais aussi CD, DVD.

S'INSCRIRE

L'inscription est gratuite pour tous.
À l'accueil des bibliothèques et relais lecture, sur présentation d'une pièce d'identité et du formulaire d'inscription rempli et signé, avec autorisation parentale pour les mineurs (formulaires disponibles dans les bibliothèques et relais lecture).
Une préinscription en ligne est possible sur lireauhavre.fr

EMPRUNTER DES DOCUMENTS

Muni de la carte lecteur, on peut emprunter dans toutes les bibliothèques du réseau un maximum de 20 documents (10 documents dans les relais lecture), dont 4 DVD maximum par bibliothèque.
Il est possible de rendre tout document emprunté dans n'importe quelle bibliothèque ou relais lecture du réseau. Les collectivités (écoles, maisons de retraite, etc.) ont accès à l'emprunt de livres uniquement.

DURÉE DES EMPRUNTS

Les documents empruntés doivent être rendus, en bon état, au maximum 30 jours après l'emprunt (15 jours pour les DVD).
Passé cette date, les droits d'emprunt de l'usager sont suspendus pour une durée équivalente à la durée de son retard. Au-delà d'un mois de retard, l'usager voit en outre ses droits d'accès suspendus à l'ensemble des services proposés par le réseau, y compris aux ressources en ligne.

DE NOMBREUX SERVICES EN LIGNE EXISTENT !

Livres numériques, revues, musique en ligne, films, autoformations, préinscription, etc.

Toute la programmation du réseau des bibliothèques est gratuite

MODALITÉS D'INSCRIPTION AUX RDV ET ATELIERS

sur *lireauhavre.fr* ou auprès des bibliothèques et des relais lecture

CONNECTEZ-VOUS SUR :

@LH.biblio @LHBiblio @lh_biblio

BIBLIO' PRATIQUE

BIBLIOTHÈQUES

BIBLIOTHÈQUE OSCAR NIEMEYER
2 place Oscar Niemeyer - **Tél. : 02 35 19 70 00**
Mardi à dimanche : 10 h - 19 h

BIBLIOTHÈQUE ARMAND SALACROU
17 rue Jules Lecesne - **Tél. : 02 35 19 70 00**
Mardi à samedi : 14 h - 18 h

MÉDIATHÈQUE MARTIN LUTHER KING
115-119 rue Théophile Gautier - **Tél. : 02 77 61 30 00**
Mercredi et samedi : 10 h - 12 h 30
Du mardi au samedi : 14 h - 18 h

MÉDIATHÈQUE DE CAUCRIAUVILLE
40 rue Jules Vallès - **Tél. : 02 35 47 12 35**
Mercredi et samedi : 10 h - 12 h
Du mardi au vendredi : 13 h 30 - 18 h
Samedi : 13 h 30 - 17 h

BIBLIOTHÈQUE ANNE DE GRAVILLE
161 rue de Verdun - **Tél. : 02 76 40 52 80**
Mardi, jeudi, vendredi : 13 h 30 - 18 h
Mercredi et samedi 10 h - 12 h 30, 13 h 30-18 h

BIBLIOTHÈQUE RAYMOND QUENEAU
17 place Raymond Queneau - **Tél. : 02 35 44 04 81**
Mercredi et samedi : 10 h - 12 h 30
Mardi, mercredi et vendredi : 13 h 30 - 18 h
Samedi : 13 h 30 - 17 h

MÉDIATHÈQUE LÉOPOLD SÉDAR SENGHOR
67 rue Gustave Brindeau - **Tél. : 02 35 13 99 27**
Mercredi et samedi : 10 h - 13 h
Du mardi au samedi : 14 h - 18 h

BIBLIOBUS
Arrêts et horaires : se renseigner sur *lireauhavre.fr*
Tél. : 06 76 98 20 83

RELAIS LECTURE

MASSILLON
92 rue Bourdaloue - **Tél. : 02 35 24 59 84**

SANVIC
100 rue David d'Angers - **Tél. : 02 35 22 97 80**

APLEMONT
24 rue des Œillets - **Tél. : 02 35 47 81 46**

PRÉ FLEURI
6 allée Jean Vilar - **Tél. : 02 35 49 31 59**

QUARTIERS SUD
50 rue de la Vallée - **Tél. : 02 35 13 43 42**

BOIS AU COQ
104 rue Florimond Laurent - **Tél. : 02 35 46 04 66**

SOQUENCE
375 rue de Verdun - **Tél. : 02 35 47 14 32**

PIERRE HAMET
16 impasse Pierre de Coubertin - **Tél. : 02 35 46 55 51**

SIMONE VEIL
3 parvis Simone Veil - **Tél. : 02 35 19 49 50**

HORAIRES DES RELAIS LECTURE SUR *lireauhavre.fr*

DURANT LES VACANCES SCOLAIRES
Toutes les bibliothèques ferment à 17 h et la bibliothèque Oscar Niemeyer est fermée le dimanche.

JOURS FÉRIÉS
Les bibliothèques et relais lecture sont fermés les jours fériés, les samedis 25 décembre 2021 et 1er janvier 2022.

Les modifications d'horaires et fermetures ponctuelles sont annoncées sur le portail *lireauhavre.fr* et structures concernées.

leHavre