

RAPPORT D'ACTIVITÉ **2018**



SOMMAIRE

1	<u>INTRODUCTION</u>	4
2	<u>LE PÔLE MUSÉES</u>	6
	2.1 Les musées gratuits le premier dimanche du mois	7
	2.2 Les fêtes de la gratuité	8
	2.3 Pour 50c t'as de l'art	11
	2.4 Regards sur les musées	19
	2.5 Public à l'œuvre	20
	2.6 VideoMuz	21
3	<u>LE PÔLE JEU VIDÉO ET SOCIÉTÉ</u>	24
	3.1 Formation d'animateurs en création de jeux vidéo	25
	3.2 Dialogues vidéoludiques autour de la Méditerranée	26
	3.3 Videogames to save the climate	32
	3.4 VideoMuz	37
4	<u>LE PÔLE INSERTION SOCIO-PROFESSIONNELLE</u>	38
	4.1 La brigade de médiateurs culturels BAMBA 2018	39
	4.2 Formation 2018 pour la BAMBA 2019	44
	4.3 Formation de médiateurs culturels numériques	48
5	<u>FONCTIONNEMENT</u>	50
	5.1 Locaux	51
	5.2 Equipe	51
	5.3 Communication de l'ASBL	52
	5.3.1 Le site Internet	52
	5.3.2 Réseaux sociaux	53
	5.3.3 Newsletter mensuelle	53
	5.3.4 Le guide des musées gratuits	53
	5.3.5 La brochure BAMBA	54
	5.4 Situation financière	55
6	<u>REVUE DE PRESSE</u>	56
7	<u>CONCLUSIONS ET PERSPECTIVES</u>	62

1.

INTRODUCTION

Pour Arts&Publics, l'année 2018 aura été l'année de tous les paradoxes.

La diversification des activités de l'association a fait une pause. La structuration autour de trois pôles – Musées, Jeu vidéo et Insertion socioprofessionnelle – s'est stabilisée, tout en continuant à se développer avec des projets en son sein.

- **le pôle Musées** (premiers dimanches du mois dans les musées, *Pour 50c t'as de l'art*, la publication de *Regards sur les musées*) s'est renforcé avec le développement d'un nouveau programme *Public à l'œuvre* mené en collaboration avec l'asbl *Mooss* et la coopérative *Cera*. Ce programme auquel 7 musées ont décidé de collaborer constituera un axe structurant de travail pour les trois années à venir. Cette initiative visant la participation des visiteurs dans l'action des musées recueille en tout cas un intérêt des musées, des médias et des sphères académiques dès avant sa mise en route.

- **le pôle Jeu vidéo et société**, avec son axe Interculturalité (*Dialogues vidéoludiques*) et son axe Musées (*VideoMuz*) a accueilli l'action **Videogames to save the climate** grâce à l'obtention d'un marché public de la Ville de Bruxelles.

- **le pôle Insertion socioprofessionnelle** avec le programme BAMBA visant la médiation culturelle (contrat de quartier Athénée – 4 ans) et le nouveau projet de *Formation en médiation culturelle numérique*, spécialisé en jeu vidéo (renouvelé pour 2019). L'agrément de l'asbl comme *Initiative Locale de Développement de l'Emploi* (ILDE) par la Région de Bruxelles-Capitale nous donne une reconnaissance institutionnelle dans le domaine de l'Économie sociale qu'on n'espérait pas si rapidement. Néanmoins, l'ordonnance *Économie sociale* nous obligera sans doute à redemander l'agrément dès 2020.

Ce développement s'est pourtant vu bridé par plusieurs facteurs déstabilisants.

L'action incessante d'une petite coterie opposée à la mesure de gratuité du premier dimanche du mois reste néfaste. Elle a amené la Ministre de la Culture à mettre fin à notre convention. Que les rapports ayant amené cette décision soient partiels et l'avis

de l'instance désignée frappé de conflit d'intérêt n'y changera rien, mais il est notable que ceux qui estiment que nous avons manqué à notre mission sont ceux-là mêmes qui souhaiteraient que cette mission n'existe pas et que la mesure que nous accompagnons n'existe pas.

La décision de centrer notre activité administrative sur Bruxelles depuis un certain temps nous a fait perdre une précieuse aide à l'emploi de la Wallonie. Celle-ci étant menacée par ailleurs par la nouvelle politique du gouvernement wallon, nous n'avons pas de regrets, même s'il s'agit d'une perte en capacité de structuration.

En fin d'exercice, le début d'une nouvelle mandature communale a permis une première série de contacts en vue de développer de nouveaux partenariats sur plusieurs territoires.

L'équipe d'Arts&Publics est plutôt stable. On capitalise sur les expériences. Les bureaux sont accueillants quoi qu'exigés. La candidature pour être intégré au projet d'occupation temporaire des casernes n'ayant pas abouti, on réfléchira aux pistes de déménagement ou d'une extension en 2019.

La situation financière est satisfaisante. L'année 2018 a été en boni et son affectation à un Fonds social permettrait de subir un exercice déficitaire si cela devait arriver. La diversité des recettes (16 sources différentes de 5.000 euros ou plus) permet aussi de ne pas dépendre d'un seul projet. Reste la trésorerie, qui est source d'inquiétude. Elle a pu être gérée sans heurt et sans trop de stress grâce à un travail précis et le soutien pendant quelques mois de l'asbl Smart.

Avec ses trois pôles, l'association a donc développé neuf projets structurés en 2018. Quatre dans le pôle Musées, trois dans le secteur Jeu vidéo et deux dans le pôle Formation/Insertion.

Le bilan de l'association est donc globalement très bon. Son action est porteuse de sens et d'innovation dans le monde de la Culture, où les pratiques et les aspirations évoluent pour le moment très vite.

2.

LE PÔLE MUSÉES



2.1

En 2018, 153 musées sont gratuits le premier dimanche du mois en Fédération Wallonie-Bruxelles. **Les musées suivants ont rejoint la mesure cette année :** le MoMuse à Molenbeek, la Maison des mégalithes de Wéris, le Musée d'art moderne et contemporain de Durbuy, le Vélomuseum, le Musée du capitalisme, le parc Monumento à Anderlecht, le Musée du slip, la

maison Autrique. Nous faisons la promotion de ces musées (nouvelles expositions, vernissages, finissages, programme du premier dimanche du mois) via notre site Internet, notre page Facebook, notre newsletter et le guide des musées gratuits (également présent dans *Regards sur les musées*) :

[illegible][illegible]

Nous avons également conclu un partenariat avec BHS promotion afin de diffuser un nouveau flyer qui met en évidence la gratuité dans les musées.

80.000 exemplaires ont été et sont toujours diffusés dans 795 stands répartis dans des lieux culturels, scolaires, dans les institutions publiques et le secteur du tourisme à Bruxelles et en Wallonie. En plus de cette diffusion, nous avons également mis en place des actions de distribution de ce flyer vers le public universitaire (ULB) et vers le public associatif (CPAS, maison de quartier, maison de jeunes,...) durant l'automne 2018.

150
musées **gratuits**
chaque
1^{er} dimanche
du mois

**Dans les musées,
Arts & Publics, c'est aussi**

-  Pour 50 cents t'as de l'art!
-  Public à l'œuvre
-  Regards sur les musées
-  Videomuz

en savoir plus sur
www.artsetpublics.be



Arts&Publics est une association de médiation culturelle qui place les différents publics de la culture au centre de son action et entend promouvoir la culture pour tous.

Chaque premier dimanche du mois, **Arts & Publics** vous fait découvrir un musée en collaboration avec celui-ci. Ce sont nos **fêtes de la gratuité!**

Au programme:
activités spéciales et visites guidées gratuites
toute la journée!

Prochaines dates:

- **4 novembre 2018**, de 11h à 17h
- Musée L (Louvain-la-Neuve) - www.museel.be
- Musée Marthe Donas (Jire) - www.museemarthedonas.be
- **2 décembre 2018**, de 10h à 18h
- Grand Curtius (Liège) - www.grandcurtiusliege.be

Suggestion 2019:

- **6 janvier 2019**, de 10h à 18h
- BAM (Mons) - www.bam-mons.be
(expo Niki de Saint-Phalle)

Suivez-nous sur les réseaux sociaux

 Dans les musées, la gratuité c'est maintenant - Arts&Publics  @Arts_et_Publics




2.2 | LES FÊTES DE LA GRATUITÉ

Dix fêtes de la gratuité ont été organisées par Arts&Publics en 2018, en partenariat avec les musées suivants :

- Le musée Juif de Belgique à Bruxelles, le 4 février 2018
- Le Mundaneum à Mons, le 4 mars 2018
- L'IKOB à Eupen, le 1er avril 2018
- La Maison de l'histoire européenne à Bruxelles, le 6 mai 2018
- Le musée en plein air du Sart Tilman à Liège le 3 juin 2018
- La Maison Érasme, le musée de la Médecine, le musée du Béguinage, la Maison des artistes et Monumento à Anderlecht, le 1er juillet 2018
- Le musée Lanchelevici (MiLL) à La Louvière, le 5 août 2018
- Le musée d'Histoire naturelle et Vivarium de Tournai, le 7 octobre 2018
- Le musée L à Louvain-la-Neuve et le musée Marthe Donas à Ittre, le 4 novembre 2018
- Le Grand Curtius à Liège, le 2 décembre 2018

Les chiffres de fréquentation des fêtes de la gratuité montrent une augmentation du nombre de visiteurs qui va de 1 à 8 fois la fréquentation d'un dimanche normal :

	Lieu	Activités	Nombre des visiteurs	Comparaison avec un dimanche normal
Dimanche 7 janvier 2018	Parcours libre			
Dimanche 4 février 2018	Musée juif de Belgique à Bruxelles	Des bénévoles de Médecins du Monde accompagnaient les visiteurs dans les collections. Arts&Publics proposait aux visiteurs de jouer au jeu de société le « <i>Tram des Musées</i> ». Nous proposons également aux gens un atelier de test des jeux vidéo.	490 personnes	x 7
Dimanche 4 mars 2018	Mundaneum de Mons	Le musée proposait deux visites guidées de son exposition « <i>Top Secret ! Un monde à Décrypter</i> ».	225 personnes	x 5
Dimanche 1 avril 2018	IKOB à Eupen	Pour cet événement, le directeur de l'IKOB assurait une visite commentée des collections et de l'exposition « <i>Je Suis Atoll</i> » de Jürgen Claus.	50 personnes	x 5
Dimanche 6 mai 2018	Maison de l'Histoire Européenne à Bruxelles	Visite guidée par notre animateur. Le Musée mettait à disposition des audioguides.	100 personnes	Nous n'avons pu avoir de chiffres.

Dimanche 3 Juin 2018	Musée en plein air du Sart-Tilman à Liège	Le conservateur du musée encadrait 2 visites guidées expliquant une trentaine d'œuvres.	75 personnes aux visites guidées	Le musée s'étendant sur une grande sur-face et étant accessible gratuitement à tous, les gens ne passent pas forcément par le point d'accueil.
Dimanche 1er Juillet 2018	Cinq musées d'Anderlecht :			
	- La Maison des Artistes	La <i>Maison des Artistes</i> offre le petit déjeuner de 10h à 13h et propose une visite commentée autour des œuvres exposées à cette occasion. Une activité « <i>Slow looking</i> » était également mise en place,	38 personnes	x 3
	- La Maison d'Érasme	La <i>Maison d'Érasme</i> avait prévu à deux visites guidées incluant la visite du <i>Béguinage</i> d'Anderlecht,	122 personnes	x 2
	- Le Musée de la Médecine	Le <i>Musée de la Médecine</i> invitait les gens à deux visites guidées de son exposition temporaire « <i>Syphilis. La grande Simulatrice. Baudelaire et les autres</i> »,	42 personnes	x 3
	- Le Coop avec le Musée de la Résistance	Le <i>Musée de la Résistance</i> collaborait avec COOP pour présenter un film documentaire sur l'artiste plasticien tournaisien Edmond Dubrunfaut intitulé « <i>Le temps pour le dire</i> »,	20 personnes	Coop était exceptionnellement gratuit ce jour-là.
Dimanche 5 Août 2018	- Le Parc Monumento	Les visiteurs bénéficiaient d'une présentation du lieu et d'une visite commentée de son exposition « <i>Apertum</i> ».	+ de 30 personnes. Le parc étant accessible gratuitement, il est difficile d'évaluer le chiffre exact.	Monumento venant d'être créé en 2018, nous n'avons pas de chiffre de comparaison.
	Musée lanche-levici à La Louvière	Une visite de l'exposition temporaire : "Boël, une usine dans la ville. Nuances d'acier" en présence des artistes à 14h30. Une visite guidée de sa collection permanente à 16h.	148 personnes	x 4
Dimanche 2 Septembre 2018	Parcours libre			
Dimanche 7 Octobre 2018	Musée d'Histoire naturelle et Vivarium de Tournai	Deux visites guidées ont été organisées autour des collections du musée.	424 personnes	x 8

**Dimanche 4
Novembre 2018**

Musée L de Louvain-La-Neuve	Pour cette fête de la gratuité, le musée organisait des ateliers créatifs pour les familles, des visites guidées et les amis du musée accompagnaient les visiteurs dans leurs parcours.	390 personnes	x 5
Au Musée Marthe Donas à Ittre	Pour l'occasion, des visites commentées des 2 expositions en cours et des jeux pour les enfants étaient organisés.	29 personnes	x2
Le Grand Curtius à Liège	Visite guidée et commentée avec le conservateur.	588 personnes	x 2

**Dimanche 2
Décembre 2018**

À l'occasion de la fête de la gratuité à Anderlecht, nous avons publié un flyer promotionnel expliquant les emplacements des 5 musées. Pour que les visiteurs aient accès à toutes les activités, Arts&Publics avait mis en place un système de navette en bus, voyageant entre les différents lieux :

Infos pratiques / Bus tour

Des navettes gratuites circuleront toute la journée entre ces 5 lieux culturels.

Horaires et trajet de la navette gratuite (bus de 20 places)

11h15 :	Maison des Artistes	→	Maison d'Erasmus
11h30 :	Maison d'Erasmus	→	COOP
12h00 :	COOP	→	Monumentto
12h30 :	Monumentto	→	Musée de la Médecine
13h00 :	Musée de la Médecine	→	Monumentto
14h15 :	Monumentto	→	Maison d'Erasmus
14h45 :	Maison d'Erasmus	→	Musée de la Médecine
15h15 :	Musée de la Médecine	→	COOP
15h45 :	COOP	→	Monumentto
17h00 :	Monumentto	→	Musée de la Médecine
17h45 :	Musée de la Médecine	→	Maison d'Erasmus

Des visites guidées, animations, conférences et parcours-badades sont prévus toute la journée.

Toutes ces activités sont gratuites.

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles et du Service public francophone bruxellois.

Toutes les infos sur : www.artspubli.be et www.escalenord-brussels.be

150 MUSÉES GRATUITS
le premier dimanche du mois
Liste et infos : www.artspubli.be

FÊTE DE LA GRATUITÉ aux musées d'ANDERLECHT
DIMANCHE 1^{er} JUILLET 2018 de 10 à 18h

Cinq lieux à (re)découvrir lors de cette journée particulière

Programme / Temps forts

La Maison des Artistes est un lieu de diffusion et de rencontre axé sur les arts plastiques d'aujourd'hui. Les expositions sont associées à des visites guidées tout publics, des ateliers créatifs, des projets socio-artistiques, des conférences.

Lors de cet événement la MDA vous offre le petit déjeuner de **10h à 13h** et propose une visite commentée de son exposition temporaire.

La Maison d'Erasmus est consacrée à Erasmus et sa vie. Elle abrite une galerie de portraits d'Erasmus, des œuvres d'Albert Dürer, des tableaux de primitifs flamands, des sculptures gothiques et une petite partie de la collection de livres anciens du musée. Un jardin des maladies et un jardin philosophique jouent la maison. Le **Musée du Baginage** sera aussi ouvert pour l'occasion. Ce 1^{er} juillet, elle vous invite à deux visites guidées à **11h30 et 15h** (durée 1h30).

Le Musée de la Médecine possède une collection d'art et d'archéologie de plus de 7.000 pièces présentant l'art de guérir à travers l'art, l'histoire et la littérature, depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours.

Pour l'occasion, le Musée organise une visite guidée de son exposition temporaire **Siphilis**. Le grand **Simulacrum**, **Rosolaine** et les autres à **16h**. Inscription obligatoire via 02 555 34 31 ou Joelle.Antoine@erasme.ulb.ac.be

COOP s'installe au **COOP**. Pour son arrivée, le musée aura le plaisir de présenter le film documentaire sur l'artiste tournaisien plasticien Edmond Dubrunfaut intitulé "Le temps pour le dieu". Projection du film à **16h** (durée 1h).

Durant la période de rénovation de son bâtiment, le **Musée de la Résistance** s'installe au **COOP**. Pour son arrivée, le musée aura le plaisir de présenter le film documentaire sur l'artiste tournaisien plasticien Edmond Dubrunfaut intitulé "Le temps pour le dieu". Projection du film à **16h** (durée 1h).

Enfin, découvrez le projet **Monumentto** avec une présentation du lieu et de son exposition **Apertum**. **Apertum** est une exposition de groupe. Vingt artistes de renommée internationale mais également de jeunes artistes, belges et étrangers, présenteront des œuvres qui s'inscrivent dans la mouvance de ce que l'on appelle l'art construit ou l'art géométrique.

Chaque mois, Arts&Publics s'associe avec un ou plusieurs musées pour mettre en valeur ses collections et la mesure de gratuité des musées le premier dimanche du mois.

Ce 1^{er} juillet, au tour d'Anderlecht avec 5 lieux et institutions qui s'y associent !

Bienvenue à tous !

Carte des lieux :

- 1. Rue de Brasse 18
- 2. Rue de l'Armateur 21
- 3. Carrefour Erasme / Place Facultaire / Route de Louvain 806
- 4. Quai Desmet 20
- 5. Square Camille Paulsen 8

Transport : Tram Ligne 81, Métro Ligne 5

2.3 | POUR 50C T'AS DE L'ART

PRÉSENTATION

Pour « 50c, t'as de l'art » est une opération de médiation culturelle centrée sur les musées, à destination de publics fragilisés. Menée en collaboration avec le tissu associatif, cette opération vise principalement le secteur de l'aide à la jeunesse (AMO, écoles de devoirs, maisons de jeunes...), de la cohésion sociale (PCS...), de l'intégration (cours d'alphabétisation, parcours citoyenneté,...) et s'adresse tant aux enfants qu'aux adolescents et adultes de tous âges et de toutes origines.

Chaque module d'animation s'articule autour de trois étapes, généralement étalées sur trois semaines :

1

Une première rencontre (atelier 1) où des jeux d'animation permettent de familiariser le groupe avec la démarche. On introduit les notions nécessaires à une bonne compréhension de la visite afin que les participants puissent s'approprier le patrimoine culturel présenté. On prépare également l'atelier 2 (troisième rencontre) en choisissant un projet de réinterprétation personnelle du patrimoine.

2

Un parcours-découverte autour du musée choisi, le replaçant dans son contexte. Dans la mesure du possible, ce parcours est basé sur la thématique du musée (par exemple l'architecture, le développement industriel, l'histoire de la ville...). Ce parcours à travers la ville, en transports en commun et/ou à pied, mène à la visite du musée, soit en mode « visite guidée », soit en mode « animation ludique », selon la thématique et la scénographie.

3

Une troisième rencontre (atelier 2) où l'on fait le bilan de la visite et fixe les acquis. Les participants aux visites entreprennent aussi lors de cet atelier la réalisation du projet qu'ils ont préparé lors de l'atelier 1.

POURQUOI 50C ?

La première saison a pris son essor au Musée Constantin Meunier, à Ixelles. En plus des visites au musée, des parcours ont été organisés dans la ville à la découverte des sculptures de Meunier, ainsi que des ateliers Fablab autour de la fabrication d'objets, faisant le lien avec les métiers du passé représentés par le sculpteur.

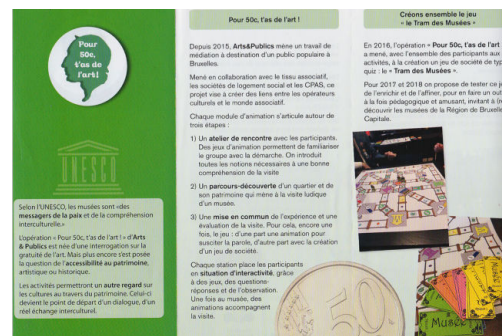
La pièce de 50 centimes belge (reprenant une tête de mineur de Meunier) est donc tout naturellement devenue le symbole de ces activités gratuites.

Cette opération existe depuis janvier 2015. Vous trouverez plus loin (voir « Détails des

modules d'animation ») le programme des animations qui ont été organisées en 2018, centrées en première partie d'année sur la construction d'un jeu de société : « Le Tram des musées », avec la participation des publics des animations.

Ce jeu a été présenté au public, notamment lors de la Fête de la Gratuité au Musée Juif de Belgique le dimanche 4 février 2018, où il a remporté un beau succès.

L'opération « Pour 50c » a été présentée également lors d'une émission sur Radio Panik le samedi 24 mars 2018.



DONNÉES STATISTIQUES

Durant l'année 2018, 32 modules d'animation ont été réalisés, centrés sur la visite d'un musée, soit 32 visites auprès de 13 musées partenaires.

Nous ont rejoint cette année : la Cinematek (3 visites), les Halles Saint Gery (2 visites), la Maison de l'Histoire Européenne (4 visites), le Musée de la Banque Nationale (2 visites), le Musée d'Ixelles (une visite avant sa fermeture), le Musée Juif de Belgique (une visite).

La collaboration s'est poursuivie avec la Maison du Roi (5 visites), le Musée BELvue (5 visites), la Fonderie (2 visites), le Musée des Égouts (4 visites), le Musée d'Art Spontané (une visite), le Musée bruxellois du Moulin et de l'Alimentation (une visite) et le CIVA (une visite).

Ces modules d'animation ont touché 32 groupes auprès de 12 associations partenaires : l'ARA à Stockel (Cité de l'Amitié), le BAPA Bxl, le CIRE, les cours d'alphabétisation du CPAS de Bruxelles,

le CPAS de Huy, la Formation BAMBA en partenariat avec le CPAS d'Ixelles, Culture et Santé, les écoles de devoirs d'Ixelles (deux sites), l'école de devoirs « Cap Famille » à Stockel, les plaines de vacances d'Ixelles (deux sites), le home « Les Ursulines » (Bruxelles), la maison de jeunes « Sémaphore » (Anderlecht).

Cela représente 82 séances d'une moyenne de deux à quatre heures, ayant impliqué un total de 820 participants, sans compter les encadrants référents.

Les visites ont également généré l'emploi de 23 guides professionnels dans les différents musées.

Parmi les participants, le secteur jeunesse était représenté par quatre structures partenaires (maison de jeunes « Sémaphore », écoles de devoirs d'Ixelles, école de devoirs « Cap Famille », Plaines de Vacances d'Ixelles). Ces structures ont participé à 11 modules d'animation, touchant 7 musées partenaires qui ont été visités par 144 jeunes de 6 à 12 ans ou de 12 à 16 ans.

ACTIVITÉS

La première partie de l'année (jusqu'au mois d'août) a vu la fin de l'élaboration et des tests du jeu « Le Tram des Musées », initiés lors de la saison 2016-2017 et poursuivis en 2017-2018.

En deuxième partie d'année, un nouveau projet a été lancé, pour favoriser encore plus l'implication des participants : projet de « relecture » du patrimoine découvert lors des visites. Les participants aux modules d'animation décident d'un type de réinterprétation, choisissent un (ou plusieurs) objets de patrimoine lors des visites de musées, puis en font leur propre

interprétation lors de la troisième rencontre. Cela a débouché sur : trois petits films d'une minute sur la Maison de l'Histoire Européenne, deux projets de BD sur le Musée des Égouts, un projet radiophonique et un projet de mime sur le même musée, un dessin animé sur la Cinematek, trois projets de diaporama et un de sculpture sur la Fonderie et le Musée bruxellois du Moulin et de l'Alimentation, et la création d'une monnaie fictive avec projets de billets pour le Musée de la Banque Nationale. Ces projets sont en cours de finalisation et seront présentés dans le courant de 2019.

QUELQUES RÉACTIONS

« Les participants ont semblé vraiment très intéressés par ce musée. N... a pris plein de notes, A... s'est renseigné pour savoir comment revenir, quel jour, à quel prix... »

Claire Berthet, Chargée de projets chez Culture & Santé asbl

« Nous continuons à être très satisfaits de la qualité des activités que vous proposez. De notre côté, nous souhaiterions donc poursuivre notre partenariat. »

Anne Marie Martinez, coordinatrice pédagogique des Écoles de Devoirs d'Ixelles

« J'ai l'immense plaisir de te transmettre les remerciements des dames qui ont pris part à ton activité hier ! Et j'en profite moi aussi ! Merciiiiiiiiiiiiiiiiiiii ! »

Aurore Dubois, coordinatrice de l'asbl ARA – Stockel

« Encore merci pour nous avoir permis de découvrir un grand photographe, Robert Doisneau. La plupart des résidents ne le connaissaient pas. (...) Les résidents ont pu exprimer leur contentement. (...) Tu nous as conquis ! »

Emmanuelle Black, ergothérapeute - home des Ursulines

« Tout d'abord, encore merci de ton animation. (...) C'était vraiment très bien ! (...) Cette sortie fut une réussite ! »

Laurence Matagne - Equipe éducative CPAS de Huy

« Merci encore pour cette belle collaboration, c'est toujours un plaisir de pouvoir offrir tes visites et tes connaissances auprès de notre public. »

Nora Mahieddine, chargée de projets BAPA BXL a.s.b.l

« Voici les dessins des apprenants de mon groupe (ils sont magnifiques !). Nous nous réjouissons de vous revoir mardi prochain pour la visite, tout le groupe est impatient ! »

Najia El Bouraoui, formatrice Alpha CPAS de Bruxelles

EXEMPLES DE MODULES D'ANIMATION

1. « Mosaïque » – École de devoirs d'Ixelles – Rue Sans Souci

MUSÉE VISITÉ

Musée de la Ville de Bruxelles dit « Maison du Roi »

PARTICIPANTS

Enfants 6-12 ans

DATES

Atelier 1 : Mercredi 17/01

Visite : Mercredi 24/01

Atelier 2 : Mercredi 31/01

NOMBRE

De 7 à 9 participants
+ 1 animatrice

ATELIER 1

PRÉSENTATIONS

Les participants sont connus, on passe donc directement aux activités.

ACTIVITÉ 1

« Bruxelles, c'est... » Les participants sont invités à donner, en « brainstorming », l'élément ou les éléments qui caractérisent Bruxelles pour eux. L'animateur note au tableau. On tente alors de dégager ensemble l'élément qui caractérise le mieux Bruxelles.

ACTIVITÉ 2

Sur la base d'une carte muette du relief de la Région bruxelloise (sans dire de quoi il s'agit) : Si vous deviez bâtir une ville, où la mettriez-vous ?

ACTIVITÉ 3

Présentation de cartes historiques (rivière, remparts...)

ACTIVITÉ 4

Citez des monuments ou bâtiments bruxellois que vous connaissez. Dessinez-les comme vous les voyez. Chacun les place ensuite sur le « schéma » de la petite ceinture au tableau.

DÉBRIEFING

Peu de participants, la grippe semble avoir frappé. Ils accrochent d'emblée, et le brainstorming fonctionne bien. Excellentes réflexions suite à l'observation de la carte muette et des cartes historiques. Ils comprennent bien le relief et son utilisation. La question de l'expansion de la ville semble plus difficile à assimiler. Lorsque il s'agit de dessiner un monument, peu de réactions : ils ne connaissent simplement pratiquement rien à part l'Atomium, le *Manneken Pis* et le quartier *Sans Souci*. Néanmoins, ils semblent très enthousiastes à l'idée de découvrir la ville et son histoire.

VISITE

Maison du ROI (avec parcours découverte du centre ville)

DÉBRIEFING

9 participants. Un bon groupe attentif et qui suit bien la promenade et la visite (réactifs, curieux...) – L'objectif de leur faire découvrir un maximum de lieux bruxellois est rencontré. La guide du musée (Geneviève) se met bien à leur niveau sans infantiliser. Très bonne visite.

ATELIER 2

ACTIVITÉ 1

« Réponses à la balle » : Les participants sont debout en cercle. L'animateur leur lance une balle en mousse. Celui qui reçoit la balle doit immédiatement dire une chose vue lors de la visite, dont il se souvient, puis relancer la balle à un autre et ainsi de suite.

ACTIVITÉ 2

Test « *Le Tram des Musées* » et évaluation.

DÉBRIEFING

Alors qu'ils se disent « n'avoir rien retenu », les participants à la visite de la semaine précédente donnent chacun plusieurs éléments vus, que ce soit lors de la balade découverte ou lors de la visite du musée. Ils en sont eux-mêmes étonnés. Deux enfants n'ont pas assisté à la visite. Ils sont inclus en posant des questions aux autres sur ce qu'ils ont vu. L'animateur A&P reprend certains éléments, les précise ou remet dans leur juste contexte.

Le jeu « tram des musées » remporte un vif succès. Là aussi, les réponses montrent que les enfants en savent plus qu'ils ne pensent sur Bruxelles. Ils apprennent aussi beaucoup.

Les deux animatrices de l'Edd, Linda et Héléna, se disent extrêmement contentes du résultat.

MUSÉE VISITÉ

Musée de la Banque Nationale Belge

PARTICIPANTS

Adultes, hommes et femmes de toutes origines, en cours d’alphabétisation.

DATES

Atelier 1 : Mardi 25/09

Visite : Mardi 09/10

Atelier 2 : Mardi 23/10

NOMBRE

De 7 à 9 participants
+ 1 animatrice

ATELIER 1

ACTIVITÉ 1

Concentration : « African clap » : Technique simple pour s’aligner et se concentrer en groupe. Avant que la session ne commence, l’animateur se frotte les mains comme si il avait froid. Tout le monde suit et se frotte les mains à l’unisson. Quelqu’un compte 1, 2, 3 et tout le monde tape dans les mains en même temps.

ACTIVITÉ 2

Présentation rapide : « un nom, un musée, une couleur ».

ACTIVITÉ 3

Introduction à la visite. A l’aide de photos projetées sur écran, introduction aux notions de base : achat, vente, échange, troc, monnaie, espèces, pièces, or, argent, chèque, billet, cours légal, banque, compte, carte bancaire, virement, emprunt, prêt, dette, crédit, remboursement, intérêts, profit, pertes, gains...

Le Musée aborde trois thèmes majeurs : les missions et les activités de la banque centrale, l’argent sous toutes ses formes et l’histoire des moyens de paiement. Ces trois thèmes sont repris dans la présentation.

DÉBRIEFING

(La formatrice du groupe est remplacée par un collègue pour raisons médicales) L’animation se déroule bien, le groupe est attentif et bien que s’exprimant avec difficulté en français, n’hésite pas à poser des questions. L’animateur effectue de fréquents feed-back pour vérifier la compréhension. Celle-ci est plutôt bonne.

VISITE

VISITE

Visite du Musée de la Banque Nationale - Parcours découverte (rue Haute, La Chapelle, première enceinte, Mont des Arts, Jonction, Cathédrale St Michel, Banque Nationale).

DÉBRIEFING

Le parcours à pied est suivi avec attention et beaucoup de questions sont posées. La visite est très bien suivie également, la guide se met facilement au niveau du public. Beaucoup d’expos interpellent les participants. Ils prennent des photos.

ACTIVITÉ 1

Tour de table « un objet que vous avez retenu de la visite ».

ACTIVITÉ 2

Création d'une monnaie « locale » au cours d'Alpha. Dessin des projets de billets.

Réflexion : points à souligner : symbolique : que « raconte » un billet de banque ? (symbole d'une nation, d'un groupe...) ; « sa valeur nominale est entièrement contenue dans le message qui y est imprimé. Celui-ci utilise trois codes de communication : le texte écrit, la graphie, l'image. Il délivre plusieurs catégories d'information : l'histoire de l'objet (le décret qui en ordonne la fabrication, les noms des artisans qui en ont fait le cliché, le nom de l'institution qui émet la monnaie) ; la fonction de l'objet (sa valeur nominale d'échanges, l'institution qui en garantit la validité) ; son identification dans la série des autres objets semblables (tous les billets de banque) ; son identification spécifique (le numéro de série).

DÉBRIEFING

7 participants, dont un qui n'était pas à la visite. Cependant, beaucoup de choses ont été retenues, bien qu'aucun n'ait apporté les photos prises durant la visite. La présentation de l'activité 2 rencontre un peu d'incompréhension au départ. Le fait « d'imaginer », d'inventer une monnaie semble simplement impensable par ce public. Peu à peu, l'idée fait son chemin et finalement, chaque participant crée son projet de billet de cette monnaie particulière, le « FLE » (pour « français langue étrangère »). Une animation riche en enseignements et qui a poussé tous les participants à se dépasser. Les résultats sont scannés par la formatrice et transmis pour exposition virtuelle.

MUSÉE VISITÉ

Musée du Cinéma
« Cinematek »

PARTICIPANTS

Adultes, PMR et pensionnés
de la « Cité de l'Amitié »

DATES

Atelier 1 : Jeudi 11/10

Visite : Jeudi 18/10

Atelier 2 : Jeudi 25/10

NOMBRE

5 à 7 participants (6 femmes
et 1 homme) + 1 animatrice
ARA

ATELIER 1

ACTIVITÉ 1

Prénom et « quel est le dernier film que vous avez vu ? ».

ACTIVITÉ 2

Évolution de l'image animée autour de la photo d'un cheval (Muybridge). Découverte du séquençage photographique du mouvement et de la persistance rétinienne. Présentation de courts métrages sur le pré-cinéma (sur PC).

ACTIVITÉ 3

Réalisation d'un thaumatrope (Voir module N°8).

DÉBRIEFING

Les participants arrivent lentement, mais sont vivement intéressés par le thème. Ils découvrent les courts métrages avec curiosité. Les thaumatropes réalisés sont remarquables.

VISITE

VISITE

Visite de la « Cinematek » avec petit parcours découverte de la Gare Centrale au Musée du Cinéma.

DÉBRIEFING

Un peu plus de participants, tous très intéressés par la visite. Très bon contact avec la guide, questions pertinentes. La projection du film muet remporte aussi un franc succès.

ATELIER 2

Les 5 participants présents ont décidé de préparer la réalisation d'un petit film d'animation. Ils en élaborent l'histoire et choisissent les éléments picturaux parmi ce qui a été vu lors de la visite. Certains décors sont réalisés en dessin.

L'animateur inclut les éléments

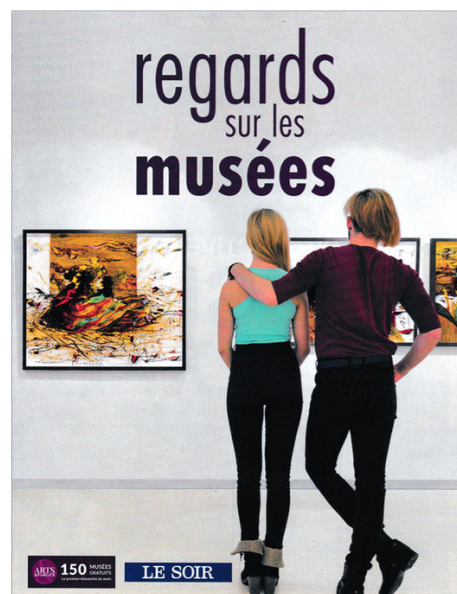
choisis dans des « cellos » avec l'aide des participants, tout en expliquant la technique (sur PC). Commentaires très enthousiastes à l'issue de l'animation. Retours ultra-positifs de la coordinatrice par mail le lendemain.

2.4 | REGARDS SUR LES MUSÉES

Le supplément du journal Le Soir « Regards sur les musées » a de nouveau été édité et diffusé en 2018. Il a été publié à la date du 15 septembre.

Imprimé à 70.000 exemplaires (+ 10.000 tirés-apart ces années), il reste une occasion unique pour les musées de faire parler d'eux, de mettre en valeur leurs expositions et de donner leurs points de vue. Il permet également d'élargir la diffusion du guide.

Le supplément est diffusé également par les musées partenaires ainsi que dans les bibliothèques de la Fédération Wallonie-Bruxelles via le Service de la Lecture publique.



LE SOMMAIRE DE L'ÉDITION 2018

- Regard sur le patrimoine industriel : « Une mine de musées »,
- Regards participatifs : « PAO ou le public aux commandes du musée »,
- Regards vers les entreprises : « Collections et business font bon ménage »,
- Regard vert : « L'environnement commence à s'exposer »,
- Regards internationaux : « Le patrimoine du matériel à l'immatériel »,
- Regard de grand témoin : interview de Georges Vercheval,
- Regards politiques : « Le succès du premier dimanche du mois ne se dément pas »,
- Regards de scénographes : « Tous en scéno »,
- Regard décalé : « La double face de Baudouin Remy »,
- For your eyes only : « On ne vit que deux fois »,
- Regards sur un quartier : « Du Jeu de Balle à un Montmartre version trendy »,
- Regard alternatif : « Des monnaies locales pour créer du lien entre musées et citoyens »,
- Regards festifs : « Les dernières fêtes de la gratuité de 2018 »,
- Guide des musées gratuits.

APPORT PUBLICITAIRE DES MUSÉES

Comme chaque année, les partenariats ont permis de faire du supplément un projet équilibré sur le plan financier. 23 institutions ont souhaité apparaître, via une publicité, dans l'édition 2018 :

- La Maison du Patrimoine médiéval mosan,
- Les musées de la Ville de Verviers,
- le Bois du Cazier,
- Le musée de la Vie Wallonne,
- Le musée royal de Mariemont,
- Le Louvre Lens,
- Le musée des Beaux-Arts de Tournai,
- Le BPS22,
- Le musée de l'Érotisme et de la Mythologie,
- La Boverie,
- Belexpo,
- Le musée de la Ville de Bruxelles,
- Le musée Hergé,
- Grand Curtius,
- FAM - Famenne and Art museum,
- La Maison d'Histoire européenne,
- Le Pôle muséal de Mons,
- Le Musée L,
- Le Parlamentarium,
- BHS promotion,
- Zoom On Arts,
- Culture et Promotion,
- Et le Service de la Lecture publique.

2.5 | Public à l'oeuvre (PAO)

L'initiative d'Arts&Publics, Mooss vzw et Cera, « Public à l'œuvre » consiste en une co-crédation entre des institutions d'art et leurs publics. La méthodologie participative (développée par Mooss) utilisée pour mener à bien le projet a pour but de changer leur relation mutuelle de manière radicale et durable. À l'approche d'une grande évolution du rôle des musées au sein de la société, il s'agit de rapprocher les musées de leurs visiteurs et mieux comprendre leurs besoins pour pouvoir leur offrir une expérience de l'art de qualité.

Parmi les musées qui vont mener l'expérience dans le programme PAO 2019-2022 défini lundi dernier, cinq se trouvent en Wallonie : le Musée de la Vie Wallonne, le MADmusée, les Musées de la Ville de Liège, le Pôle Muséal de la Ville de Mons, la Maison Tournaisienne en partenariat avec la Maison de Jeunes Masure 14, et deux à Bruxelles : La Fonderie et le Musée BELvue à Bruxelles. La motivation et l'enthousiasme de ces musées dépassent les attentes initiales du comité de pilotage.

Les visiteurs en apprennent du musée en vivant l'envers du décor, et vice-versa. En effet, il s'agit également d'un apprentissage pour les musées, car les publics amènent différents points de vue qui leur sont propres qui, généralement, ne peut

être connu qu'à travers des enquêtes ad hoc.

Aucune compétence particulière n'est requise pour participer à un projet PAO : les participants sont sélectionnés sur base de leur motivation. Jeunes, seniors ou simplement habitants du quartier... les participants vont se retrouver au cœur du processus de création qui s'étale sur environ 8 mois et qui inclut des workshops, des visites de réserves dans les musées, de réunions-ateliers, des prises de décisions communes et surtout la concrétisation de leurs idées.

26 réunions ont eu lieu entre le 23 avril 2018 (date de la première réunion de présentation au Musée L) et le 8 octobre 2018 (réunion de fin de phase à La Fonderie), auxquelles Kim Cappart, notre chargée de projet PAO, a assisté.

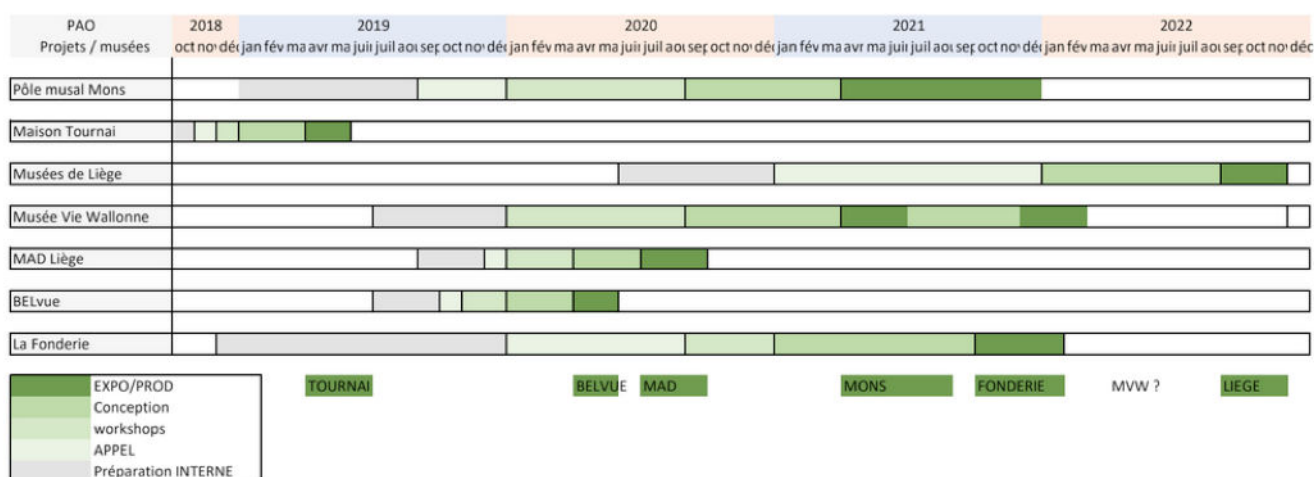
Depuis le 8 octobre, le projet PAO à Tournai a démarré : le groupe comprend 15 participants âgés entre 16 et 45 ans. Kim Cappart co-anime les workshops avec Jeanne (ancienne stagiaire au musée de folklore de Tournai) et Benoît (animateur de Masure14). Le groupe est très motivé et satisfait de la première animation (workshop d'exercices d'observation, durée : 2h30).

PLANNING

Le vernissage du résultat est prévu pour le weekend du 10 mai, et des visites guidées seront organisées par le groupe lors de la nuit des musées à Tournai le 18 mai.

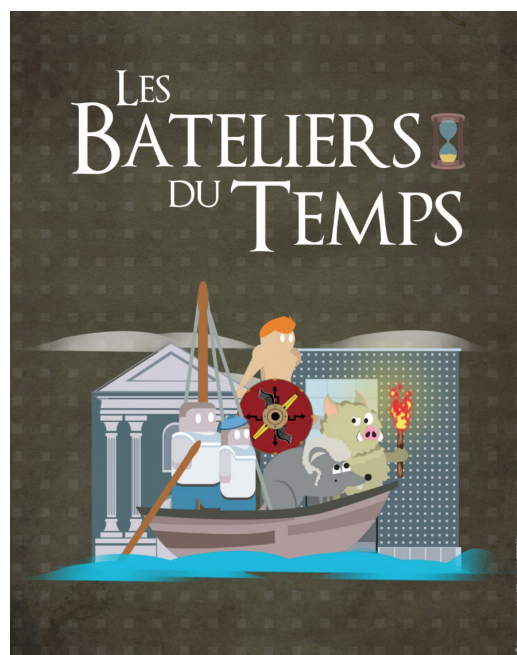
Deux workshops d'intervision entre les musées participants sont planifiés (le 25/01 et le 07/02) et seront animés par Mooss, puisque l'objectif est de se plonger ensemble dans la méthodologie participative développée par Mooss.

TIMELINE PRÉVISIONNELLE



2.6 | Videomuz

En 2018, Arts&Publics a poursuivi le projet Vidéomuz initié en 2016 en collaboration avec PointCulture. Ce projet propose de mettre la démocratisation actuelle de la production de jeux vidéo au service de la médiation muséale en amenant un groupe d'usagers d'un musée à créer une œuvre ludique basée sur une des thématiques du musée en question, pour ensuite la mettre à disposition du public et l'utiliser comme outil de médiation. Après la première édition de 2016 (création du jeu www.artoquest.com à l'Artothèque de Mons), le projet se poursuit aux Bateliers, à Namur. Un groupe très diversifié en termes de genre, d'âge et d'origine sociale s'est créé et a participé (de septembre 2017 à août 2018) à l'élaboration du jeu Les Bateliers du temps. Ce jeu a été présenté en septembre 2018 lors d'une conférence de presse à Namur.



LES BATELIERS À NAMUR

Le pôle muséal des Bateliers, en travaux depuis 2013, sera inauguré en 2019 et regroupera et mettra en connexion le Musée archéologique, le Musée des Arts décoratifs, le Musée Rops et les Maisons du Conte et de la Poésie. Nous travaillons plus étroitement avec les deux premiers.

LE PROJET

Le projet Vidéomuz n'a pas comme but d'organiser des ateliers où les professionnels de l'art fassent réaliser un jeu selon leur vision des collections muséales. Mais d'attirer la curiosité et de donner à découvrir des collections par un public extérieur, non spécialisé et hétérogène. L'historien de l'art et l'amateur de jeu vidéo seront au même niveau et c'est ainsi, qu'ensemble, ils vont croiser leurs visions dans l'élaboration d'un outil de médiation participatif. Par cette pratique et cet usage des technologies numériques, l'objectif est de tisser des liens entre les musées et des publics qui les fréquentent peu ou pas. À l'intérieur des ateliers, des rencontres

LE GROUPE DE PARTICIPANTS

16 personnes d'âge et de sexe différents se sont inscrites aux onze séances d'ateliers, encadrées par Pierre-Yves Hurel, chercheur à l'ULg, spécialiste du jeu vidéo amateur.

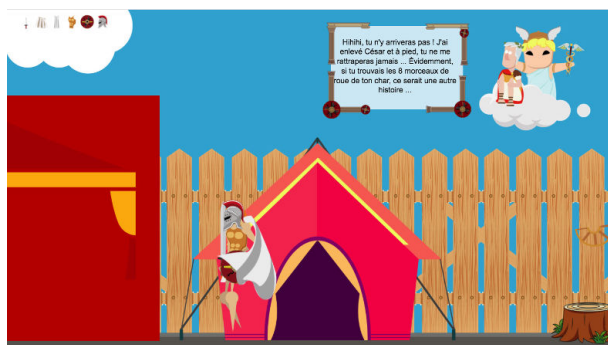
s'effectuent aussi entre personnes familières des musées et d'autres moins assidus. Le jeu, en lui-même, est destiné à devenir un outil de médiation : il contribue à l'image du musée, capte l'attention d'autres sensibilités et surtout représente une expression citoyenne d'une des thématiques travaillée par le musée et donc sur le musée lui-même. Il est un premier maillon d'une dynamique de réseaux sociaux originale. Imaginons : si tous les musées de la Fédération Wallonie-Bruxelles rentrent dans le jeu, des communautés de joueurs, orientés « musées », vont petit à petit se constituer, se rencontrer virtuellement et se retrouver dans les musées.

LE JEU

L'atelier Vidéomuz – deuxième édition a débouché sur la création d'un jeu qui traduit en termes ludiques les éléments culturels que les participants auront voulu mettre en avant (lieu, œuvres, métiers). Comme dans Artoquest, il est question d'énigmes à faire résoudre au joueur sur la base d'éléments culturels à manipuler et assembler – mais cela se fera cette fois sous forme d'un genre différent, puisqu'après un « point and click », il s'agit ici un jeu de « puzzle-plateforme narratif ».



Sur le plan technique, nous avons été en mesure de livrer une œuvre finale jouable et intéressante, d'autant que le jeu était moins complexe à programmer que lors d'expériences précédentes. Côté médiation, les connaissances et stratégies développées lors de la première édition ont été mobilisées, mises de nouveau à l'épreuve et des méthodes de travail continuent d'être affinées et rôdées.



Du point de vue narratif, notre jeu propose au joueur d'incarner un visiteur des Bateliers qui serait envoyé dans le Namur de différentes époques (Préhistoire, Antiquité et XVIIIe) dans lesquelles il devra parcourir des lieux significatifs et résoudre des énigmes en lien avec le traitement de ces époques par les musées. Chacun des trois niveaux du jeu est consacrée à une époque et, inspiré par les paroles d'un conservateur pendant une visite (« au XVIIIe, les règles sociales changent »), les participants de l'atelier cherchent à créer les règles de jeu en cohérence avec chaque époque.



**LE JEU EST DISPONIBLE SUR
[HTTP://WWW.LESBATELIERSDUTEMPS.BE/](http://www.lesbateliersdutemps.be/)**

3.

LE PÔLE JEU VIDÉO ET SOCIÉTÉ



3.1 Formation d'animateurs en création de jeux vidéo

Au mois de juin 2018, une Formation à l'animation culturelle, créative et vidéoludique a eu lieu dans nos locaux. Cette formation a été donnée par Pierre-Yves Hurel (ancien chef de projet Jeux vidéo chez Arts&Publics et chercheur à l'Université de Liège) et Maxime Verbesselt (Actions Médias Jeunes).

9 futurs animateurs ont suivi la formation, qui était totalement gratuite (6 hommes, 3 femmes), dont 2 techniciens JV et 7 néophytes.

HORAIRE

Vendredi 29/06 : 14h30-21h : 6h
Samedi 30/06 : 10h-18h : 8h

LIEU

Old van AA, CPAS d'Ixelles, chaussée de Boondael 94 à 1050 Bruxelles.

VENDREDI 29 JUIN 2018

PRÉSENTATIONS TOUR DE TABLE (COLLECTIF)

Présentation des objectifs de ces deux jours :

Nous avons souvent du mal à trouver des collègues ou des personnes à recruter pour donner des ateliers avec nous parce que domaine à la croisée technique x culture, éducation aux médias x médiation culturelle.

Essayer, en deux jours, de donner des notions concernant les liens à faire entre la démarche d'animation au sens large et ce qu'implique de travailler spécifiquement sur les jeux vidéo

Généralement, deux types de profils possibles : techniciens (qui se forment sur l'animation sur le tard) ou animateurs culturels (qui bricolent la technique). Ici volonté de s'appuyer sur une diversité de profils pour susciter du dialogue et de la discussion depuis des points de vue différents.

Présentation des 5 modules planifiés :

- Introduction aux enjeux de la médiation culturelle et jeux vidéo,
- Introduction aux enjeux de l'éducation aux médias.

Initiation technique (atelier) :

- Introduction - 45 minutes,
- Présentation très rapide de Construct2,
- Présentation d'autres outils techniques généralement utilisés. Création jeux vidéo, créations médiatiques (dessins, etc.). place dans la démarche d'animation,
- Initiation à Construct 2.

Présentation des objectifs de ces deux jours :

- Contenus : Outils et techniques d'animation mises en place. Calendrier, difficultés, s'adapter aux publics etc.
- Accueil, questions de la veille - 30 minutes
- De Vidéomuz à ArtoQuest : Préparation, réalisation, improvisation
- Présentation d'une foultitude de projets

Mise en situation (atelier jeu de rôle) :

- Le jeu de création de jeu dont vous êtes le héros,
- Proposer 3 situations initiales (demandes institutionnelles volontairement floues, à vous de demander aux institutions (Maxime et moi) les infos manquantes et de vous organiser),
- Règles de jeu avec événements inattendus à gérer.

La place de l'autodidactie :

- PPT sur la recherche de nouvelles techniques au fur et à mesure,
 - Plein d'autres domaines spécifiques à la croisée des ateliers,
 - Invitation à rejoindre groupe de réflexion du labjmv sur la question,
 - Échange de trucs et astuces pour être autonome dans son apprentissage de C2,
 - Échange d'autres ressources avec participants
- Revenir sur des dispositifs/jeux/logiciels.

3.2 | Dialogues vidéoludiques autour de la Méditerranée

En 2018, les activités du projet Dialogues vidéoludiques ont permis à des jeunes de créer des jeux vidéo amateurs sur le thème de la migration, de l'exil et des relations Nord-Sud. Différents lieux ont été utilisés pour les stages chez les associations partenaires. Le jeu vidéo est un outil très intéressant pour mobiliser les jeunes qui sont sans cesse en contact avec le monde numérique. Nous proposons un schéma de création où le participant développe son projet dès le scénario, avec réflexion et débat préalables sur le sujet de l'interculturalité, et

ensuite le graphisme, la programmation, le sounddesign et finalement le test du jeu.

Les jeux créés cette année lors des stages sont au nombre de 10. Le déroulé des animations et actions est décrit au fur et à mesure dans le rapport. Au final, nous disposons d'outils intéressants, renforcés par un staff efficace et doté d'un bagage intéressant. Le volet pédagogique a fait l'objet en 2017 de l'édition du livre Le Millénaire des lumières, de notre responsable pédagogique Roland de Bodt.

A. STAGE À LA CITÉ DES JEUNES (SAINT-GILLES)

Lors d'un stage du 16 au 19 juillet à la Cité des Jeunes de Saint-Gilles, 14 jeunes de 9 à 12 ans ont été amenés à créer des jeux vidéo. Il s'agissait d'un groupe mixte (un peu moins de la moitié de filles). Pour cela, ils ont été amenés à écrire leur scénario, à le transformer en story-board, à le reproduire dans Mario Maker (MM), puis à en dessiner les principaux graphismes (avatar, décors, objets). Les jeunes ont été séparés en 3 groupes afin de pouvoir travailler correctement sur les machines et rester concentrés.

ANIMATEURS

Trois animateurs d'Arts&Publics ont encadré le stage (Maxime Verbesselt, Thierry Brimioulle, Jonas Lemaire), ainsi que le responsable de l'asbl (Stephane Niyonkuru).

PROGRAMME

Lundi 16 juillet

- Présentation de l'atelier + présentation de jeux créés en atelier,
- Initiation à la programmation/Game design,
- Game design/initiation à la programmation,
- Programmation de comportements/level design,
- Level design/programmation de comportements.

Mardi 17 juillet

- Programmation de niveau/dessin d'assets,
- Dessin/programmation de niveau,
- Programmation d'ennemis/détournage GIMP,
- Détournage GIMP/ programmation d'ennemis.

Mercredi 18 juillet

- Intégration de dessins/enregistrement de sons,
- Enregistrement de sons/intégration de dessins.

Jeudi 19 juillet

- Intégration des sons,
- Correction des bugs,
- Planification de la présentation,
- Export des jeux,
- Présentation des projets devant les parents.

JEUX

Les 6 jeux créés par les jeunes pendant cette semaine sont disponibles sur le site d'Arts&Publics :

- Apocalypsis,
- Apocalypse Licorne,
- Petite fille versus les militaires,
- La princesse égyptienne,
- Marseille.

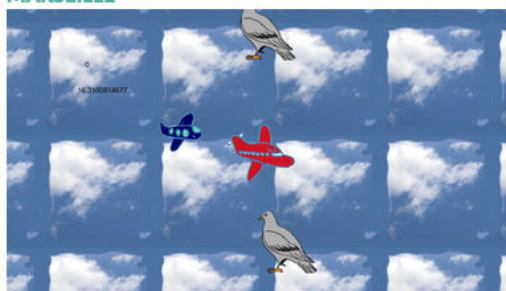
APOCALYPSE LICORNE



Jeu créé lors du stage à la Maison des jeunes de Saint-Gilles du 16 au 20 juillet.

[Réduire](#)

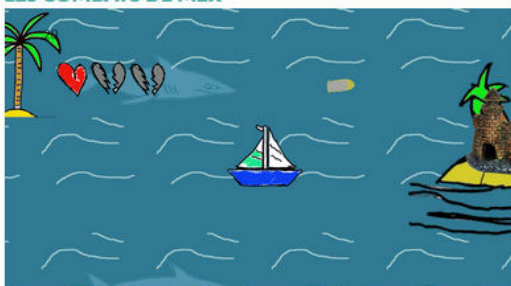
MARSEILLE



Dans ce mini-jeu, vous devez atteindre un château marseillais en avion pour vous mettre à l'abri tout en évitant les ennemis. Jeu créé lors du stage à la Maison des jeunes de Saint-Gilles du 16 au 20 juillet.

[Réduire](#)

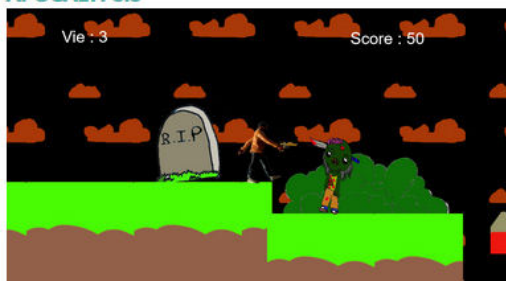
LES COMBATS DE MER



Dans ce jeu, évitez les requins et les torpilles pour rejoindre Paris qui a été immergées sous la mer. Jeu créé lors du stage à la Maison des jeunes de Saint-Gilles du 16 au 20 juillet.

[Réduire](#)

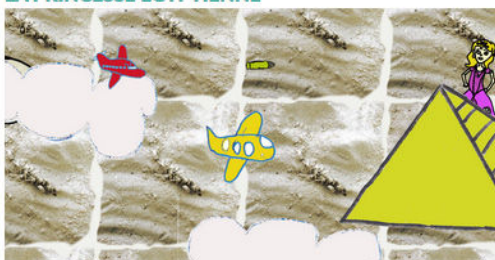
APOCALYPSIS



Dans ce jeu, vous devez trouver une antidote contre un virus qui transforme les gens en zombies. Jeu créé lors du stage à la Maison des jeunes de Saint-Gilles du 16 au 20 juillet.

[Réduire](#)

LA PRINCESSE EGYPTIENNE



Ici, vous devez sauver une princesse emprisonnée dans une pyramide égyptienne avec un avion. Jeu créé lors du stage à la Maison des jeunes de Saint-Gilles du 16 au 20 juillet.

[Réduire](#)

PETITE FILLE VERSUS MILITAIRE



Dans ce jeu, vous êtes amené à sauver une licorne emprisonnée par des militaires dans un monde psychédélique. Jeu créé lors du stage à la Maison des jeunes de Saint-Gilles du 16 au 20 juillet.

B. STAGE À L'AMO SÉSAME

Lors d'un stage du 30 juillet au 3 août à l'AMO Sésame à Anderlecht, 4 garçons de 9 à 12 ans ont été amenés à créer des jeux vidéo. Pour cela, ils ont été amenés à écrire leur scénario, à le transformer en story-board, à le reproduire dans Mario Maker (MM), puis à en dessiner les principaux graphismes (avatar, décors, objets). Les participants étant assez jeunes, il était difficile de les garder attentifs tout au long de la journée. L'un d'eux ayant des troubles de la concentration, ce fut très compliqué de maintenir leur attention.

Nous avons décidé de regrouper tous les jeunes et de les faire travailler sur des projets en solo. Il fallait constamment quelqu'un près du jeune souffrant de troubles de la concentration.

ANIMATEURS

Deux animateurs d'Arts&Publics ont encadré le stage (Thierry Brimioulle, Jonas Lemaire), ainsi que la responsable de l'asbl (Myriam Baptist).

PROGRAMME

Lundi 20 juillet

- Présentation de l'atelier
- + présentation de jeux créés en atelier,
- Initiation à la programmation/Game design,
- Game design/initiation à la programmation,
- Programmation de comportements/level design,
- Level design/programmation de comportements.

Mercredi 1 août

- Dessin/programmation de niveau,
- Intégration de dessins.

Vendredi 3 août

- Correction des bugs,
- Export des jeux,
- Présentation des jeux

Mardi 31 juillet

- Programmation de niveau/dessin d'assets,
- Dessin/programmation de niveau,
- Programmation d'ennemis/détournage GIMP,
- Détournage GIMP/ programmation d'ennemis.

Jeudi 2 août

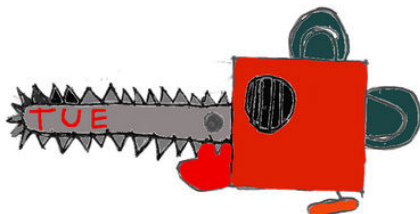
- Enregistrement des sons,
- Intégration des sons.

JEUX

Les 4 jeux créés par les jeunes pendant cette semaine sont disponibles sur le site d'Arts&Publics :

- Passer les préjugés à la tronçonneuse,
- Dialogues avec un zombie,
- Foot pour tous,
- Le choc des Robots.

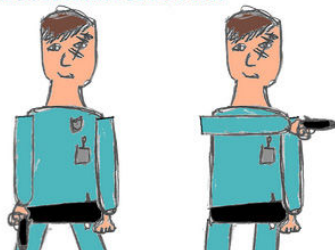
PASSER LES PRÉJUGÉS À LA TRONÇONNEUSE



Jeu réalisé par les enfants de l'AMO sésame d'Anderlecht en août 2018

[Réduire](#)

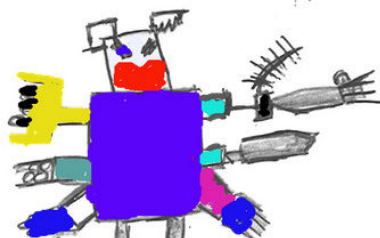
DIALOGUES AVEC UN ZOMBIE



Jeu réalisé par les enfants de l'AMO sésame d'Anderlecht en août 2018

[Réduire](#)

LE CHOC DES ROBOTS



Jeu réalisé par les enfants de l'AMO sésame d'Anderlecht en août 2018

[Réduire](#)

FOOT POUR TOUS



Jeu réalisé par les enfants de l'AMO sésame d'Anderlecht en août 2018

[Réduire](#)

C. STAGE AU CLUB JEUNESSE DES TANNEURS

Du 29 octobre au 2 novembre au Club Jeunesse des Tanneurs à Bruxelles-Ville, six enfants de 8-12 ont participé au stage de création de jeux vidéo. Pour cela, ils ont été amenés à écrire leur scénario, à le transformer en story-board, à le reproduire dans Mario Maker (MM), puis à en dessiner les principaux graphismes (avatar, décors, objets).

ANIMATEURS

Un animateur d'Arts&Publics a encadré le stage (Thierry Brimioulle), avec les animateurs de l'ASBL.

PROGRAMME

Lundi 29 Octobre

- Présentation de l'atelier + présentation de jeux créés en atelier,
- Réflexion sur le type de jeu que les enfants voulaient créer, scénario.

Mardi 30 octobre

- Dessin des personnages et des décors,
- Exercices de programmation sur Construct 2.

Mercredi 31 octobre

- Dessin et coloriage sur ordinateur,
- Intégration de dessins.

Vendredi 2 novembre

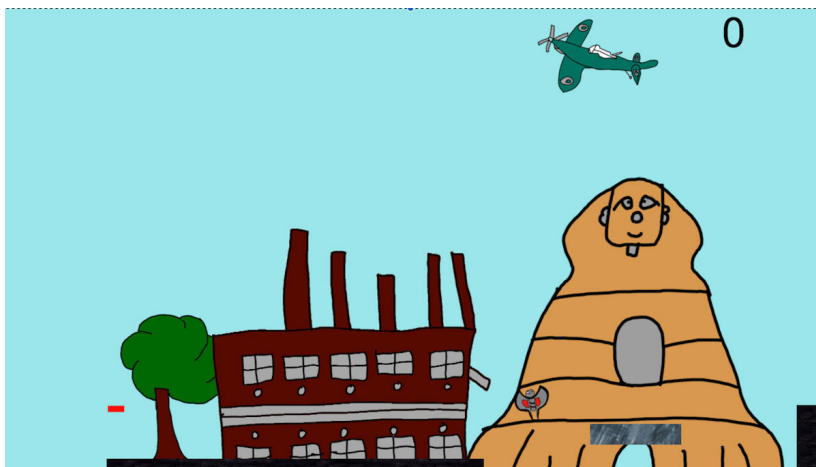
- Sound design, création de gameplay et d'un niveau supplémentaire du jeu,
- Notre animateur s'est occupé de la programmation et de la postproduction.

COMMENTAIRE

Commentaire du Club Jeunesse : « Nos jeunes ont beaucoup apprécié la prise de son, d'avoir fait les dessins version papier et ordinateur. Tous les outils proposés étaient faciles à utiliser pour les jeunes. Une vraie mise en pratique, qui fut le point essentiel sur lequel les jeunes se sont sentis les plus investis. De plus, Thierry, animateur d'Arts et Publics, a fait preuve d'une très bonne pédagogie avec nos jeunes, qui ne sont pas toujours faciles à gérer il faut bien le reconnaître. Le résultat final est super !! Les jeunes y ont déjà joué plusieurs fois et sont très contents et très fiers de voir leur création ! Un immense bravo et merci à Thierry pour ce rendu assez exceptionnel ! »

LE JEU

Le jeu « Tour du monde » créé par les jeunes pendant cette semaine est disponible sur le site d'Arts&Publics.



3.3 | Vidéogames to save the climate

A. LES LIEUX PARTENAIRES

1. Le musée BELvue

Après une rencontre avec Aurélie Cerf, la responsable Médiation & Activités grand public du musée BELvue, nous avons convenu d'une mise à disposition gratuite d'un espace pour l'atelier ainsi que du mobilier nécessaire, à savoir des tables et des chaises. (une convention fut signée par les deux parties)

Du matériel promotionnel, posters et flyers, fut déposé quelques jours auparavant à destination des visiteurs du musée et de leur espace de restauration.

Une machine à café ainsi que de l'eau nous ont été gentiment mis à disposition, et l'ensemble du mobilier était déjà installé à notre arrivée.

Nous avons également eu l'autorisation d'installer un desk d'accueil à l'entrée du musée. L'accès à Internet par leur wifi était fonctionnel mais de faible débit.

2. Le Cercle des Voyageurs

Adriano Galati, Project manager au Cercle des voyageurs, nous a mis à disposition gratuitement la salle dite « Bibliothèque » avec le mobilier nécessaire. Une convention a été signée par les deux parties.

Du matériel promotionnel, posters et flyers, a été déposé quelques jours auparavant à destination de leur clientèle.

L'accès à Internet par leur wifi était très bon. L'équipe a mangé sur place.

Le seul embarras à rapporter fut le fait que le bâtiment n'a pu être ouvert qu'une vingtaine de minutes avant le démarrage de l'atelier, soit avec plus d'une demi-heure de retard, fort heureusement nous n'avons pas eu d'affluence avant midi.

3. L'IHECS

Après une rencontre avec Morgane Pauwels, assistante en communication de l'IHECS, nous avons pu installer gratuitement notre dernier atelier dans le « Bord vitré » de l'IHECS. Très bien organisé, l'IHECS nous a fourni tout le mobilier nécessaire, ainsi que les services de leur concierge et un accès à Internet. Cet accord a également fait l'objet d'une convention signée. Du matériel promotionnel, posters et flyers, a été déposé quelques jours auparavant à destination des étudiants et visiteurs.

B. LES ÉQUIPES

Il a été décidé que chaque atelier serait assisté par au minimum :

- Une personne chargée de l'accueil des visiteurs,
- Une personne chargée de la coordination,
- Une personne chargée du gameplay et de la structure des jeux,
- Deux graphistes/animateurs,
- Une personne chargée de la composition musicale et sonore,
- Deux personnes chargées de la programmation et de l'assemblage des différents éléments créés avec les visiteurs.

Pour les trois ateliers, des représentantes de la Ville de Bruxelles, Pauline Zappa et Sassia Lettoun, ont participé en tant que coordinatrices des projets à la ville de Bruxelles. Pauline et Sassia ont accueilli les visiteurs et les ont également sensibilisés aux enjeux du changement climatique, en particulier pour Bruxelles.

C. MATÉRIEL ET LOGISTIQUE

Arts&Publics a mis à disposition des ateliers 4 ordinateurs portables, qui ont été utilisés par le poste d'accueil et par le poste de Gameplay. Chaque freelance a apporté son propre matériel de travail. Du matériel d'affichage et de coloriage (magicolors) ainsi que du papier à imprimer ont également été utilisés.

D. PUBLIC ET PARTICIPANTS AUX ATELIERS

1. L'atelier du 22 septembre au musée BELvue

Nous avons reçu au total 37 personnes.

De ces 37 personnes, 28 ont participé aux ateliers, 1 anglophone a quitté rapidement à cause de la barrière de la langue, 3 sont arrivés tardivement mais ont tenu à observer le processus, 5 ont visité avec l'échevin de la Ville de Bruxelles.

Des 28 participants, 5 sont arrivés à 11h (et partis sans doute vers 12h30, leur départ n'ayant pas été enregistré), 2 sont arrivés à 12h et partis vers 13h30. 4 arrivés à 12h50 et partis à 15h00. 6 arrivés à 13h30 et partis à 15h30. 2 arrivés à 15h00 et partis vers 16h40. 9 arrivés à 15h30 et partis vers 17h30. Les entrées ont été clôturées dès 15h30.

Il y avait parmi les participants 15 adultes et 13 jeunes (âges non précisés, certains très jeunes).

21 des participants étaient francophones, 3 anglophones et 4 néerlandophones s'exprimant aussi en français.

Environ la moitié devait être d'origine extra-européenne (Turquie, Maghreb...) mais plus que probablement de nationalité belge. Il y avait 3 anglais et 4 hollandais.

Des 28 participants, 8 ont répondu au questionnaire de satisfaction, dont les animateurs du groupe de 9 (Dynamo à Forest) et les mères de famille (3 représentant au total 10 participants). Les questionnaires étaient anonymes.

QUELQUES COMMENTAIRES SUR LES INTERVENANTS (ANIMATEURS D'ATELIERS)

«Grave sympas et ils aident beaucoup, J'ai très bien aimé le brainstorming, Merci !, Les enfants de 6 ans comprennent bien ce qu'est la pollution. Il est important de demander LEUR solution au lieu de donner la solution au début, Équipe très sympathique:), ...»

LISTE DES JEUX

- Dépollution (Hugo, Micheline),
- Monstre Fumée (grande fratrie),
- Protect the Earth (Stefano),
- Végétarien,
- Darius (Darius),
- Le jeu de la nature (Hagen, Theda).

2. L'atelier du 29 septembre au Cercle des voyageurs

17 personnes ont participé à l'atelier, dont le groupe d'enfants de « We are coders ». Lors de cette session, les participants sont tous restés très longtemps occupés (presque 3h, en moyenne). Peut-être l'ambiance très chaleureuse et conviviale qu'offrait la salle du Cercle des Voyageurs. Le groupe était culturellement assez mixte, néanmoins, aucune personne flamande n'était présente.

PUBLIC

4 personnes d'origines arabes, une personne d'origine congolaise, un couple de français en vacances à Bruxelles, une femme anglaise avec ses deux enfants présumés belges puisque parlant français, les autres personnes présumées belges francophones. L'atelier attire tant les filles/femmes que les garçons/hommes. La plupart sont tout de même jeunes (10-30 ans)

Certains participants étaient déjà assez habitués au secteur informatique/jeu vidéo, d'autres étaient complètement novices. Globalement, peu de personnes avaient déjà participé à un atelier de création de jeu vidéo. La concentration, l'imagination et la motivation de chaque participant était au rendez-vous. La plupart des participants ont pris connaissance de l'événement via l'événement Facebook. Les participants étaient très en phase avec la problématique à traiter (le climat). Les personnes se sont senties bien informées du déroulement de l'atelier.

QUELQUES REMARQUES / SUGGESTIONS DE LA PART DES PARTICIPANTS

«Super équipe d'encadrement, bonne ambiance, activité très originale et intéressante, bonne initiative et gratuite en plus ! , il manquait des crayons (il n'y avait que des marqueurs) pour faire des brouillons mais sinon c'est très cool de faire ses propres assets, on aimerait rester plus longtemps, il manque un peu de temps pour finir notre projet , ce serait chouette de faire ce genre de projet en petits groupes au lieu de tout seul.»

Nous avons malheureusement dû refuser l'accès à quelques autres personnes venues trop tard pour pouvoir commencer l'atelier.

LISTE DES JEUX

- Happiness City (Angelique, Fabien),
- Sauver l'île (Sabri),
- The Dive (Nicolas),
- Casser les radiateurs (9 enfants, wearecoders),
- Course Climat (Amjade, Roumeyssa).

3. L'atelier du 6 octobre à l'IHECS

26 personnes ont participé à l'atelier, dont deux groupes de Brusurf (un groupe de 8 pré-adolescents et ensuite un groupe de 10 enfants : les 2 accompagnateurs de Brusurf étaient les mêmes pour les 2 groupes). Les deux groupes de Brusurf étaient particulièrement enthousiastes et actifs, ils ont travaillé en groupe et avaient l'air de bien s'organiser pour collaborer efficacement entre eux. Les enfants étaient vraiment très à l'écoute par rapport au plan climat. Le lieu était cependant un peu moins convivial, un peu moins facile à trouver également.

PUBLIC

Peu de mixité cette fois-ci. Pas de flamands, et que des jeunes. Seule une mère mexicaine et ses deux enfants faisaient l'exception.

LISTE DES JEUX

- Cartes Climats (Brusurf 1),
- Ecorun (Fabian Fajardo 15, Ana Isabel 19, Ana Patricia 39),
- Club Sport ,
- Maison changée (Emilie Xu 17, Winnie Chow 18, Daniel ? 18),
- Sécheresse (Brusurf 2).

E. LA SÉLECTION D'UN JEU PAR UN JURY

1. Le jury

Pauline Zappa	Brucity
Emilie Balayn	Brucity
Filis Zumbultas	Brucity
Michi-Hiro Tamaï	Invité expert
Thierry Brimioulle	Arts&Publics
Kim Cappart	Arts&Publics
Frédéric Monnoye	Arts&Publics

2. La méthode

Grille d'évaluation proposée par Jacques Remacle, administrateur délégué d'Arts & Publics :

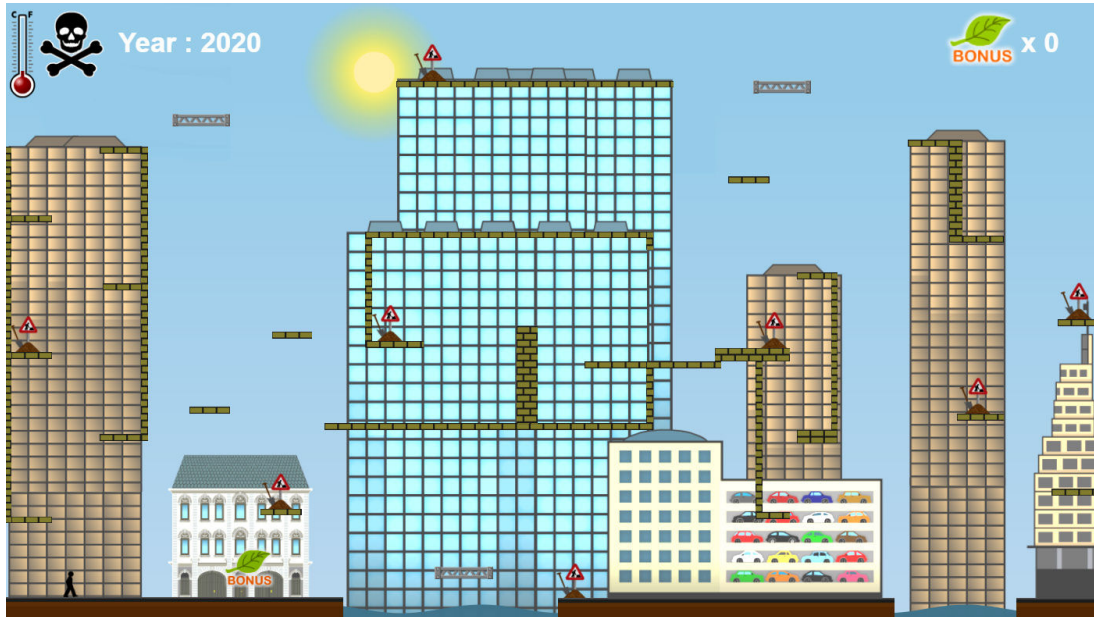
- Originalité du concept, potentiel de Gameplay - 6 points,
- Intégration des thématiques prioritaires du plan climat - 6 points,
- Potentiel graphique - 6 points,
- Aspect collectif du travail - 2 points.

On note chacun pendant la séance (avec possibilité de modifications avant remise). On dépouille. On discute en cas d'ex-aequo ou de score très serré.

3. Le jeu lauréat

Le jeu ayant été choisi est "Ecorun". Il est actuellement en post-production et sera mis en ligne début 2019.

- Ce jeu plaît plus à la Ville de Bruxelles car il couvre bien les différents points abordés dans le programme de Save the Climate pour Bruxelles,
- Les concepteurs sont une mère de 39, une fille de 19 et un garçon de 15 ans, belges d'origine hispanique. Très sympas et très assidus au travail, sérieux et motivés.



3.4 | VIDÉOMUZ

Voir le point 2.6.

4.

LE PÔLE INSERTION SOCIO- PROFESSIONNELLE



4.1 | La brigade de médiateurs culturels BAMBA 2018

A. CADRE OPÉRATIONNEL

Les activités de médiation culturelle déployées s'insèrent principalement dans le cadre du contrat de quartier durable Athénée à Ixelles pour lequel Arts&Publics a par ailleurs reçu un financement spécifique comme porteur de projet pour ce qui est du volet des actions socio-économiques du CQD.

Le personnel public-cible effectue leurs tâches administratives et rédige leurs dossiers de projet dans les bureaux de l'association. Ils sont régulièrement amenés à exercer des activités liées à leur projet à l'extérieur, soit pour prendre des contacts en vue du développement de leur projet, soit pour déjà y mener des activités directement liées à son exécution. Il participe aux réunions d'équipe afin de leur garantir une participation effective au fonctionnement quotidien de l'asbl aussi à des fins d'acquisition de compétences transversales et d'assurer une équité de traitement des salariés au sein de la structure.

Le personnel de l'association (3,8 ETP) participe à l'encadrement général du travail du public-cible pour les diverses tâches qu'impliquent le développement et l'exécution du projet (communication, budget, appel à projet, administration, ...).

Sont privilégiés les contacts avec les associations du périmètre du CQD, les

services communaux, certains partenaires historiques de l'association. Des partenariats associatifs peuvent être mis en place dans un objectif de facilitation quant à la recherche d'un public-cible, la construction de méthodologies de travail.

Certaines activités doivent être menées en dehors du périmètre pour des raisons liées au type d'activités, au public-cible recherché et à l'élargissement du champ d'action du projet.

Opérant dans le cadre du CQD Athénée dans la commune d'Ixelles, une partie du public-cible participe aux réunions mensuelles (plateforme du CQD Athénée) organisées par le service communal Rénovation urbaine auxquelles sont conviés tous les porteurs de projet dans le cadre des actions socio-économiques. Ces rencontres au long cours ont permis au public-cible de se positionner comme acteur culturel dans le cadre du CQD, de présenter leur projet à tour de rôle aux autres acteurs présents et d'échanger lors d'ateliers de travail thématiques organisés par la commune.

C'est aussi en partenariat avec la commune et Habitat et Rénovation que nous avons participé à l'événement Ixelles en couleurs; à cette occasion, le public-cible présent a eu l'occasion de présenter leur projet et d'échanger avec la population participante.

B. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS GÉNÉRALES

Outre leurs activités propres à leur projet (voir infra), le public-cible a reçu un encadrement et un accompagnement transversal et adapté à un public en (ré)insertion professionnelle et œuvrant dans le secteur culturel.

Cet accompagnement a comporté plusieurs volets d'intervention :

1. La participation pour tout le public-cible à un atelier sur les valeurs

Il s'agit d'un atelier de travail autour de ses valeurs de vie, de fonctionnement social et professionnel permettant aux individus de pouvoir mieux identifier leur place dans un environnement professionnel et sur le marché de l'emploi en général, leur positionnement par rapport au contexte sociétal contemporain.

C'est aussi un moyen d'identifier pour le public-cible sa position comme porteur de

projet, de savoir où il se situe par rapport à son projet de médiation socio-culturelle et par rapport au secteur culturel en général en tant que futur acteur culturel professionnel. D'un point de vue plus existentialiste, il s'agit aussi de questionner leur engagement par rapport aux valeurs qu'ils se choisissent et qui donnent, grâce à ce libre choix, un sens à leur projet professionnel et donc à leur parcours de vie.

2. Un coaching personnalisé

- LUCIE : Planification de projet, relecture de dossier,
- ANN-EVE : Planification de projet, relecture de document, développement des ateliers,
- SERIGNE : Planification de projet, constitution d'un dossier de présentation.

Réalisations essentielles :

- Fréquence : 2 rendez-vous mensuels de 3 h en juin 2018 et en août 2018 pour chaque personne du public-cible, et qui ont eu lieu dans les locaux du CPAS d'Ixelles,
- Le coaching a été assuré par une prestataire externe : Valérie Kurevic.

3. La participation à une table d'expériences autour des projets du public-cible

Le public-cible a participé à une fréquence d'une séance par mois à une table d'expériences où les participants partagent leur questionnement et leur point de vue sur leurs projets avec les responsables de l'encadrement.

Cette expérience collective permet aux participants d'avoir un regard extérieur sur leur projet et sur le cours de leur développement.

Cette réunion participe aussi à un processus d'évaluation collective tel que prévu dans le cadre de l'agrément. Il met en jeu les

ressorts d'une sociocratie permettant de développer dans le chef du public-cible un empowerment qui lui permettra de devenir le propre manager de son projet. S'inspirer des principes de fonctionnement du management participatif est un moyen de donner aux gens la capacité d'acquérir une méthode de travail en équipe et de fonctionnement dans une organisation.

Les échanges permettent aussi d'enrichir les projets de chacun par les expériences et compétences des participants.

Description des activités particulières en fonction du public-cible et de leurs projets

Chaque personne du public-cible est donc porteuse d'un projet de médiation culturelle qu'il développe pendant la durée de son contrat article 60 au sein d'Arts & Publics.

PROJET 30CM

THÉÂTRE SUR LES QUESTIONS DE GENRE

Chef de projet-stagiaire : Lucie Flamant

CONTENU DU PROJET

Préparation d'une pièce de théâtre : « 30 cm » raconte l'histoire de Lucie, une jeune femme qui se questionne sur les filles et les garçons, ce qui les définit, ce qui les différencie. Le récit commence par ses souvenirs de l'école primaire et de sa puberté. 15 ans plus tard, Lucie a 28 ans et elle revient sur ses souvenirs, se replonge dans son enfance, dans son adolescence, voudrait mettre dans l'ordre dans ses pensées, répondre à des questions, s'en pose de nouvelles. D'autres hommes et femmes vont intervenir de façon ponctuelle via enregistrements audio, vont infirmer ou confirmer ses propos, apporter un éclairage nouveau mais surtout montrer qu'être une fille ou un garçon, au fond, c'est une idée qu'on nous a mise en tête. Il s'agit ici de venir à la rencontre d'une trentaine d'êtres humains.

ORGANISATION DU TRAVAIL

Lucie a établi un horaire journalier comprenant une présence au bureau d'Arts et Publics les matins, et des repérages - interviews les après-midis. Les matins ont été consacrés à mettre en écrit les entretiens des veilles, à de la recherche via internet ou autres médias et surtout à l'écriture de sa pièce 'Trente centimètres'. Les après-midis étaient mis à profit pour de nombreuses rencontres avec des acteurs de terrain susceptibles d'apporter des réponses à ses nombreuses questions concernant son sujet.

ACTIVITÉS CONNEXES EXTÉRIEURES

Lucie a participé à une dizaine de réunions :

- À l'athénée royal d'Ixelles pour organiser des rencontres avec des étudiants et les mettre en questionnement par rapport à leur genre,
- Rencontre avec des acteurs de l'ONG 'Plan International' afin d'organiser une exposition de photos en conjonction de son spectacle,
- Rencontre avec des acteurs de la maison Arc en ciel, rue marché au charbon, 1000 Bruxelles,
- Interviews diverses de personnes et amis susceptibles de partager et de contribuer à l'écriture de ma pièce (une trentaine).

PERSPECTIVES DE DÉVELOPPEMENT

Elle a fait une première lecture de la pièce aux Riches-Clares devant une cinquantaine de personnes. Elle voudrait encore ajouter des éléments de mise en scène dans le futur - musique, projection- et encourager certains spectateurs à monter sur scène une fois la pièce jouée afin de partager leurs expériences par rapport aux problèmes qu'ils/elles auraient subis et en débattre avec le public. Elle espère arriver à trouver assez vite divers lieux - théâtres, maisons de jeunes...- où présenter sa pièce et la faire vivre le plus longtemps possible en y ajoutant de nouveaux éléments au fur et à mesure.

PROJET JOWWAI

UNE LUDOTHÈQUE AFRICAINE POUR BRUXELLES

Chef de projet-stagiaire : Serigne Ndongue

CONTENU DU PROJET

Création d'un festival des jeux africains. Le projet consiste à collecter, sauvegarder et animer autour des jeux ouest-africains, patrimoine de l'humanité. Il favorise la coopération entre les communautés concernées et facilite la cohésion sociale entre les citoyens. Les jeux, facteurs de rassemblement, donnent l'opportunité de créer une symbiose entre les publics, les institutions et les associations agissant dans les domaines socio-économique, scientifique

et politique.

Le projet a pour but de devenir une plateforme de rencontre, d'échange et de partage culturel de manière périodique et récurrente. Dans un premier temps, il s'agit de mettre à l'honneur des jeux traditionnels dont la fonction initiale, celle de créer du lien, a été oubliée mais aussi de rapprocher des communautés africaines entre elles et de leur permettre une rencontre et des échanges avec les habitants de quartiers.

OBJECTIFS

- Améliorer le vivre ensemble en favorisant le rapprochement entre les communautés;
- Promouvoir la diversité culturelle,
- Établir un partenariat avec les écoles et les ludothèques bruxelloises en vue de créer des 'clubs' de jeux africains, et de faire perdurer l'esprit et l'intérêt du festival de mai 2019,
- Stimuler les initiatives socio-économiques et culturelles de la diaspora africaine grâce aux activités principales mais aussi, aux activités connexes (buffets africains, vente d'artisanat, etc),
- Permettre au public européen et belge de découvrir les cultures de l'Afrique de l'Ouest ;
- Renforcer l'intégration des immigrants d'origine africaine en Belgique et les sortir de la ghettoïsation dans laquelle ils se retrouvent trop souvent en fréquentant parfois exclusivement les associations diverses de leur pays d'origine,
- Offrir aux partenaires de l'événement l'opportunité de promouvoir leurs activités, produits et services.

ORGANISATION DU TRAVAIL

Le travail est organisé en temps de recherches, de prises de contacts avec les diverses ambassades et attachés culturels des divers pays qui seront présents lors du festival, des prises de contacts avec les organisateurs de Belgian Game Festival, des prises de contacts avec le représentant de l'écriture de mon projet, des recherches et demandes de subsides, des réponses à des appels à projets (Table des connecteurs, Cocof...), l'organisation de tables de jeux dans divers endroits, une participation au Belgian Game Festival...

Dans un second temps, Serigne va se focaliser sur la réalisation de son festival 'JOWWAI' les 4 et 5 mai 2019. Il lui reste encore beaucoup de travail, beaucoup de personnes à rencontrer et à convaincre pour l'aider à le réaliser. Il a déjà rassemblé l'équipe d'hôtesse et de volontaires qui l'aident d'ores et déjà et qui seront présents lors du festival. Il lui faut aussi commencer à mettre en route la fabrication des nombreux jeux dont il aura besoin pour le festival. Sont aussi attendus les résultats des appels à projets qui permettront d'envisager les achats nécessaires pour finaliser le festival.

PROJET REGARDS CROISÉS SUR L'EXIL ATELIERS D'ÉCRITURE SUR LES MIGRATIONS

Chef de projet-stagiaire : Ann-Eve Fillenbaum

CONTENU DU PROJET

Mise en place d'ateliers d'écriture. Intitulé au départ « Ixelles et Migrations », le projet se voulait être un travail de récolte de témoignages en vue de réaliser une cartographie sensible des communautés et des migrations qui ont traversé et qui traversent la commune d'Ixelles.

Cette direction initiale a rapidement dû être modifiée en raison de plusieurs facteurs, notamment et principalement en raison du manque de participants. Le projet s'est donc concentré sur le partenariat établi avec l'asbl Scripta Linea qui apporte une méthodologie éprouvée et une « valeur sûre » en matière de mise en œuvre et de livrable (plus d'info : <http://www.collectifsdecrits.org/index.php/collectifs-decrits>). Un parcours d'écriture a démarré en juillet 2018 après une séance d'info organisée au centre culturel Kuumba en juin.

Le parcours d'écriture devrait se clôturer en juin 2019 avec une publication des textes dans un recueil ainsi qu'une présentation

festive de celui-ci dans l'espace public (nous pensons à une lecture déambulatoire dans le Contrat de Quartier Athénée).

En parallèle sont développés deux autres projets portant toujours sur l'écriture et les migrations.

L'un est en cours de création avec la Maison de l'Amérique latine. Ce projet se fera en co-animation avec une psychologue employée par la MAL, et proposé en espagnol.

L'autre projet en gestation est la création d'ateliers d'écriture déambulatoires dans l'espace public ixellois à la rencontre des traces de communautés migrantes. C'est un projet ambitieux qui mêle écriture, photo, lecture et visites guidées. S'insérant dans une optique d'éducation populaire, les ateliers visent à aiguïser le regard, à questionner l'espace, et à découvrir des petites et grandes histoires insoupçonnées et ainsi à construire des savoirs et partager des valeurs.

ORGANISATION DU TRAVAIL

Son temps de travail est partagé entre du travail administratif au bureau et des moments de prise de contact avec une grande partie du tissu associatif ixellois, mais aussi ailleurs à Bruxelles lorsque cela s'avère pertinent.

L'objectif de ces rencontres était triple : se présenter, ainsi qu'Arts&Publics, aux associations, leur parler du projet du Collectif d'écrits Migrations, et découvrir leur travail.

ÉVALUATIONS QUALITATIVE ET QUANTITATIVE DES ACTIVITÉS DU PUBLIC-CIBLE

Des évaluations continues ont eu lieu lors des tables d'expérience et ponctuellement lors d'entretiens entre l'administrateur-délégué et le public-cible à différentes étapes du développement de leur projet.

Les activités déployées par le public-cible en rencontres et prises de contact avec des associations représentent un travail de 1ère ligne essentielle pour permettre le lancement d'actions socio-culturelles de qualité.

Cette étape chronophage a été donc nécessaire dès l'entrée en fonction de chaque personne du public-cible au sein d'A&P. Ces «sorties» professionnelles ont des objectifs propres à chaque projet et ont été menées avec pro-activité et sérieux par

le public-cible.

Les bénéfices collatéraux de ce travail de réseautage sur les projets respectifs n'ont certes pas toujours été à la hauteur des ambitions des porteurs mais est à mettre à leur crédit la difficulté réelle d'établir des liens de collaboration avec un secteur associatif de plus en plus concurrentiel. Chaque projet a pu bénéficier néanmoins d'effet d'externalité positive par un travail d'approche des acteurs du réseau.

Si certaines activités ont dû être abandonnées en cours de route (activités d'animation scolaire autour du thème du genre dans le cas de Lucie), c'est toujours au bénéfice du renforcement d'autres activités participant au projet général.

4.2 | Formation 2018 pour la BAMBA 2019



Infos, inscription et dépôt de projet :
bambox@artspublics.be
ou 0495-27-11-16
www.artspublics.be

Une séance d'information est prévue le 20 août à 10h00.
CPAS d'Ixelles, chée de Boondaal 94 à 1050 Bruxelles

Un projet d'Arts&Publics dans le cadre du
Contrat de Quartier durable Athénée.

Avec le soutien et la collaboration

- de la commune d'Ixelles
- de la Région de Bruxelles-Capitale
- du Fonds Social Européen
- et du CPAS d'Ixelles.



NE PAS JETER SUR LA VOIE PUBLIQUE.
Éditeur responsable : Jacques Remacle
avenue Louise, 203 - 1050 Bruxelles

BRUXELLES ÉCONOMIE ET EMPLOI
SERVICE PUBLIC RÉGIONAL DE BRUXELLES

**Date de clôture des candidatures :
le 3 septembre 2018**



La culture est au centre
de vos préoccupations ?

Vous êtes artiste ?

Envie de faire partie d'un
projet culturel innovant et
à haute plus-value citoyenne ?

**Devenez
médiateur culturel
au sein du projet
BAMBA...**





Arts&Publics propose un programme de formation en médiation culturelle dans un objectif d'insertion socio-professionnelle pour des artistes ou professionnels de la culture désireux de développer un projet de médiation culturelle au sein d'un quartier bruxellois.

Le monde de la culture est en pleine évolution, attentif à l'exercice effectif des droits culturels du citoyen et axé sur sa participation toujours plus grande au processus artistique et créatif.

Les futurs médiateurs culturels contribueront notamment à améliorer l'interaction des écoles avec les institutions culturelles (dans le cadre du contrat de quartier Athénée à Ixelles).

Cette formation pourra déboucher potentiellement sur un emploi au sein d'Arts&Publics en collaboration avec des CPAS de la Région de Bruxelles-Capitale sous la forme d'un contrat Article 60.

Le programme comprendra différents modules de cours et un stage d'immersion professionnelle.

Les modules mettront l'accent sur la participation et les échanges entre les formateurs et les stagiaires, afin de favoriser un dynamisme constant dans la découverte des différents contenus

par exemple :

- la gestion de projet
- la communication
- la médiation interculturelle
- l'animation culturelle

Mais aussi des visites de lieux culturels, des rencontres avec des professionnels du secteur.

Un stage obligatoire, effectué dans une structure choisie par le candidat, complètera cette formation.

A qui s'adresse cette formation ?

- tout demandeur d'emploi en Région de Bruxelles-Capitale
- tout bénéficiaire d'un CPAS en Région de Bruxelles-Capitale

Attention ! Les candidats qui souhaitent se présenter doivent faire une proposition de projet qui sera ensuite développée tout au long de leur parcours de formation et doivent être disponibles durant l'entièreté de la formation et du stage.

Dates de la formation :

- du 19 septembre au 30 novembre 2018
- à raison de 3 jours par semaine.
- Un stage de 16 jours devra également être effectué.

Lieu de la formation :
CPAS d'Ixelles, dans l'ancien home Van Aa, chaussée de Boondaal, 94 à 1050 Ixelles.

**Date de clôture des candidatures :
le 3 septembre 2018**

A. LISTE DES STAGIAIRES

- | | |
|--------------------------|-----------------------|
| 1. Alonso-Garcia Donovan | 10. Ludwig Gisela |
| 2. Aurish Ragna | 11. Merckx Lionel |
| 3. Bangiricenge David | 12. Mulquin Stéphanie |
| 4. Benoît Arthur | 13. Noudel Pauline |
| 5. Chiacchio Francesca | 14. Olivares Guylène |
| 6. De Maertelaer Cécile | 15. Rafi Nazari Majid |
| 7. Honoré Laurence | 16. Ramos Benjamin |
| 8. Lefevere Florine | 17. Rozenberg Nikita |
| 9. Leruth Thomas | 18. Wasterlain Helder |

B. PROGRAMMATION BAMBA 2018

La formation à la BAMBA financée par le FSE a duré de septembre 2018 à décembre 2018.

C. DESCRIPTIF DES MODULES ET DES ATELIERS PRATIQUES

1. Modules de formation

Valérie Kurevic (A&P) Dynamique de groupe (3 1/2 journées)

- Permettre une première approche de la dynamique de groupe par l'immersion
- Permettre au stagiaire d'appréhender la notion du groupe et les règles qui le sous-tendent.
- Créer une dynamique participative par l'apprentissage et le partage d'expérience

Valérie Kurevic (A&P) Technique d'animation (3 1/2 journées)

- Comprendre comment concevoir une animation
- Découvrir les outils pédagogiques et les tester
- Concevoir une séquence d'animation en lien avec son projet

Anne-Esther Henao Médiation culturelle (3 journées)

- Brève histoire de la médiation culturelle
- La place de l'artiste dans le processus de médiation
- Rencontre entre l'art et la culture
- Application pratique grâce à une visite au Musée

Valérie Kurevic (A&P) Gestion de projets (3 1/2 journées)

- Identifier et comprendre les grandes étapes de la gestion de projet
- Appliquer les concepts à son projet
- Identifier les étapes à développer et formuler des hypothèses de travail

Michel Quéré Relations internationales (1/2 jour)

- Comprendre l'importance du réseau
- Étendre le rayonnement d'un projet sur le plan international
- Créer des liens éventuels avec les projets des participants

Thierry Braconnier (A&P) Technique d'animation (3 1/2 journées)

- Les participants seront capables d'animer une courte séquence basée sur la médiation culturelle,
- Ils auront en outre approfondi une réflexion sur les voies et moyens de l'animation à la culture et au patrimoine au départ d'un cas concret de visite de musée,
- Ils auront également expérimenté un certain nombre de techniques et d'outils d'animation.

Delphine D'Elia (CBAI) Communication interculturelle (2 journées)

- Identifier un choc culturel et comprendre son mécanisme,
- Éprouver la démarche interculturelle sur des situations de chocs culturels vécus par les participants,
- Faire émerger des pistes d'action pour travailler les projets culturels artistiques avec des groupes en intégrant la démarche interculturelle.

Frédéric Laurent (A&P) Prise de parole (3 1/2 journées)

- Prendre conscience de notre corps et de notre voix,
- Comment « pitcher » un projet ?
- Comment s'adresser à un public sans perdre ses moyens ?

Frédéric Laurent (A&P) Sources de financement (4 1/2 jours)

- Identifier les sources de financement de projets,
- Comprendre un appel à projets,
- Remplir un appel à projet simple.

Jérôme Ramacker Comment communiquer sur son projet ? (2 1/2 jours)

- Quelles sont les grandes règles de communication ?
- Comment concevoir un message percutant ?
- Imaginer les supports adéquats,
- Découvrir les réseaux de diffusion.

Roland De Bodt Paysage culturel (1 jour)

- Identifier les acteurs principaux du secteur culturel, principalement bruxellois,
- Comprendre les liens entre institutions et acteurs de terrain,
- Identifier son propre réseau potentiel.

Vanessa Verstappen Méthodologie budgétaire (2 journées)

- Connaître les éléments principaux pour concevoir un budget,
- Appliquer cette méthodologie au projet.

2. Ateliers «stage et projet»

Ann-Ève Fillenbaum et Alain Lefebvre ont animé des ateliers d'accompagnement qui ont visé les 2 objectifs suivants :

- Trouver un stage pertinent,
- Réaliser un dossier de présentation de projet en vue du Jury,
- Certains ateliers seront organisés collectivement et d'autres seront individuels, en fonction de l'évolution des projets et des besoins spécifiques à chacun, d'entre eux.

3. Rencontres et sorties

- Une rencontre a été organisée avec des acteurs du paysage socio-culturels bruxellois,
- Une rencontre avec Actiris et le Contrat de Quartier.

3 sorties ont été organisées :

- Une visite à la Tricoterie (<https://www.tricoterie.be/fr/>) avec Alain Lefebvre,
- Une sortie au musée avec Anne-Esther Henao,
- Une sortie au musée avec Thierry Braconnier.

4. Stage et projet

16 jours pour un stage dans le cadre de la formation. Toutefois, en fonction des nécessités, une partie de ce quota est susceptible d'être dévolu au projet (écriture, formulation, développement, etc.). Cette répartition a eu lieu en cours de formation avec les participants.

4.3 | Formation de médiateurs culturels numériques destinée aux jeunes



Sessions d'information

Viens à une des 3 séances d'info:

- le 2 octobre à 10h
- Old Van Aa (salle Boréal), 94 chaussée de Boondael à 1050 Bruxelles
- le 2 octobre à 17h
- Old Van Aa (salle Méridien), 94 chaussée de Boondael à 1050 Bruxelles
- le 9 octobre à 14h
- Cité des Métiers, 14 avenue de l'Astronomie (Tour Astro) à 1210 Bruxelles

Dates de la formation:

- du 22 octobre au 6 décembre 2018 du lundi au jeudi.

Lieu de la formation:

- CPAS d'Ixelles, Old Van Aa, chaussée de Boondael, 94 à 1050 Bruxelles
Contact: Daphna Krygier - daphna.artforgood@gmail.com - 0478/41.52.83

Date de clôture des candidatures:

Le lundi 15 octobre à 16h.
Entretiens de sélection le 17 et le 19 octobre sur invitation.

Cette formation est organisée avec le soutien du Service public francophone bruxellois - Service de la formation professionnelle.



Éditeur responsable: Jacques Perin, Arts & Publics, rue de la Woluwe 62, 1200 Bruxelles

Tu as entre
18 et 25 ans?

Tu es dispo
du **22 octobre**
au **6 décembre?**

Tu veux te former aux
nouvelles technologies?

Deviens **médiateur**
culturel numérique
spécialisé en **jeu vidéo**

en savoir plus sur

www.artsetpublics.be



Dans les musées, la gratuité
c'est maintenant - Arts&Publics



@Arts_et_Publics

A. DÉROULÉ DE LA FORMATION

- 28 jours de formation répartis sur 7 semaines,
- 12 participants se sont inscrits à la formation,
- 8 d'entre eux ont terminé la formation.

B. EQUIPE

FORMATEURS

Bruno Dupont est docteur en Langues et Lettres, spécialisé en phénomènes inter- et multimédia. Dans ce cadre, il est membre du Liège Game Lab et du Digital Lab. Parallèlement à cela, il est formateur en animation socioculturelle et en éducation permanente.

Pierre-Yves Houlmont est traducteur de formation. Actuellement, il occupe le poste d'assistant en Langues et Littératures modernes à l'Université de Liège et conduit des recherches sur le transfert idéologique lors du processus de traduction de jeux vidéo. Il est également membre du Liège Game Lab et travaille occasionnellement comme animateur socioculturel au sein de l'ASBL 3pommes.org.

Mathias Mellaerts est Historien d'art et archéologue de formation. Il est chargé de création et de développement d'outils pédagogiques dans une perspective d'éducation permanente à la FCPPF. Il est également chargé d'études et d'analyses à la Fondation Marcel Hicter pour la Démocratie Culturelle.

COACH

Alain Lefebvre

RESPONSABLE DE LA SÉLECTION DES PUBLICS

Daphna Krieger : fondatrice d'ArtforGood, entreprise qui cherche à produire et de soutenir des créations artistiques à fort impact social.

GESTIONNAIRE DE PROJET

Jacques Remacle : administrateur délégué d'Arts&Publics.

C. OBJECTIFS DE LA FORMATION

1. Introduction au tissu socioculturel bruxellois et à la notion de médiation culturelle

- Enjeux et méthodes de la médiation culturelle,
- Utilisation du jeu vidéo comme un outil de médiation culturelle.

2. Apprentissage de la « culture numérique » et de son contexte

- Identification et découverte des différents métiers du numérique et du jeu vidéo,
- Connaissance de l'Histoire des arts numériques et de sa culture actuelle.

3. Initiation pratique aux différentes techniques du numérique et de l'outil jeu vidéo

- Maîtrise d'outils techniques et logiciels,
- Identification des ressources à l'apprentissage et à la formation continue.

L'ensemble de la formation est traversé par un axe : disposer d'un projet à réaliser en cours de formation et ainsi s'initier à la gestion de projets, seul et en équipe.

Tous les participants expriment avoir beaucoup apprécié la dynamique de la formation : le fait de ne pas être confronté à des blocs de cours ex cathedra et d'être dans une interaction constante avec les formateurs. Ils ont également apprécié le fait que les apprentissages se faisaient par la pratique avec une partie non négligeable d'apprentissage par les pairs. Les retours sont également très positifs quant au processus de formation dont l'objectif était d'amener chacun.e, progressivement, à mûrir un projet de formation.

5.

FONCTIONNEMENT

5.1 | Locaux

Les locaux du 203 avenue Louise sont désormais le seul siège d'exploitation de l'association.

Le siège de Charleroi a en effet été fermé en juin 2018 ayant perdu de son utilité. Si les locaux sont bien situés et assez agréables, ils sont malgré tout un peu exigus (pas de bureau de direction, pas de salle de réunion). S'intégrer dans un ensemble plus vaste en 2019 voire en 2020 selon le développement de l'association est une option à examiner comme on avait examiné celle des casernes d'Ixelles sans succès en 2018.

5.2 | Équipe

Au 31 décembre 2018, l'équipe est constituée :

- d'un administrateur-délégué TP chargé de la direction (tout projet),
- d'une responsable de l'administration et des ressources humaines 1/2 TP en CDI (tout projet),
- d'un animateur-médiateur culturel 4/5 TP en CDI (musée),
- d'un chargé de communication 1/2 ETP en CDI (musée),
- d'une responsable pédagogique TP en CDD (jusqu'au 6 janvier) (ISP),
- de trois article 60 médiateurs culturels (1 TP musée – 2 CQD-ISP),
- le poste de chargé de projet ISP est vacant depuis le 21 décembre (il a pourvu le 21 janvier 2019).

L'organisation de l'équipe est bonne. Le développement rapide n'empêche pas une certaine stabilité de l'équipe qui est bien équilibrée (hommes-femmes ; échelle d'âge mêlant expérience et jeunesse prometteuse). Le recrutement d'un chargé de projet permanent sur le pôle Jeu vidéo sera une priorité en 2019.

Conseil d'administration :

Le CA s'est réuni à trois reprises en 2018.

- 20 février,
- 28 mai (+AG),
- 8 novembre.

Il est composé d'Eric Pecher (Président), Jean-Pierre Brouhon (Trésorier), Jacques Remacle (secrétaire et administrateur-délégué), Lindsay Pilbeam et, depuis le 28 mai, Yves Martin. L'Assemblée générale du 28 mai a approuvé le rapport moral, les comptes et bilans, réélu les membres du CA et donné décharge aux administrateurs sortants.

5.3 | Communication de l'ASBL

5.3.1 Le site Internet (www.artsetpublics.be)

Afin de mieux répondre aux nouveaux projets et à la façon de naviguer sur internet (smartphone, tablette,...) nous avons aménagé notre site, dont la nouvelle version a été mise en ligne en février 2018. Celle-ci permet un meilleur classement des musées avec un moteur de recherche qui a été développé pour faciliter l'expérience du visiteur.

Le site continue à être régulièrement alimenté et mis à jour. Les musées sont quotidiennement mis en avant via une page spécifique qui reprend les informations importantes du secteur, les nouvelles expositions, les nouveaux musées qui rejoignent l'initiative ainsi que les activités qu'ils organisent gratuitement comme les vernissages ou animations spéciales comme

lors des premiers dimanches du mois.

Les visiteurs peuvent également télécharger notre guide, le supplément « Regards sur les musées » et trouver des infos précises sur un musée. Ce nouveau site nous permet de mettre en évidence nos événements et de faire le lien avec les réseaux sociaux. Les extraits de presse sont présentés.

Le site www.artsetpublics.be a dépassé les 175.000 visites depuis son lancement. On constate que la fréquentation est stable.

Dans le prolongement des chiffres de l'ancienne version (815.000 visiteurs jusqu'en janvier 2018), la version actuelle continue d'être fréquentée.

Voici les chiffres par mois en nombre de visites, en comparaison avec les années 2017, 2016 et 2015 :

	2018	2017	2016	2015
JANVIER	15.315	13.288	30.670	11.026
FÉVRIER	44.516	44.169	35.851	10.002
MARS	34.997	44.900	31.647	7.641
AVRIL	10.983	24.647	25.317	14.013
MAI	9.238	19.681	9.175	18.272
JUIN	9.976	16.608	15.343	10.202
JUILLET	7.573	28.702	28.061	15.952
AOÛT	15.530	23.123	19.050	14.363
SEPTEMBRE	11.103	25.123	26.504	20.515
OCTOBRE	18.015	17.332	22.058	22.307
NOVEMBRE	19.397	14.568	31.249	9.456
DÉCEMBRE	10.994	12.659	15.739	13.659

Nous constatons des pics de fréquentations les jours précédant la gratuité du premier mercredi et du premier dimanche du mois et les jours-mêmes en question.

5.3.2 Les réseaux sociaux

Notre page Facebook est notre outil de communication privilégié. Elle permet de diffuser de l'information qui est facilement partagée par les utilisateurs. Nous sommes passés à plus de 42.200 fans, ce qui représente une belle augmentation (+5000) par rapport à l'année dernière. L'impact de cet outil est désormais très important. Facebook est le premier vecteur de visite de notre site Internet.

Les événements que nous organisons via notre page permettent d'évaluer la fréquentation lors des Fêtes de la gratuité et de les diffuser au plus grand nombre.

Notre page nous donne aussi les moyens

de faire la promotion plus régulièrement des musées partenaires et de leurs activités en renvoyant vers leur propre page, site et événements.

Une ou deux infos sont données quotidiennement, ce qui assure un lectorat régulier. Nous atteignons entre 15 et 50.000 personnes chaque semaine.

L'utilisation de « posts sponsorisés » nous permet d'élargir notre public. Nous utilisons cet outil dans les jours précédant le premier dimanche du mois. L'événement jouit alors d'une grande visibilité avec environ 100.000 vues, voire plus, selon les mois.

5.3.3 La newsletter mensuelle

La newsletter est un outil important qui nous permet de mettre en évidence nos activités et d'informer régulièrement les personnes intéressées. Au fur et à mesure des mois, le fichier de notre newsletter s'enrichit via les rencontres aux événements auxquels nous participons et des demandes d'abonnement via notre site et par mail qui sont très régulières, avec évidemment un pic lors des jours précédant ou suivant le premier dimanche du mois.

On compte au total 26.500 adresses dans nos fichiers.

À l'heure actuelle, la newsletter reprend quatre types d'information :

- L'annonce des événements organisés par nos soins,
- La fête de la gratuité mensuelle,
- Les activités des musées le premier dimanche du mois,
- Les activités importantes des musées partenaires.

Nous constatons également que de plus en plus de musées partenaires font état de la gratuité du premier dimanche du mois dans leur propre newsletter.

4.3.4 Le guide des musées gratuits

Notre Guide des musées gratuits a été, comme chaque année, mis à jour. Nous imprimons un grand nombre de version papier afin de le distribuer lors des événements et dans les musées mais il est aussi disponible en version numérique sur notre site et à la demande. La dernière édition du « Guide des 150 musées gratuits le premier dimanche du mois » a été tirée à 85.000 exemplaires.

Le nombre de musées répertoriés est stable

avec quelques ajouts (Experience Brussels, La Maison de l'Histoire européenne, Les Halles Saint-Géry, et l'IKOB en Communauté germanophone) et quelques suppressions (Tour d'Air de Bonnelles, Musée d'Art fantastique) pour cette année 2018. Le fait que les musées changent de nom, de site Internet, modifient leurs horaires ou ferment pour travaux nous pose des soucis, mais nous le mettons à jour dès que ces informations nous parviennent.

5.3.5 La Brochure Bamba

Au printemps 2018, nous avons publié une brochure présentant la formation BAMBA et les projets des médiateurs culturels engagés sous contrat Article 60. Cette brochure de 12 pages a été imprimée à 1200 exemplaires et distribuée aux partenaires du CQD et dans les lieux culturels du périmètre du CQD.



5.4 | Situation financière

La situation financière d'Arts&Publics est bonne. Sous réserve d'adoption par l'Assemblée Générale, l'exercice 2018 est en boni de l'ordre de 20.000 euros. La série d'années en boni a permis de constituer un fond social important (75.000 euros environ) permettant d'envisager l'avenir sereinement et d'assumer un exercice plus difficile s'il échet.

Deux éléments à retenir néanmoins.

Les exigences administratives en matière de justification de subventions deviennent de plus en plus lourdes. Cela a amené en 2018 pour la première fois depuis la création de l'association la perte d'une partie de la seconde tranche d'une subvention (DGCD-Fédéral) de 2017 pour un montant de 6.000 environ.

Par ailleurs, la trésorerie est rendue compliquée par l'arrivée tardive des premières tranches de subventions (rien avant mai) et celle des secondes tranches. En 2018, nous avons dû emprunter 20.000 euros pendant 2 mois. L'avance de Smart est simple au niveau administratif, mais elle s'accompagne d'une caution solidaire de l'administrateur-délégué qui est lourde à porter malgré la bonne situation de l'association.

Le budget 2019 est à l'équilibre malgré des incertitudes sur certaines subventions.

6.

REVUE DE PRESSE

Articles sur la sortie du jeu Eco Run (janvier 2019)

7sur7

"Eco Run", un jeu vidéo de la Ville de Bruxelles qui sensibilise aux enjeux climatiques

Plan d'action
29/01/19 - 15h42 Source: Belga

SAUVAGERIE

Dans le cadre de son plan d'action pour le climat, la Ville de Bruxelles lance, en collaboration avec Arts&Publics, "Eco Run", un jeu vidéo qui sensibilise aux enjeux climatiques.

Une dizaine de jeux avaient été développés lors des ateliers "Videogames to save the Climate", organisés en septembre et octobre. Un jury a ensuite sélectionné Eco Run.

Des alternatives durables pour la ville

Le jeu a été développé par des citoyens amateurs, accompagnés par des experts. Facile d'utilisation, ce jeu, disponible en trois langues (néerlandais, français et anglais), propose d'aménager la ville avec des alternatives durables, telles que des toitures végétalisées, des éoliennes, des panneaux photovoltaïques, ... pour ralentir l'augmentation de la température, la montée des eaux et les émissions de gaz à effet de serre, précise la Ville dans un communiqué.

Les plus grands défis

"Les risques d'inondations et la formation d'îlots de chaleur sont d'ailleurs les deux défis majeurs révélés par l'étude de vulnérabilité du territoire", pointe celle-ci.

La Ville souhaite réduire ses émissions de gaz à effet de serre d'au moins 40% et favoriser l'autoconsommation maximale par la production d'énergie renouvelable pour 27% de sa consommation, indique-t-elle.

Le jeu est accessible à l'adresse <http://jeux.artsandpublics.be/EcoRun/>.

7sur7 NOUVEAU

10h33 David Goffin conserve sa 21e ...
10h32 "Papa et maman ont eu une ...
10h05 Tiger Woods: "Je sais pourquoi ...
10h05 Milwaukee et Houston affirment ...
09h52 Le dribble génial de ce jeune ...

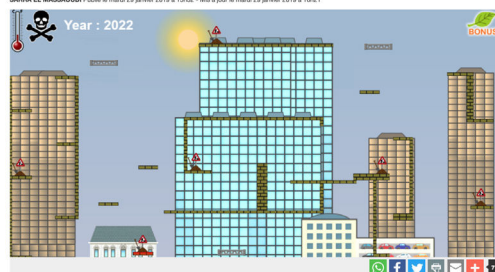
7sur7 LE PLUS POPULAIRE

Le jeune Wavrien qui

La libre

"Eco Run": la Ville de Bruxelles lance un jeu vidéo pour promouvoir son plan climat

SARRA EL MASSAOUDI Publié le mardi 29 janvier 2019 à 13h32 - Mis à jour le mardi 29 janvier 2019 à 16h21



SAUVAGERIE Dans le cadre de son plan d'action pour le climat, la Ville de Bruxelles lance, en collaboration avec Arts&Publics, "Eco Run", un jeu vidéo qui sensibilise aux enjeux climatiques.

Rassemblez les feuilles. Utilisez-les pour transformer les zones de travaux en alternatives écologiques. Et, surtout, ne laissez pas la température augmenter ! Telle est la mission confiée aux Bruxellois dans Eco Run, un jeu vidéo lancé par la Ville de Bruxelles. L'objectif : sensibiliser les citoyens aux enjeux climatiques et promouvoir le plan climat mis en place par la Ville.

COUVERTURE Pourquoi des milliers de personnes marcheront probablement dans les rues de Bruxelles dimanche ? Les élèves en "grève scolaire" autorisés à marcher une nouvelle fois pour le climat ? Plusieurs milliers d'élèves s'élanceront à nouveau dans les rues de Bruxelles pour le climat ?

JAGUAR Avec cette voiture électrique vous conduirez à travers cinq pays en une seule charge

BRUXELLES Bruxelles: le logement public sous audit permanent

Disponible gratuitement en français, néerlandais et anglais, Eco Run propose aux joueurs d'aménager la ville avec des alternatives durables pour éviter le réchauffement climatique. Pour ne pas perdre, gare à ne pas laisser la température ou le niveau de l'eau monter !

La Ville rappelle qu'elle entend notamment réduire ses émissions de gaz à effet de serre d'au moins 40%. Elle cherche aussi améliorer son efficacité énergétique et à favoriser l'autoconsommation maximale par la production d'énergie renouvelable pour 27% de sa consommation.

Sarra El Massoudi

Métro

metro

Bruxelles lance un jeu vidéo pour sensibiliser à son plan climat

29/01/2019

Year: 2020

PH. D.A.

Pour sensibiliser à son plan climat, la Ville de Bruxelles lance son jeu vidéo en ligne «Eco Run». Récupérez les feuilles et remplacez les panneaux travaux pour construire des alternatives durables dans la ville.

Bruxelles a bien l'intention d'entamer sa mue verte. Le plan climat de la Ville prévoit d'ici 2030 d'améliorer l'efficacité énergétique et de monter la part des énergies renouvelables d'au moins 27% ou encore baisser les émissions de CO2 d'au moins 40% par rapport à 1990. Et pour familiariser les citoyens avec les panneaux solaires, toits végétalisés, éoliennes, la Ville, en collaboration avec Arts&Publics, a lancé son jeu vidéo «Eco Run». Le but: se saisir des feuilles et les transformer en alternatives écoresponsables.

Endiguer la hausse des températures et la montée des eaux

Gare à la hausse des gaz à effet de serre d'atmosphère si vous traînez trop à faire les travaux. Vérifiez aussi que les températures n'augmentent pas et ne vous faites pas piéger par la montée des eaux. Et oui, préserver l'environnement n'est pas de tout repos.

Ce jeu présente un véritable moyen de sensibilisation au développement durable. D'autant que les risques d'inondation et de formation d'îlots de chaleur sont réels dans la capitale belge.

Un jeu façonné par des citoyens amateurs

«Eco Run» a été sélectionné parmi une dizaine d'autres jeux présentés lors des ateliers Videogames to save the Climate qui ont eu lieu en septembre et en octobre derniers. Ce sont des citoyens amateurs qui ont assuré le développement de ce jeu d'arcade, de son design jusqu'aux chaînes de

DH

Eco Run: jouez pour éviter le réchauffement climatique

SARRA EL MASSAOUDI Publié le mardi 29 janvier 2019 à 13h32 - Mis à jour le mardi 29 janvier 2019 à 16h18



SAUVAGERIE La Ville de Bruxelles lance un jeu vidéo pour promouvoir son plan climat.

Rassemblez les feuilles. Utilisez-les pour transformer les zones de travaux en alternatives écologiques. Et, surtout, ne laissez pas la température augmenter ! Telle est la mission confiée aux Bruxellois dans Eco Run, un jeu vidéo lancé par la Ville de Bruxelles. L'objectif : sensibiliser les citoyens aux enjeux climatiques et promouvoir le plan climat mis en place par la Ville.

Abonnement Numérique 12 semaines 12€

betFIRST 200€ DE BONUS OFFERTS !

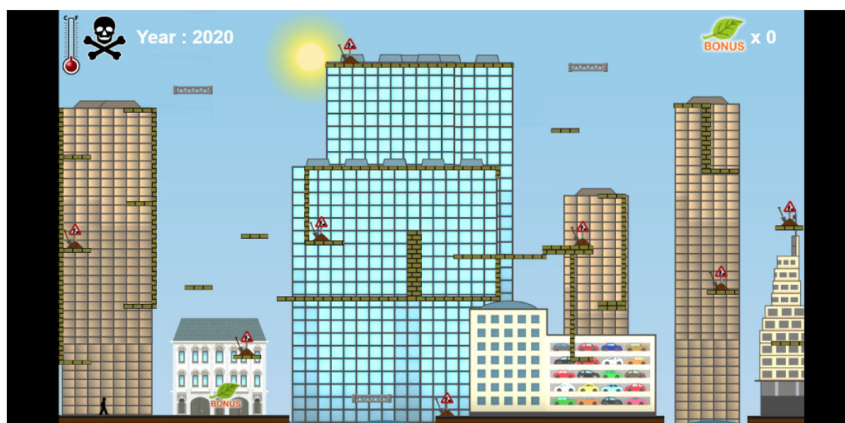
Le jeu est le fruit d'une collaboration entre la Ville et Arts&Publics. Il a été développé par des citoyens amateurs, accompagnés par des experts, lors des ateliers Videogames to save the Climate organisés en septembre et octobre derniers. Un jury de journalistes et de spécialistes a sélectionné Eco Run parmi la dizaine de jeux développés à cette occasion.

Disponible gratuitement en français, néerlandais et anglais, Eco Run propose aux joueurs d'aménager la ville avec des alternatives durables pour éviter le réchauffement climatique. Pour ne pas perdre, gare à ne pas laisser la température ou le niveau de l'eau monter !

La Ville rappelle qu'elle entend notamment réduire ses émissions de gaz à effet de serre d'au moins 40%. Elle cherche aussi améliorer son efficacité énergétique et à favoriser l'autoconsommation maximale par la production d'énergie renouvelable pour 27% de sa consommation.

Vous pouvez y jouer en cliquant ici.

“Eco Run”: le jeu vidéo du plan climat de Bruxelles



Partager l'article



29 janvier 2019 - 16h02

BRUXELLES CLIMAT JEUX
BRUXELLES-VILLE NEWS

Dans le cadre de son plan d'action pour le climat, la Ville de Bruxelles lance, en collaboration avec Arts&Publics, "Eco Run", un jeu vidéo qui sensibilise aux enjeux climatiques.

Une dizaine de jeux avaient été développés lors des ateliers "Videogames to save the Climate", organisés en septembre et octobre. Un jury a ensuite sélectionné Eco Run. Le jeu a été développé par des citoyens amateurs, accompagnés par des experts.

Facile d'utilisation, ce jeu, disponible en trois langues (néerlandais, français et anglais), propose d'aménager la ville avec des alternatives durables, telles que des toitures végétales, des éoliennes, des panneaux photovoltaïques, ... pour ralentir l'augmentation de la température, la montée des eaux et les émissions de gaz à effet de serre, précise la Ville dans un communiqué.

"Les risques d'inondations et la formation d'îlots de chaleur sont d'ailleurs les deux aléas majeurs révélés par l'étude de vulnérabilité du territoire", pointe celle-ci. La Ville souhaite réduire ses émissions de gaz à effet de serre d'au moins 40% et favoriser l'autoconsommation maximale par la production d'énergie renouvelable pour 27% de sa consommation", indique-t-elle.

Le jeu est accessible à l'adresse <http://jeux.artsetpublics.be/EcoRun/>

Article « Testez-vous aux jeux traditionnels africains »

Vlan Date de publication : 08-01-19

IXELLES

Testez-vous aux jeux traditionnels africains !



Petits et grands pourront s'essayer à différents jeux provenant de nombreux pays du continent africain. © DR

Yoté, yakabatiya, fanarona, seega... Venez découvrir de sympathiques jeux en bois à la présentation du prochain Festival des jeux traditionnels africains. C'est le samedi 1^{er} décembre, au Mundo-B, dans le quartier Matongé.

Ce samedi 1^{er} décembre, de 20h à 22h, le Mundo-B accueille un préambule de ce que sera le Festival des jeux traditionnels africains programmé les 4 et 5 mai prochains. Un événement dénommé Jouwaai qui a pour objectif la sauvegarde et la vulgarisa-

tion de dizaines de jeux africains. L'initiative en échoit au Cpas d'Ixelles et l'équipe d'Arts & Publics. Elle est développée dans le cadre des projets de formation et d'insertion d'artistes Bamba (pour Brigades d'animations et de médiations culturelles de Bruxelles et alentours). C'est ainsi que Serigne Ndongue a été engagé par le Cpas d'Ixelles, sous contrat d'art.60, pour participer et collaborer à différents ateliers. Mais aussi encadrer le futur festival Jouwaai.

Une quinzaine de tables installées

Ce 1^{er} décembre, à partir de 20h, petits et grands pourront s'essayer à différents jeux provenant de nombreux pays du continent africain. « Les visiteurs auront l'occasion de s'initier aux jeux, y jouer, boire un verre et assister à un concert dans une ambiance festive », sourit Serigne Ndongue, 42 ans, de nationalité

sénégalaise. « Une quinzaine de tables seront installées et une équipe de bénévoles encadrera petits et grands pour leur expliquer les règles de ces jeux traditionnels. Il y a le Yakabatiya qui est plutôt pour les enfants qui peuvent facilement y jouer à une quinzaine. Le fanarona est un jeu de tables, comme les échecs ou les dames, qui se joue à Madagascar. Il y a encore le seega qui a traversé les frontières d'Ethiopie. Sans oublier le yoté, l'awalé, le woure... »

Différents jeux qui ont surtout le don de permettre la rencontre et le dialogue entre les populations, les communautés, les générations...

L'accès est gratuit mais il est demandé de manifester sa présence au préalable. »

Julien SEMINCKX

Infos ?
Quand ? Samedi 1^{er} décembre, de 20h à 22h. Où ? Mundo-B, 26 rue d'Edimbourg. Combien ? Accès gratuit. T. 0465.67.27.36 – info@artsetpublics.be

Article « Des jeux vidéo vous sensibilisent à l'environnement »

Vlan Date de publication : 17-10-18

BRUXELLES

Des jeux vous sensibilisent à l'environnement



Créer des jeux vidéos tout en [se] sensibilisant à l'environnement. La belle initiative de la Ville de Bruxelles

Derrière cette jeunesse, des ateliers de jeu vidéo participatif ont été organisés dans le cadre du Plan d'action pour le climat de la Ville de Bruxelles. Ces ateliers ont permis de sensibiliser les jeunes à l'environnement à travers le jeu vidéo.

Les ateliers de jeu vidéo participatif ont été organisés dans le cadre du Plan d'action pour le climat de la Ville de Bruxelles.

QUIZ VLAN

Jouez et gagnez une Apple MacBook Air

REPOUSSEZ LA QUESTION BANNAIRE

Quelle figure de l'histoire est-ce ?

☐ César
 ☐ Polaire
 ☐ Nemo

CONNAISSEZ-VOUS LA RÉPONSE ?

Envoyez BONJOUR à 800 00 00 (2€ par appel) ou par SMS à 8000 00 00 (10€ par appel) ou par email à 8000 00 00

Avec Apple MacBook de 12" et son clavier AZERTY vous jouez sur la belle tablette 12.9 pouces avec écran Retina et sans fil, grâce à son processeur Intel Core i5 à 2,8 GHz, vous allez sur Internet avec une vitesse de 100 Mbps et vous pouvez télécharger des fichiers de 100 Go.

MOBILITE

Plus vite au boulot en prenant le train



De plus en plus de Bruxellois se rendent au travail en train. En témoignage la hausse de fréquentation des petites gares comme celle du Vivier d'Oie qui a doublé depuis 2014. Mais l'offre métropolitaine doit encore être renforcée, notamment au niveau des fréquences.

Plus vite au boulot en prenant le train. De plus en plus de Bruxellois se rendent au travail en train. En témoignage la hausse de fréquentation des petites gares comme celle du Vivier d'Oie qui a doublé depuis 2014. Mais l'offre métropolitaine doit encore être renforcée, notamment au niveau des fréquences.

LES BOÎTES CADEAUX KINEPOLIS

Un cadeau fantastique

La boîte cadeaux est le cadeau idéal pour tous les amoureux du cinéma. Qu'ils préfèrent l'aventure, le comédien ou l'humour.

Choisissez l'option qui vous convient le mieux et vous recevrez la boîte cadeaux Kinepolis.

KINEPOLIS VIVE LE FILM PLUS INTENSIVEMENT

Un cadeau fantastique

Article « Les jeux vidéo pour sauver le climat à Bruxelles »

RTBF Date de publication : 14-09-18

Les jeux vidéos pour sauver le climat à Bruxelles



Les jeux vidéos pour sauver le climat - © Arts&Public

Flora Eveno

Publié le vendredi 14 septembre 2018 à 10h45



0 Réagir

Les 22 septembre, 29 septembre et 6 octobre, trois journées d'ateliers de création de jeu vidéo participatif sont organisées dans le cadre du Plan d'action pour le climat de la Ville. Ou comment mêler écologie et jeux vidéos.

Arts&Publics, une association de médiation culturelle qui place les différents publics de la culture au centre de son action, et la Ville de Bruxelles se sont réunis pour mettre sur pied ces ateliers vidéo-ludiques en lien avec le climat. Le but est de s'interroger, par l'intermédiaire du jeu vidéo, sur les questions environnementales et climatiques.

Le but de la manœuvre est donc de sensibiliser le public, grâce aux jeux vidéos, de plus en plus utilisés pour éduquer et informer. Les *serious games*, dont nous parlons régulièrement ici, permettent une autre sensibilisation via l'aspect ludique et participatif. Ce type de jeu sert aujourd'hui à tout type d'institution, d'association qui espèrent ainsi rencontrer un public plus enthousiaste et volontaire.

Le Plan d'action pour le climat de la Ville ambitionne de réduire les gaz à effet de serre, améliorer son efficacité énergétique et augmenter le renouvelable. Pour y arriver, il faudra bien expliquer à la population pour changer ses habitudes. C'est le but de cette démarche effectuée avec Arts&Publics. Chaque samedi, les participants découvriront les différentes étapes de création d'un jeu vidéo : du game design au graphisme. Durant une heure et demi, ils pourront créer quelques images, dialogues et sons du jeu en cours de création.

Informations pratiques

Videogames to save the climate

Samedi 22 septembre au Musée BELvue (7 Place des Palais - 1000 Bruxelles)

Samedi 29 septembre au Cercle des voyageurs (18 rue des grands Carmes - 1000 Bruxelles)

Samedi 6 octobre à l'HECS (58 rue de l'Envue - 1000 Bruxelles)

De 11h à 18h

Accès gratuit

Plus d'informations sur le site web d'Arts&Publics

Article « Les Bateliers du Temps sont lancés à Namur »

La DH Date de publication : 07-09-18

Namur : un jeu vidéo sur les collections des musées

JULIEN VAN ESPEN Publié le vendredi 07 septembre 2018 à 16h16 - Mis à jour le vendredi 07 septembre 2018 à 16h16



Les Bateliers du Temps sera dévoilé à l'occasion des Journées du patrimoine. A l'occasion des Journées du patrimoine, vous allez pouvoir découvrir en premier les Bateliers du Temps, un jeu qui met en scène, de façon décalée, les collections du Musée des arts décoratifs et du Musée archéologique, de la préhistoire au XVIII^e siècle.

Il vous invite à vous mettre dans la peau d'un linceul préhistorique, d'une souris ou d'un guerrier romain pour défilé le dieu Mercure et parvenir à sortir des coulours du temps.

Ce jeu a été réalisé par une dizaine de créateurs amateurs, amoureux d'histoire(s) ou de jeux vidéo ludiques, retravaillés, reimaginés, graphiques, archéologiques, dans le cadre du projet Vidéomix. Le CaviMa s'est chargé du fond sonore, entraînant avec lui le Conservatoire royal de Liège et la Musée des instruments de musique de Bruxelles.

Prises dans leur état, Marine et Joëlle, deux des créateurs du jeu, ont voulu passer du virtuel au monde réel... Elles ont donc imaginé, spécialement pour vous, visiteurs des Journées du patrimoine, un escape game dans les murs du Musée des arts décoratifs. Par équipe de quatre participants, vous devez chercher des indices dissimulés dans une pièce, puis les combiner entre eux pour pouvoir sortir de la pièce... et vous échapper des Coulours du temps.

Lancé le 7 septembre pour les Journées du patrimoine, Les Bateliers du Temps est accessible sur Internet. Lorsque les musées ouvriront officiellement leurs portes, le jeu constituera un point de départ intéressant pour la médiation culturelle avec notamment sur les adolescents.

Le jeu Les Bateliers du Temps pourra être découvert de 10 h à 18 h. Vous pourrez participer à l'escape game de 10 h à 30 h et 17 h. Départs de la Chapelle des Bateliers à 10h-30-11h-30-13h-30-14h-30-15h-30-16h-30 (4 personnes par groupe). Inscriptions sur animation.cultureville.namur.be.

www.lesbateliersdutemps.be

Santédiscount

Signaria Deliah Chaussures Beige Taille 1

8,50 €

Commander

Santédiscount

Signaria Travensio Baskets Noir

19,50 €

Commander

Santédiscount

Signaria Deliah Chaussures Beige Taille 3

8,50 €

Commander

Interview du directeur d'Arts&Publics Jacques Remacle

CPAS+ Date de publication : 16-04-18

AIDE/INTÉGRATION SOCIALE

POUR UN ACCÈS À L'ART POUR TOUS

L'association Arts&Publics est chargée, depuis 2013, d'animer la mesure de la gratuité des musées les premiers dimanches du mois.



MARIE CASTAIGNE
Conseillère

La mesure a 5 ans », nous explique d'emblée Jacques... Remacle, Directeur de l'asbl, « elle fonctionne assez bien, avec des publics très différents. Ce que nous trouvons intéressant et important dans le fait que cette mesure soit générale, c'est qu'elle n'est pas stigmatisante, c'est-à-dire que chaque personne qui veut profiter de la gratuité ne doit pas faire état de sa situation sociale, de sa situation familiale... ce qui permet de mettre les gens dans un climat de confiance. Cela n'empêche pas que d'autres missions plus ciblées existent par ailleurs et doivent se faire »¹.

Le premier dimanche du mois, on ne me demande pas ma carte, on ne me demande pas mon identité

En 2012, au démarrage de la mesure, 44 musées ont ouvert leurs portes le dimanche. Aujourd'hui, ce sont 144 musées qui, chaque dimanche, accueillent gratuitement les visiteurs. Aux musées publics, qui sont entrés de manière automatique dans le dispositif, se sont ajoutés d'autres partenaires : « des petits musées ont embrayé, qui auraient plutôt sur rendez-vous, et ont trouvé qu'un rendez-vous mensuel plus précis leur permettait de rentrer dans une dynamique de promotion. Des musées privés, comme le musée Hergé par exemple, ont décidé de soutenir la mesure ».

En région bruxelloise, pour toucher les publics les plus éloignés des musées, Arts&Publics a créé le projet « Pour 50c, t'as de l'art » en collaboration avec plusieurs structures culturelles et de nombreuses associations travaillant avec des jeunes, des primo-arrivants ou encore des locataires de logements sociaux. Ces publics ont ainsi l'opportunité de découvrir les musées et de construire ensemble un projet de jeu de société : Le « Tram des musées ». « C'est un projet que nous développons pour le moment sur Bruxelles et que nous souhaitons pouvoir développer en Wallonie. L'appel que je fais aux CPAS, c'est 'contactez-nous, devenons partenaires, montons des projets ensemble'. Nous pouvons leur fournir des moyens d'information, notre guide, et voir comment on peut mettre en valeur auprès de leur public tant la mesure de la gratuité du dimanche que des activités annexes qu'on peut monter ».



L'appel que je fais aux CPAS, c'est 'contactez-nous, devenons partenaires, montons des projets ensemble'. Nous pouvons leur fournir des moyens d'information, notre guide, et voir comment on peut mettre en valeur auprès de leur public tant la mesure de la gratuité du dimanche que des activités annexes qu'on peut monter

L'association ne compte pas s'arrêter en si bon chemin : « Il y a encore moyen de développer énormément de choses en annexe au projet, nous voulons faire plus d'animations, tant les dimanches que préparatoires aux dimanches, dans le milieu associatif et les milieux des publics fragilisés. Il y a un témoignage que je cite régulièrement, c'est une dame sans emploi avec deux enfants, qui raconte : 'le premier dimanche du mois, on ne me demande pas ma carte, on ne me demande pas mon identité, je peux rentrer comme tous les visiteurs. J'en suis heureuse et mes enfants aussi' ».

En Wallonie, les prochaines fêtes de la gratuité se dérouleront :

- Le dimanche 3 juin au Musée en Plein air du Sart-Tilman à Liège.
- Le dimanche 5 août au MILL - Musée lanchelevoici à Louvière.
- Le dimanche 2 septembre au Musée Marthe Donas à titre.

Contact : Arts&Publics
Boulevard Audent 18 à 6000 Charleroi
+32 477 44 33 90
info@artsetpublics.be
www.artsetpublics.be



N°04 • AVRIL 2018 CPAS+ 9

Article sur le partenariat avec Le Bois du Cazier pour le 1er dimanche du mois

L'Avenir Date de publication : 11-01-18

CHARLEROI Marcinelle

La solennité ne reste pas sur le carreau

Ce 8 août, le Bois du Cazier commémorera les 65 ans de la catastrophe. Avec une cérémonie rétrospective, pour moins de stress et plus d'émotion.

• Sébastien GILLES

Les cérémonies du souvenir président la réhabilitation de l'ancien charbonnage en lieu de mémoire, le directeur du Bois du Cazier, Jean-Louis Delaet, le rappelle : « Quand nous avons ouvert les lieux au public, en 2002, nous avons formulé ce qui existait déjà et ajouté plusieurs éléments aux événements, comme le recueillement à la cloche Maria Mater Orphanorum et ses 240 intentions ainsi que les nombreux déjeunés de gorges aux divers monuments de Marcinelle ». Au fil des années, et d'autant plus lors du centenaire universel des événements, l'an passé, on constaté s'est imposé : « Le programme de nos cérémonies est devenu très riche pour une seule journée. Les anciens mineurs ne rejoignent pas, les intervenants sont de plus en plus nombreux. Nous avons donc décidé de prendre une décision radicale ». En l'occurrence, d'aller les rendez-vous sur deux jours et réduire drastiquement le nombre de déjeunés de fleurs.

La messe, lundi soir

Dès lors, la messe, cérémonie phare du centenaire (catholique, protestante, orthodoxe, juive, musulmane et laïque), sera donnée, sur le carreau de l'ancien charbonnage, ce lundi 7 août, à partir de 18 heures 30.



L'ancien charbonnage va commémorer l'horreur du 8 août 1956 : mais, cette année, dès le 7 août.

Mais d'abord, dimanche, une fête

Ce 8 août sera le premier dimanche du mois, 150 ans après le drame. L'association Arts&Publics, qui gère cette gratuité du premier dimanche du mois, organise sa Fête de la gratuité sur l'ancien carreau marcinellois, ce dimanche.

Au menu, de nombreuses visites guidées (programme complet et inscriptions sur inscription), un rappel des 65 ans d'inscriptions des quatre sites miniers majeurs de Wallonie sur la liste de l'Unesco ainsi que de nombreuses animations. Le public pourra aussi découvrir l'exposition « Cuore

« C'est dimanche plus de temps de parole à chacun et ne presser personne, surtout pas les représentants des cultures », estime Jean-Louis Delaet.

Ce mardi 8 août, les cérémonies débuteront toujours, dès 8 heures du matin, par la bénédiction de la cloche puis son tintement, une fois pour chaque des victimes de l'incendie qui a ravagé les galeries du Cazier. Les discours officiels seront donnés à 9 heures 15. « Suite à la crise politique, nous ignorons encore qui sera le représentant de la Wallonie, nous le directeur du site. Mais nous pouvons affirmer que Marie-Christine Marghem sera là pour le fidèle ainsi que le secrétaire d'Etat italien aux Affaires étrangères, Vincenzo Annunziata. Des délégations des ambassades et consulats italiens, polonais, allemands et français seront présentes aux côtés de nombreux échevins et bourgmestres (Charleroi, Monopoli, Tremelo, Begijnendijk, Gent, Kerk et Liévin).

Les déjeunés de fleurs suivront alors, dans leur version sous mise au régime : « Nous demandons à chaque délégation, association et mouvement de ne procéder qu'à un seul déjeuné de gorges, et nous privilégions les associations d'anciens mineurs pour les déjeunés au pied de la colonne de marbre. Les groupes politiques et diplomatiques pourront procéder à leurs déjeunés aux deux monuments dans le cimetière de Marcinelle ». Quant au monument sur la Grand-Place de Marcinelle : « Nous l'avons exclu des cérémonies, pour alléger le site. Mais nous avons demandé à la Ville de Charleroi de pouvoir découvrir le fleur-monde du 8 août, la Journée de l'Europe », conclut Jean-Louis Delaet.

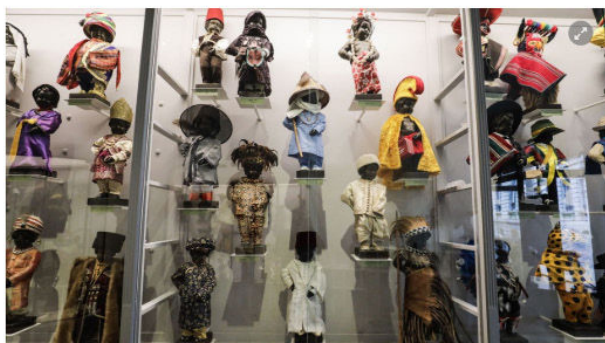
Les principaux artistes de ces trois journées de commémoration.

Amato, qui regroupe des coupures de presse d'époque. C'est de Lambilliotte, qui fit 101 mines en 1934. Une plaque sera apposée sur le mur du musée de la commune italienne de Manoppo. Enfin, ce sera également l'occasion d'évoquer une autre catastrophe minière, celle du Hief de Lambilliotte, qui fit 101 mines en 1934. Une plaque sera apposée sur le mur du musée de la commune italienne de Manoppo.

« Cinq ans de gratuité des musées le premier dimanche du mois: quel bilan? »

RTBF

Cinq ans de gratuité des musées le premier dimanche du mois: quel bilan?



Cinq ans de gratuité des musées le premier dimanche du mois: quel bilan? - © THIERRY ROGE - BELGA

RTBF

Publié le dimanche 07 janvier 2018 à 10h49



309

Cela fait 5 ans que les musées sont gratuits le premier dimanche du mois. La mesure, imposée par décret à tous les musées subventionnés par la fédération Wallonie-Bruxelles, avait à l'époque suscité pas mal de critiques du secteur. Cinq ans plus tard, quel est le bilan?

Newsletter info

Recevez chaque matin l'essentiel de l'actualité.

OK

"Pour confirmer nos intuitions, on a réalisé un sondage auprès de 47 musées. Ce qui est certain, c'est que la fréquentation du public est en très nette hausse le premier dimanche du mois", explique Jacques Remacle, administrateur-délégué d'Arts et Publics, l'asbl chargée de promouvoir cette gratuité.

De quoi rencontrer l'objectif initial, qui est *"la recherche de nouveaux publics. C'est clair que la gratuité permet de lever la barrière tarifaire"*. Néanmoins, ajoute Jacques Remacle, *"il y a d'autres barrières, comme celle de l'intérêt"*.

150 musées gratuits

Que peut-on encore améliorer? *"Augmenter les moyens de communication de la mesure et permettre aux musées de faire des activités spécifiques ce jour là"*, dit Jacques Remacle. Il ajoute: *"Ce n'est pas parce que le visiteur ne paie pas un jour qu'il doit être moins bien reçu qu'un autre."*

Ce dimanche, 150 musées appliqueront la gratuité à Bruxelles et en Wallonie: 80 parce qu'ils y sont contraints en raison de leur subvention, 70 sur base volontaire.

>>> [La liste des musées gratuits ce dimanche est à retrouver par ici](#)

Télévision

Spot Bx1 sur la Fête de la gratuité au Musée Juif de Belgique ce 4 février

https://www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=fZVTiv0T-qw

Reportage de Canal C sur le jeu Les Bateliers du Temps

Date de publication : 10-10-2018

A regarder à ce lien : <http://www.canalc.be/avec-les-bateliers-du-temps-deux-musees-deviennent-un-jeu-video/>

7.

CONCLUSION ET PERSPECTIVES 2019

L'année 2018 a donc été très fournie et chargée en nouveaux projets, en structuration de l'équipe, en relations institutionnelles plutôt positives, malgré certaines difficultés.

Le choix de la diversification des activités et de sa structuration en trois pôles interagissant entre eux a été bénéfique pour l'action de l'asbl et sa compréhension par les pouvoirs publics et les partenaires.

L'année 2019 sera utilisée pour continuer à structurer notre action.

Le lancement du premier projet Public à l'œuvre (PAO) à Tournai sera important. La poursuite de Pour 50c, t'as de l'Art est assurée, la poursuite de Regards sur les Musées sera analysée positivement en fonction de notre capacité financière. Quant au premier dimanche du mois, nous continuerons à assurer la promotion - de manière certes plus limitée - assurant ainsi la pérennité du service au public et nous positionnant pour un possible marché public à venir ou une autre convention. La possibilité d'une demande de soutien de la FWB sous une autre forme sera analysée rapidement en 2019.

Le programme **Jeu vidéo et société** sera prolongé selon les financements obtenus et les opportunités de contrat. L'engagement d'un vrai chef de projet sera

envisagé.

L'**axe ISP** sera poursuivi et diversifié. La formation Médiation culturelle numérique étant prolongée, on cherchera à la faire suivre d'une phase d'insertion déjà identifiée à travers un nouveau programme : NUMBERS (NUMérique à Bruxelles et Réussite Sociétale). Une autre piste en lien avec le tourisme social sera étudiée.

Diverses actions pour renforcer l'équipe seront étudiées et mise en œuvre : recrutement d'un article 60 administratif, recrutement d'un Volontaire européen, mise en œuvre du Plan Formation Insertion pour un ou deux jeunes stagiaires au fort potentiel.

Le **pôle ISP** avec ses différents axes se profilera dès 2019 dans l'optique des Fonds structurels 2021-2027.

Nous resterons attentifs à l'évolution financière de l'association visant à garder une situation saine.

Les opportunités de nouveaux locaux seront étudiées avec l'objectif de s'implanter pour une longue durée.

La stratégie de l'association restera en 2019 de se concentrer sur ses trois pôles en renforçant les projets existants et en saisissant, le cas échéant, les opportunités d'en développer d'autres.

ARTS & PUBLICS

Trois pôles
pour un cercle de
valeurs

Ateliers
de création de
JEUX VIDÉOS

JEU
VIDEO
& SOCIÉTÉ

PÔLE JV

150 musées gratuits

chaque 1^{er} dimanche du mois

PÔLE MUSÉES

Fêtes de la gratuité dans les musées

Expositions participatives

Pour 50 cents t'as de l'art !

ISP
& MÉDIATION
CULTURELLE

Accompagnement
de PROJETS

PÔLE ISP



Toutes les infos
et actualités sur :

www.artsetpublics.be