

RAPPORT D'ACTIVITÉ

2019



SOMMAIRE

<u>1. INTRODUCTION</u>	P4
<u>2. LE PÔLE MUSÉES & MÉDIATION</u>	P7
2.1 Gratuité des musées	
2.1.1 Les premiers dimanches du mois	P8
2.1.2 Les fêtes de la gratuité	P8
2.2 Cocréation au musée	
2.2.1 Pour 50 cents, t'as de l'art	P9
2.2.2 Public à l'œuvre (PAO)	P16
2.2.3 Videomuz	P19
2.2.4 Histoires croisées	P20
2.3 Visibilité des musées	
2.3.1 Regards sur les musées	P23
<u>3. LE PÔLE JEU VIDÉO & SOCIÉTÉ</u>	P25
3.1 Les différentes animations réalisées en 2019	
3.1.1 Reboot	P27
3.1.2 Atelier de création de jeu vidéo à la Cité des jeunes	P29
3.1.3 Pixel Utopia dans les écoles communales d'Ixelles	P31
3.1.4 Atelier Jeu vidéo et politique	P34
3.1.5 Ateliers Demopixel	P34
3.1.6 Atelier de création de jeu vidéo - Toussaint	P35
3.2 Prospection de partenariats	P36
<u>4. LE PÔLE INSERTION SOCIOPROFESSIONNELLE & MÉDIATION CULTURELLE</u>	P37
4.1 Le programme BAMBA	
4.1.1 Les projets	P39
4.1.2 L'édition 2019 de la formation BAMBA	P46
4.1.3 Les projets sélectionnés pour 2020	P49
4.2 Le programme NUMBERS	
4.2.1 La formation	P50
4.2.2 Les projets sélectionnés	P53
<u>5. LE FONCTIONNEMENT D'ARTS&PUBLICS</u>	P54
5.1 Les locaux	P55
5.2 L'équipe	P55

5.3 La communication	
5.3.1 Supports et canaux de communication : communication offline et online	P56
5.3.2 Supports et canaux de communication : détails	P57
Le site internet d'Arts&Publics	
La newsletter mensuelle d'Arts&Publics	
E-mailing et invitations	
5.3.3 Sur les réseaux sociaux	P61
La page Facebook d'Arts&Publics	
Instagram et Twitter	
5.3.4 Dans les agendas culturels	P62
5.3.5 Google pour les associations	P62
5.3.6 Regards sur les musées	P62
5.3.7 Magazine Musées 2019	P63
5.3.8 Guide des musées gratuits	P63
5.3.9 Brochures, flyers, ... et affiches	P64
5.3.10 Affichage et distribution	P64
5.3.11 Achat médias	P64

6. SITUATION FINANCIÈRE

P65

7. REVUE DE PRESSE

P67

8. CONCLUSION & PERSPECTIVES

P70

1.

INTRODUCTION

« Les pistes de développement restent nombreuses pour une action porteuse de sens et d'innovation dans le monde de la culture et de l'emploi culturel »

Pour Arts&Publics, l'année 2019 aura été riche en contrastes. La structuration en trois pôles s'est confirmée mais les équilibres se sont modifiés, le pôle Insertion Socioprofessionnelle et médiation culturelle prenant une place de plus en plus importante dans l'activité de l'association, sans que les pôles Musées & Médiation et Jeu vidéo & Société ne soient néanmoins réduits à la portion congrue.

- le pôle Musées & Médiation avait vécu en 2018 un moment difficile avec la décision lamentable de la ministre Greoli de supprimer son soutien à la promotion de la gratuité des musées le premier dimanche du mois, alors que l'association présentait un bilan plus qu'honorable en la matière. Sans désespérer, l'association a mené son action de manière inchangée pendant toute l'année 2019, ce qui fut récompensé par un soutien de la nouvelle ministre à travers une subvention Loterie Nationale.

L'opération Pour 50c, t'as de l'art s'est aussi fortement développée, son volume d'activité augmentant de 70 % environ, avec le développement intéressant d'un axe de travail sur la citoyenneté qui pourrait devenir un axe particulier du projet. Quant à Regards sur les musées, sa sixième édition fut un succès avec une participation accrue des musées au processus d'édition.

Enfin, le nouveau programme Public à l'œuvre, mené en collaboration avec l'asbl Mooss et la coopérative Cera, a vécu sa première concrétisation au Musée du Folklore et de l'Imaginaire de Tournai et le début de la seconde au Musée BELvue. Visant la participation des visiteurs dans l'action des musées, cette initiative recueille un bel intérêt. Seul bémol, la démission de la chargée de projet en novembre nous a privé d'une ressource importante ayant vécu l'ensemble du processus, ce qui a mené à des tensions avec le partenaire flamand et surtout avec la responsable de la coopérative Cera sans explication très rationnelle à cela.

- le pôle Jeu vidéo & Société s'est stabilisé principalement dans son volet Interculturalité avec des ateliers à Liège et dans de nombreuses communes bruxelloises. L'engagement de deux étudiants issus de la formation à

la médiation culturelle numérique de 2018 a permis de renforcer le projet. Un nouveau projet lié à l'utilisation du jeu Minecraft a émergé : Pixel utopia. Il s'adresse essentiellement aux milieux scolaires et est mis en place dans les écoles d'Ixelles grâce à un financement de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

- le pôle Insertion socioprofessionnelle & Médiation culturelle a connu un développement important. D'un côté, le programme BAMBA visant la médiation culturelle (en association avec le Contrat de Quartier Athénée pour 4 ans) a connu une troisième édition, confirmant tout l'intérêt du projet avec une attention croissante du public-cible.

Par ailleurs, le projet NUMBERS de formation en médiation culturelle numérique et spécialisé en jeu vidéo s'est vu intégré dans le CRU Citroën-Vergote pour une durée de 4 ans, soit jusqu'en 2022. Par ailleurs, l'association a obtenu son agrément comme Entreprise sociale et démocratique (ESD) dans le cadre du nouveau décret Économie sociale, succédant ainsi à l'agrément Initiative Locale de Développement de l'Emploi (ILDE) attribué à l'association par la Région de Bruxelles-Capitale en 2018. Reste à obtenir le mandatement, c'est-à-dire la subvention, ce qui n'est pas anecdotique !

Enfin, grâce à un consultant assez amical, nous avons pu mettre cinq partenaires en réseau autour du thème Musée, Sciences et Jeu Vidéo. Outre Arts&Publics sont autour de la table : le Musée des Sciences de Naples, le Musée de l'homme (département de la Cité des Sciences) de La Corogne, Le Quai des savoirs de Toulouse et la Galerie Kapelica à Ljubljana. Le Liège Game Lab de l'ULiège serait chargé de la supervision scientifique du projet. L'idée est de faire cinq projets sur le thème (chacun chez soi). Le projet d'Arts&Publics serait un projet de musée virtuel des Sciences sur Minecraft, en lien avec le périmètre du CRU. Le projet devrait être rentré autour de la fin mars 2020 au programme Erasmus+.

L'équipe d'Arts&Publics s'est plutôt stabilisée autour de l'administrateur délégué avec trois salariés en CDI, un en CDD et un étudiant ayant vocation à intégrer

l'équipe à terme. Deux freelances (chargé de communication et directrice pédagogique) jouent également un rôle structurant.

Les bureaux de l'avenue Louise sont accueillants quoiqu'exigus et nous avons loué un bureau à proximité du CRU pour le projet Numbers à La Vallée, un lieu mutualisé géré par Smart et au potentiel non négligeable. On réfléchit aux pistes d'emménagement dans un lieu réunissant toute l'équipe.

La situation financière est satisfaisante. L'année 2019 se termine en bon et son affectation à un Fonds social permettrait de subir un exercice déficitaire s'il échoit. 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, le soutien tout au long de l'année de l'asbl Smart et la patience de certains créanciers.

Avec ses trois pôles, l'association a donc développé huit projets structurés en 2019. Quatre dans le pôle Musées, un dans le secteur Jeu vidéo & Société et deux dans le pôle Insertion socioprofessionnelle & médiation culturelle. Le bilan de l'association est donc globalement très bon, son image excellente et les pistes de développement restent nombreuses pour une action porteuse de sens et d'innovation dans le monde de la culture et de l'emploi culturel.

2.

**LE PÔLE MUSÉES
& MÉDIATION**



2.1 GRATUITÉ DES MUSÉES

2.1.1 Les premiers dimanches du mois

La première mission d'Arts&Publics est d'animer la mesure de la gratuité des musées le premier dimanche du mois. Depuis la première édition de ce projet, nous avons développé nos propres outils d'information et avons consolidé ce projet en collaboration avec environ 150 musées partenaires à Bruxelles et en Wallonie. Musées dont Arts&Publics assure la promotion via son site internet, sa page Facebook, sa newsletter et le Guide des musées gratuits, en tenant informé le public des nouvelles expositions, vernissages, finissages, etc.

2.1.2 Les fêtes de la gratuité

Dans leur régularité, Les premiers dimanches du mois sont devenus des événements à part entière, au point de donner naissance, tout en maintenant leur activité, aux Fêtes de la Gratuité. Un ou plusieurs musée(s) sont ciblés parmi les musées partenaires pour la mise en place de la Fête de la gratuité et en font volontiers la promotion sur leur site et les réseaux sociaux. De fait, un certain nombre organisent pour l'occasion des activités gratuites sur mesure : animations, visites guidées, finissages, ...

Chaque premier dimanche du mois, Arts&Publics propose ainsi à un, deux ou trois musée(s) d'accueillir la Fête de la Gratuité, avec un programme original et des

animations particulières, invitant différents publics, toutes générations confondues, à découvrir le lieu au gré de ses multiples dimensions : par des visites des expositions gratuites et temporaires, décalées, guidées ou thématiques, des animations ou ateliers, par l'implication de bénévoles et d'associations, des rencontres des conservateurs, la découverte des réserves, la mise à l'honneur d'une acquisition récente, etc.

La communication effectuée autour de ces Fêtes de la gratuité augmente sensiblement la fréquentation dans ces musées ce jour-là et ces événements contribuent ainsi à faire rayonner la vie muséale.



Dates	Visiteurs	Activités :
01/19	1350	Fête de la Gratuité au BAM (exposition Nicki de St-Phalle) à Mons
02/19	170	Fête de la gratuité au Musée Art & marges à Bruxelles
03/19	180	Fête de la gratuité au MusAfrica à Namur
04/19	150	Fête de la gratuité au Musée BELexpo à Bruxelles
05/19	2300	Fête de la gratuité à La Boverie à Liège
06/19	105	Fête de la gratuité à la Bibliotheca Wittockiana à Bruxelles
07/19	125	Fête de la gratuité au Piconrue-Musée de la Grande Ardenne à Bastogne
08/19	195	Fête de la gratuité au Mons Memorial Museum à Mons
09/19	450	Fête de la gratuité au Musée Royal de Mariemont à Morlanwelz
10/19	225	Fête de la gratuité au Musée Mode & Dentelle à Bruxelles
11/19	200	Fête de la gratuité au Musée du Folklore et des Imaginaires de Tournai
12/19	215	Fête de la gratuité à la Maison Autrique à Schaerbeek

Données statistiques :

À titre d'exemple, le musée BELexpo a été ravi de cet événement et de son « coup de comm' » alors qu'environ 150 personnes ont visité l'exposition, ce qui revient à 15, voire 20 fois leur chiffre habituel en weekend

2.2 COCRÉATION DANS LES MUSÉES

2.2.1 Pour 50 cents, t'as de l'art

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 (écoles de devoirs, maisons de jeunes...), de la cohésion sociale (plans de cohésion sociale,...), de l'intégration (cours d'alphabétisation, parcours citoyenneté, etc.) et s'adresse tant aux enfants qu'aux adolescents et adultes de tout âge et de toutes origines. Chaque module d'animation s'articule autour de trois étapes, généralement étalées sur trois semaines :

Une première rencontre (atelier 1) où des jeux d'animation permettent de familiariser le groupe avec la démarche. On introduit les notions nécessaires (concepts, vocabulaire...) 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.

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.

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.

La première saison de Pour 50c, t'as de l'art a pris son essor le 4 janvier 2015 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.

Activités en 2019 :

Une « fête de clôture » de la saison 2019 a été organisée le 1er mai 2019 dans le cadre de la fête du travail de

Données statistiques :

Durant l'année 2019, 52 modules d'animation ont été réalisés. Centrés sur la visite d'un musée, ils ont donc donné lieu à 52 visites, auprès de 14 musées partenaires. Ceci représente une augmentation de 20 visites par rapport à 2018, en collaboration avec les musées partenaires suivant : Art & Marges (3 visites), BELEXPO (3 visites), le BELvue (17 visites), le Musée de la Banque nationale de Belgique (1 visite), le Musée des Égouts (2 visites), La Fonderie (4 visites, plus fête de clôture), la Maison Autrique (1 visite), la Maison du Roi (4 visites), le Musée bruxellois du Moulin et de l'Alimentation (4 visites), le Musée de la Médecine (3 visites), le Musée éphémère de l'Exil-MedEX (4 visites), la Maison de l'Histoire Européenne (1 visite), le Musée Juif de Bel-

Citons également l'association CUBE, à Saint-Gilles, qui a fait l'objet d'une présentation du projet, pour un agenda à fixer ultérieurement, ainsi que la fête de clôture de saison du 1er mai qui a touché 85 personnes dont 30 jeunes, avec visite de La Fonderie et animation d'un stand Arts&Publics. Enfin, la présentation du jeu Le Tram des Musées qui a été organisée pour Cap48 dans les locaux de la RTBF a touché 4 personnes de l'association. Cela représente au total 140 séances d'animation d'une moyenne de deux à quatre heures, ayant impliqué 1499 participants et 212 accompagnants (animateurs, formateurs, traducteurs), soit 1710 personnes. Les visites ont également généré l'emploi de 32 guides professionnels dans les différents musées.

Parmi les participants, le secteur jeunesse était re-

La Fonderie. Elle fut l'occasion de jeter un regard rétrospectif sur ces quatre années d'une activité de médiation culturelle toujours croissante, d'y présenter le jeu Le Tram des Musées (créé de manière participative dans le cadre des animations 50c) et les nombreuses réalisations des participants aux modules d'animation, ainsi que les projets en perspective. Le jeu Le Tram des Musées a également été présenté lors de la journée Ixelles en Couleurs sur le stand de l'association Arts&Publics, et a fait aussi l'objet d'une démonstration auprès de l'équipe de Cap48 dans les locaux de la RTBF.

gique (1 visite) et le musée Mode & Dentelle (3 visites). Ces modules d'animation ont touché 38 groupes, auprès de nos 12 associations partenaires : l'ARA-Cité de l'Amitié à Stockel (1 groupe, 1 séance de présentation et 3 modules), le BAPA Bruxelles (9 groupes, 9 modules), le BAPA VIA de Molenbeek (4 groupes, 4 modules) et de Schaerbeek (2 groupes, 2 modules), le CIRE (2 groupes, 2 modules), les cours d'alphabétisation du CPAS de Bruxelles (11 groupes, 19 modules), les écoles de devoirs Akarova (1 groupe 3 modules) et Mosaïque (1 groupe, 3 modules) à Ixelles, les Plaines de vacances d'Ixelles sur les sites Reniers Châlon (2 groupes, 2 modules) et la Petite Suisse (2 groupes, 2 modules), l'école de devoirs Cap Famille à Stockel (1 groupe, 1 module), La Cité des Jeunes de Saint-Gilles (1 groupe, 1 module).

présenté par quatre structures partenaires (Cité des Jeunes, plaines de vacances d'Ixelles, écoles de devoirs d'Ixelles, école de devoirs Cap Famille de Stockel). Et ces structures ont participé à 12 modules d'animation, touchant 6 musées partenaires.

Résultats :

L'année 2019 a vu un net accroissement du volume d'activité pour cette opération de médiation culturelle. Les liens avec nos partenaires traditionnels (EDD Ixelles, CPAS Bruxelles...) se sont plus que renforcés et nous avons établi de nouveaux contacts durables (BAPA VIA...). Nous sommes ainsi passé de 82 séances d'animation et 820 participants à 140 séances pour 1499 participants, soit 71 % d'augmentation de séances et 82 % de plus du côté du public ciblé.

Quelques échos de nos partenaires...

« Je vous envoie le travail que nous avons effectué ensemble suite à notre sortie au musée des égouts. Vous trouverez donc les images de la BD ainsi que la bande son réalisée avec les élèves. (...) Merci encore pour votre venue et ce beau travail ! »

Elisabeth Sprimont, formatrice alpha, CPAS de Bruxelles

« Merci encore pour cette magnifique collaboration »

Nora Mahieddine, Coordinatrice pédagogique du BAPA Bxl

« Merci pour cette très belle visite hyper bien expliquée ! »

Myriam Colles, participante aux visites de l'ARA - Stockel

« J'en profite au nom de notre Département, de toute l'équipe de formatrices/trices pour vous remercier vivement de votre investissement pour chaque atelier (préparatoire et créatif), chaque visite culturelle que vous avez organisée au sein de nos groupes. Les retours de mes collègues sont toujours extrêmement positifs pour le groupe et le public avec lequel nous travaillons. Au plaisir de pouvoir poursuivre notre partenariat si précieux. »

Agnès Dubus, responsable formateurs alpha CPAS de Bruxelles

« Encore un grand merci pour votre retour. De notre côté nous avons également beaucoup apprécié ces moments et retirons beaucoup de positif de ces deux visites. »

Tillie Anthoine, helpdesk BELEXPO

« Les personnes avec qui je suis rentré étaient effectivement très contentes. Pour ma part aussi, les informations communiquées, ton animation, le côté interactif c'était effectivement très bien ! »

Christophe Vivario, formateur à VIA, Bureau d'accueil pour primo-arrivants.



EXEMPLES DE MODULES D'ANIMATION

1 - « MOSAÏQUE » – ECOLE DE DEVOIR D'IXELLES – RUE SANS SOUCI

Musée visité : Musée Mode & Dentelle (Bruxelles)

Expo Back side. Fashion From Behind

Participants : Enfants 6-12 ans (mixte)

Nombre : 6 à 9 participants + 3 animateurs

Atelier 1 mercredi 30 janvier 2019

Visite mercredi 6 février

Atelier 2 mercredi 13 février

ATELIER 1

Échauffement : Les participants se promènent dans l'espace. Au signal de l'animateur, ils se précipitent tous vers celui qui porte le vêtement annoncé (Tous au pull bleu... Tous aux chaussures rouges...)

ACTIVITÉ 1

« Ce que je porte » Présentation tour de table : chacun présente un vêtement qu'il porte, pourquoi on l'a choisi, qui l'a choisi, etc.

ACTIVITÉ 2

« La Mode » Projection de photos de mode, en remontant le temps. Chacun est invité à donner son avis sur ce qui est présenté. On cherche les points communs, les différences. Voit-on ces vêtements dans la rue ?, ...

ACTIVITÉ 3

Qu'est-ce qui manque sur ces photos ? Prise de conscience de l'absence du dos sur ces clichés.

ACTIVITÉ 4

L'animateur distribue des silhouettes de dos, masculin et féminin, et étale une série de photos de mode. Les participants sont invités à choisir un vêtement, à en imaginer le dos et à le dessiner.

ACTIVITÉ 5

Présentation de la visite et de l'exposition « Back Side - Fashion From Behind ». Modalités pratiques. - Choix d'un projet de réinterprétation : film, vidéo...

Débriefing :

Tout d'abord un peu désarçonnés, les participants accrochent rapidement aux activités proposées. Beaucoup de réflexions spontanées lors de la projection de mode. On ouvre la porte à des réflexions sur l'égalité des genres, sur la publicité et la consommation, sur la pression sociale à suivre la mode... Certains plus jeunes ont du mal à conceptualiser le dos d'un vêtement qu'ils ne voient que de face, mais l'ensemble des réalisations est intéressant et montre souvent une belle imagination.

VISITE

Musée Mode & Dentelle (avec parcours découverte Place Saint-Jean, rue du Lombard, centre de Bruxelles, Gabrielle Petit...)

Débriefing

Parcours suivi attentivement. Il est souvent fait appel aux participants par induction (présentation de photos montrant l'état ancien des lieux, observation de statue...). Sur place, les enfants sont plus dispersés. Cependant, la visite est bien suivie ; étonnamment, ce sont les garçons (qui montraient le moins d'enthousiasme) qui sont les plus attentifs et posent des questions.

ATELIER 2

ACTIVITÉ 1

Rapide tour de table : un objet, un concept qu'on a retenu. L'animateur inscrit au tableau.

ACTIVITÉ 2

Élaboration du scénario sur base des éléments retenus. On procède par cercles concentriques, du synopsis (structure) au détail des plans. Puis on distribue les rôles. Le film sera muet.

ACTIVITÉ 3

Récolte des accessoires et tournage.

Débriefing

Réaliser un film en aussi peu de temps (un peu plus de deux heures trente) tenait du challenge. A l'étonnement des animateurs de l'EDD, le défi est brillamment relevé. Le film ne sera toutefois pas diffusé autrement qu'en interne, pour des raisons de droit à l'image des enfants.

EXEMPLES DE MODULES D'ANIMATION

2 – GROUPE D'ALPHABÉTISATION - CPAS DE BRUXELLES (GROUPE « CATHERINE »)

Musée visité : Musée éphémère de l'Exil – MédEx.

*Participants : adultes, hommes et femmes primo-arrivants de toutes origines
(Syriens, Afghans, Marocains...) en cours d'alphabétisation.*

Nombre : 8 à 12 participants + 1 formatrice

Atelier 1 lundi 4 novembre 2019

Visite mardi 12 novembre

Atelier 2 lundi 18 novembre.

ATELIER 1

ACTIVITÉ 1

Accueil – présentation individuelle : nom et pays d'origine (l'animateur commence). L'animateur note au tableau les pays sur la carte (avec projection ou carte murale) à l'aide de post-it... Comparer les trajets, les origines... comment avez-vous voyagé ? (train, avion, bateau, autre...?)

ACTIVITÉ 2

Photo langage – sur une centaine de photos étalées sur la table, chacun va en choisir deux. La première : « Ce que j'ai laissé » (raison du départ, perte...) de positif ou de négatif. La seconde : « Ce que j'ai trouvé en Belgique » (positif ou négatif). Chacun présente ses photos, l'animateur note au tableau les éléments principaux en deux colonnes. On tente de dégager les notions préalables à la visite (demande du responsable du musée), à les expliciter. Soit : Exil – exilé, Éphémère, Accueil, Attente, Incertitude, Migrants, Demandeurs d'asile, Réfugiés. Quelles sont les raisons pour lesquelles on quitte son pays ? (voir colonne de ce qu'on a laissé, qui peuvent être des causes : guerre, chômage... et celle de ce qu'on a trouvé, qui peuvent être des objectifs, des buts : une meilleure éducation pour les enfants, la paix, du travail...)

ACTIVITÉ 3

Dessin personnel : chacun est invité à dessiner (feuille A4) comment il/elle voit son avenir (dans 10 ans, je serai...). Puis les dessins passent au voisin de droite et chacun décrit ce qu'il voit sur le dessin de l'autre.

Conclusion:

Présentation rapide de la visite, en pratique, par l'animateur.

Débriefing :

12 participants, 1 formatrice ainsi qu'une observatrice extérieure (pouvoir subsidiant) qui participe à l'animation avec enthousiasme. Toutes les activités ont été très bien suivies, il y a eu plusieurs moments d'émotion, car on touche souvent à des histoires personnelles difficiles ou douloureuses. Chacun en est ressorti avec le sentiment d'avoir été écouté et d'avoir pu avancer sur son chemin. Les notions de base ont été comprises par tout le monde, selon les fréquents feed-back.

VISITE

Musée éphémère de l'Exil – MedEx avec 8 participants et 1 formatrice

Parcours découverte : les environs de l'ancienne caserne de gendarmerie, avenue de la Couronne. La gare d'Etterbeek. Histoire du chemin de fer en Belgique. L'édification des casernes, de la Plaine des manœuvres et du Boulevard militaire. Transformations de la gare (avec présentation de photos anciennes : repérer ce qui a changé...) Bombardement de 1944 et ses suites.

Visite : accueil par Daniele, responsable du musée, qui propose thé et croissants. Discussion introductive à bâtons rompus sur les origines diverses, les parcours, l'activité du MedEx. Visite commentée avec choix d'œuvres par les participants. Les textes poétiques d'accompagnement sont lus à voix haute puis explicités. Chacun exprime sa vision des œuvres. La médiation est vraiment un partage sans directivité.

ATELIER 2

ACTIVITÉ 1

Tour de table : Comment vous sentiez-vous après la visite ?

Citez une chose que vous avez retenue. Chacun est invité à se remémorer une chose vue lors de la visite. On retrace les grandes lignes (poésie, symbolique, utilisation de la couleur ou du noir et blanc...)

ACTIVITÉ 2

En se souvenant de la façon dont les choses sont présentées au MedEx, dessinez votre vision de l'exil (en utilisant par exemple le noir et blanc pour le passé et la couleur pour le présent ou l'avenir, en utilisant des symboles ou des métaphores poétiques...). Les participants sont ensuite invités à présenter leur dessin.

Débriefing

10 participants et 1 formatrice. Quasiment tous les éléments marquants de l'exposition ressortent dans les tours de table. Les participants ont été particulièrement sensibles à l'accueil qu'ils ont eu sur place. Malgré l'évidente difficulté de la langue, tous les participants ont pu s'exprimer. Tous ont produit des dessins très intéressants, et peuvent poser un regard paisible et bienveillant sur leur propre expérience d'exil.

2.2.2 Public à l'œuvre (PAO)

Le programme Public à l'œuvre, à l'initiative d'Arts&Publics, Mooss vzw et la coopérative Cera, a pour intention de réduire l'espace qui sépare parfois les institutions muséales et le public, en favorisant une participation active de ce dernier dans la découverte du lieu qui accueille l'œuvre. Cette méthodologie d'approche participative initiée par Mooss a pour objectif de générer un changement dans la relation mutuelle qu'entretiennent les institutions muséales et le public. Concrètement, Public à l'œuvre propose une cocréation entre les institutions d'art et le public, en plongeant les participants dans un processus de création étalé sur 8 mois et qui inclut des workshops, des visites des réserves des musées impliqués, des réunions-ateliers, mais surtout la concrétisation de leurs idées. Sans distinctions d'âge, de genre ou de profession, les participants sont sélectionnés sur base exclusive de leur motivation.

Après l'enthousiasme des participants et du lieu accueillant lors le lancement de la première édition de Public à l'œuvre l'an dernier, un nouveau projet a été mis sur les rails cette année. Et le succès rencontré par l'opération a confirmé l'intuition de certaines institutions, dont Arts&Publics, de rester à l'écoute d'une évolution significative du rôle du musée au sein de la société. Mais dès lors aussi des nouvelles nécessités du public qui est

désormais à même d'y trouver des réponses dans l'« expérimentation » de l'art que peut lui permettre un programme tel que PAO. Et, effectivement, ce rapprochement attendu entre l'institution muséale et le public a à nouveau montré des résultats très positifs lors de l'édition tournaise de Public à l'œuvre, comme en témoignent les réactions des participants, mais aussi dans l'accueil des institutions. À la vue des résultats de cette année, cette méthodologie d'approche participative a répondu à ses ambitions d'opérer un tournant radical dans le rapport mutuel qu'entretiennent les institutions muséales et le public.

Dans son dispositif, PAO propose que les groupes de participants prennent en charge chaque étape d'un projet propre à chaque institution, de sa conception à sa réalisation. Le musée BELvue, par exemple, a proposé aux participants la création d'une exposition. Mais rappelons que, dans le dispositif même de Public à l'œuvre, le résultat est moins important que le processus fondé sur un dialogue entre les deux acteurs principaux de la vie muséale : l'institution muséale et le visiteur. C'est ainsi que PAO se modèle et s'adapte aux ambitions et aux moyens de chaque musée, de chaque groupe de participants.



ACTIVITÉS EN 2019

PAO TOURNAI

le projet a été réalisé selon planning prévu et a abouti au vernissage du 11 mai 2019. Néanmoins l'exposition restera visible durant ces trois prochaines années.

PAO BELVUE

Le projet est en cours et suit jusqu'à maintenant le planning prévu qui a été légèrement ajusté. Son vernissage aura lieu le 21 avril 2020.

En perspective :

PAO IKOB

Ce nouveau projet a été programmé à la suite d'une demande d'un administrateur de Cera en janvier 2019. Le vernissage de l'exposition est prévu pour le 11 octobre 2020. Le planning précis se trouvera dans notre prochaine demande de partenariat avec Cera.

INTERVISIONS

Il était question d'organiser deux rencontres par an pour réunir les musées participants. Une première rencontre a été effectuée en deux parties : le 25 janvier chez Mooss et le 7 février 2019 au musée M de Leuven. Deuxième réunion le 21 octobre 2019, au Musée du Folklore et des Imaginaires à Tournai.

DONNÉES STATISTIQUES

Le groupe des participants à PAO Tournai était au départ constitué d'environ 18 personnes, mais le noyau du groupe resté jusqu'au bout était constitué de 10 jeunes. C'est un groupe plus petit et moins diversifié que ce que nous avons espéré. Néanmoins, cela n'a pas empêché le processus de bien fonctionner, ni le résultat d'être très satisfaisant. Aussi, étant donné que c'était pour nous la première édition du projet, l'expérience de tous ces paramètres fut un efficace enseignement pour la suite.

Nous avons sélectionné 30 candidats pour PAO BELvue, dans l'optique de maintenir 20 personnes jusqu'au bout. Nous voyons déjà une très belle diversité dans les profils des inscrits, tant en termes d'âges, qu'en termes de profession, d'intérêts, d'origines et de genre.

Résultats :

L'exposition de PAO à Tournai rencontre jusqu'à présent un franc succès, tant auprès des publics qu'auprès de la presse. Les 103 personnes présentes lors du vernissage étaient vraiment enchantées, et la nuit des musées du weekend suivant fut également un succès avec pas moins de 887 visiteurs. Lors de ces deux événements, les participants ont effectué des visites guidées/actives et ont eux-mêmes été ravis de ce résultat. A la fois fiers, mais aussi très motivés à l'idée de rester actifs auprès du musée. Et ce fut une grande satisfaction pour nous de mener à bien cette édition en collaboration avec leurs énergies et leur confiance. Et, chose inattendue, nombre de participants ont manifesté leur reconnaissance d'avoir été assistés par des professionnels dans leur travail.

comme un challenge. Le fait que ce soit le premier projet à coordonner fut également un défi de taille, mais le travail a porté ses fruits et donné un résultat final des plus positifs. Une seconde difficulté s'est posée dans la communication, concernant le co-financement de la ville de Tournai : les délais de décisions ont été plus long que prévus. Mais, là aussi, tout est bien qui finit bien. D'autant que cela nous a permis de comprendre que, de manière plus générale, il est nécessaire de bien considérer le temps dédié à la préparation des workshops, qui est presque plus important que les workshops en eux-mêmes.

Malgré ce constat positif, le timing aura été source de difficulté : en effet, ce premier projet était le plus court de tous les projets programmés (6 mois et demi avec interruption en janvier pour cause des examens, contre normalement 9 mois sans réelle interruption). Mais nous avons finalement décidé d'appréhender ce paramètre « temps »

PAO-1 TOURNAI

MUSÉE DE FOLKLORE ET DES IMAGINAIRES (MUFIM)

Début du projet : octobre 2018

Vernissage exposition : 11 mai 2019

Titre de l'exposition : « Faux Contact »

Groupe de participants-commissaires de l'exposition : Florian Dubart, Victor Haumont, Laurence Hermans, Thibault Jacques, Benoit Jeudy, Adèle Lembourg, Chlorina et Noémie Montois, Eugénie Olivier, Arnaud Stocman.

Équipe cadre : Jeanne Delmotte et Kim Cappart.

Collaborateurs professionnels : Michael Callewaert (capsules vidéo), Cyrille Nys (graphisme supports de communication), Antoine Sion (production et scénographie).

Partenariats : MuFlm, Masure 14, Ville de Tournai, Cera, Arts&Publics.

LE PROCESSUS :

OCTOBRE 2018 – FÉVRIER 2019 : WORKSHOPS PRÉPARATOIRES

Durant les premières semaines, le groupe a été confronté à des questions nouvelles, afin de les sensibiliser au dialogue possible de différents objets, idées et esthétiques. Les futurs commissaires d'exposition ont également eu l'opportunité de visiter l'exposition L'œuvre au miroir des mots et ses coulisses au musée des Beaux-Arts de Tournai, avec les précieuses explications de Magali Van Gilbergen.

Après quelques semaines de pause, le travail a repris, poussant les participants à s'interroger sur le contenu de leur future exposition. Un exercice de mise en pratique a donc été réalisé en février, pour les aiguiller dans leur démarche, sans perdre le fil du thème de travail. Au cours de cet exercice, les participants ont été amenés à changer la disposition du contenu d'une vitrine existante.

FÉVRIER – AVRIL 2019 : CHOIX DE LA THÉMATIQUE DE L'EXPOSITION

Récapitulation du contexte : « À quoi sert une expo ? », « À quoi sert un musée ? », « Qu'y a-t-il dans une expo ? », « Qui sont les visiteurs des musées ? », « Que veulent-ils ? », afin d'aider les participants à choisir la thématique de l'exposition.

Une série de nouvelles questions ont tout naturellement émergé : « Comment refléter notre identité tournaisienne ? », « Comment exprimer les intérêts de notre génération dans le musée de folklore ? » permettant des associations d'idées immédiates.

8 AU 13 AVRIL 2019 : CHOIX DES OBJETS, CONCEPT SCÉNOGRAPHIQUE, MÉDIATION

Après avoir listé les tâches, celles-ci ont été réparties entre tous les membres de l'équipe, avec le premier constat que donner des instructions claires aux professionnels n'est pas toujours chose aisée, sans perdre de vue les récoltes de témoignages.

L'EXPOSITION ET LE VERNISSAGE :

En réfléchissant à l'identité tournaisienne, le groupe a tenté de relever les spécificités de cette ville et de son ambiance. Mais, au final, ce qui est encore plus commun à tous les habitants de la ville et du monde entier, c'est le smartphone. Ils ont alors d'abord approfondi cette réflexion dans le but d'ensuite la faire dialoguer avec le folklore existant à Tournai, et de trouver des éléments pouvant compléter cette réflexion dans les collections du musée. Et cette réflexion a donné son nom à l'exposition, Faux contact. Et, suite à une campagne de communication, leur exposition a connu une belle visibilité.

PAO-2 BRUXELLES

MUSÉE BELVUE

Début du projet : août 2019

Vernissage exposition : en 2020

Titre de l'exposition : à définir

Ce projet a été initié en 2019 mais verra sa réalisation essentielle se faire en 2020. Néanmoins, le lancement du projet, l'appel à candidatures, la sélection des 34 participants (sur 90 candidatures) et les 7 premiers ateliers ont eu lieu entre août et novembre 2019.

La démission de la chef de projet en novembre 2019 a engendré une réévaluation du partenariat et de ses modalités. Cette révision ne s'est pas faite de commun accord avec le partenaire flamand et le partenaire financier même si les relations avec le Musée sont restées très franches et très cordiales.

La suite du projet est à l'étude.

2.2.3 Videomuz

Bien que ce programme soit maintenu et essentiel dans la place qu'il occupe dans le projet Cocréation dans les musées, Videomuz n'a pas pu réaliser quelque activité cette année.

Une présentation a été effectuée à Namur le 29.04 à l'invitation de Technocité et de l'administration de la FWB. La mise sur pied d'un projet Videomuz au Tre.Ma a été étudiée mais reportée sine die pour des raisons budgétaires.

Nous continuons la prospection vers les musées et les institutions subsidiantes.

2.2.4 Histoires croisées

Arts&Publics s'est associée pour la seconde fois au Festival international de l'enfance et de la jeunesse pour proposer à trois groupes de jeunes, vivant dans trois provinces wallonnes, de s'exprimer sur une thématique en s'appuyant sur les ressources d'un musée de proximité et en collaboration avec un artiste de leur choix.

Les trois groupes participants – l'Aide en milieu ouvert (AMO) Média Jeunes de Bastogne, la Maison de jeunes Animation Culture Jeunesse La Broc de Charleroi et la Maison de jeunes La JET d'Esneux-Tilff – se sont retrouvés autour de la thématique de la Déclaration universelle des droits de l'homme dans la société contemporaine et du respect de ses articles. Il s'agissait de générer une réflexion sur le sujet auprès des jeunes en se plaçant dans la foulée du projet lancé par la Fédération Wallonie-Bruxelles un an plus tôt, à l'occasion des 70 ans de la Déclaration. Le produit de ce projet relève donc d'un travail qui se voulait approfondi et le reflet d'une réflexion sérieuse.

- À Bastogne, le Musée en Piconrue a introduit le débat par la présentation du travail d'André Bosmans sur le thème de la condition paysanne et l'artiste photographe Xavier Al Charif a été la personne ressource du groupe.

- À Charleroi, le Bois du Cazier a sollicité les jeunes sur la question de la condition et de l'immigration ouvrière. Et c'est le danseur-chorégraphe Milton Paulo Nascimento De Oliveira qui les a assisté dans l'élaboration des émotions et réflexions de leur visite du musée.

- Et, pour finir, la 61^e édition de l'exposition du prix World Press Photo « Les Territoires de la mémoire » présentée à La Cité Miroir de Liège a interpellé le groupe de jeunes sur les diverses réalités contemporaines relatives aux modes de vie dans le monde, notre environnement et nos sociétés. Cette visite a donné naissance à une exposition, un micro-trottoir et un spectacle dans les créations desquels les jeunes ont été épaulés par l'homme de scène et humoriste Hafid Rouini, alias Fun Maker.

Bastogne, Charleroi, Esneux-Tilff

A nous la parole!

Histoires Croisées



ACTIVITÉS

BASTOGNE

Dans un premier temps, le groupe de jeunes de Bastogne a découvert de manière créative La Déclaration universelle des droits de l'Homme et ses trente articles. Ils ont alors tenté d'en sélectionner les plus significatifs pour eux, pour finalement décider d'appréhender la Déclaration dans son ensemble. Les jeunes ont ensuite été accueillis au Musée en Piconrue où, avec l'aide de guides, ils ont découvert le travail de l'artiste André Bosmans. Ce peintre-paysan, né en 1922 et décédé en 2014, a dénoncé très tôt les méfaits de la progression de l'agro-alimentaire dans le monde rural, jusque-là solidaire et respectueux du rythme de la nature. Avec

l'aide de Xavier Al Chari, les jeunes ont alors procédé à la reproduction grand format de l'œuvre de Bosmans en utilisant la technique du collage. Dans ces collages de mots, d'images ou de symboles, en référence aux articles qui constituent la Déclaration, Xavier a tenté de les sensibiliser aux possibles de l'image qui peut à la fois être un vecteur d'humanité, de réflexions, de plaisir et de jeu. Leur travail a ainsi également été nourri de leurs prises de position et de leurs débats, associés à ces moments de créativité. Jusqu'à ce que ce groupe de jeunes fasse son retour au Musée en Piconrue mais, cette fois, en tant qu'artistes exposants.

Les jeunes : Adrien, Delphine, Enzo, Laura et Lorianne

Les animateurs encadrants : Abdel El Abar et Pascale Lembrée

La coordinatrice pédagogique et artistique : Florence Versnoyen

L'artiste plasticien et photographe : Xavier Al Charri

Le musée : Musée en Piconrue

Les guides du Musée : Anissa Guarneri et Hélène Gheysens.

CHARLEROI

La découverte de la Déclaration universelle des droits de l'Homme a amené le groupe de jeunes de Charleroi à en retenir des mots-clés, tels que « racines », « multi-culturalité », « intégration », « nationalités », « discrimination », « exclusion » ou « racisme ». À partir de là, la sélection des articles autour desquels ils ont eu envie de faire émerger leurs créations s'est faite très rapidement. Mais avant d'entrer dans le travail créatif, les jeunes ont fait la visite du Bois du Cazier où ils ont été impressionnés par la diversité des nationalités et la

solidarité qui existait entre les mineurs malgré leurs différences culturelles. Et, en accord avec cette diversité, les jeunes ont décidé d'utiliser différents moyens d'expression pour réaliser leurs créations : la photo, l'écriture, la parole, le son et la danse. Notre différence, c'est notre force est un projet photographique évoquant la richesse et la diversité. Grâce à la présence de Milton Paulo, pour certains des jeunes, la création d'un clip est arrivée comme une évidence afin de montrer différents aspects de Charleroi.

Les jeunes : Adrienne, Annie, Beyonce, Charline, Darelle, Dylan, Efa,

Elea, Jemima, Maelle, Mayheena, Yasmie et Yvans

Les animateurs encadrants : David Nardy, Redouan Derraz

La coordinatrice pédagogique et artistique : Florence Versnoyen

L'artiste chorégraphe : Milton Paulo Nascimento De Oliveira

Le musée : Le Bois du Cazier



LIÈGE

Le travail du groupe de Liège a débuté par la visite du World Press Photo 2018 à la Cité Miroir. Cette exposition illustrant sans détour la réalité du monde, les famines, les attentats ou les guerres qui impactent le quotidien et la vie de nombreux humains, les jeunes en sont sortis résolus à marquer à leur tour les esprits par leurs créations. Et en dépit de sa devise « Rions, rions, de ce qu'il nous arrive, avant que ce qui nous arrive ne se rie de nous ! », Hafid Fun Maker les a accompagnés dans ce projet pensé dès le départ comme un projet « coup de poing » et dans le respect du choix de leur mode d'expression. Leur semaine créative a ainsi été organisée en différents ateliers durant lesquels la motivation des jeunes aura été à la mesure de leur ambition. Le dynamisme du groupe a ainsi donné naissance à de nombreuses créations, à la fois singulières, sincères et directes. Dont les installations L'homme oiseau évoquant le manque de liberté d'expression et de parole, Qui suis-je pour juger ? tentant de mettre le spectateur en ques-

tionnement par son dispositif en miroir accompagné de photos évoquant les différences raciales ou sexuelles et, enfin, La Balance inégale évoquant l'inégalité salariale. Mais d'autres supports avaient également été choisis. Comme dans la pièce Expression de violence qui évoque, à travers des photographies, les agressions quotidiennes faites aux femmes, qu'elles soient physiques ou psychologiques. Quant à la création Take Control, elle s'est appuyée sur la chorégraphie pour évoquer les différentes agressions et faits de violence entre hommes et femmes. Apparences, différences, tous égaux a choisi la forme d'un stop motion réalisé à partir de photos pour aborder la discrimination sur l'apparence physique. Le micro-trottoir L'autre, c'est toi a cherché à bousculer ses participants par des mises en situation sur différents thèmes liés à la discrimination. Et, pour finir, la chanson Égaux a cherché à rappeler notre humanité commune dans un chant de tolérance.

Les jeunes : Alexandre, Aline, Alyssa, Annaëlle, Aude, Bapstiste, Célia, Clémence, David, Gwenaëlle, Janelle, Joachim, Juliette, Laila, Lia, Line, Loïc, Lou, Manon, Manon, Marie, Marine, Nicolas, Rafaël, Sandy, Thaïs, Vita, Yaël

La coordinatrice de la Maison de jeunes : Ludivine Lowet

La coordinatrice pédagogique et artistique : Florence Versnoyen

L'artiste : Hafid Fun Maker

La chorégraphe : Laura Rouma

L'animatrice artistique : Marion Couturon

L'aide logistique : Victor Feltz

Le musée : La Cité Miroir



BRUXELLES

Le 22 juin 2019, les groupes des trois villes se sont retrouvés à Bruxelles, où ils ont été à la découverte des endroits symboliques de la ville. Cette rencontre fut l'occasion pour les jeunes de partager leur expérience et leur ressenti tout en visitant Bruxelles. Ils ont ensuite découvert leurs créations respectives, accueillies au sein du BIP (Brussels Info Place) de la Place Royale. Et

c'est avec beaucoup de naturel qu'ils ont répondu aux questions des personnes venues visiter leur exposition. Dans l'élan de la journée les jeunes de Charleroi ont eu envie de présenter leur chorégraphie en live et ils ont été suivis sans hésitation par le jeune chanteur-compositeur du groupe de Liège qui a interprété sa chanson Égaux.

2.3 VISIBILITÉ DES MUSÉES

2.3.1 Regards sur les musées

Pour la sixième année consécutive, notre magazine Regards sur les musées a été édité et diffusé en supplément du journal Le Soir en octobre 2019. Grâce à sa diffusion stratégique et soutenue, il reste une occasion unique pour les acteurs de la culture et de l'art en Wallonie et à Bruxelles de faire parler d'eux, de mettre en valeur leurs expositions et de donner leurs points de vue, que ce soit au travers d'articles de fond, d'interviews, de portraits ou d'insertions publicitaires. Il permet également d'élargir la diffusion du guide.



LE SOMMAIRE DE L'ÉDITION 2019 :

Regard en arrière:

« *Débat sur la restitution des objets d'art : où en est-on ?* »

Regard vers demain:

« *BD, galeries, musées. Chacun sa route, chacun son chemin* »

Regard d'un grand témoin:

« *Françoise Mairesse : Le musée est une rencontre qui peut changer votre vie !* »

Regard ardent:

« *Les musées liégeois détenteurs de trésors* »

Regard ou pas regard:

« *Où vont les femmes ? Au musée !* »

Un autre regard:

« *Divagations et interprétations* »

Regard neuf:

« *Micro-folie mais grande pédagogie* »

Regard d'artiste:

« *La fille du Barrow* »

Au centre des regards:

« *Focus : Grand-Place et lieux insolites* »

Regards d'en face:

« *Les gens du coin : les musées vus par leurs voisins* »

Regard collectif:

« *Au musée, le folklore étudiantin ?* »

Regard citoyen:

« *Une vague de participation citoyenne s'empare des musées !* »

Regard pétillant:

« *Fin de l'année rime avec gratuité* »

Suivez le regard du guide:

« *Le guide des 150 musées gratuits chaque 1er dimanche du mois* »

Données statistiques :

L'édition 2019 de *Regards sur les musées* a été imprimée à 95 000 exemplaires, en plus des 20 000 numéros tirés-à-part : 12 000 d'entre eux ont été diffusés via les musées et partenaires d'Arts&Publics, 6 000 dans des bibliothèques publiques en Fédération Wallonie-Bruxelles via le Service de la lecture publique et 2 000 via le réseau de distribution Multimag.

3.

LE PÔLE JEU VIDÉO & SOCIÉTÉ



En partant d'un média de plus en plus populaire, l'association tente de s'appropriier ces nouveaux codes au service d'une réflexion sur des thématiques citoyennes de notre temps. Nous travaillons ainsi avec des enfants et des adolescents sur les questions de préjugés, de décisions démocratiques, d'écologie et d'interculturalité au moyen du jeu vidéo.

Le pôle Jeu vidéo & Société se décline sous deux dimensions. La création de jeux vidéo amateurs d'une part et l'utilisation de jeux vidéo commerciaux d'autre part.

La première, bien implémentée, s'est vue enrichie de nouvelles idées résultant de l'expérience accumulée. Les animés découvrent la richesse de la production vidéoludique (scène indépendante ou militante), apprennent à en décoder le langage afin d'ensuite pouvoir exprimer sous la forme d'une création vidéoludique une réflexion sur la thématique décidée. Nos différentes animations ont toujours à cœur d'abattre toutes les barrières séparant le public de la compréhension et l'accès aux outils créatifs. C'est pourquoi nos animateurs prennent soin d'utiliser des programmes et des méthodes adaptés à tous les publics même les moins habitués à travailler avec des outils numériques. Après une réflexion et des débats préalables sur la thématique, le participant au stage ou à l'animation développe son projet à partir du scénario qu'il a imaginé. Il crée ensuite le graphisme, élabore la programmation, l'aspect sonore et teste le jeu.

La deuxième dimension s'est développée durant l'année 2019 sous l'impulsion des nouvelles recrues. Elle part de jeux vidéo commerciaux, principalement Minecraft, pour développer des dispositifs pédagogiques d'éducation à la citoyenneté. Les projets Pixel Utopia et Demopixel proposent de s'immerger dans un monde numérique pour parler de problèmes qui sont eux bien réels. Quel idéal pour le futur ? Comment décider ? Comment débattre de façon argumentée ? Voilà le genre de questions soulevées par ces deux projets qui tentent de répondre ici au besoin grandissant de faire du lien dans une société confrontée au repli et à l'obscurantisme.

Les principales thématiques abordées lors des ateliers sont les questions de citoyenneté, de dialogue interculturel, de droits humains, notamment en matière de

migration, et de prévention du radicalisme.

Le jeu vidéo peut donc être appréhendé comme un véritable outil de médiation culturelle, capable d'ouvrir la voie de la formation au numérique, à l'informatique par un biais ludique. Le pôle Jeu vidéo & Société entend donc éveiller et familiariser les jeunes aux réflexes de citoyenneté et au processus de décision démocratique, piliers de la vie en commun au sein d'une société, ainsi qu'à l'écologie devenue aujourd'hui l'un des sujets sociétaux les plus brûlants. Pour Arts&Publics, il s'agit aussi de faire de la prévention primaire, en amenant les jeunes à réfléchir sur les questions des mélanges de cultures ou encore de la migration. En travaillant de cette manière sur le thème de l'interculturalité, il est possible de sortir ces jeunes des clichés qui leur donnent un sentiment d'être différent, déterminé par l'impossibilité de toute forme de dialogue. Avec le pôle Jeu vidéo & Société, nous voulons nous emparer de l'outil numérique pour développer un discours pluraliste et citoyen.

En plus d'être sensibilisés à ces différents sujets, en étant rassemblés autour de la création de leur propre jeu vidéo, les jeunes sont de surcroît poussés à développer leur maîtrise des modes d'expression de notre époque et de productions dans le domaine culturel. Au-delà de cette dimension de partage créatif et tout ce qu'elle contient de pédagogique, les animations du pôle Jeu vidéo & Société touchent un public varié, multiculturel, dont de nombreux primo-arrivants. Ces statistiques concernant l'âge et l'origine des participants relèvent pour nous d'une certitude grâce à notre expérience de travail avec les associations partenaires. Nous travaillons en effet avec des associations (asbl chargées de l'alphabétisation, des services d'aide en milieu ouvert (AMO), des maisons de jeunes, des écoles ou des écoles de devoirs) situées dans des quartiers où règne une forte mixité. Le principe de gratuité qui guide notre action nous permet de toucher un public large et diversifié, de nombreuses nationalités sont ainsi représentées à travers les différentes couches de la société. Tous ces efforts ont abouti à une année 2019 plus diversifiée que jamais, autant en termes d'activités que de publics partagés entre les activités de création de jeux vidéo et les animations citoyennes utilisant des jeux vidéo préexistants.

3.1 LES DIFFÉRENTES ANIMATIONS RÉALISÉES EN 2019

3.1.1 Reboot

STAGE DU 4 AU 6 MARS 2019 – ESPACE BELVAUX (LIÈGE)

L'animation Reboot avait pour objet la réalisation de créations artistiques numériques par des adolescents de 14 à 18 ans, encadrés par 9 artistes-animateurs, sur le thème des migrations. Pour cette deuxième édition, le projet consistait en des ateliers et une résidence de trois jours. Le projet avait pour but de réunir différents médiums autour d'une œuvre créative collective abordant la question de « l'étranger » comme point d'entrée à celle des migrations, des racines et du vivre-ensemble. Durant cet atelier, les jeunes ont ainsi pu s'initier à différentes disciplines comme la musique, la vidéo, le mapping vidéo, le jeu d'acteur et le jeu vidéo.

JOUR 1

élaboration d'un scénario et d'un story-board pour réaliser un court métrage s'appuyant sur chacune de ces disciplines. L'atelier d'Arts&Publics a réalisé des courts extraits vidéo filmés à partir du monde virtuel de Minecraft.

JOUR 2

élaboration du jeu avec 5 ordinateurs sur Minecraft.

JOUR 3

fin du tournage, montage des vidéos et présentation le soir même aux parents.

En résumé, l'atelier s'est plutôt bien déroulé. Les jeunes étaient contents du résultat et se sont bien amusés. Ils ont découvert une manière simple de filmer dans un univers qu'ils maîtrisent et ont ainsi pu développer leur créativité pour je l'espère réaliser leurs propres courts-métrages dans le futur.

Animateur : Ekin Bal

STAGE DU 4 AU 8 MARS 19 À LA BIBLIOTHÈQUE DE CHENÉE

11 participants de 12 à 17 ans se sont répartis en trois groupes de travail et ont réalisé un jeu en équipe.

Le stage s'est très bien déroulé, les enfants étaient motivés et ont créé des projets intéressants, notamment au niveau graphique. On a un peu changé la méthode habituelle avec eux, vu qu'ils ont fait du pixel art pour les graphismes au lieu de faire du dessin. Mais ils ont tout réalisé eux mêmes, ce qui est l'essentiel. Du coup graphiquement ça donne des projet plus aboutis que d'habitude, dont un en particulier qui est plutôt bluffant.

Jeux réalisés : Escape the center, Parc Maximilien, Save Him Please

Animateur : Thierry Brimioulle

Reportage de la télévision régionale :

https://www.rtc.be/video/info/divers/des-ados-creent-leur-propre-jeu-video-en-stage_1501132_325.html

STAGE DU 15 AU 18 AVRIL AU CENTRE CULTUREL D'HERSTAL

(<https://ccherstal.be/evenements/stage-creation-de-jeux-videos-des-12-ans/>)

11 jeunes entre 12 et 17 ans ont participé au stage (dont une fille).

Le stage s'est bien déroulé. Les jeunes ont été séparés en trois groupes pour travailler. Cela a permis à chacun de s'exprimer dans ce qu'il aimait le mieux. Nous avons utilisé Piksel pour le graphisme, ce qui a permis aux jeunes de produire un bon résultat.

Jeux réalisés : Donald Export, Plateforme Export, Voiture Export.

Animateur : Thierry Brimioulle

3.1.2 Atelier de création de jeu vidéo Cité des jeunes

1ÈRE PARTIE DU 16 AU 18/04/2019 (SAINT-GILLES, BRUXELLES)

Le stage de création de jeu vidéo s'adressait à des jeunes de 8 à 12 ans et consistait dans la production de jeux vidéo autour du thème de la déradicalisation. Dans notre mission, nous avons été épaulés par Inés et Amy, respectivement animatrices à la Cité des jeunes de Saint-Gilles et au sein de l'asbl Dakira, spécialisées l'une et l'autre dans le dialogue interculturel. Ces trois jours de stage avaient pour but d'initier une première réflexion sur le thème de la déradicalisation, au travers de l'apprentissage des outils de création des jeux vidéo et des animés, en vue d'un futur stage dans l'année.

JOUR 1

Présentation du stage et du thème et premier abord du jeu vidéo en laissant la parole aux jeunes sur leurs jeux habituels. À partir de là, il a été possible d'identifier les différentes dimensions d'un jeu vidéo (3D/2D, jeu d'action, de sport ou d'aventure, etc.). Et, grâce à cette première approche, nous avons pu très vite aborder l'outil de travail, Construct 2.

JOURS 2 ET 3

Approfondissement de l'initiation à Construct 2 et première identification des projets de jeux, avec pour impératif que ces jeux mettent en avant la « coopération ». À partir de cette idée centrale, les jeunes ont imaginé des jeux exploitables dans le second stage.



2E PARTIE DU 01 AU 05/07/2019 (SAINT-GILLES, BRUXELLES)

La deuxième partie du stage avait pour ambition de créer une dynamique de groupe et de la collaboration entre les participants.

JOUR 1

Prise de contact entre les participants et avec l'équipe encadrante. Définition du planning et des objectifs communs et première prise de contact avec les éléments nécessaires à la création d'un jeu (assets graphiques, définition du gameplay, son et musique, etc.). Cette première approche avait pour but de définir l'univers du jeu, ses règles et son style graphique, tout en proposant aux participants de se mettre immédiatement dans le bain, en proposant leurs propres idées d'univers, de gameplay. L'explication qu'ils ont chacun donnée de leurs idées leur a permis d'être dans un partage direct.

JOUR 2

Apprentissage de l'utilisation d'un moteur de recherche pour y trouver des modèles graphiques. Puis, définition plus approfondie de leurs projets de jeu en s'inspirant de la visite effectuée la veille dans un labyrinthe et des exercices sur la langue française fournis par Inès.

JOUR 3

Partage du groupe en 2 ateliers. Dans le premier atelier « sound & music design » les jeunes ont pu composer la musique et les fonds sonores de leur projet de jeu (Audacity). Et dans le second, « pixel art », ils ont pu découvrir et assimiler les codes d'un style graphique, pour ensuite créer des animations en 2D (Piskel). La majeure partie des assets graphiques nécessaires au jeu ont pu être réalisés dès ce moment et dans l'idée de partir du vécu des participants et de leurs quartiers, ils ont effectué une balade dans Saint-Gilles dont ils ont ramené des photos, notamment de leur école, afin de les intégrer dans leurs jeux.

JOURS 4 ET 5

Poursuite du travail sur Piskel et première approche de l'intégration dans Construct 2. La totalité des assets graphiques et l'intégralité des concepts des énigmes/épreuves ont pu être créés. L'équipe encadrante a procédé au codage et à l'assemblage de la version finale du jeu en intégrant les quatre parties développées par les participants. Et le jeu fini a été présenté le vendredi suivant (12/07/19) à la Cité des jeunes devant les participants, ainsi que les autres jeunes de la structure.

Animateurs : Frédéric Monnoye et Ekin Bal



3.1.3 Pixel Utopia

Écoles communales d'Ixelles

1ÈRE ÉDITION DU 14 AU 18 OCTOBRE 2019
ECOLE LES JARDINS D'ELISE N° 12

Le projet Pixel Utopia proposait à un groupe de 22 jeunes de 11 à 13 ans d'embarquer dans une aventure ludique créative et innovante où ils ont été amenés à construire leur cité idéale dans le monde virtuel de Minecraft. Dans cette aventure, les apprenants ont fait l'exercice intellectuel de se projeter et d'imaginer un monde alternatif. Cet atelier avait pour objectif d'éveiller les jeunes à la citoyenneté et à la politique, tout en suscitant leur imaginaire pour donner une forme concrète à la question du politique. Réalisé avec l'aide du personnel enseignant de deux classes concernées, les institutrices Nathalie et Virginie ont apporté leur expertise en matière pédagogique pour la bonne marche de l'atelier.

JOUR 1

Les enfants ont immédiatement été plongés dans le vif du sujet de la création de leur ville idéale et, divisés en 3 groupes de 6 à 7 élèves, ils ont été amenés à créer un drapeau, un hymne et une agora. Ils ont par la suite dû créer une constitution à leur projet de ville, avec l'aide des accompagnants qui les ont sensibilisés à distinguer trois types de règles : interpersonnelles, relatives à l'environnement et relatives au groupe. Très vite, s'est posée la question de la faisabilité des prémices de ces projets de ville dans le monde de Minecraft. À titre d'exemple, la règle « ne pas tuer l'autre » semblait inutile car le jeu se déroulait dans le mode « créatif » qui rend impossible toute tentative de violence entre les avatars. Il leur a également été demandé par la suite de désigner parmi eux un porte-parole et les règles qui ont alors émergé ont été : « Je respecte le matériel », « Je respecte les autres », « J'argumente », « Je reste poli ». Les participants ont ensuite été placés sur les 10 pc amenés pour l'animation.

JOUR 2

Cette journée était dédiée à la découverte de la démocratie parlementaire belge, au travers d'un jeu de rôle dans lequel les élèves ont créé un parti politique, en définissant leurs priorités politiques et un programme pour l'appliquer. Des rôles ont alors été distribués et les jeunes ont ensuite choisi un bâtiment en lien avec leurs programmes politiques pour, finalement, le construire dans Minecraft.

JOUR 3

Premiers retours sur l'atelier et visionnage d'un documentaire proposant une lecture naturaliste de Bruxelles de l'architecte Luc Schuiten sur lequel un débat s'est ouvert. Cet échange a permis de mettre en lumière la nécessité d'une part d'utopie dans la réalisation d'un projet de société. Les participants ont ensuite créé un deuxième bâtiment au sein de leur parti politique respectif, en le présentant cette fois à l'assemblée plénière pour approbation. Tous les projets ont ainsi été acceptés, évitant de laisser le personnel encadrant et les animateurs pris au dépourvu. En effet, l'intérêt des échanges autour des projets de ce second jour était plus abouti que ceux du premier jour.

JOUR 4

Cette dernière journée a été dédiée à l'urbanisme. Chaque groupe a été séparé en commissions, c'est-à-dire en groupes de travail parlementaires composés des différents partis politiques. Chaque commission a été mise en charge d'un secteur urbanistique (industrie/agriculture, secteur loisir/culture, etc.) et leur travail a donné lieu à des propositions drôles et imaginatives. Suite à cela, nous avons fini la journée par l'achèvement des constructions, puis une visite de l'île, chaque participant expliquant sa construction.

2E ÉDITION DU 12 AU 15 NOVEMBRE 2019

ÉCOLE LES JARDINS D'ÉLISE N°12

Pour cette deuxième édition de Pixel Utopia, l'animation s'est déroulée dans une classe de 6e primaire, au sein d'un groupe d'enfants de 11 à 12 ans et avec l'aide de leur enseignante, Carole.

JOUR 1

Mise en place d'un dispositif pour immerger les élèves dans l'animation, à l'aide d'une bâche bleue simulant le bateau. Après la simulation d'un crash, les enfants ont été poussés à nager jusqu'à leur place. Et c'est à ce moment qu'a été introduit le personnage du rescapé. Divisés par groupes de 5 étudiants, les élèves ont créé un drapeau, un hymne et une agora. Ils ont ensuite créé une constitution. Ils étaient séparés en 3 groupes et les accompagnants les ont aidés à aboutir à un certain nombre de règles préalablement visées. Mais en prenant en compte leurs propres idées, 2 catégories en sont sorties : les règles dans le jeu et les règles hors du jeu. Et les règles obtenues étant : « Je respecte le matériel », « Je respecte les autres », « J'argumente », « Je reste poli », « Il est interdit de se faire du mal » et la question de leur application dans un monde comme celui de Minecraft s'est inévitablement posée. Les élèves ont ensuite été placés sur les 10 PC pour une première prise en main et découverte de Minecraft afin qu'ils construisent le parlement.

JOUR 2

Après un retour sur la situation de la veille, une stratégie a été mise en place pour que la construction du parlement soit efficace. Les élèves ont pu découvrir la démocratie parlementaire belge au travers d'un jeu de rôle dans lequel ils ont créé leur parti politique, définissant leurs priorités et un programme pour l'appliquer. Aucun rôle n'a été distribué, hormis celui d'un coordinateur.

JOUR 3

Début de la construction des bâtiments par partis, puis interruption pour visionner le documentaire sur la relecture naturaliste de Bruxelles par l'architecte Luc Schuiten, ce qui a amorcé une réflexion sérieuse sur les propositions de l'architecte, mais sans qu'aucun vote en séance plénière n'ait eu lieu.

JOUR 4

Cette dernière journée a été dédiée à l'urbanisme et la construction. Chaque groupe a été séparé en groupes de travail parlementaires composés des différents partis politiques et chaque commission a reçu en charge un secteur urbanistique. Les élèves ont proposé un zoo, un brico aquatique, un complexe de logement muni d'un spa et d'une piscine, la destruction d'usine (mauvaise compréhension des consignes), une ferme améliorée, etc. Les enfants ont ensuite visionné le documentaire Commune utopie, accompagné d'interventions du collectif Mozaïk. La journée s'est alors conclue par la fin des constructions, puis par la visite guidée de l'île.

Animateurs : Camille Ruellan et Ekin Bal

3E ÉDITION DU 02 AU 13 DÉCEMBRE 2019

ÉCOLE PRIMAIRE EUGÈNE FLAGEY N°4

L'animation a eu lieu dans deux classes de 5 et 6e primaire, avec l'aide des deux enseignantes, Melissa et Caroline. Le public concernait cette fois une classe de 16 élèves de 10 à 12 ans, pour la première et de 13 élèves de 10 à 12 ans pour la seconde. Et la particularité de cette nouvelle édition de Pixel Utopia a été qu'elle avait lieu en alternance entre ces deux classes qui se trouvent, au sein de l'École Eugène Flagey, sur le même palier.

JOUR 1

Classe de Melissa : Les élèves n'avaient pas été informés qu'il s'agissait d'une animation avec Minecraft. L'excitation, doublée de difficultés à exprimer une opinion ou à écouter celle des autres a abouti au blocage du groupe censé dessiner les plans du parlement. Néanmoins, la journée a quand même pu être consacrée à la création du drapeau, de l'hymne et du parlement.

Classe de Caroline : Cette première journée poursuivant les mêmes objectifs s'est déroulée sans les blocages rencontrés dans le premier groupe.

JOUR 2

Classe de Melissa : Lors de cette journée, nous avons opéré une répartition des tâches, pour que la construction du parlement soit plus efficace. Une fois construit, la création des partis politiques a pu débiter, avec une attention portée sur la nécessité de hiérarchiser les sujets importants à leurs yeux.

Classe de Caroline : La journée poursuivait le même exercice, à la différence que la cohésion du groupe a permis de consacrer plus de temps au jeu et un espace à une plus grande mixité dans les thématiques.

JOUR 3

Classe de Melissa : Présentation des partis, création d'un bâtiment avec comme nouvelles contraintes une échelle à respecter et la division de la classe en groupes distincts : 2 groupes sur PC et 2 autres groupes à la création de leur bâtiment. Ces règles strictes ont débouché sur un débat sur les drogues et la construction ou non d'un McDonald dans leur ville, avant le visionnage du documentaire sur la relecture naturaliste de Bruxelles par Luc Schuiten.

Classe de Caroline : Même déroulement, avec moins de débats.

JOUR 4

Classes de Melissa et de Caroline : Cette dernière journée a une nouvelle fois été dédiée à l'urbanisme. Chaque groupe a été séparé en commissions, composées des différents partis politiques, avec un secteur urbanistique à prendre en charge. Et leurs échanges ont amené les élèves à améliorer leur bâtiment. La journée s'est alors conclue par la fin des constructions, puis une visite guidée de l'île avec une explication propre à chaque construction, sachant que la mise en compétition des deux classes s'est avérée être un facteur motivant pour les élèves participants.

Animateurs : Ekin Bal et Alain Lefebvre

3.1.4 Atelier Jeu vidéo et Politique

21 OCTOBRE 2019 – ÉCOLE SECONDAIRE DU SACRÉ-CŒUR
DE LINDTHOUT - WOLUWE-SAINT-LAMBERT (BRUXELLES)

La journée Jeu vidéo et politique, dédiée à l'environnement, proposait à des jeunes de découvrir des jeux vidéo sur des thématiques particulières et propres à la société contemporaine : écologie, genre, guerre ou migration. En amenant les jeunes à analyser comment ces questions y sont généralement traitées, ils ont également été amenés à découvrir le jeu vidéo sous un autre jour. Cette animation proposait donc à ce groupe de 26 jeunes de 15 à 16 ans une éducation aux médias et la découverte d'une thématique - dans ce cas-ci, l'écologie - sous un angle peu exploré. Et cette approche originale a suscité un énorme intérêt chez eux.

Animateurs : Camille Ruellan et Thomas Leruth

Résultats :

Ces différents stages et animations menés au cours de 2019 par le pôle Jeu vidéo & Société ont semblé atteindre leur but, en ce qu'ils ont reçu des retours très positifs de la part des participants, comme de la part des structures accueillantes. Mais les stages et animations proposés par le pôle Jeu vidéo & Société ont surtout suscité de réels débats parmi les jeunes rencontrés après qu'ils aient été amenés à se questionner sur les différents sujets abordés. De plus, ces animations leur ont également amené une éducation concrète aux médias, ciblée en fonction de l'animation et du projet qu'elle propose. Ce type d'animations permet également de combler le manque de connaissances sur le jeu vidéo, sur la manière dont il est possible d'y jouer ou sur ce qu'on y joue. En somme sur toutes les pratiques qui génèrent parfois inquiétude, réserve ou questionnement face au temps que les jeunes peuvent y consacrer.

3.1.5 Ateliers Demopixel

DU 8 AU 10 JUILLET AUX ATELIERS DU WEB À SAINT-GILLES
ET DU 28 AU 30 OCTOBRE 2019
AU CLUB JEUNESSE DES MAROLLES À BRUXELLES

Dans un mélange de jeu vidéo et de jeu de rôle, Demopixel est un atelier collaboratif et évolutif, qui vise à proposer un exercice citoyen et une introduction au processus de décision démocratique. Tout en vivant une aventure post-apocalyptique, les joueurs prennent des décisions de manière collective et qu'ils mettent ensuite en place dans leur ville Minecraft. C'est dans ce dispositif reprenant le processus démocratique que les débats se sont révélés des plus intéressants, traitant tant de la peine de mort que de la place de la culture ou de l'écologie dans la société. S'adressant à un public de jeunes, ces deux ateliers ont accueilli un public oscillant entre 12 et 17 ans pour sa première session à Saint-Gilles et entre 12 et 19 pour sa session aux Marolles. Animateurs : Camille Ruellan et Thomas Leruth

JOUR 1

Introduction, initiation à Minecraft, départ à partir du jeu de rôle

JOUR 2

Jeu de rôle

JOUR 3

Fin du jeu de rôle et débat sur la question du politique, du vivre-ensemble, et de leurs différentes décisions en les rapprochant de l'actualité

Animateurs : Camille Ruellan et Ekin Bal

3.1.6 Ateliers de création de jeu vidéo Toussaint

Les deux ateliers de la Toussaint sur le thème de l'identité se sont révélés assez difficiles avec les partenaires suivants : la bibliothèque de Saint-Josse et la bibliothèque d'Ixelles.

A Saint-Josse, les inscriptions étaient limitées à douze et avaient été prises par l'intermédiaire d'un appel à candidatures au sein du lycée Guy Cudell. Malheureusement, le premier jour, les jeunes n'étaient qu'au nombre de trois. L'atelier n'a pu reprendre le lendemain malgré un battage de rappel organisé par le bibliothécaire en chef.

Animateur : Thierry Brimioulle.

A Ixelles, les inscrits étaient au nombre de neuf. Là aussi, deux jeunes se sont présentés le premier jour et l'atelier a été abandonné le mardi.

Animateur : Ekin Bal

Les deux échecs peuvent s'expliquer par plusieurs raisons.

D'abord, la communication organisée par les partenaires autour des stages n'a pas été suffisante et les mesures de contrôle de la volonté des candidats inscrits ont été insuffisantes. Dans les deux ateliers avortés, il faut constater que les structures communales n'avaient pas de contacts directs avec les jeunes. Il manquait incontestablement le maillon entre la structure et les jeunes nécessaire à maintenir leur mobilisation et leur intérêt, qui sont des éléments qui se perdent rapidement chez les adolescents. Ce souci est inhérent aux publics visés (jeunes de quartier), d'un âge difficile à capter (les 14-18 ans). Par ailleurs, la gratuité de l'inscription – que nous souhaitons maintenir – permet une libération de l'engagement pris sans perte pour l'utilisateur négligent.

Néanmoins, cela nous pousse à davantage de précaution à l'avenir, nous en tirons ainsi des leçons importantes. Qui plus est, les contacts établis pour la réalisation des stages seront très certainement remis à contribution dans le futur.

3.2 PROSPECTION DE PARTENARIATS

Outre ces animations et stages et afin d'approfondir ses réflexions sur sa mise en œuvre, le projet du pôle Jeu vidéo & Société a été présenté à différents acteurs poursuivant des projets similaires, dont l'association Éduquer Créer Divertir Cultiver (ECDC), à la MICC (Montpellier Industries Culturelles & Créatives) de Montpellier.

Afin de présenter ses activités, le pôle Jeu vidéo & Société était également présent au Brussels Game Festival (23-25 août 2019) qui regroupe de nombreux acteurs du monde du jeu (notamment du jeu de société) et qui informe sur les nouveautés du secteur.

Arts&Publics a fait une animation pendant toute la durée du festival, destinée à sensibiliser le public sur la simplicité d'utilisation de l'outil, tout en créant une activité ludique. Cette animation proposait au public d'incarner son propre avatar dans les jeux vidéo Tetris et Le Pong des civilisations créés lors du projet Rive d'Europe d'Arts&Publics. Pour ce faire, nous avons installé un fond vert et une caméra afin de prendre une photo du visage de chaque participant, pour l'incorporer ensuite aux différents jeux vidéo à l'aide de Construct 2. Et les participants pouvaient ensuite jouer en incarnant

leur propre avatar. Lors du Brussels Game Festival, le pôle Jeu vidéo & Société a accueilli une trentaine de personnes pour son animation, reçu 21 demandes de la newsletter et noué 8 contacts professionnels.

Le pôle Jeu vidéo & Société a également participé à la plus grande plateforme éducative nationale belge, le salon EDUC days (21-23 novembre 2019). Ce salon regroupe les professionnels de l'enseignement et cherche à leur faire découvrir les nouveaux outils, institutions et matériels susceptibles de les aider dans leur projet pédagogique. Dans une perspective d'ouverture aux écoles, le pôle Jeu vidéo & Société y a occupé un stand afin d'y exposer ses activités, notamment par des vidéos de présentation et trois bornes de jeux proposant les jeux Les Bateliers du temps, Contre les préjugés et Minecraft. Et malgré que le stand n'ait pas été très visité, une vingtaine de contacts ont pu être noués ces jours-là, dont plusieurs sont porteurs de projets potentiels pour 2020 : l'École du Centre à Woluwe, l'association Double Sens à Bruxelles et le musée de l'Abbaye de Stavelot.

Arts&Publics a également remis un dossier pour un appel à projets de Google sans succès malheureusement.

4.

LE PÔLE INSERTION SOCIO- PROFESSIONNELLE & MÉDIATION CULTURELLE



Arts&Publics développe un pôle d'activités d'économie sociale et d'insertion socioprofessionnelle dans le domaine de la médiation culturelle, dans un esprit de développement de l'emploi dans le domaine des métiers artistiques et liés à la culture.

Le monde culturel constitue un important gisement d'emplois non délocalisables dans un secteur en plein développement. Cette activité économique est néanmoins perturbée par l'absence de statut clair permettant une activité par nature intermittente. Cette absence de statut a vu de nombreuses personnes glisser du chômage au CPAS ces sept dernières années. Notre projet vise à leur redonner une perspective professionnelle, principalement à travers la médiation culturelle.

Par ailleurs, il s'agit d'un public très particulier cumulant le fait d'être éloigné de l'emploi et possédant néanmoins un diplôme de l'enseignement supérieur. Un public pour lequel les CPAS et services d'accompagnement à l'emploi sont totalement dépourvus d'outils d'insertion et

de capacité d'appréhension de leur situation complexe. Son pôle Insertion socioprofessionnelle & Médiation culturelle est structuré autour de deux programmes : le projet BAMBA de formation/insertion à la médiation culturelle et le projet NUMBERS de formation/insertion en médiation culturelle numérique spécialisée en jeu vidéo.

Si les deux programmes ne sont pas identiques, ils fonctionnent de manière similaire voyant se succéder une première phase de formation suivie d'une phase d'insertion sous contrat, principalement en article 60, mais le modèle n'est pas fermé.

La phase d'insertion permet de développer le projet dans le cadre de l'activité d'Arts&Publics avec le soutien de l'équipe d'encadrement. Ces projets se développent dans le cadre de périmètres donnés, actuellement à Ixelles dans le cadre du CQD Athénée, d'une part, et à Molenbeek et Bruxelles-Ville dans le cadre du CRU Citroën-Vergote, d'autre part.

4.1 LE PROGRAMME BAMBA

Le programme BAMBA (Brigade d'animation et de médiation culturelle de Bruxelles et des alentours) consiste en la mise à l'emploi de personnes habitant principalement la commune d'Ixelles et dépendant du revenu d'insertion sociale. Ces personnes, se trouvant « coincées » hors du circuit du travail, ont généralement une formation et/ou une pratique artistique qui ne leur permet pas de trouver aisément un emploi et une insertion sociale stable. Avec BAMBA, nous leur proposons une formation gratuite en médiation culturelle au terme de laquelle ils sont amenés à développer un projet de médiation culturelle à destination des écoles et des associations du périmètre du Contrat de Quartier Athé-

née, partenaire d'Arts&Publics sur ce projet. Après évaluation de leur formation, de leur stage et de leur projet, une sélection des projets les plus à même de répondre à des critères de faisabilité est opérée par un jury, offrant ainsi à certains stagiaires la possibilité de disposer, en accord avec leur CPAS respectif, d'un contrat article 60. Et c'est suite à la sélection opérée lors de l'édition précédente de la formation Bamba qu'Arts&Publics a soutenu quatre projets cette année : les projets Objectif lune de Lionel Merckx, L'éternel exode de David Bangiricenge, ClimaX de Thomas Leruth et, enfin, Jouwaii de Serigne Ndongue.

4.1.1 Les projets

COLLECTIF LUNE – LIONEL MERCKX

Vidéaste de formation et sous contrat article 60 auprès du CPAS d'Etterbeek, Lionel Merckx est mis à disposition d'Arts&Publics depuis le 4 février 2019 et est à l'initiative du Collectif Lune. Ce collectif est le projet qu'il a développé à partir d'avril 2019 dans le cadre du budget participatif chapeauté par le Contrat de Quartier Athénée et l'asbl Habitat & Rénovation. Ce collectif entend rassembler des habitants et usagers d'Ixelles autour d'un projet de créations multimédias. L'objectif du collectif est de leur faire raconter leur(s) quartier(s), au sein d'un laboratoire d'expérimentations rédactionnelles rassemblées dans différentes édi-

Activités: L'aspect participatif faisant partie intégrante de l'ADN du projet, la construction du collectif et de son réseau a représenté une étape conséquente dans le lancement de la plateforme numérique. Grâce à sa participation à des événements publics (assemblées citoyennes ou de fêtes/actions portées par des comités d'habitants), le projet Collectif Lune a joué d'une première plateforme de promotion et a pu aller à la rencontre d'associations ixelloises comme le Centre de formation et d'animateurs (CFA), Le Maître mot asbl, Kuumba, les éducateurs de rue de la commune, Dynamo asbl, SOS jeunes Quartier libre et d'autres encore. Le lancement de la plateforme numérique du collectif a coïncidé avec celle de la première édition de son web magazine présentée lors d'une soirée de projection publique à la maison africaine Kuumba le 13 décembre 2019. Pour cette première édition, ce « webzine » s'est construit autour de 11 productions sur le thème de la « trace », allant du portrait radiophonique au documentaire vidéo : 4 montages vidéos, 4 réalisations audio (podcasts et interviews), 2 articles et une bibliographie sont désormais en ligne sur le site et à l'heure actuelle encore consultables. La prochaine édition du « webzine » devrait voir le jour le 1er avril 2020. De fin 2019 à décembre 2020, des campagnes de communication (liens sponsorisés sur les réseaux sociaux, mailing, campagne d'affichage) seront dédiées à rendre visible son contenu, ainsi que celui des trois autres éditions à venir.

Outre la création de cette plateforme et de la première édition du « webzine », au cours de cette année 2019 et sous l'égide du Collectif Lune, Lionel Merckx a également réalisé un atelier vidéo à caractère éducatif, axé

tions numériques. Ces éditions sont ensuite diffusées sur une plateforme numérique participative, www.collectiflune.be, ouverte à tous, toutes pratiques/en-vies confondues. Tous les trois mois, le Collectif Lune proposera ainsi un nouveau thème à travers lequel il invitera les participants potentiels - habitants, associations, artistes, curieux - à dépeindre leur univers, leur quartier et une nouvelle série de créations reprenant ces récits sous divers formats, qu'ils soient visuels, sonores, écrits, fictionnels, documentaires, courts, longs, carrés, décalés, au sens propre comme au figuré.

sur les médias et en collaboration avec l'asbl Cohésion sociale ixelloise. Cet atelier s'est tenu avec 6 participants d'une moyenne d'âge de 13 ans par module. Et son résultat a été diffusé lors de la fête de quartier de L'Aulne à Ixelles (en bordure du CQD). Lionel a également organisé un second atelier vidéo à Uccle, du 16 au 18 avril 2019, à destination d'enfants d'une moyenne d'âge de 12 ans fréquentant le Projet de cohésion sociale Merlo basé dans une cité de logements sociaux à Uccle. Ce projet comptait environ 7 participants par jour et avait pour but d'initier ces enfants à la technique vidéo, pour ensuite les soutenir dans la création d'une émission traitant d'une thématique centrée sur leur quartier.

Un autre volet important développé au sein du Collectif Lune a été la mise en œuvre du projet Kidz Show, imaginé lors de la formation BAMBA et s'adressant également à un public de jeunes. Conçu comme un projet éducatif et créatif, Kidz Show propose aux enfants d'investiguer une question citoyenne à travers la réalisation d'une émission pour laquelle ils seront en charge du contenu, de l'animation et du tournage des chroniques vidéo qui composeront le programme.

Ce projet, disposant du soutien de l'École du Centre, sera mené en partenariat avec l'asbl Citizen Motion. Et, suite à l'obtention d'un financement consécutif à l'appel à projets repris dans la circulaire n°7097 du 25/04/2019 - (Cyber) harcèlement et violence scolaire - le thème de l'émission sera tout logiquement consacré au harcèlement scolaire. Cette émission sera réalisée par une classe de 6e primaire composée de 21 enfants et présentée en mai 2020 sur la plateforme du collectif.

PROJET KIDZ SHOW

ATELIER	CONTENU	DURÉE	DATES
1	Présentation du concept d'émission et première ébauche de structure : quels sont les formats différents que l'on retrouve dans une émission TV ? Définition de la conduite de l'émission : matching des contenus/formats. En fonction des messages à transmettre, quel type de capsule réaliser ?	2x50 min	08/10/19
2	Atelier pratique : intro aux techniques de l'audiovisuel et exercices pratiques	2x50 min	22/10/19
3	Prépa tournage, structure, storyboarding, distribution des rôles	2x50 min	05/11/19
4	Tournage en sous-groupes	2x50 min	12/11/19
5	Tournage en sous-groupes	2x50 min	19/11/19
6	Voix-off : visionnage séquences, rédaction dialogues et enregistrement	2x50 min	26/11/19
7	Prépa tournage, structure, storyboarding, distribution des rôles	2x50 min	03/12/19
8	Tournage en sous-groupes	2x50 min	10/12/19
9	Tournage en sous-groupes	2x50 min	17/12/20
10	Voix-off : visionnage, rédaction et enregistrement	2x50 min	07/01/20
11	Prépa	2x50 min	14/01/20
12	Prépa	2x50 min	21/01/20
13&14	Enregistrement de l'émission en « faux direct » Montage de l'émission Projection	4x50 min	28/01/20 02-03-04/20 05/20

Données statistiques :

Entre mai et décembre 2019, 7 réunions ont été organisées au sein du collectif destinées à mettre d'accord tous ses membres sur la définition de la ligne éditoriale du web magazine. Ces réunions ont permis de définir la périodicité, le mode de production, la thématique, l'angle d'approche et de déterminer quels articles et chroniques allaient alimenter la première édition du magazine.

Le projet Collectif Lune a été soutenu par la Table des connecteurs (convention signée le 17 mai 2019 par Habitat et Rénovation et le Collectif Lune représenté par Lionel Merckx pour une période de 12 mois). Il a obtenu un financement de 4500 € auprès du budget participatif du Contrat de Quartier destiné en grande partie à l'achat d'équipements techniques.

Résultats :

Voici le retour direct de Carole Pingo, responsable du projet Connecteurs chez Habitat & Rénovation : « L'apport de la collaboration avec Arts & Publics sur le projet "Collectif Lune" est la professionnalisation du projet. Sans cet apport, le projet n'aurait pas pris une telle ampleur. Habitat & Rénovation amène la mise en connexion des différentes initiatives citoyennes portées dans le cadre du CQD, et A&P amène une professionnalisation des projets qu'elle porte. C'est la conjonction des deux qui font que le projet Collectif Lune est une réussite. »

L'ÉTERNEL EXODE – DAVID BANGIRICENGE

Chanteur et bassiste de formation, David Bangiricenge (Banjy) est mis à disposition d'Arts&Publics par le CPAS d'Ixelles depuis le 10 juin 2019. Avec son projet L'éternel exode, David Banjy propose au public un récit de vie qui conjugue une présentation biographique sous forme de conte et dans laquelle il retrace son histoire, son enfance africaine, sa trajectoire d'homme déraciné, conjointement à une performance musicale suivie d'un moment d'échange avec le public.

Activités : David a signé une convention d'accueil avec l'Africa Museum du 1er septembre 2019 au 30 juin 2020, en vue de la création d'un support pédagogique développé avec l'aide du musée pour accompagner son récit. Ce support devrait être mis en ligne dans le courant de l'année 2020. Les 13 et 14 novembre 2019, David y a effectué une résidence pour mettre sur pied un test de création, en projection de la mise en place prochaine d'ateliers.

Résultats :

C'est dans sa volonté de consolider cet aspect de son projet que David Banjy participera à la journée d'échange FONDAPéda entre enseignants de la Commune d'Ixelles, dans l'espoir qu'il trouve sa place dans une activité scolaire au sein des écoles de la commune. Une résidence de création est prévue en janvier et en mars 2020 à la Maison qui chante.

Né au Kenya, exilé au Burundi où il passera sa petite enfance avant d'arriver en Belgique, David Banjy est le petit-fils du roi Mwambutsa Bangiricenge, avant-dernier roi de la dynastie Ganwa qui a régné sur le Burundi durant plus de trois siècles. Et servant de fil rouge entre son récit de vie et l'échange final avec le public, la musique de David Banjy s'inspire autant des rythmes africains que de chants et de mélodies harmoniques infusées de jazz.

Après ces premiers rodages de son projet, David Banjy a effectivement conçu un atelier de conte au sein de l'école de devoirs Mosaïque, en bordure du CQD. Cet atelier s'y tient désormais tous les vendredis depuis début octobre 2019. Conjointement à ces ateliers, David Banjy a également présenté à 3 reprises son conte aux enfants des Ateliers du Temps Libres d'Ixelles lors des vacances d'hiver 2019.



CLIMAX – THOMAS LERUTH

Après avoir travaillé durant plusieurs années en free-lance dans le cinéma, Thomas Leruth est entré en fonction au sein d'Arts&Publics le 08 avril 2019 sous un contrat article 60 du CPAS d'Ixelles. Avec l'aide du collectif réuni autour de lui, Thomas Leruth développe depuis le projet ClimaX, sur base du principe de « café-conférence » et autour du thème du dérèglement climatique et de la société thermo-industrielle.



*Conférence d'Oscar Brousse
lors du café-rencontre du 10/11/2019*

Activités : Un premier café-rencontre ClimaX a eu lieu le dimanche 10 novembre 2019 chez Refresh, cantine de quartier située rue du Sceptre à Ixelles. L'événement a drainé une cinquantaine de participants, essentiellement des habitants du quartier, rassemblés autour du thème de l'effondrement et de la politique climatique belge. Concrètement, cette journée proposait deux conférences, plusieurs ateliers et une librairie itinérante.

Pour rendre la réalisation de cette première journée possible, ClimaX a en effet joui du partenariat de Zero Waste Belgium en charge d'un atelier zéro déchet, d'As Bean asbl qui proposait un coin de restauration « good food » et bien entendu d'Arts&Publics qui, en plus de son soutien logistique à la réalisation du projet, a or-

ganisé un atelier de création de jeux vidéo écologiques animé par Camille Ruellan. Cette première édition de ClimaX a également joui du partenariat de la Librairie du Singe qui avait mis à disposition un coin livres centré sur le sujet de l'écologie et de la politique, ainsi que de celui de Refresh qui, outre de mettre ses locaux à disposition, nous avait gentiment alloué un espace boissons afin de rendre la journée plus conviviale.

En plus de ces différents ateliers, cette première édition de ClimaX s'est également tenue avec la participation de Michel Lefebvre pour une conférence informative sur l'effondrement de nos sociétés thermo-industrielles et d'Oscar Brousse (chercheur à la KUL) pour une conférence sur la politique belge en matière de climat.

Données statistiques :

La première édition de Refresh a accueilli une quarantaine de visiteurs. Quant à l'atelier jeux vidéo, il a accueilli six participants au total qui ont créé une map Minecraft (village écologique).

Résultats :

Le public était globalement très satisfait de cette journée et les retours de nos partenaires ont été plus que positifs, si bien qu'un second café-rencontre se tiendra en mars/avril 2020, sur le thème de la sixième extinction des espèces et de la notion du deuil.

Cette édition aura lieu en partenariat avec le cinéma STYX et l'Athénée Charles Janssens et, vu les résultats de la première édition, ambitionne d'être de plus grande ampleur.

MODULES DE LA PREMIÈRE JOURNÉE CLIMAX :

13h30 Atelier Zero Waste Belgium - La sensibilisation au zéro déchet

14h30 Conférence de Michel Lefebvre - « Comment sortir de la société thermo-industrielle et prévoir l'effondrement ? »

15h30 Atelier Zero Waste Belgium - La réutilisation d'objets du quotidien

16h30 Conférence d'Oscar Brousse : « La politique belge face aux enjeux climatiques »

17h30 Débat - « La marge de manœuvre des citoyens face à la politique et au climat »

18h00 Présentation du ClimaX lv 2

18h30 Rencontre citoyenne

*L'atelier Minecraft **Construire notre future ville** avec Camille Ruellan et les livres sur l'écologie mis à disposition par La librairie du singe étaient accessibles en continu durant toute la journée.*

JOUWAI – SERIGNE NDIONGUE

Débuté en octobre 2018, le contrat article 60 du CPAS d'Ixelles qui liait Serigne Ndongue à Arts&Publics a pris fin 30 septembre 2019. Cette année passée au sein d'Arts&Publics a permis à Serigne Ndongue de monter le collectif Jouwai rassemblant des bénévoles travaillant à la réalisation du projet du même nom. C'est ainsi qu'est née la première édition du Festival Jouwai de jeux traditionnels africains qui s'est tenu au Parc du Viaduc les 4 et 5 mai 2019.

Pour cette première édition de Jouwai, en plus de son soutien logistique mis à disposition du festival, Arts&Pu-

blics a investi une attention particulière dans les moyens d'y faire venir un maximum de public. Cette diffusion assidue de Jouwai a permis à Serigne Ndongue, au-delà de la réalisation du festival, d'établir différents partenariats, tant en milieu associatif qu'avec des institutions régionales ou fédérales. Ces partenariats ont débouché sur de nombreuses animations dans des écoles, des maisons de repos, des associations, divers festivals et salons, fêtes de quartier et centres culturels dans l'ensemble de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

ANIMATIONS

- 01/19 - Animation au restaurant le Signare
 - Ateliers de Jeux traditionnels africains à la soirée des Célibataires au 90 Avenue Louise 1050 Bruxelles
 - Animation à la fête de la gratuité au Musée Africain de Namur MusAfrica
- 02/19 - Ateliers de Jeux Traditionnels Africains à la soirée des Célibataires au 90 Avenue Louise 1050 Bruxelles
 - Journée de plantation et de jeux en collaboration avec Green Ixelles, rue de la Paix à Ixelles
- 03/19 - Ateliers de Jeux Traditionnels Africains à la soirée des Célibataires au 90 Avenue Louise 1050 Bruxelles
 - Animations à l'école St-Boniface
 - Pour toucher un public de seniors, animations au Centre du jour du CPAS d'Ixelles et à la Maison de repos Van Aa du CPAS d'Ixelles et, pour toucher un public plus jeune, animation d'ateliers de jeux traditionnels africains à la Maison de jeunes de la Commune d'Ixelles
- 04/19 - Animations au Centre du jour du CPAS d'Ixelles, à la Maison de repos Van Aa du CPAS d'Ixelles et à la Maison de jeunes d'Ixelles
 - L'équipe de Jouwai est invitée dans différentes manifestations en Belgique, notamment le 2 avril 2019 à l'Assemblée générale du Bral, ONG qui soutient le collectif Jouwai depuis sa création; le 24 avril 2019 au Builenspeeldag de la rue du Brochet ; le 29 avril 2019 au Forum Économique du Sénégal au BECI (Brussels Entreprises Commerces and Industry)

ORGANISATION DU FESTIVAL

- Envoi des demandes de partenariats aux ambassades
- Recherche de sponsors
- Début de la confection de jeux supplémentaires
- Fin des envois des demandes de sponsors
- Confection et livraison des jeux
- Rencontres avec les associations partenaires
- Identification et envois des invitations aux artistes
- Confection des supports de communication
- Rencontres avec les animateurs
- Plan média
- Publicité
- Demandes d'autorisations
- Caravane promotionnelle tous les samedis du mois
- Distribution de flyers

05/19 - Participation à l'Apéro des Solidarités au Parc de la rue du Viaduc
- Animation à la Bibliothèque néerlandophone de la commune d'Ixelles au Festival Living stories

- 3 : Installation dans le Parc de la logistique du Festival (sanitaires, 11 stands, 1 sono, 1 podium, 200 chaises, 80 tables et 2 stands de spécialités culinaires africaines) avec l'équipe d'Arts & Publics et 10 bénévoles du collectif Jouwail
- 4 & 5 : Ouverture officielle du premier Festival Jouwail (Festival des jeux Traditionnels Africains) au Parc de la rue du Viaduc

06/19 - Animation à l'Athénée Royal Victor Horta de Saint-Gilles dans le cadre des fêtes de l'école
- Animation dans le cadre du Festival du livre à Bruxelles
- Animation à l'école Sainte Ursule de Forest
- Animation au Festival interculturel Tekitoi organisé à Anderlecht par la Boutique Culturelle
- Animation à la fête des voisins et inauguration de La Recyclerie avec Entraide et Culture (Forest)
- Animation au Festival Rue ouverte à La Gerbe AMO (service d'aide aux jeunes en milieu ouverts) à Schaerbeek
- Participation à la Wallonia African Market à La Louvière avec le Cercle Horticole
- Animation à l'Institut Sainte Ursule, à Forest, dans le cadre de la fête de l'école

07/19 Animations tous les dimanches du mois au Vaux-hall summer dans le Parc Royal de Bruxelles

08/19 - Animations tous les dimanches du mois au Vaux-hall summer dans le Parc Royal de Bruxelles
- Stand d'animation d'envergure au Brussels Game Festival au Parc du Cinquantenaire de Bruxelles

09/19 - Animation au Festival Maisha à Ixelles

10/19 - Animation dans le cadre du Family day à Bozar à Bruxelles
- Animations et stand d'exposition dans le cadre du Festival Le Monde de Jehay à Amay



Données statistiques :

Cette première édition fut une réussite. En deux jours, Jouwail a en effet accueilli plus de 300 personnes. Et le projet d'expansion de Jouwail a trouvé forme concrète grâce au réseau que Serigne Ndiongue a réussi à tisser autour de la première édition du festival et qui a permis de mettre en place divers accords pour la tenue de diverses séances d'animations découvertes des jeux traditionnels africains. Durant l'année 2019, Serigne a ainsi comptabilisé plus d'une cinquantaine d'animations et celles-ci se poursuivront durant l'année 2020, entre autres à la Ludothèque communale d'Ixelles au mois de mai ou encore à l'école de devoirs Mosaique.

Résultats :

Conjointement à la réalisation de la première édition du festival et la mise sur pied de ces animations, le volet insertion professionnelle du projet Jouwail, soutenu et encadré par Arts&Publics, n'a pas pour autant été perdu de vue. En effet, Serigne Ndiongue a également effectué des démarches en vue de la sortie de son contrat article 60, projetant de mettre sur pied sa propre structure en vue de générer son propre emploi : créer une ludothèque permanente mettant à disposition du public des jeux traditionnels africains, ainsi que des activités s'y référant (que ce soit sous forme de débats, d'animations ou d'ateliers).

C'est pour concrétiser ce projet de ludothèque et pour que Serigne Ndiongue puisse intégrer le programme de création d'entreprise que des contacts ont également été pris avec les équipes de Job Yourself et Start Creation à Ixelles. En parallèle, Arts&Publics a encouragé Serigne à suivre une formation pour la création de sa propre asbl qui est, à l'heure actuelle, en cours de réalisation. Tant à la vue de la multiplication des animations organisées durant 2019, que de leurs résultats, nous pouvons donc considérer le passage de Serigne au sein de notre structure ainsi que les initiatives qu'il a menées pour mettre sur pied un projet global comme une réussite.

BAMBASTIX

Outre le suivi de ces quatre projets, durant cette année 2019, Arts&Publics a également organisé la soirée Bambastix, issue de la collaboration de Bamba et Kuumba. Cette soirée avait pour objectif de présenter les quatre projets soutenus dans le cadre de Bamba à nos partenaires institutionnels et associatifs.



4.1.2 L'édition 2019 de la formation BAMBA

Le programme BAMBA a surtout été marqué durant cette année 2019 par la tenue de la troisième édition de son volet formation en médiation culturelle qui s'est déroulée du 18 septembre au 16 décembre 2019, grâce au financement du Fonds social européen (FSE) réitéré pour 2019 et 2020.

Données statistiques :

Afin de toucher le public ciblé pour ce nouveau cycle de formation BAMBA, nous avons sollicité 6 formateurs et organisé 4 séances d'information, dont 2 se sont déroulées dans le périmètre du CQD. Nous avons rencontré plus de 95 personnes aux séances d'information, dont 48 ont remis un dossier de candidature. Suite à cette remise de dossiers, une présélection a été opérée et nous avons reçu en entretien individuel 36 candidats, pour finalement en retenir 20 pour la formation. Sur ces 20 candidats, 3 émergent au CPAS d'Ixelles et 3 sont domiciliés à Ixelles.

GRILLE DES MODULES PROPOSÉS DURANT LA FORMATION :

18/9 pm et 19/9 am-pm

DYNAMIQUE DE GROUPE

Valérie Kurevic

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

20/9 am-pm, 02/10 am-pm, 09/10 am-pm, 11/10 am-pm

MÉDIATION CULTURELLE

Ariane Hanin

Quelle(s) définition(s) pour la médiation culturelle ?

Quel équilibre entre compréhension et perception dans le rapport aux œuvres ?

Quand, comment et pourquoi développer un dispositif de médiation ? o Les temporalités des dispositifs de médiation. o La médiation directe et la médiation indirecte o Le processus créatif et la médiation o La médiation, un processus itératif ? o Le/la médiateur(rice) n'est pas tout(e) seul(e); quel est son système?

La médiation : un pont entre différents mystères (le mystère de la perception et le mystère de la création)

Médiation culturelle et démocratie culturelle

Quelles frontières entre la médiation, la sensibilisation, la pédagogie et la communication ?

Les publics ? Le public ? Quel est le sens des catégories de publics ?

25/9 am-pm et 14/11 am-pm

COMMUNICATION INTERCULTURELLE

Joris Debeer-ITECO

S'approprier les concepts de base de l'interculturalité (Identité, culture, stéréotypes, préjugés, zones sensibles, le choc culturel, etc.)

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.

26/9 am-pm, 27/9 am-pm, 03/10 am-pm

GESTION DE PROJETS

Valérie Kurevic

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

16/10 am, 06/11 am-pm, 13/11 am

COMMENT COMMUNIQUER SUR SON PROJET ?

Jérôme Ramacker

Quelles sont les grandes règles de communication ?

Comment concevoir un message percutant ?

Imaginer les supports adéquats. Découvrir les réseaux de diffusion

16/10 pm, 17/10 am, 23/10 am-pm

PRISE DE PAROLE EN PUBLIC

Valérie Kurevic

Prendre conscience de notre corps et de notre voix

Comment « pitcher » un projet ?

Comment s'adresser à un public sans perdre ses moyens ?

Présenter son projet à un public (résultat de l'atelier)

17/10 pm, 18/10 am-pm, 24/10 am-pm

TECHNIQUES D'ANIMATION

Valérie Kurevic

Comment concevoir une animation ?

Découvrir les outils pédagogiques et les tester

Concevoir une séquence d'animation en lien avec son projet

Présenter une séquence d'animation (travail en sous-groupes)

25/10 am-pm, 07/11 am-pm, 08/11 am-pm

MÉTHODOLOGIE BUDGÉTAIRE

Vanessa Verstappen

La gestion budgétaire, aperçus généraux

Une demande de subside type.

Un budget, reflet d'un projet.

15/11 am-pm

PAYSAGE CULTUREL

Roland de Bodt

Identifier les acteurs principaux du secteur culturel, principalement bruxellois

Comprendre les liens entre institutions et acteurs de terrain o Identifier son propre réseau potentiel

ATELIERS « STAGE ET PROJET » :

Des ateliers concernant le projet individuel et le stage sont proposés à partir de la semaine du 21/10 afin de préparer au mieux la finalisation du projet individuel ainsi que de mettre à profit un stage pertinent, en lien avec le projet.

Des rencontres thématiques ont lieu à partir du 21/10 et le mardi qui suit est une journée de travail autonome. Ces ateliers permettent aux stagiaires d'anticiper la présentation de leur projet devant le jury de fin de formation (prévu le 12 décembre) s'ils le veulent.

RENCONTRES :

Au programme, différentes sorties et rencontres, dont la CRIÉE le 4 octobre avec des professionnels du secteur.

STAGE ET PROJET :

16 jours sont prévus pour un stage dans le cadre de la formation. Toutefois, une partie de ce quota est dévolu au projet (écriture, formulation, développement, etc.).

La période effective de stage est prévue du 18 au 29/11. Le stage fait partie intégrante de la formation et est donc obligatoire. Il revient à chaque stagiaire d'effectuer les démarches utiles pour trouver un stage en lien avec son projet.

Le projet final est présenté devant un jury de fin de formation. La participation au jury n'est pas obligatoire mais est vivement recommandée pour optimiser les bénéfices acquis tout au long de la formation.

Résultats :

Après l'obtention de l'agrément ILDE en 2018 qui nous aura permis d'engager plus de 4 personnes en article 60 en partenariat avec le CPAS d'Ixelles, Arts&Publics a obtenu en décembre 2019 l'agrément ESD. L'encadrement de la Bamba pourra donc désormais être assuré au-delà des limites du CQD et les engagements articles 60 au-delà de la commune d'Ixelles.

Concrètement, l'édition 2019 du programme BAMBA a été précédée de la clôture de deux projets développés en son sein et dont les porteurs sont sortis positivement de leur article 60. Deux autres projets sont également sur le point d'arriver à leur terme et Arts&Publics a anticipé un accompagnement pour que cette sortie se fasse de manière positive.

Outre les projets BAMBA encore en cours disposant de son soutien, Arts&Publics assurera le suivi de la réalisation de quatre projets supplémentaires dès janvier-février 2020, ainsi que l'engagement au sein de son service administratif d'un autre participant de l'édition 2019 de la formation.

Avec ces huit personnes bénéficiant ou ayant bénéficié du dispositif, Arts&Publics est en bonne voie d'atteindre son objectif de remettre sur le chemin de l'emploi entre 15 et 20 personnes grâce au cycle de formation BAMBA, d'autant que 4 bénéficiaires du CPAS sont d'ores et déjà sélectionnés de la formation 2019.

Le bilan que l'on peut tirer aujourd'hui de sa troisième édition est plus qu'encourageant et laisse espérer que nous sommes en bonne voie de réaliser notre envie de pérenniser le projet au-delà du CQD Athénée en 2021.

Perspectives non abouties

Arts&Publics cherche également des moyens de production pour les projets eux-mêmes. Si certaines réussites ont été enregistrées, notamment pour le projet Jouwaii, ce n'est pas une simple opération. Dans le cadre de cette recherche, un volumineux dossier a été introduit au service pluridisciplinaire de la DG Culture de la FWB. Malgré plusieurs contacts très positifs avec l'administration, le dossier a malheureusement été l'objet d'un avis négatif de la Commission ad hoc.

4.1.3 Les projets sélectionnés pour 2020

PROJET DE CÉLINE RUSTIN – IXELLES

(engagement prévu au 01/03/2020) :

« J'aimerais aller à la rencontre des Bruxellois afin de collecter les chants et les berceuses qui ont marqué leur enfance. Par le biais de la collecte et de l'enregistrement de ces chants, j'aimerais témoigner de l'énorme diversité d'origine des habitants de Bruxelles et interroger le rapport des personnes ayant connu l'exil dans leur pays d'origine, tantôt idéalisé, tantôt rejeté, tantôt accepté. Y mêlant également de très courts récits de vie destinés à mettre le chant en perspective, je créerais un reportage audio mêlant chants et récits, qui pourrait ensuite être diffusé à diverses occasions. »

PROJET DE YANN VIVANE – IXELLES

(engagement prévu au 01/03/2020) :

« Mon projet a pour intention de créer une scène artistique 1er talent. Il s'agirait de créer un espace en extérieur, ouvert aux artistes en tout genre qui viendraient présenter leur première œuvre. Il pourrait avoir lieu sur les places publiques d'Ixelles ou, plus ambitieux, faire l'objet d'un festival en plein air dans lequel les artistes en devenir viendraient présenter leur œuvre à des artistes confirmés qui pourraient les conseiller, voire les épauler. »

PROJET D'ALICE SCHUERMANS – WATERMAEL-BOITSFORT

(engagée au 20/01/2020) :

« Je cherche à créer des ateliers Art et Nature à destination d'enfants de 5 (3e maternelle) à 12 ans. Les ateliers sont conçus pour être proposés dans les écoles et les maisons de quartier du quartier Athénée à Ixelles. La spécificité novatrice de ce projet repose sur le fait que certains des ateliers se déroulent sur une journée entière (voire plusieurs périodes, dans le cas des écoles par exemple), car ils comprennent des balades/récoltes en forêt et dans un jardin potager, dont le potager Agnès Varda, qui se trouve sur le territoire de la commune d'Ixelles. »

PROJET DE PIERRE DUYS – SAINT-JOSSE

(engagement probable) :

« Smart_ville est une création interactive qui s'adresse au public par le biais d'une scénographie mettant en valeur divers éléments, aspects, institutions de la commune. L'art, l'histoire, les patrimoines, la vie du quartier deviennent les éléments d'une mise en scène graphique, narrative et informative diffusée via le web et smartphones. Grâce à de toutes nouvelles technologies, il n'est plus nécessaire de passer par une application. Un bouton sur une page web et c'est parti ! À la découverte d'un Ixelles augmenté. »

4.2 LE PROGRAMME NUMBERS

4.2.1 La formation

Le programme NUMBERS (Numérique à Bruxelles et Réussite Sociétale) est un projet innovant visant la formation et l'insertion dans le domaine de la médiation culturelle numérique. Il est la suite du projet innovant initié en 2018 avec le soutien du SPFB qui a continué à le soutenir en 2019.

Il s'adresse à des jeunes de 18 à 30 ans, dans le périmètre du CRU1 (Contrat de Rénovation Urbaine Citroën-Vergotte) pour lequel Arts&Publics a reçu un financement spécifique en lien avec des actions socio-économiques. C'est dans cette optique que NUMBERS a été conçu comme un dispositif professionnalisant ayant pour objectif une perspective d'emploi à long terme dans la niche fertile des secteurs professionnels à la croisée du culturel, de l'artistique et du numérique.

Dans la foulée de l'explosion des supports et médias numériques, le monde culturel s'est vu révolutionné et de nouvelles pratiques et approches de l'art ont émergé.

Activités :

NUMBERS est une formation gratuite, de deux mois, à destination des jeunes de 18 à 30 ans et durant laquelle les participants sont initiés à la création de dispositifs de médiation culturelle, utilisant le numérique et le jeu vidéo en particulier. Cette première édition de NUMBERS s'est organisée sous forme de séminaires animés par des formateurs professionnels du secteur artistique et socioculturel – Bruno Dupont, Mathias Mellaerts, Pierre-Yves Houlmont. Leur objectif principal était à la fois de renforcer les connaissances techniques des participants en matière de numérique et de conduite de projets. Mais par son implantation, NUMBERS ambitionnait également de renvoyer une image positive du quartier et de contribuer à son rayonnement, notamment par son travail en partenariat avec 7 acteurs socio-culturels du quartier (Smart Lavallée, La Fonderie, la Fondation Kanal, la Werkcentrale de l'Emploi, Ras-El-Hanout, Collectif Imagine 1080 de la Maison des Cultures et de la Cohésion Sociale de Molenbeek).

Cette première édition de NUMBERS a ainsi proposé deux sorties culturelles accompagnées par Caroline Florkin de Arts&Publics à Cityfab1 et à La Fonderie et 2 ateliers menés en partenariat avec la Werkcentrale de l'emploi (insertion socioprofessionnelle et codage). La contribution des intervenants extérieurs, Jacques Remacle, Camille Ruellan

L'audiovisuel, la vidéo 360°, le jeu vidéo, la réalité augmentée ou les applications mobiles font désormais partie intégrante des expositions et des spectacles. Il nous est donc paru nécessaire de prendre part à ce mouvement, dans un renforcement de nos moyens techniques en même temps que de nos moyens humains.

Dans l'engagement d'Arts&Publics dans la reconversion dans la médiation culturelle, ce volet numérique cible un public de jeunes fragilisés, en répondant aux besoins d'accompagnement social et culturel des jeunes du périmètre CRU1. Grâce à NUMBERS, la médiation culturelle numérique devient une opportunité de rattrapage socioprofessionnel, tout en permettant le développement des liens entre institutions culturelles du quartier et habitants. En découle naturellement une interaction entre écoles, institutions culturelles et le monde associatif du quartier.

et Ekin Bal d'Arts&Publics, Arthur Tixhon des Garages numériques et Sébastien Tixador des Films de la Récré, a été appuyée par une journée « speednetworking » de mise en réseau entre opérateurs socioculturels du périmètre du CRU1 et les participants NUMBERS. Le stage s'est alors clôturé sur la présentation des projets de cohésion sociale et de vie collective du Contrat de Rénovation Urbaine Citroën-Vergotte à l'Allée du Kaai et de la participation aux Garages numériques et au Salon Educ Days.

Au-delà de ces rencontres avec des acteurs de terrain, dans la formation NUMBERS, l'acquisition d'un savoir-faire pratique visait la maîtrise des outils et technologies numériques, comme mise à l'épreuve de la faisabilité d'un projet en médiation culturelle numérique. Au terme de la formation, quelques projets ont alors été sélectionnés par un jury en vue de leur réalisation sous un contrat article 60 établi avec les CPAS, la structure d'Arts&Publics leur donnant de surcroît la possibilité de développer un réseau de partenariat associatif. En dehors de cette sélection visant la réalisation des projets, la formation NUMBERS aura donné aux autres stagiaires un soutien concret dans leur démarche de remise à l'emploi en les redirigeant vers les structures emploi/formation ou d'autres partenaires ISP qui leur seraient mieux adaptés.

Données statistiques :

La formation a accueilli 19 jeunes de 18 à 31 ans en recherche d'emploi, dont 20% sont issus du périmètre CRU1 et aux profils assez diversifiés, même si la majeure partie provient du monde artistique, de l'informatique ou de la médiation culturelle.

Les 28 jours de formation ont été répartis sur sept semaines de 18 heures et ont permis l'insertion de cinq jeunes sur le marché de l'emploi sur les douze stagiaires ayant été au terme du stage, dont trois sous forme d'article 60 au sein d'Arts&Publics et deux autres ayant trouvé un emploi en cours de formation. Ceci totalise 25% de mise à l'emploi.

Les stagiaires qui ont participé à l'ensemble du module évaluent son taux de réussite à 60% et de satisfaction de 90%, avec une probabilité de 80% d'application des acquis issus de la formation dans leur vie professionnelle.

Résultats :

La session 2019 s'est clôturée sur un bilan plutôt positif : l'équipe NUMBERS s'est progressivement mise en place, à l'instar de la répartition des fonctions et des responsabilités. Dans l'optique d'une implantation optimale de la formation dans le périmètre du CRU1, NUMBERS a loué des locaux chez Smart Lavallée (bureaux) et conclu un partenariat avec la Werkcentrale de l'emploi issue du périmètre CRU1 (formation). Une série de partenariats et de rencontres avec des opérateurs socioculturels du quartier ont été établis.

Aux séances d'information NUMBERS, nous avons réalisé un sondage afin de connaître un peu mieux les attentes de notre public sur la formation en médiation culturelle numérique. Sur base des formulaires d'évaluation remis aux stagiaires, la formation a globalement répondu aux attentes des participants. Autant certains avaient des préoccupations qui ont trouvé satisfaction, autant la participation a été active.

De manière globale, pour les participants, le contenu de la formation a été dense, intéressant et enrichissant, les échanges francs et fructueux, les formateurs expérimentés et ouverts. 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 des stagiaires sont également très positifs quant au processus de formation dont l'objectif était d'amener progressivement chaque participant à mûrir un projet de sa création à sa gestion. Ceci leur ayant permis une meilleure identification de leur place dans un environnement professionnel et sur le marché de l'emploi en général, de leur position comme porteur de projet et de leur situation par rapport à leur projet de médiation socioculturelle.

Et pour finir, les stagiaires ont également souligné combien cette formation leur a permis un élargissement de leur horizon social et culturel, entre autres en raison de la diversification de profils mis en contact (tant du côté des participants que des opérateurs socio-culturels rencontrés), l'intérêt des présentations des membres de l'équipe d'Arts&Publics et des intervenants extérieurs comme Les Garages numériques ou Les films de la Récré. Les sorties à La Fonderie et à Cityfab1 ont également été accueillies avec grand intérêt. Et plus concrètement, l'initiation au codage en partenariat avec la Werkcentrale de l'Emploi a été très appréciée des participants, tout comme les apprentissages techniques (connaissance des logiciels et technologies numériques et développement de compétences dans la suite Adobe).

Toutefois, nous déplorons le faible indice de participants issus du périmètre (20%), par rapport au fort indice de partenariats issus du périmètre. De la même manière, la nécessité d'une formation plus étendue dans le temps et d'un approfondissement de certains modules techniques (notamment ceux des logiciels numériques) se dessinent d'ores et déjà. Quant aux stagiaires, ils ont exprimé leur manque d'un module sur un logiciel d'édition (comme Indesign) et d'un module de formation sur la gestion de budget qui leur auraient été utiles dans la réalisation du dossier de leur projet.

« Grâce à la formation que Arts&Publics propose, je pourrai à la fois approfondir mes compétences et en acquérir de nouvelles avec ce que la technologie numérique désormais omniprésente dans les créations contemporaines offre comme nouvelles possibilités de lecture des œuvres. Le monde du jeu vidéo m'est déjà familier et cela m'enthousiasme d'autant plus d'apprendre à l'inclure sous une forme autre que celle du pur divertissement, dans le cadre d'une exposition. »

Témoignage de Gini, participante de la session 2019

GRILLE DES MODULES ET WORKSHOPS PROPOSÉS DURANT LA FORMATION

21/10 - 24/10

WORKSHOP 1

Lancement et méthodologie (création du groupe, action culturelle, réalité virtuelle, intelligences collectives, art numérique + motivations citoyennes, information ISP)

28/10 - 31/10

WORKSHOP 2

Problématique + initiation codage, initiation photoshop, choix problématique et développement du prototype

04/11-07/11

WORKSHOP 3

WordPress, initiation vidéo, Photoshop, MailChimp, montage

11/11 - 14/11

WORKSHOP 4

Workshops + projets (Vidéo 360°, Construct 2, Scénarisation dispositif, Action culturelle en Région bruxelloise, connaissance de soi)

18/11-21/11

WORKSHOP 5

Projets (organisation speed networking, speednetworking + travail projet + évaluation projets)

25/11-28/11

WORKSHOP 6

Visites culturelles + projets (WordPress, gestion de projet secteur culturel, travail technique projets)

02/11-05/11

WORKSHOP 7

Présentation + évaluation des projets (techniques d'animation + travail projets, travail technique projet, finalisation)

4.2.2 Les projets sélectionnés

FAKESTIVAL – PROJET DE ROMANE FROMENT

Dans une volonté de création participative et collective, Romane souhaite organiser un « fakes-tival », en d'autres termes un non-événement. S'articulant en deux grandes phases, une phase de création et une campagne de communication, le projet a pour finalité de traiter de la désinformation culturelle et de la crédulité face au net, en amenant le public dans un endroit où il ne se passera pas ce que ses réseaux sociaux lui auront promis. Afin de mener à bien le projet Romane envisage, avec l'aide d'autres artistes, de créer plusieurs profils d'artistes factices qui figureront à la programmation de l'évènement.

Outre de créer leur profil, Romane devra donc également créer, pour chacun de ces artistes factices, l'entièreté de leur travail et entretenir leurs réseaux sociaux dans le but de leur donner un maximum de crédibilité en ligne. Par cette approche alternative, Romane désire remettre en question la place du numérique dans l'art et la définition d'œuvre et d'artiste. Au final, ce projet de création collective vise à sensibiliser et stimuler l'esprit critique du public, et à lui donner des clés de réflexion sur sa crédulité face au net et sur le rôle de la communication dans un projet artistique.

En partenariat avec : Kanal, l'ERG, l'IHECS, la Museum Night Fever, Arts & Marges Museum et les Ateliers Mommen

GAME CHANGERS – PROJET DE LAURENT SUM

Game changers a pour but de créer des jeux « arcades », avec un système de score sur des thématiques de société. La première série sera consacrée à la question du tri et du recyclage des déchets. Et ces jeux seront créés par quelques élèves de l'enseignement secondaire. Ces jeux seront ensuite mis à disposition de toutes les écoles primaires, dans le cadre d'un concours axé sur les gestes citoyens. En stimulant la créativité des élèves du secondaire aux travers d'ateliers novateurs, les créateurs (ou « gamechangers ») incorporeront leurs dessins, leurs vidéos, leurs musiques dans un jeu vidéo créée avec une plate-forme permettant de construire son propre jeu. Pour avoir accès au jeu, les élèves du primaire devront faire preuve d'un geste écoresponsable sous l'encadrement de leurs professeurs. Aussi, une compétition entre les écoles primaires se fera au moyen d'un classement aux jeux. Et les meilleurs joueurs et créateurs seront récompensés.

AUTRES PROJETS

À la vue de la qualité des projets proposés, Arts&Publics a pris l'initiative de pousser 4 d'entre eux à être présentés à la Ville de Bruxelles dans le cadre de l'appel à projets SmartCity. Le projet Gendercraft de Marine Van Keer a été retenu et sera mis en chantier en 2020.

Perspectives non abouties

Arts&Publics a également remis deux importants dossiers pour développer l'activité ISP de l'association.

Nous avons répondu à un appel à projets d'Actiris pour l'accompagnement de création d'activités. Malgré un dossier solide, le projet ANGIE ne fut pas retenu par le jury.

Nous avons également répondu à l'appel Digital Skills de la DG Transformation numérique du SPF Stratégie et Appui de l'État fédéral autour du projet Numbers. Là aussi, malgré l'excellence du dossier, nous n'avons pas été retenus.

5.

LE FONCTIONNEMENT D'ARTS & PUBLICS

5.1 LES LOCAUX

Les locaux: Les bureaux de l'avenue Louise (siège social de l'asbl) sont accueillants quoiqu'exigus et nous avons loué un bureau à proximité du CRU (pour le projet Numbers) à Lavallée (Molenbeek), un lieu mutualisé géré par Smart et au potentiel non négligeable. On réfléchit à des pistes d'emménagement dans un lieu réunissant toute l'équipe peut-être en lien avec d'autres institutions.

5.2 L'ÉQUIPE

AU 31 DÉCEMBRE 2019, L'ÉQUIPE EST CONSTITUÉE PAR:

- Un administrateur-délégué ETP chargé de la direction de l'association et de la supervision générale des projets : Jacques Remacle (indépendant)
- Administration & Ressources humaines : Isabelle Greivelding (1/2 ETP CDI)
- Assistante administrative et logistique : Dominique Mesa (TP – art. 60)
- Communication : Laurent Van Brussel (indépendant)
- Un animateur Musées - Pour 50c, t'as de l'art : Thierry Braconnier (4/5 ETP CDI)
- Un animateur Jeux vidéo : Ekin Bal (3/5 ETP – étudiant CDD)
- Un chef de projet Bamba : Gilles Bogarts (TP CDI)
- Une directrice pédagogique : Valérie Kurevic (indépendante)
- Deux formateurs pour Numbers : Bruno Dupont et Mathias Mellaerts (indépendants)
- Une assistante affectée au projet Numbers : Caroline Florkin (½ ETP CDD)
- Trois article 60 – chargés de projets complètent l'équipe
- Collectif Lune : Lionel Merckx
- ClimaX : Thomas Leruth
- L'éternel exode : David Banjy

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).

Nous travaillons en outre avec plusieurs free-lance (chargé de communication, responsable pédagogique, formateurs). Le rôle de certains d'entre eux est structurant pour l'équipe.

CONSEIL D'ADMINISTRATION

Le CA s'est réuni à 4 reprises en 2019 :

- le 4 mars
- le 4 juin
- le 20 août
- le 22 octobre

Une séance prévue le 12 décembre a dû être reportée à janvier 2020.

Suite à la démission d'Yves Martin à l'été 2019, il est désormais composé d'Eric Pecher (président), Jean-Pierre Brouhon (trésorier), Jacques Remacle (secrétaire et administrateur-délégué) et Lindsay Pilbeam.

L'Assemblée générale ordinaire du 4 juin a approuvé le rapport moral, les comptes et bilans, réélu les membres du CA et donné décharge aux administrateurs sortants.

L'AG extraordinaire du 20 août a adopté une importante modification statutaire pour adapter les dits statuts à l'ordonnance en matière d'économie sociale en Région de Bruxelles-Capitale et au nouveau Code des sociétés.

5.3 LA COMMUNICATION

En 2019, Arts&Publics a poursuivi le développement et la consolidation de ses supports et canaux de diffusion conventionnels. En parallèle, le champ de communication, jusqu'alors centré sur les activités du pôle Musées (Fêtes de la gratuité, Pour 50C, t'as de l'art, Public à l'œuvre et l'actualité des musées gratuits du premier dimanche du mois) a progressivement été élargi aux autres thématiques, missions et pôles de l'asbl (Jeu vidéo et Société ou Insertion socioprofessionnelle & médiation culturelle), de manière à apporter une dimension plus « corporate » à l'ensemble.

5.3.1 Supports et canaux de communication : communication offline et online

COMMUNICATION ONLINE

PÔLE	SUPPORTS	CANAUX
Musée & Médiation	Contenus web (actualités de projet, évènements, actualités des musées, revue de presse, offres d'emploi, etc.) Communiqués de presse Publications électroniques (guide des musées, rapports d'activités, Regards sur les musées)	Site internet Réseaux sociaux : Facebook, Twitter et Instagram Publicité en ligne (Facebook, Instagram, Google Adwords) Newsletter mensuelle E-mailing (envoi de communiqués de presse ou d'invitations) Journal Le Soir (site et réseaux sociaux) Sites et réseaux sociaux tiers (agendas culturels, partenaires, etc.)
Jeu vidéo & Société	Contenus web (actualités de projet, évènements, actualités des musées, revue de presse, offres d'emploi, etc.) Communiqués de presse Publications électroniques (musées, rapports d'activités, Regards sur les musées)	Site internet Réseaux sociaux : Facebook, Twitter, Instagram Publicité en ligne (Facebook, Instagram) Newsletter E-mailing (envoi de communiqués de presse ou d'invitations) Sites et réseaux sociaux tiers (agendas culturels, partenaires, etc.)
ISP & Médiation culturelle	Contenus web (actualités de projet, évènements, actualités des musées, revue de presse, offres d'emploi, etc.) Communiqués de presse Publications électroniques (musées, rapports d'activités, Regards sur les musées)	Site internet Réseaux sociaux : Facebook, Twitter, Instagram Publicité en ligne (Facebook, Instagram, Google Adwords) Newsletter E-mailing (envoi de communiqués de presse ou d'invitations) Sites et réseaux sociaux tiers (agendas culturels, partenaires, etc.)

COMMUNICATION OFFLINE

PÔLE

Musée
& Médiation

SUPPORTS

Flyers
Brochure Arts&Publics
Magazine Regards sur les musées
Invitations

CANAUX

Street marketing (distribution de terrain)
Courriers postaux
Achat média
Organisation d'évènements
Participation à des évènements professionnels (networking)
Séances d'info
Réseau de distribution de Regards sur les musées (Le Soir, Multimag, bibliothèques publiques, musées, BHS Promotion et SMart).

Jeu vidéo
& Société

Flyer
Dépliant
Brochure Arts&Publics
Invitations
Magazine Regards sur les musées

Street marketing (distribution de terrain)
Courriers postaux
Participation à des évènements professionnels (networking)
Séances d'info dans les écoles et autres (MJ, écoles de devoirs, etc.).
Réseau de distribution de Regards sur les musées (Le Soir, Multimag, bibliothèques publiques, musées, BHS Promotion, SMart).

ISP
& Médiation
culturelle

Flyers
Brochure Arts&Publics
Affiches
Invitations
Magazine Regards sur les musées

Street marketing (distribution de terrain, affichage)
Courriers postaux
Participation à des évènements professionnels (networking)
Séances d'info
Réseau de distribution de Regards sur les musées (Le Soir, Multimag, bibliothèques publiques, musées, BHS Promotion, SMart).

5.3.2 Supports et canaux de communication (détail)

LE SITE INTERNET D'ARTS&PUBLICS

Le site internet d'Arts&Publics reste le principal canal de communication de l'ASBL. Si les autres canaux et supports de communication sont généralement plus ciblés, le site couvre le spectre complet de nos activités (projets et animations avec les musées, animations et ateliers jeux vidéo, formations et accompagnement en médiation culturelle).

Le site est régulièrement alimenté en contenus (actualités, évènements, offres et annonces, coupures du presse, etc.) et mis à jour (changements dans l'organigramme, ajout/suppression de musées gratuits, ajout de jeu vidéo, amélioration/enrichissement des descriptions de projet, logos partenaires, etc.). Les actualités des musées gratuits du 1er dimanche et du 1er mercredi du mois sont régulièrement relayées via la rubrique « Quoi de neuf dans les musées », qui reprend les informations importantes du secteur, les nouvelles expositions, les musées qui rejoignent ou quittent l'initiative, les musées temporairement fermés (travaux, déménagement), ainsi que les activités qu'ils organisent gratuitement (vernissages, animations, visites guidées, etc.).

Après sa mise en ligne en 2018, le site d'Arts&Publics a fait l'objet d'une « mini-refonte » en 2019 afin de restructurer la présentation des contenus dans la navigation, de la rendre plus cohérente et de permettre un accès plus direct aux informations de chaque pôle. Concrètement, le pôle « Musées » a été rebaptisé « Musées & Médiation » et un logo spécifique lui a été attribué, à l'instar des deux autres pôles. Dans la navigation, les projets ont été répartis en trois rubriques thématiques : « Gratuité des musées », « Cocréation au musée » et « Visibilité des musées ».



Accueil Musées & Médiation ▾ Jeu vidéo & Société ▾ ISP & Médiation culturelle ▾ Contacts

Le pôle

Gratuité des musées ▾

Cocréation au musée ▾

Visibilité des musées ▾

Actualités

Evènements

Presse

Musées gratuits le 1er dimanche du mois

Musées gratuits le 1er mercredi du mois

Musées gratuits le dernier mercredi du mois

Musées gratuits en permanence

Le guide des musées gratuits

Les Fêtes de la Gratuité



Accueil Musées & Médiation ▾ Jeu vidéo & Société ▾ ISP & Médiation culturelle ▾ Contacts

Le pôle

Gratuité des musées ▾

Cocréation au musée ▾

Visibilité des musées ▾

Actualités

Evènements

Presse

Public à l'Oeuvre (PAO)

Pour 50€ t'as de l'art

Videomuz



Accueil Musées & Médiation ▾ Jeu vidéo & Société ▾ ISP & Médiation culturelle ▾ Contacts

Le pôle

Gratuité des musées ▾

Cocréation au musée ▾

Visibilité des musées ▾

Actualités

Evènements

Presse

Quoi de neuf dans les musées ?

Regards sur les Musées

Uniquement accessible via la page d'accueil, la rubrique « Quoi de neuf dans les musées » a été intégrée à la navigation. De même, une section « Actualités » a été ajoutée au menu de navigation de chaque pôle. Le visiteur peut ainsi retrouver l'ensemble des actualités classées par thème, et non plus seulement les cinq plus récentes et de façon mélangée.

Dans un souci d'exhaustivité vis-à-vis de nos visiteurs, les musées gratuits le 1er dimanche du mois dans l'Eurométropole Lille-Kortrijk-Tournai et les musées gratuits le dernier mercredi du mois à Anvers seront intégrés au site en 2020.

Les titres des deux autres pôles ont également été adaptés de sorte à correspondre graphiquement et visuellement à leur intitulé exact : « Jeu vidéo & Société » au lieu de « Jeux vidéo » et « ISP & Médiation culturelle » au lieu de « ISP et médiation culturelle ». Le menu « ISP & Médiation culturelle » a par ailleurs été légèrement réécrit afin de le rendre plus intelligible.

Des évolutions ont par ailleurs été apportées à l'outil CMS afin de permettre une utilisation plus autonome du site. Enfin, le footer (pied de page) du site a été revu pour en faire la carte de visite de l'ASBL en tant qu'association (statuts, organigramme, conseil d'administration, liste des rapports d'activités, contacts, partenaires, mentions légales, politique de confidentialité, etc.).



Arts&Publics asbl

Avenue Louise 203 – 1050 Bruxelles
T : +32 477 44 33 90
E : info@artsetpublics.be
RPM Bruxelles : 845-440-023
IBAN : BE88 0016 7033 4441



Les pôles d'activité

MUSÉES & MÉDIATION
JEU VIDÉO & SOCIÉTÉ
ISP & MÉDIATION CULTURELLE

L'équipe

ORGANIGRAMME
CONTACT

Les partenaires

NOS SOUTIENS PUBLICS ET PRIVÉS

Rejoignez-nous...

NOS ACTIVITÉS SUR INSCRIPTION
NOS OFFRES DE FORMATION OU D'EMPLOI

L'asbl

STATUTS
CONSEIL D'ADMINISTRATION
RAPPORTS D'ACTIVITÉ : 2016 | 2017 | 2018
POLITIQUE DE CONFIDENTIALITÉ

Suite à sa parution le 26 octobre 2019, le 6e numéro du magazine Regards sur les musées, édité et diffusé en partenariat avec le journal Le Soir, a été mis à disposition de nos visiteurs en téléchargement gratuit. De même, une version mise à jour de notre guide des musées gratuits a été mise en ligne (au format pdf) afin de pouvoir être aisément consultée et imprimée.

Données statistiques

En 2019, le site www.artsetpublics.be a attiré 36 128 utilisateurs (dont 35 669 nouveaux utilisateurs) pour 178 195 visites (les deux pages les plus visitées étant le moteur de recherche des musées gratuits le 1er dimanche du mois (27,32 % des pages vues) et la page d'accueil (18,64 %). En 2018, on dénombrait 36 571 utilisateurs pour 192 322 visites (dont 30,49 % pour la page d'accueil, 22,74 % pour le moteur de recherche des musées). Globalement, la fréquentation reste stable et centrée sur le pôle Musées & Médiation.

NOMBRE DE VISITES POUR L'ANNÉE 2019 :

Janvier	18 640	Juillet	11 035
Février	19 130	Août	19 910
Mars	18 480	Septembre	9 840
Avril	14 620	Octobre	16 860
Mai	12 503	Novembre	21 999
Juin	6 312	Décembre	8 866

NOMBRE DE VISITEURS POUR L'ANNÉE 2019 :

Janvier	3 302	Juillet	2 613
Février	3 280	Août	4 916
Mars	3 662	Septembre	2 641
Avril	2 960	Octobre	3 830
Mai	3 229	Novembre	4 445
Juin	1 684	Décembre	2 085

Cela dit, nous constatons des pics de fréquentation les jours précédant la gratuité du premier mercredi et du premier dimanche du mois et les jours en question.

NEWSLETTER

En 2019, nous avons poursuivi l'envoi de notre newsletter mensuelle la semaine précédant celle du 1er dimanche du mois.

À l'heure actuelle, la newsletter reprend différents types d'information : la Fête de la gratuité mensuelle, une sélection de musées et expos accessibles gratuitement le 1er dimanche du mois, nos événements et projets muséaux (PAO, Pour 50c, t'as de l'art) ainsi que les activités importantes des musées partenaires.

Bien que l'axe thématique reste principalement centré sur nos activités « Musées », nous y intégrons régulièrement les actualités de nos projets « Jeu vidéo & Société » et « ISP & Médiation culturelle ».

Par ailleurs, nous avons envoyé plusieurs newsletters spéciales, communiqués de presse et invitations pour des échéances ponctuelles (festival Jouwail, vernissage de l'exposition PAO à Tournai, appel à participation à PAO Bruxelles au musée BELvue, lancement des cycles de formation BAMBA et NUMBERS, soirée BAMBASTIX, 1er mai à La Fonderie de Bruxelles, ClimaX, concours, etc.).

Tout au long de l'année, nous tenons à jour notre fichier d'envoi (mailing list) sur base des demandes d'inscription et de désinscription via notre site et par e-mail. Les demandes d'ajouts restent très régulières (avec un pic les jours précédant ou suivant le premier dimanche du mois) et largement supérieures aux demandes de suppression.

À la suite de plusieurs soucis techniques, nous avons décidé au courant de 2019 de changer d'outil d'envoi de notre newsletter. Cela a été l'occasion de nettoyer et réorganiser nos fichiers d'adresses afin de nous conformer à nos obligations en matière de protection de la vie privée (traitement des données à caractère personnel). Nous avons ainsi supprimé l'ensemble des adresses pour lesquelles nous n'avions pas de consentement explicite (la collecte remonte parfois à 2012) ou inactives depuis 36 mois ou plus (e-mails non ouverts). Nos bases de données sont ainsi passées de 26 500 contacts à un peu moins de 14 000 (13 982).

E-MAILING & INVITATIONS

En complément à l'envoi de notre newsletter mensuelle et de nos mailings ponctuels, chaque collaborateur de l'asbl contacte ses propres contacts professionnels par e-mail ou par le biais d'une invitation par courrier postal. Cela permet une approche plus personnalisée qui, dans le cas de nos événements, s'avère plus efficace.

5.3.3 Sur les réseaux sociaux

FACEBOOK

Notre page Facebook <https://www.facebook.com/GratuiteMusees/> reste notre principal réseau social, que ce soit en termes d'abonnés, d'impressions, de partages et d'interactions avec le public (commentaires, messages directs, etc.). Facebook reste le premier vecteur de visites de notre site Internet. Il constitue aussi l'un de nos principaux outils de relations publiques en ligne, nous permettant d'entrer en contact direct avec d'autres pages (offices de tourisme, musées, médias, représentants politiques, pouvoirs publics, partenaires, etc.) afin qu'ils relayent ou s'associent à nos événements.



Entre le 1er janvier et le 31 décembre, nous sommes passés de 44 612 à 50 376 abonnés (+ 5 764 ou + 13 %) et de 44 793 à 50 445 mentions « J'aime » (+ 5 652 ou + 12,6 %), franchissant ainsi la barre hautement symbolique des 50 000.

Les événements que nous organisons via notre page permettent d'évaluer la fréquentation et de leur donner le rayonnement le plus large possible. Notre page nous donne aussi les moyens de faire la promotion plus régulièrement des musées partenaires et de leurs activités en renvoyant vers leurs propres page, site et événements.

L'utilisation de posts sponsorisés nous permet d'élargir notre public et d'accroître la visibilité des contenus diffusés au quotidien au-delà de notre lectorat régulier. Nous utilisons principalement cet outil dans les jours précédant chaque premier dimanche du mois.

Au total, nos publicités ont permis de toucher 366 965 personnes pour 1 445 473 impressions et 5 418 clics.

Publications payées et organiques confondues, nous touchons en moyenne 4 929 personnes par jour.

INSTAGRAM & TWITTER

Laissés quelque peu de côté en 2018, ces deux réseaux ont été relancés en 2019. Nous avons par ailleurs initié une réflexion afin de voir comment les intégrer au mieux dans la stratégie de communication de l'asbl, à l'instar de YouTube, LinkedIn ou d'autres comme WhatsApp ou Snapchat. Nous ouvrons ces différentes perspectives en 2020.

5.3.4 Dans les agendas culturels

En tenant compte de la zone géographique visée, nous republions nos événements sur plusieurs agendas culturels en ligne : Quefaire.be, Out.be, Agenda.brussels et agendas communaux.

5.3.5 Google pour les associations

Par l'intermédiaire de l'asbl SOCIALware (et du Réseau mondial TechSoup), Arts&Publics a intégré le programme Google pour les associations (Google for Non-Profits). L'asbl dispose ainsi de nouveaux canaux de promotion à haut potentiel de visibilité entièrement gratuits.

Google Ad Grants nous permet de créer sans frais des publicités Google Adwords afin de nous positionner sur les pages de résultats de recherche Google. Nous bénéficions ainsi d'un budget mensuel pouvant atteindre 10 000 \$ (9 100 EUR).

Une version YouTube Premium nous permet de choisir des miniatures personnalisées et de créer des superpositions d'appels à action dans nos séquences vidéo sur YouTube. Cela nous donne également accès à une capacité de données considérablement étendue pour les téléchargements.

L'intégration au programme étant récente, l'exploitation de ce nouveau canal de communication est encore en phase de test et d'analyse. Nous ne pouvons dès lors pas en dire davantage à ce stade.

5.3.6 Regards sur les musées (Le Soir)

Pour la sixième année consécutive, notre magazine « Regards sur les musées » a été édité et diffusé en supplément du journal Le Soir en octobre 2019. Imprimé à 95 000 exemplaires (+ 20 000 tirés à part : 12 000 via les musées et partenaires d'Arts&Publics, 6 000 dans les bibliothèques publiques en Fédération Wallonie-Bruxelles via le Service de la lecture publique et 2 000 via le réseau de distribution Multimag), il reste une occasion unique pour les acteurs de la culture et de l'art en Wallonie et à Bruxelles de faire parler d'eux, de mettre en valeur leurs expositions et de donner leurs points de vue, que ce soit au travers d'articles de fond, d'interviews, de portraits ou d'insertions publicitaires. Il permet également d'élargir la diffusion du guide.

5.3.7 Magazine Musées 2019 (La Libre Belgique)

Sans en être officiellement partenaire, l'association a conseillé l'équipe d'IPM Group dans la réalisation de ce supplément à La Libre Belgique paru le 27 mars 2019. Les activités de l'association y ont été bien décrites en contrepartie des conseils octroyés ainsi que d'une page entière de publicité et de trois insertions publicitaires pour les fêtes de la gratuité dans la Libre.



5.3.8 Guide des musées gratuits

Notre « Guide des 150 musées gratuits le premier dimanche du mois » a été, comme chaque année, mis à jour. Il est disponible en version numérique téléchargeable et imprimable sur notre site.

Le nombre de musées répertoriés est stable en 2019. Trois suppressions ont été recensées (Centre d'art du Rouge Cloître, Musée belge de la Franc-Maçonnerie, Broelmuseum à Courtrai). Trois musées doivent par contre faire leur entrée dans le guide en 2020 (Maison de la Science à Liège, Malmundarium à Malmedy, Trinkhall Museum [ex-MADmusée] à Liège et potentiellement MUMONS à Mons).

Le Musée Wittert (ULiège) a en outre été ajouté à la liste des musées gratuits en permanence.

Si nous effectuons une mise à jour globale une fois par an, nous réalisons des mises à jour spécifiques du guide et des pages du site concernées en cas de changement de nom d'un musée, de coordonnées, d'horaires ou en cas de fermeture temporaire pour cause de travaux ou de déménagement. Il peut toutefois y avoir un décalage entre le moment où la décision devient effective et le moment où nous recevons l'information. Cela demande en effet une veille régulière.

Autant que faire se peut, nous contrôlons également que les musées du réseau font bien mention de la gratuité le premier dimanche du mois sur les supports de communication (rubrique Tarifs de leur site internet notamment).

5.3.9 Brochures, flyers, dépliants et affiches

En 2019, plusieurs flyers, dépliants et affiches ont été produits et diffusés dans le cadre de nos projets et événements.

Festival Jouwail (BAMBA) *Flyer A5*
Café-conférence ClimaX (BAMBA)
PAO Bruxelles au musée BELvue (appel à participation)
Cycles de formation BAMBA et NUMBERS
Soirée BAMBASTIX (BAMBA)

Soirée BAMBASTIX (BAMBA) *Affiche A3*

Festival Jouwail (BAMBA) *Affiche A2*

Présentation du pôle Jeu vidéo & Société *Dépliant A5*

Les textes relatifs à PAO et à la formation NUMBERS ont en outre été rédigés en vue d'une mise à jour de la brochure de présentation d'Arts&Publics.

5.3.10 Affichage et distribution

Les différents imprimés produits dans le cadre de nos événements ont systématiquement été distribués ou affichés dans des lieux choisis et ciblés dans les périmètres des projets concernés (écoles, écoles de devoirs, centres de formation, centres culturels, maisons communales, maisons de jeunes, devantures et vitrines de magasins ou d'établissements, etc.).

5.3.11 Achat médias

En plus des différents articles obtenus suite à l'envoi de communiqués de presse, Arts&Publics s'est appuyé sur l'achat ou le placement gratuit (sur la base d'échanges de visibilité) d'insertions publicitaires dans la presse papier.

Encart Arts&Publics *La Libre Belgique (supplément Musées)*
Encart PAO Tournai (vernissage expo « Faux contact ») *La Libre Belgique*
Encart Arts&Publics *Regards sur les musées*
Encart Festival Jouwail *JDE*

6.

SITUATION FINANCIÈRE

La situation financière d'Arts&Publics est bonne. Le chiffre d'affaires 2019 tourne aux alentours de 450.000 euros, soit en augmentation de 20 % par rapport à 2018. Sous réserve d'adoption par l'Assemblée générale, l'exercice 2019 est en boni de l'ordre de 10.000 euros. La série d'années en boni a permis de constituer un fond social important (85.000 euros environ) permettant d'envisager l'avenir sereinement et d'assumer un exercice plus difficile s'il échet. L'existence de ce boni est néanmoins cruciale pour avoir une trésorerie saine.

Il y a néanmoins deux éléments à retenir. Les exigences administratives en matière de justification de subventions deviennent de plus en plus lourdes. Si aucune seconde tranche 2018 n'a été perdue en 2019, les

deuxièmes versements du FSE se font attendre dans l'attente d'une procédure d'inspection normale mais à laquelle nous espérons être bien préparés.

Par ailleurs, la trésorerie est rendue compliquée par l'arrivée tardive des premières tranches de subventions (rien avant mai et certaines en décembre voire en janvier de l'année suivante) et celle des secondes tranches. En 2019, nous avons dû emprunter 40.000 euros – remboursables au 30 avril 2020. 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. Cette solution n'existera plus en 2020.

Le budget 2020 est à l'équilibre malgré des incertitudes sur certaines subventions.

7.

REVUE DE PRESSE

PAO

Lors du lancement du projet participatif Public à l'œuvre, une visite interactive du musée BELvue et deux ateliers ont aidé les participants à se questionner sur le rôle des musées dans notre société, sur l'art en général et sur la manière de raconter une histoire à partir d'un objet.

Le magazine En marche a raconté les coulisses du projet participatif PAO au musée BELvue dans une rencontre entre la directrice du musée, An Lavens et notre groupe de citoyens. Vous trouverez cet entretien sur le lien :

<https://artsetpublics.be/media/En%20Marche%20-%20Projet%20PAO%20:%20An%20Lavens,%20Une%20directrice%20optimiste.pdf>

(date de publication 06/11/2019)

La singularité d'une inversion des rôles traditionnels (d'un musée qui organise une exposition et d'un public qui la visite) porté par le projet PAO, ainsi que le projet d'Arts&Publics de donner la parole à des citoyens au sujet de la culture ont été l'objet d'un article relatant les coulisses de notre aventure de cocréation citoyenne à Bruxelles (au musée BELvue) et à Tournai (au musée de Folklore et des Imaginaires). Cet article est lisible sur le lien :

<https://www.enmarche.be/culture/expositions/projet-pao-les-citoyens-aux-commandes-du-belvue.htm>

(date de publication 19/09/2019)

Notre médiatrice culturelle en charge de PAO, Kim Cappart, et Adèle Lembourg, membre de l'équipe de PAO Tournai, étaient les invitées de Tendances Première (La Première - RTBF) pour parler de l'expo Faux Contact et de la démarche de cocréation citoyenne portée par Public à l'œuvre. Cet échange est audible sur AUVIO via le lien ci-dessous.

https://www.rtbf.be/auvio/detail_tendances-premiere?id=2522849&fbclid=IwAR1PPWdl4u1CA-07qW49UYfAGTt8z5YcCvSC_HeYsBj6FJVvrSJoX4ueCTDI

(date d'émission 19/07/2019)

JEU VIDÉO & SOCIÉTÉ

Avec son projet Jeu vidéo et société, Arts&Publics a décidé de s'emparer d'une des principales industries culturelles au monde à travers une approche éducative et créative pour et par les jeunes. Invité de l'émission La vie du bon côté sur Vivacité (RTBF) à l'occasion de notre participation au salon EDUC Days 2019, Ekin Bal, animateur Jeu vidéo & Société, présente aux auditeurs les atouts pédagogiques du gaming comme outil d'apprentissage et de médiation culturelle, en expliquant la méthode au cœur de nos projets et activités pour le mettre au service de l'éducation et de la réflexion citoyenne des jeunes générations. Vous pouvez écouter cette séquence suivant le lien :

https://www.rtbf.be/vivacite/article/detail_les-jeux-video-pour-l-education-de-vos-enfants?id=10365400

(date de publication 18/11/2019)

L'édition d'un stage de création de jeux vidéo pour les jeunes à la Ville de Liège pour aborder autrement le thème de l'immigration a été l'objet du sujet suivant sur RTC Télé Liège :

https://www.rtc.be/video/info/divers/des-ados-creent-leur-propre-jeu-video-en-stage_1501132_325.html#

(date d'émission 08/03/2019)

JEU VIDÉO & SOCIÉTÉ, JOUWAI

A l'occasion de son édition 2019, le Brussels Game Festival nous a consacré une séquence « Made in Brussels » parlant de nos activités jeux au travers du pôle Jeu vidéo et société et de la première édition du Festival Jouwaii, créé dans le cadre du pôle ISP d'Arts&Publics et son programme BAMBA.

<https://youtu.be/C2G2yp1vsUo>

NUMBERS

Le mercredi 27 novembre 2019, nous étions à l'Allée du Kaai pour présenter nos activités dans le cadre du Contrat de rénovation urbaine Citroën-Vergote, aux côtés de 13 autres projets et initiatives socio-économiques.

Le contrat, qui court depuis 2017, devrait être achevé en 2022. Outre le réaménagement et les projets de construction prévus dans les différents quartiers, la ville de Bruxelles et la commune de Molenbeek ont lancé un appel à projets pour « favoriser la cohésion sociale et le vivre-ensemble ».

Les 14 projets sélectionnés se concentrent autour de six thèmes : la jeunesse, la formation, l'accueil de réfugiés, l'agriculture urbaine, la propreté et l'occupation d'espaces publics. Vous trouverez sous le lien ci-dessous le reportage de BX1 consacré à cet événement.

<https://bx1.be/news/14-projets-pour-la-zone-citroen-vergote-jusquen-2022/>

(date de publication 28 /11/2019)

Vous trouverez d'autres articles concernant nos activités, lisibles et audibles sur le site d'Arts & Publics à la rubrique revue de presse, via les liens suivants :

<https://artsetpublics.be/pole/musees/presse?page=1>

<https://artsetpublics.be/pole/musees/presse?page=2>

<https://artsetpublics.be/pole/isp-et-mediation-culturelle/presse>

8.

CONCLUSION & PERSPECTIVES

« Porter des projets et démocratiques, tracer des chemins innovants et créer de nouveaux possibles sont le ciment de l'action d'Arts&Publics depuis bientôt huit ans »

L'année 2019 a donc plutôt été une année de stabilisation pour la structuration de notre action. Le choix de la diversification des activités s'est renforcé, notamment par l'apport des porteurs de projets de la BAMBA, même si leurs projets ont vocation à s'autonomiser à terme.

La mission historique concernant les premiers dimanches du mois étant maintenue, le pôle Musées maintiendra son activité. Nous vivons sans doute encore une année de transition préparant une pérennisation sur quatre ans. Nous chercherons à renforcer l'action de 50c et verrons si nous restons impliqués dans le programme PAO.

Le programme Jeu vidéo et Société sera prolongé. L'engagement d'un chef de projet est désormais planifié. Le projet européen s'il devait être retenu serait un beau catalyseur de toutes nos énergies en la matière.

L'axe ISP sera également poursuivi, à travers les programmes BAMBA et NUMBERS. On analysera les pos-

sibilités de prolongation de la BAMBA après le CQD Athénée notamment via les opportunités offertes via les Fonds structurels 2021-2027.

L'équipe sera plus associée au développement stratégique de l'association à travers un processus à mettre en place. Nous resterons attentifs à l'évolution financière de l'association visant à garder une situation saine. Et les opportunités de nouveaux locaux seront étudiées avec l'objectif de s'implanter pour une longue durée.

L'agrément de l'association comme Entreprise sociale et démocratique obtenue fin 2019 revêt une importance capitale pour notre futur, tant au niveau de sa structuration financière qu'au niveau de la cohérence de son action. En effet, porter des projets et démocratiques, tracer des chemins innovants et créer de nouveaux possibles sont le ciment de l'action d'Arts&Publics depuis bientôt huit ans. 2020 devrait être une étape cruciale vers la maturité de l'association.

Arts & Publics

Avenue Louise, 203
1050 Bruxelles

www.artsetpublics.be
info@artsetpublics.be

