

INTRODUCTION

Que retenir de 2020 au moment de rédiger ce rapport d'activité? Année Corona ou début d'une nouvelle séquence dans l'activité humaine au niveau mondial? À ce jour, personne ne sait vraiment. Mais tout le monde pressent que la vie ne sera plus jamais comme avant.

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

Pour Arts&Publics, l'année 2020 aura été paradoxale. Ses activités étaient parties pour se stabiliser. Les nouveaux gouvernements laissaient néanmoins entrevoir quelques nouvelles pistes de travail. Elle avait été commencée par une tentative de redéfinition de l'identité à travers le travail de l'équipe pour tenter de renforcer la cohésion entre ses membres. Ce travail avait été entamé et a dû être interrompu du jour au lendemain. Confinée, l'équipe s'est rapidement adaptée à de nouvelles conditions de travail. Les activités ont certes été ralenties mais le secteur des musées fut rapidement rouvert, la création de jeu vidéo amateur s'est concentrée sur les publics en-dessous de 12 ans et les formations se sont tenues en s'adaptant pour partie au régime distanciel. Et par ailleurs, dans ce contexte morose, nous avons obtenu des moyens essentiels à notre stabilisation et notre développement : le mandatement en économie sociale et un financement important via Digital Skills.

iff fft fil

Par ailleurs, les retombées de la crise sanitaire ne se sont pas fait attendre. Le public-cible de nos projets de formation et de notre politique d'insertion s'est étendu. Le mandatement nous permettant d'encadrer 15 personnes a donc été rempli facilement avec le public issu de nos formations.

Cette extension amènera début 2021 à agrandir l'équipe de public-cible et l'équipe d'encadrement avec pour conséquence immédiate la recherche de nouveaux locaux.

L'action du pôle Musées & Médiation a été stabilisée après des années 2018 et 2019 assez difficiles. Elle se concentre désormais autour de la promotion du premier dimanche du mois, du programme Pour 50c t'as de l'art et l'édition de Regards sur les musées. Le projet Public à l'œuvre a connu une édition 2020 où Arts&Publics ne s'est plus impliqué de la même manière, ce qui a amené sa mise entre parenthèses, puis son abandon.

L'opération Pour 50c, t'as de l'art a bien sûr réduit la voilure, mais s'est maintenue à un degré d'activités assez élevé. Quant à Regards sur les musées, sa septième édition fut un succès avec une participation accrue des musées au processus d'édition.

Le pôle Jeu vidéo & Société s'est trouvé une âme avec un chef de projet fort motivé. Les projets mis en place se sont multipliés et une équipe issue principalement de la formation prend forme. Deux outils principaux sont constitués de l'univers Minecraft et de l'utilisation du logiciel Construct. L'association pénètre de plus en plus les milieux scolaires grâce à ces outils et cela constitue une piste de développement.

Quant au pôle Insertion socioprofessionnelle & Médiation culturelle, il s'est totalement affirmé comme le moteur de l'association. Le programme BAMBA a achevé sa phase quadriennale liée au Contrat de quartier Athénée et au Fonds social européen avec une reconnaissance qui nous pousse à trouver les moyens de le continuer.

Pour sa part, le programme NUMBERS de formation en médiation culturelle numérique et spécialisée en jeu vidéo s'est poursuivi. Il a continué à s'implanter dans le périmètre du CRU Citroën-Vergote au rythme qu'a permis la crise sanitaire.

L'année a été riche en tentatives de développement de projets. Plusieurs ont abouti comme COFEE ou comme évoqué plus haut le programme Digital Skills. L'énergie passée à faire des tentatives de partenariats européens n'a malheureusement pas été couronnée de succès.

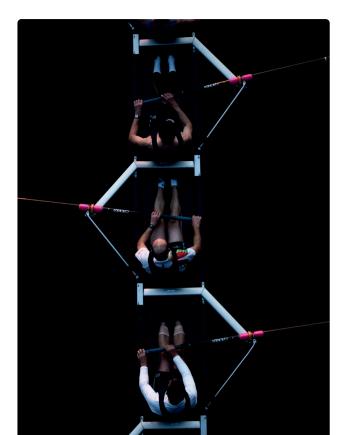
L'impact de la crise sur la cohésion interne s'est concrétisé par le non-renouvellement d'un CDD finissant le 31 mars et le départ de deux collaborateurs importants. Celui du chef de projet Bamba était attendu puisqu'il ne cachait pas son envie de prendre un rôle dirigeant, place qu'il n'avait pas dans Arts&Publics. Son remplacement s'est avéré simple à effectuer et révélé finalement judicieux. Le départ de la responsable administrative a été plus problématique à gérer même si elle a fait preuve de beaucoup de professionnalisme jusqu'à son dernier jour de travail. Véritable pilier de l'association pendant près de cinq ans, elle était un liant important dans l'équipe. Le recrutement d'un(e) remplaçant(e) fut compliqué à opérer et couronné d'un... insuccès total amenant un licenciement après quelques semaines seulement. Le poste sera pourvu en 2021 avec un changement important dans l'organisation collective.

Cela dit, l'équipe d'Arts&Publics a fonctionné autour de la personne de l'administrateur-délégué. Ekin Bal s'est tracé un chemin comme chef de projet en Jeu vidéo après son stage, un statut d'étudiant et un contrat de formation professionnelle. La coordinatrice de NUMBERS, Marine Vankeer, s'est bien adaptée malgré un contexte difficile. Le nouveau chef de projet ISP, Michel Quéré, a pris ses marques immédiatement en faisant face à l'élargissement de l'équipe. L'animateur Musées, Thierry Braconnier, poursuit sa tâche avec régularité. Le chargé de communication, Laurent Van Brussel, est devenu un pilier de l'association tout en restant free-lance. Par contre, la poursuite de la collaboration avec la directrice pédagogique free-lance n'est pas acquise à ce stade. On va plutôt vers un renouvellement de l'encadrement du projet. On avait décidé en janvier de chercher des locaux plus vastes. La crise sanitaire a remis cela à 2021. On réfléchit toujours aux pistes d'emménagement dans un lieu réunissant toute l'équipe.

La situation financière est satisfaisante. L'année 2020 se termine en léger boni et un important résultat à reporter. L'existence d'un fonds social permettrait de subir un exercice plus difficile. Le budget 2021 est d'ores et déjà en équilibre, ce qui ne s'était jamais produit dans l'histoire de l'association. La diversité des recettes s'est élargie (26 sources différentes), ce qui permet aussi de ne pas dépendre d'un seul projet. En 2019, la trésorerie restait source d'inquiétudes. Si l'encours est de plus en plus important, l'obtention d'un crédit-pont chez Credal a permis de passer 2020 sans aucun stress. Ce crédit ayant été ramené à zéro dans les délais, il devrait être prolongé en 2021 sans grand problème.

En 2020, la prépondérance du secteur Formation/ISP nous a fait revoir notre structuration en trois pôles. Cette réflexion continuera à être menée en 2021, en prenant en compte notre réalité de l'existence de projets permanents et de projets limités dans le temps.

Avec ses trois pôles, l'association a donc développé huit projets structurés en 2020 : quatre dans le pôle Musées & Médiation, deux 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 artistique.



LE PÔLE MUSÉES & MÉDIATION





2.1 GRATUITÉ **DES MUSÉES**

Les premiers dimanches du mois

En 2020, Arts&Publics a poursuivi sa mission de promotion de la gratuité des musées chaque 1er dimanche du mois en Fédération Wallonie-Bruxelles, en concertation avec les musées partenaires. Pour ce faire, nous avons mobilisé nos canaux et supports de diffusion en ligne (site internet, réseaux sociaux, e-newsletter mensuelle) et hors ligne (flyer et guide imprimés, magazine Regards sur les musées en supplément du journal Le Soir). Compte tenu du contexte, notre présence sur le terrain au contact des publics a été limitée.

Bien qu'en temps normal l'asbl relaie déjà régulièrement les initiatives des musées en Belgique tout au long de l'année, en mettant l'accent sur les musées gratuits et sur les initiatives gratuites (vernissages, expositions, finissages, ateliers, conférences, etc.), nous avons ouvert aussi largement que possible nos réseaux sociaux sur l'offre en ligne (#museumathome, #cultureathome...), comme autant de fenêtres web sur la culture lorsque les portes de ses lieux d'expression physique étaient fermées au public. Nos statistiques font clairement apparaître un regain d'activité numérique (voir le chapitre Communication) en mars, avril et mai, confortant notre asbl de la mission qu'elle s'est imposée durant cette période difficile de confinement culturel d'ouvrir une fenêtre sur la culture en ligne.

Des Fêtes de la gratuité aux Dimanches + que gratuits

Instaurées par Arts&Publics afin de promouvoir la gratuité du 1er dimanche du mois en Fédération Wallonie-Bruxelles au contact des musées participants et de leurs visiteurs, les Fêtes de la Gratuité ont vécu une année pas comme les autres. Après un dimanche exceptionnel consacré à trois musées bruxellois (Art et Marges Musée, Maison du Roi et Garde-Robe Manneken-Pis) en février, la programmation bouclée en mars, l'évènement devait entamer sa mue de printemps en avril au Famenne & Art Museum (FAM) à Marche-en-Famenne, sous un nouveau nom: «Dimanche + que gratuit». Une marque sans doute plus conforme au concept.

La mesure de gratuité du 1er dimanche du mois, qui s'applique à l'ensemble des musées et institutions muséales reconnus en Fédération Wallonie-Bruxelles depuis le 1er janvier 2013, porte uniquement sur l'accès. Ainsi, même si bon nombre de musées vont au-delà, les lieux concernés peuvent en théorie se contenter d'offrir l'entrée gratuite ce jour-là, en limitant le droit aux visites libres (sans guide) et aux espaces récurrents (collections, expositions permanentes).

Arts&Publics invite ainsi un ou plusieurs musées d'une même ville ou d'une même province à profiter de cette gratuité d'un jour pour mettre en valeur le patrimoine et la scénographie du lieu, dans toutes ses dimensions, à travers un programme d'activités original, pluriel et intergénérationnel: visites des expositions permanentes et temporaires, visites guidées thématiques, animations pour les petits, ateliers pour les grands, implication d'opérateurs culturels ou d'artistes locaux, rencontre avec les équipes du musée, découverte des coulisses, etc.

Malheureusement, la crise sanitaire est passée par là et nous avons dû faire patienter le public jusqu'en juin avant de lancer cette saison «nouvelle formule» au Musée Hergé de Louvainla-Neuve. Après l'été entre le Musée d'Art moderne et contemporain de Durbuy et l'exposition permanente Experience.brussels, direction Visé en septembre, pour découvrir et faire découvrir le Musée de la Compagnie des anciens arbalétriers visétois. Enfin, quelques semaines plus tard, le site du Grand-Hornu (MAC's & CID) a brillamment pris le relais de ses voisins du Musée de la Foire et de la Mémoire de Saint-Ghislain, qui n'a hélas pas encore pu rouvrir ses portes après le premier confinement du 17 mars.

La « refermeture » générale de fin octobre nous a obligés à renoncer aux activités du dimanche 1er novembre, dont le Dimanche + que gratuit prévu au Delta, l'espace culturel de la province de Namur. À l'inverse, la réouverture « surprise » des musées le 1er décembre aura permis la tenue in extremis du Dimanche + que gratuit au Trinkhall Museum à Liège. Petite consolation, les Dimanches + que gratuits annulés au Famenne & Art Museum (FAM) à Marche-en-Famenne (en avril) et au Delta (en novembre) ont pu être reprogrammés en 2021.

En dépit de conditions de visite strictes, et à certains égards anxiogènes (port du masque en permanence, crainte de contamination, etc.), le public des premiers dimanches du mois a à nouveau répondu présent cette année, permettant aux organisateurs de doubler, voire tripler à chaque fois leur taux de fréquentation par rapport à un dimanche habituel (payant). Preuve, si besoin en était, de l'effet d'attractivité de la gratuité des arts. À l'heure où la pandémie peut parfois servir d'alibi à une culture moins accessible, c'est un signal qu'on aimerait mieux entendu.

Calendrier statistique

L'ensemble des statistiques de 2020 reprenant les chiffres de fréquentation entre les mois de mai et de décembre doit inévitablement être replacé dans son contexte, à savoir des conditions de visite strictes et encadrées (ex.: réservation obligatoire) ainsi qu'une situation sanitaire anxiogène (ex.: risque de contamination) qui ont pu décourager une partie du public.

- Janvier 2020 (5/01): pas d'évènement prévu pour ce mois-là
- Février 2020 (2/02): Fête de la Gratuité au Musée de la Ville de Bruxelles (Maison du Roi), à la GardeRobe MannekenPis et au Musée Art et Marges. En comparaison avec le 1er Dimanche du mois de février 2019 qui n'accueillait aucun évènement, le nombre de visiteurs progresse de 87 % à la Maison du Roi et de 10 % à la GardeRobe MannekenPis:
 - 02/02/2020 à la Maison du Roi : 235 enfants + 1060 adultes
 - 02/02/2020 à la GardeRobe MannekenPis : 73 enfants + 661 adultes
- Mars 2020 (1/03): pas d'évènement prévu pour ce mois-là
- Avril 2020 (5/04): Dimanche + que gratuit au FAM à Marche-en-Famenne [ANNULÉ]
- Mai 2020 (3/05): Dimanche + que gratuit au TAMAT / Musée de la Tapisserie & Musée des Beaux-Arts à Tournai [ANNULÉ]
- Juin 2020 (7/06): Dimanche + que gratuit au Musée Hergé à Ottignies-Louvain-la-Neuve
 - 07/06/2020 : 250 visiteurs sur réservation
- Juillet 2020 (5/07): Dimanche + que gratuit au Musée d'Art moderne et contemporain de Durbuy
 - 05/07/2020: 47 visiteurs (24 adultes, 2 enfants, 5 seniors, 16 étudiants)
 - 07/07/2019: 41 visiteurs (40 adultes, 1 enfant)
 - 20/10/2019 (ex. de dimanche payant): 19 visiteurs (8 adultes, 10 seniors, 1 étudiant)
- Août 2020 (2/08): Dimanche + que gratuit à Experience.brussels à Bruxelles
 - 02/08/2020 : 44 visiteurs
- Septembre 2020 (6/09): Dimanche + que gratuit au Musée de la Compagnie des anciens arbalétriers visétois à Visé
 - 06/09/2020 : 13 visiteurs
- Octobre 2020 (4/10): Dimanche + que gratuit au Musée de la Foire et de la Mémoire à Saint-Ghislain [ANNULÉ] & Dimanche + que gratuit au Grand-Hornu (MAC's et CID)
 - 04/10/2020 au Grand Hornu: 363 visiteurs (200 à 380 personnes en moyenne les autres jours)
- Novembre 2020 (1/11): Dimanche + que gratuit à l'espace culturel « Le Delta » à Namur [ANNULÉ]
- Décembre 2020 (6/12): Dimanche + que gratuit au Trinkhall Museum à Liège
 - 06/12/2020 : 130 visiteurs alors que le 1er dimanche du mois habituel accueillait en moyenne 80 à 90 visiteurs et que les dimanches « classiques » (payants) accueillent habituellement 30 à 40 visiteurs



Le réseau des musées gratuits le 1er dimanche du mois (hors Eurométropole Lille-Kortrijk-Tournai qui compte sept musées) se stabilise à 156 musées en 2020 (dont 32 en Région de Bruxelles-Capitale). Parmi ceux-ci, certains sont fermés temporairement pour rénovation (le Musafrica de Namur, Musée des Celtes, etc.).

Entrées en 2020

- Maison de la Science (ULiège)
- Musée de la Compagnie royale des anciens arbalétriers visétois
- Le Delta Espace culturel de la Province de Namur
- Trinkhall Museum (réouverture après plusieurs années de travaux)
- Malmundarium à Malmedy

Sorties en 2020

- Musée bruxellois du Moulin et de l'Alimentation
- Musée Wellington
- Maison Autrique
- Centre de Culture scientifique de l'ULB

Les musées fédéraux, gratuits chaque 1er mercredi du mois, ont enregistré plusieurs défections depuis la fermeture générale de mars 2020 :

- Wiels, Musée d'Art contemporain (fin de la gratuité)
- Musée des Sciences naturelles (suspension temporaire)
- Musée de la Porte de Hal (suspension temporaire)
- Musée du Cinquantenaire (MRAH) (suspension temporaire)
- Argos Centre for audiovisual arts (suspension potentiellement définitive)

À cet égard, il faut regretter que la mise en place des protocoles sanitaires de visite ait pu servir d'argument contre l'accès gratuit. Dès lors que l'accueil se fait sur réservation, la gestion des flux de visiteurs peut difficilement être influencée par la gratuité de l'entrée. Notre question : comment créer un appel d'air à partir du moment où le public ne peut pas se rendre au musée librement?

Le Musée Wittert à Liège (gratuit du lundi au samedi) a rejoint le Musée Antoine Wiertz (fermé actuellement) et le Musée Constantin Meunier (fermé actuellement) à Bruxelles dans la liste des musées gratuits en permanence. Et la liste des 10 musées gratuits le dernier mercredi du mois (à Anvers) reste inchangée par rapport à 2019.





En prévision

Alors que 14 musées avaient été programmés en 2020, pour 2021, 15 musées du réseau à Bruxelles et dans les cinq provinces wallonnes ont en effet confirmé leur participation afin d'offrir au public un premier dimanche du mois plus spécial et plus exclusif encore que les autres. Il y a aura donc deux dates pour Bruxelles et pour chaque province de Wallonie. Le MUMONS devant faire son entrée dans la liste des musées partenaires pour 2020, celle-ci a été reportée à 2021. En plus de l'équilibre géographique, la construction du calendrier a voulu tenir compte de la variété thématique/artistique et de la taille de l'espace visité (grand et petit musée).

- Janvier 2021 (3/01) : Dimanche + que gratuit à l'Espace Muséal d'Andenne EMA (Le Phare)
- Février 2021 (7/02) : Dimanche + que gratuit au Musée international du Carnaval et du Masque à Binche
- Mars 2021 (7/03) : Dimanche + que gratuit au Musée des Transports en Commun de Wallonie à Liège
- Avril 2021 (4/04): Dimanche + que gratuit au Art et Marges Musée et à BELexpo à Bruxelles
- Mai 2021 (2/05): Dimanche + que gratuit au Famenne & Arts Museum (FAM) à Marcheen-Famenne
- Juin 2021 (6/06): Dimanche + que gratuit au Musée provincial des Arts anciens du Namurois – Trésor d'Oignies (TreM.a) et au Delta – Espace culturel de la Province de Namur
- Juillet 2021 (4/07): Dimanche + que gratuit au Musée Armand Pellegrin à Hélécine
- Août 2021 (1/08): Dimanche + que gratuit au Centre d'Art contemporain du Luxembourg Belge (CACLB) à Buzenol (Étalle)
- Septembre 2021 (5/09): Dimanche + que gratuit à la Maison Maurice Béjart Huis à Bruxelles
- Octobre 2021 (3/10): Dimanche + que gratuit au Grand Curtius à Liège
- Novembre 2021 (7/11): Dimanche + que gratuit au Musée L à Ottignies-Louvain-la-Neuve
- Décembre 2021 (5/12): Dimanche + que gratuit au Mundaneum à Mons & au Musée de Folklore Vie Frontalière (MUSEF) à Mouscron



2.2 POUR 50C T'AS DE L'ART

Pour rappel, 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 (centres de quartier...), de l'intégration (cours d'alphabétisation, parcours citoyenneté...).

Elle s'adresse tant aux enfants qu'aux adolescents et adultes de tous âges et de toutes origines.

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.

Dans le lien étroit qu'elle entretient au musée, notre association ne considère pas ses visiteurs du musée comme un consommateur mais comme une personne prenant une part active dans la vie du musée, en l'encourageant à l'action, la production et l'interaction. Le but poursuivi par Pour 50c, t'as de l'art est que les publics qui participent à nos activités prennent eux-mêmes en charge ces actions par la suite, en développant une approche plus assurée de la ville et de ses institutions culturelles.

Les ateliers assurés par Pour 50c visent à sortir les personnes de l'enfermement et de l'exclusion provoqués par les conditions socio-économiques qui les frappent; à les familiariser, à travers un projet commun, aux réflexes de citoyenneté, nécessaires à la vie en commun et à la rencontre; et enfin, favoriser chez elles l'envie de maîtriser plusieurs modes d'expression de notre époque via différentes actions et productions dans le domaine culturel.

L'autonomie des participants aux ateliers est ensuite assurée par la gratuité lors des Premiers dimanches du mois dans plus de 150 musées et nos Dimanches plus que gratuits qui ont lieu à tour de rôle dans ces mêmes musées et qui sont à même de motiver les personnes plus hésitantes. Ces activités mélangent les publics, mêlant « désengagés culturels » et habitués des musées, élèves d'écoles de quartiers défavorisés et élèves d'académies et d'écoles d'arts, public curieux ou régulier des activités de notre association.

À ces fins, 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 cherche aussi à susciter le désir de participer à la visite.
- 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. Cet atelier est l'occasion pour les participants d'exprimer leur ressenti quant à leur expérience muséale, soit verbalement, soit au moyen d'outils d'expression plastique (dessin, sculpture, vidéo...).

En chiffres

L'année 2019 avait vu une belle expansion du projet 50c et 2020 se profilait dans la continuité de cette lancée avec, dès le début janvier, un agenda d'animation quasiment complet jusqu'à juin. Les associations partenaires confirmaient ainsi leur assiduité et leur enthousiasme: associations de locataires de logements sociaux (l'ARA à Stockel - Cité de l'Amitié), bureaux d'accueil de primo-arrivants (le BAPA Bxl, le BAPA Via (deux sites), le CIRE, les cours d'alphabétisation du CPAS de Bruxelles, les écoles de devoirs d'Ixelles (Akarova et Mosaïque) et les plaines de vacances d'Ixelles (Petite Suisse, Renier Chalon).

Cependant, la crise sanitaire engendrée par la pandémie du Covid-19 et les différentes mesures gouvernementales prises dès le mois de mars ont sérieusement impacté le projet, entraînant des annulations en cascade. Les mesures de confinement, puis les restrictions diverses tant du côté des musées que des associations partenaires, ont entraîné l'annulation de pas moins de 34 modules, soit au total 83 séances d'animation ou visites qui avaient pu être déjà programmées avant le premier confinement ou entre les deux vagues. Elles ont également empêché d'étendre la programmation au-delà de cet agenda. Ain-

si, la période de grandes vacances, envisagée en partenariat avec les plaines de vacances d'Ixelles, qui aurait dû comporter au moins 12 séances, a été annulée en phase de planification car les contraintes sanitaires imposées étaient trop importantes. Plus loin, les incertitudes et la généralisation des cours en ligne pour les formations en alphabétisation ou les parcours citoyenneté ont mis en suspens la planification du dernier trimestre avec les BAPA (Bruxelles, Via Schaerbeek, Via Molenbeek), le CIRE, le CPAS de Bruxelles. Les activités d'associations de citoyens (ARA...) n'ont pas pu reprendre. Et les perspectives pour 2021 sont encore floues.

Néanmoins, 28 modules ont pu être donnés, auxquels doivent s'ajouter 13 visites historiques de Bruxelles, une présentation publique d'activités et une animation particulière avec l'école de devoir Akarova (voir détails plus loin), soit un total de 70 séances d'animation. En 2020, avant les mesures de confinement de mars à juin, durant la reprise de juillet à novembre, et sporadiquement de novembre à décembre, ces modules d'animation ont touché 42 groupes auprès de 8 associations partenaires.

Notons toutefois que certains modules ont dû être écourtés et que, pour maintenir le contact avec les partenaires en demande, certaines visites de musées ont été remplacées par des visites historiques du centre-ville, avec présentation des musées rencontrés lors du parcours. Les associations bénéficiaires de ces animations furent :

- le BAPA Bruxelles: 6 groupes, 3 modules et 3 pour des visites de Bruxelles
- le BAPA VIA à Molenbeek : 7 groupes, 4 modules et 3 pour des visites de Bruxelles
- le BAPA VIA à Schaerbeek : 5 groupes, 1 module et 4 pour des visites de Bruxelles
- le CIRE: 10 groupes, 7 modules et 3 pour des visites de Bruxelles
- les cours d'alphabétisation du CPAS de Bruxelles : 9 groupes, 9 modules
- l'École de devoirs Akarova d'Ixelles : 1 groupe, 1 module et 1 animation spéciale
- l'École de devoirs Mosaïque d'Ixelles : 1 groupe, 3 modules
- l'association ULYSSE qui a participé à deux visites de Bruxelles avec le CIRE

Cela représente au total 70 séances d'animation ou visites d'une moyenne de deux à quatre heures, ayant impliqué un total de 598 participants et 84 accompagnants (animateurs, formateurs, traducteurs), soit 682 personnes. Ces visites ont également généré l'emploi de 11 guides professionnels dans les différents musées.

Modules d'animations:

Les industries

1ère rencontre

Résumé & Présentation

Ceci est un atelier préparatoire à la visite du musée de La Fonderie. Nous allons faire connaissance et prendre connaissance du vocabulaire

Détails

Public visé : adultes en parcours citoyenne-

té (BAPA) Animateur(s : 1 Lieu : intérieur

Durée: environ 2 heures

Objectif(s)

À la fin de l'animation, les participants seront familiarisés avec le vocabulaire et la notion d'industrie, de secteurs industriels, et ce qu'était une usine au XIXe siècle.

Musée associé

La Fonderie, Musée du Travail et de l'Industrie de la Région bruxelloise

Matériel nécessaire

Ordinateur, vidéo projecteur, matériel de dessin (papier, crayons, marqueurs...)

Déroulement

Activité 1

tour de table, chacun donne son prénom et son occupation principale ou métier (ou formation ou...). L'animateur prend note des professions au tableau.

Activité 2

Partant de cette liste de métiers, on ouvre la discussion sur les notions d'atelier, de fabrique, d'usine, d'entreprise, d'industrie...

À l'aide de photos projetées, on étend petit à petit le champ lexical du travail. On approfondit également les 4 secteurs industriels présentés dans l'exposition permanente de La Fonderie (Bois, Textile, Métal, Alimentation)

Activité 3

Qu'est-ce qu'une fonderie ? Comment fonctionnait une usine au XIXe siècle ? La Machine à vapeur : toujours à l'aide de photos, mais aussi de schémas et dessins au tableau, et en dialogue permanent avec les participants sur leurs expériences, on développe le vocabulaire de la métallurgie, de l'usine et du fonctionnement de la machine à vapeur.

Activité 4

Dessin personnel : Les participants sont invités à inventer une machine (plus ou moins « utile ») et à la dessiner, en pensant à son fonctionnement. Ensuite, chacun présente son dessin, en nommant la machine inventée et expliquant à quoi elle sert et/ou comment elle fonctionne.

Conclusion / Rangement

Présentation pratique de la visite prochaine du musée.



2º rencontre (parcours découverte et visite)

Rendez-vous : station de métro Sainte-Catherine; Ancien Port de Bruxelles et développement de l'industrie et du commerce; Monument au Pigeon Soldat (1ère Guerre mondiale et développement des transmissions); rue de la Cigogne (habitat et conditions de vie); rue Dansaert :

Brussels Beer Project - l'industrie brassicole en Région bruxelloise ; canal de Willebroeck et canal de Charleroi – transport fluvial et industrialisation; Molenbeek, le « Petit Manchester belge » ; Musée la Fonderie (visite avec guide du musée)

3^e rencontre

Annulée pour cause de COVID-19

Conclusion

malgré l'annulation de la rencontre de débriefing, la visite a été positive et très bien suivie par 11 participants et 1 formatrice du BAPA Via de Schaerbeek, comme attesté par un contact ultérieur. Toutefois, le parcours a été jugé un peu long avant la visite, elle-même jugée trop pointue pour le public visé (selon la formatrice). L'attention n'a pourtant pas semblé fléchir durant la visite.

L'Exposition

Résumé - Présentation

Nous sommes tous devenus conservateurs de musée, et nous allons créer une exposition. Mais c'est quoi, une exposition?

Détails

Public visé : Enfants Edd 10-12 ans, nombre pair

multiple de 4

Animateur(s): 1 (plus animateur référent)

Lieu intérieur

Durée: environ 3 heures

Objectif(s)

À la fin de l'activité, les participants se seront familiarisé avec le principe d'une exposition, se seront posé la question « qu'est-ce que l'acte d'exposer?» et seront capables de créer des liens thématiques entre des objets. Ils auront aussi posé les bases d'une scénographie d'exposition.

Musée Associé

Pas de musée en particulier

Matériel nécessaire

Un grand local dégagé, chaises en suffisance. Un assemblage d'objets hétéroclites, minimum trois par participants.

Déroulement

Au départ, les participants sont assis en cercle autour du tas d'objets.

 \not Etape 1 Individuellement, chacun choisit deux objets et définit un rapport entre eux, un thème d'exposition.

Etape 2 Chacun passe un de ses deux objets à son voisin de droite. Cela fait, on tente de refaire une association entre les deux objets qu'on possède.

Étape 3 Regroupement par deux. Il s'agit de présenter à l'autre son thème, puis de mettre ensemble les 4 objets, en dégageant un nouveau thème d'exposition.

Étape 4 Regroupement par 4 (les paires se groupent dans un coin de l'espace éloigné des autres). Chaque paire présente son thème puis on met ensemble les 8 objets et on tente de dégager un (nouveau) thème d'exposition.

En cours de discussion, le groupe peut choisir d'échanger UN objet avec un autre objet du tas. Quand un thème a été dégagé, chaque groupe expérimente une manière de présenter, d'exposer ses objets, de manière à rendre le thème perceptible. On sera attentif à la circulation au sein de l'exposition, à comment on voit les objets, dans quel ordre on les découvre, etc.

Étape 5 Les groupes sont invités à visiter les autres expositions à tour de rôle. Éventuellement, le groupe exposant assure une médiation culturelle.

Débriefing / Rangement

Discussion : Comment vous sentez-vous ? Qu'avez-vous pensé de cet atelier ? Qu'avez-vous aimé ou pas ? Qu'est-ce que c'est qu'une exposition ? Cela vous donne-t-il envie d'en visiter ? Etc.

Conclusion

Remplaçant un module complet, qui ne pouvait être donné en raison de la situation sanitaire, cette animation a eu un beau succès, ouvrant les yeux des participants sur le travail des médiateurs culturels. Il y avait 6 participants de 10 à 12 ans et une animatrice accompagnante de l'école de devoir d'Ixelles Akarova: cette animation de près de 3 heures, très positive, a été suivie sans faiblir par tous les participants. Cerise sur leur gâteau, lors de la visite de l'expo par 11 « petits » (6-9 ans), les « grands » ont tout géré eux-mêmes (présentation, médiation...), avec un encadrement non-directif. Débriefing sur place après rangement.

En prévision

Malgré le contexte de crise pandémique, le contact avec les partenaires n'a jamais été rompu, ce qui permet d'envisager une reprise rapide des activités normales dès la levée des mesures sanitaires.

L'année 2021 sera marquée par le lancement du jeu « Kaj Signo » (auparavant « Tram des Musées »). En effet, dans sa familiarité avec la promotion du patrimoine muséal, Arts&Publics a mis en route un projet de jeu de société en collaboration avec CAP 48 et destiné à promouvoir les musées : Kaj Signo. Initié en 2017 et conçu avec la participation des associations partenaires et des participants aux visites de Pour 50C, Kaj Signo sera testé et amélioré au cours des prochaines animations en vue de sa finalisation courant 2021. La participation d'Arts&Publics aux Rencontres Culturelles d'Ixelles aura d'ailleurs été l'occasion de présenter le prototype à une dizaine de personnes.



2.3 REGARDS SUR LES MUSÉES

Pour la septième année consécutive, notre magazine Regards sur les musées a été édité et diffusé en supplément du journal Le Soir en octobre 2020 (samedi 24 octobre). Imprimé à 95 000 exemplaires (+ 10 000 tirés à part : 5500 exemplaires au Service de la Lecture publique de la Fédération Wallonie-Bruxelles, 1500 exemplaires via le réseau de distribution Multimag, 100 exemplaires à Visit.Brussels, 2000 exemplaires pour Publica Promotion, 900 via les musées et partenaires d'Arts&Publics), et diffusé en ligne en version électronique, 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.



AU SOMMAIRE

4-5 REGARDS D'UN MÉDECIN-STAR

Docteur Coppieters, I Presume | Philippe Cornet

6-9 REGARDS MASQUÉS

Chroniques d'une année comme vide | Fernand Letist

11-13 REGARDS SUR LA DIVERSITÉ

Le Musée bruxellois de l'immigration verra-t-il enfin le jour ? | Sabine Schrader

14-15 REGARDS VERS LE SOLEIL LEVANT

Adamo, version kimono | Philippe Cornet

17 REGARDS D'ÉDITRICE

Kate's Art a 20 ans | Caroline Dunski

18-19 REGARDS ÉRUDITS

Les musées universitaires ouverts à tous les publics | Caroline Dunski

21 REGARD POLITIQUE

Visiter un musée pour transmettre ou se laisser surprendre | Caroline Dunski

22-23 REGARDS SUR LA SOCIÉTÉ

Nostalgie du passé ou culture populaire? | Sabine Schrader

25 REGARDS FLÉCHÉS

Un musée où l'on tire à l'arc! | Julien Semninckx

26-27 REGARDS MUSICAUX

Lisza au musée | Philippe Cornet

28-31 REGARDS DE PROFESSIONNELS

Profession directeur! | Lucia D'Hainaut

32-33 REGARDS CROISÉS ENTRE TOURISME ET MUSÉES

Les musées ont élargi leur bulle | Fernand Letist

34-37 REGARDS SUR LA GRATUITÉ

Vers une heureuse clarification?| Fernand Letist

38-39 PREMIERS REGARDS

1^{er} dimanche du mois : sur les routes de la gratuité | Laurent Van Brussel

44-47 SUIVEZ LE REGARD DU GUIDE!

Le guide des 150 musées gratuits chaque 1^{er} dimanche du mois

2.4 PUBLIC À L'ŒUVRE (PAO)

Projet de cocréation posant un nouveau regard sur le patrimoine belge d'hier, d'aujourd'hui et de demain, Public à l'œuvre (PAO) aurait pu devenir un programme majeur pour Arts&Publics.

Sa bonne exécution du programme avait été menacée fin 2019 par la démission de sa responsable en plein démarrage de la seconde édition. Les discussions avec les partenaires CERA et l'association flamande Mooss ont été assez difficiles mais nous avons finalisé un accord sur le maintien du projet. Nous avons laissé Mooss animer les ateliers et avons poursuivi le travail de communication avec le Musée BELvue.

Pour sa première expérience à Bruxelles, PAO a établi ses quartiers au musée BELvue revu par un groupe d'une trentaine de « citoyens-commissaires ». L'expo a été intitulée « C'était mieux demain ».

Pendant près d'une année, l'équipe du musée, accompagnée par Arts&Publics et CERA, rejoints par Mooss dans un second temps, a donné carte blanche à un groupe de 25 citoyens d'âges et d'origines très divers, aussi divers que la Belgique elle-même, sans expérience muséale, pour réfléchir au patrimoine et à ses liens avec la société à travers le temps.

Sélectionnés sur la base d'un appel à candidats organisé durant l'été 2019, les participants se retrouvent pour la première fois en septembre. Devant eux, le défi est de taille : prendre place dans un groupe de citoyens bilingues de tous horizons (étudiants, personnes en recherche d'emploi, salariées ou indépendantes, kiné, enseignant, assistante sociale...), de toutes générations (de 17 à 60 ans), avec chacun ses propres passions



et subjectivités pour concrétiser une exposition temporaire au sein de l'exposition permanente d'un musée de renom et la confronter au regard du public.

La dynamique de groupe impose d'écouter les autres et de s'écouter, dans un juste équilibre (ni s'imposer ni s'oublier dans le processus de création). Cela implique aussi une certaine forme de renoncement pour accepter que le collectif s'empare d'une idée formulée par l'un ou par l'autre. Ce que chacun apporte à l'ensemble ne lui appartient plus.

Des semaines d'ateliers et de visites au musée (l'espace d'exposition et l'envers du décor comme les réserves) émergent une foule de pistes et d'idées. Au début de l'année (janvier 2020), le thème de l'exposition est choisi : le patrimoine d'hier, d'aujourd'hui et de demain.

À partir de là, tout se met en musique : trouver un titre d'expo, travailler sur la scénographie, produire les supports de communication, imaginer des outils interactifs pour les visiteurs...

Dans chacune des sept salles de l'exposition permanente, un triptyque en bois est installé pour inviter les visiteurs à explorer le passé, le présent et le futur du patrimoine belge, politique, artistique, économique, etc. Quelques œuvres issues de la collection CERA et du Museum M de Leuven ont également été intégrées au parcours.

Pour capter l'attention des visiteurs, des activités ludiques sont proposées, notamment des cadavres exquis. Sur les gigantesques miroirs de chaque salle, des questions comme « Quel avenir pour notre démocratie ? » les interpellent.

En plus de perturber les derniers préparatifs (travail à distance), la crise sanitaire s'invite dans la scénographie. Les participants intègrent la Covid-19 dans la ligne du temps des objets belges présentés par le musée. Plusieurs extraits audio et vidéo sont en outre disponibles sans contact, en scannant un QR code. Le making-of du projet donne par exemple la parole à plusieurs participants. Le vernissage de l'exposition a pris la forme d'un événement virtuel en Facebook Live, avant que le public ne puisse la découvrir en présentiel du 10 juin au 23 août 2020.

CERA n'ayant pas donné suite à notre demande de financement 2020-2022, pourtant promis oralement, et la relation de confiance n'existant plus avec le partenaire flamand et la responsable de CERA, nous avons décidé avec les musées partenaires de mettre le projet en stand by, le temps de trouver des financements éventuels. Mais le cœur n'y est plus vraiment.

Une occasion ratée pour une expérience qui aurait dû être formidable... Arts&Publics envisage néanmoins de refaire des projets participatifs comme il l'a fait en 2016 et 2018 avec VideoMuz ou la création du Jeu-Quiz dans le cadre de Pour 50c, t'as de l'art.







LE PÔLE JEU VIDÉO & SOCIÉTÉ

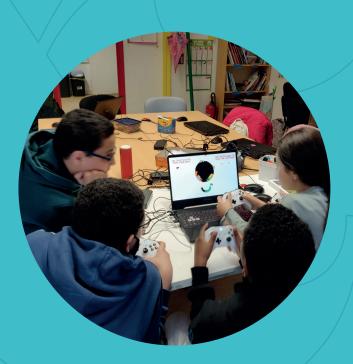




Si l'année 2020 a été une année morose pour la plupart des industries culturelles, le jeu vidéo s'en sort en fait plutôt bien. Depuis longtemps dématérialisées, les plateformes de vente de jeux vidéo ont vu leurs ventes grimper, assaillies par une horde de joueurs coincés chez eux et en demande d'interactions sociales. C'est d'ailleurs un point qui détone avec le cliché du gamer solitaire, le jeu vidéo est devenu en période de confinement synonyme de partage qu'Arts&Publics mène depuis quelques années publics qui donne lieu à un enrichissement mutuel basé sur le partage et la compréhension de l'autre. Si, comme beaucoup de nos confrères, néanmoins eu l'occasion de réaliser une série de projets adaptés à la contrainte sanitaire.

De façon générale, l'année 2020 a vu se renforcer les animations préexistantes tout en apportant une série de nouveautés concernant les thématiques abordées ou la manière de faire. Les activités du pôle Jeu vidéo & Société se décline toujours sous deux dimensions. La création de jeux vidéo amateurs d'une part et l'utilisation de jeux vidéo commerciaux d'autre part. La nouveauté de cette année concerne l'arrive de la thématique du genre, d'abord sous forme d'ateliers Minecraft ensuite sous forme d'atelier de création. Cette problématique est de plus en plus présente dans les médias et dans la société et les porteurs de projets chez Arts&Publics ne font pas exception à l'envie de travailler ce sujet avec les outils propres au pôle Jeu vidéo & Société. Vous découvrirez donc plus loin le projet « GenderCraft », qui initie une réflexion sur l'espace et le genre avec Minecraft, ainsi que le projet « Jeu vidéo sur le harcèlement de rue » qui, comme son nom l'indique, traite la place des femmes et des autres minorités dans l'espace public.

De manière générale, notre vision des ateliers se situe toujours à la croisée des chemins entre éducation au média et éducation par le média. Dans le premier cas, nos différents ateliers prennent la perspective d'un apprentissage des codes du jeu vidéo. Pour ce faire 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.



L'éducation par le média part de jeux vidéo commerciaux, principalement Minecraft, pour développer des dispositifs pédagogiques d'éducation à la citoyenneté en s'immergeant 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 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 et, depuis cette année, de genre. 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.

Chiffres: Au total nous avons touché +/- 55 jeunes sur cette année 2020 avec le pôle Jeu vidéo & Société. Origines variées, assez mixtes, même si légèrement plus de garçons. Pas d'école, d'où un chiffre plus bas aussi.





Calendrier et modules d'ateliers

Atelier de création vidéoludique sur le thème des droits des enfants (Atelier des petits pas)

Date

Du 8 janvier au 4 mars 2020 - 9 séances de 2x1h par groupe.

Lieu

asbl Atelier des petits pas, rue de la Marne 12, 1030 Schaerbeek

Animateur

Ekin Bal, Camille Cloutier (encadrement)

Public

deux groupes de 8 enfants de 8 à 12 ans.

Description

Le projet « Jeu vidéo sur les droits des enfants » est un atelier participatif de création de jeu vidéo amateur qui a pour but de questionner les pratiques de jeu vidéo des jeunes et d'initier une réflexion sur les droits de l'enfant au moyen d'une pratique innovante et motivante.

Conclusion

L'animation a globalement beaucoup plu. Une réflexion plus poussée sur les droits de l'enfant aurait pu apporter davantage. Par ailleurs, le temps très restreint et les projets ambitieux des jeunes nous ont amenés à une post-production importante.

Atelier Pixel Utopia (Mondial sport et culture)

Date

Du lundi 13 juillet au jeudi 16 juillet 2020, chaque jour de 10h00 à 15h00.

Lieu

asbl Mondial sport et culture. Chaussée de Helmet 71, 1030 Schaerbeek

Animateur

Ekin Bal (animation), Olivier Hustin (encadrement)

Public

10 jeunes de 12 à 16 ans - 9 garçons et 1 fille.

Matériel

Arts&Publics a fourni tout le matériel nécessaire à l'animation, à savoir 10 ordinateurs, 1 switch, des câbles Ethernet, des documents et une grande carte.

Description

Le projet Pixel Utopia propose aux apprenants d'embarquer dans une aventure ludique créative et innovante où ils devront construire leur cité idéale dans le monde virtuel de Minecraft. Dans cette aventure excitante, les apprenants se projettent et imaginent un monde alternatif.

Objectifs

Éveiller à la citoyenneté et à la politique, susciter l'imaginaire au moyen d'une pratique innovante, rendre la politique plus concrète à un public de jeunes.

Mise en contact

La prise de contact s'est faite au moyen d'Olivier Hustin, chargé de projets dans l'asbl.

1er jour : Dans une première partie, les jeunes se construisent des personnages fictifs (ingénieur, vétérinaire, chômeur). L'exercice imaginatif fonctionne bien. Après l'introduction de l'objectif et de l'univers du jeu, les premiers exercices commencent. On remarque alors qu'une partie des jeunes sont inscrits en réalité à un stage de sport. Ils déchantent donc un peu en apprenant que ce n'est pas le cas de ce stage. Au vu des circonstances liées à la crise sanitaire, ils ne pouvaient, par ailleurs, plus changer de groupe. De cette erreur administrative au niveau communal suivra des conséquences pour l'unité du groupe. Deux jeunes en particulier ont décroché et nous avons dû plusieurs fois intervenir pour garder une ambiance de groupe saine. Des moments sportifs ont aussi été aménagés pour répondre, en partie, à leur demande.

Malgré ces contretemps, les huit autres jeunes se sont investis et le projet suit son cours. Les jeunes créent l'identité de leur ville (nom, hymne, drapeau). Nous avons ensuite essayé une variation par rapport au projet habituel. Une décision a été soumise au groupe (le choix du sport national) et chaque individu a soumis sa proposition sur papier anonyme. Sans vote ou argumentation, nous avons choisi au hasard une des propositions comme la décision du groupe, dans l'intention que la parole et le vote « se débloquent » uniquement par la construction d'une agora.

2e jour : Le matin, nous avons fait un retour sur la situation de la veille. Un espace d'expression est donné aux enfants avant le début du projet pour exprimer leurs mécontentements ou leurs frustrations. Il en ressort que la distance

d'âge génère quelques soucis qui ne portent pas à conséquence dans le bon déroulement de l'atelier.

La suite de la journée est dédiée à la découverte de la démocratie parlementaire au travers d'un jeu de rôle dans lequel les élèves créent un parti politique, définissent leurs priorités politiques et un programme pour l'appliquer. Globalement, ce fut une journée réussie : le projet a capté l'attention des participants et les seuls bémols concernent les deux jeunes identifiés auparavant. Remarque : la présence de sécurité revient souvent dans les priorités politiques.

3e jour : Construction des bâtiments pour chaque parti politique. Visionnage d'une vidéo de l'architecte Luc Schuiten qui propose une relecture naturaliste de Bruxelles. Avec les enfants, nous avons discuté et amorcé une réflexion sur ce que pensait Luc Schuiten. Un débat intéressant s'est ensuivi sur l'intérêt de l'utopie et la question de la faisabilité. Les enfants ont néanmoins trouvé la vidéo trop longue.

4e jour : Cette dernière journée a été dédiée à l'urbanisme. Chaque groupe a été séparé en commission, c'est-à-dire en groupes de travail parlementaires composés des différents partis politiques. Chaque commission a reçu un secteur urbanistique (ex : industrie/agriculture, secteur loisir/culture etc.). Nous avons demandé aux participants de choisir un élément qu'ils n'aiment pas dans leur secteur et de l'améliorer (ex : un logement social avec piscine pour le secteur logement).

Nous avons conclu la journée par la fin des constructions, puis une visite collective de l'île, chacun expliquant sa construction.

Conclusion

Belle réussite globale malgré les difficultés liées au public. La première édition de cet atelier dans un cadre associatif a été riche d'apprentissage et quelques idées d'animation comme les mini-événements ont bien fonctionné.



Atelier Pixel Utopia (CERIA)

Quand

Deux semaines: du lundi 03/08/2020 au vendredi 07/08/2020 et du lundi 10/08/2020 au vendredi 14/08/2020

Où

Campus du CERIA: avenue Gryson, 1, 1070 Anderlecht

Public

et animateurs/instituteur

Animateur:

Ekin Bal (animation), Ismaïl et Bereket Güler (encadrement)

1ère semaine:

4 jeunes entre 13 et 16 ans – 4 garçons

2ème semaine:

8 jeunes entre 14 et 16 ans – 4 garçons et 4 filles

Matériel

Arts&Publics a fourni tout le matériel nécessaire à l'animation, à savoir 8 ordinateurs, 1 switch, des câbles Ethernet et des documents d'animation.

Description

1re semaine : initiation au langage vidéoludique par la découverte et l'analyse de jeu, pour ensuite laisser les participants créer leur propre jeu vidéo sur le moteur de jeu Construct 2. Les participants auront l'occasion d'essayer des jeux vidéo non mainstream afin d'élargir leur culture vidéoludique à une production variée et enrichissante. Ce faisant, ils en décèleront les différents aspects (gameplay, sound design, graphisme, thème et narration) afin de créer, par la suite, sur des bases solides et averties un jeu vidéo sur une thématique qui les touchent.

2e semaine: Le choix a été laissé aux jeunes. Ils ont opté pour le projet Pixel Utopia dans lequel les apprenants embarquent dans une aventure ludique créative et innovante où ils devront construire leur cité idéale dans le monde virtuel de Minecraft.

Objectifs

Les objectifs de la 1^{re} semaine visaient à amener le groupe à questionner les pratiques du jeu vidéo, à apprendre le langage du jeu vidéo et ses composants et à susciter l'expression créative. Et les objectifs de la 2e semaine visaient à éveiller à la citoyenneté et à la politique, susciter l'imaginaire au moyen d'une pratique innovante et à leur rendre la politique plus concrète.

Déroulement 1^{re} semaine

Lundi 03/08/2020 (14-16h): Présentation (15 min); jeu du mensonge, attentes, déroulé. Puis, découverte de jeux vidéo et analyse (gameplay, sound design, graphisme) ; inside ; soldats inconnus ; jeux déjà conçus par Arts&Publics.

Malgré le nombre peu élevé de participants, tous les jeunes étaient très motivés.

Mardi 04/08/2020 (14-16h): Introduction à Construct 3; réalisation du tutoriel; élaboration d'un niveau de plateforme.

Très bonne journée, la motivation des élèves est présente et certains sont particulièrement doués.

Mercredi 05/08/2020 (14-16h): Réflexion sur le projet personnel; mise en route du projet personnel; découverte de Piskel ; apprentissage de recherche d'éléments graphiques sur internet ; apprentissage de l'utilisation de photos et du détourage.

On remarque une plus grande facilité à imaginer des idées de jeux sans impératif de sujet. Tous veulent créer un type de jeu vidéo qu'ils aiment. Un jeune en particulier voulait développer sur Roblox Studio, nous l'avons laissé faire et soutenu.

Jeudi 06/08/2020 (14-16h): Suite des projets.

Vendredi 07/08/2020 (14-16h): Suite et fin des projets des jeunes; test de chaque jeu par les autres participants avec critiques constructives et encourageantes.

Tous les participants ont beaucoup apprécié le projet malgré la chaleur importante et les conditions sanitaires. 3 jeunes sur les 4 ont demandé un moyen de continuer leurs projets. Celui-ci leur a été envoyé par mail.



Déroulement 2^e semaine

Lundi 10/08/2020 (14-16h) : Annulation pour raison de canicule

Mardi 11/08/2020 (14-16h) : Présentation des jeux ; mise en situation (île déserte) ; création de l'identité de chaque île (drapeau et hymne)

Globalement une journée positive mais quelques difficultés à convaincre tout le monde de participer. Deux enfants n'ayant pas vraiment compris la manière dont les animations sont assignées m'ont signalé qu'ils n'aimaient pas particulièrement Minecraft.

Mercredi 12/08/2020 (14-16h) : Création des maisons.

Grande motivation et les jeunes semblent apprécier. Un participant en particulier : « Monsieur je me lève tous les matins pour cette animation ! » Sur les deux enfants réticents, l'une se prend au jeu et je laisse l'autre vaquer à ses occupations.

Jeudi 13/08/2020 (14-16h) : Création d'un parlement en groupe : difficulté à se coordonner au début mais réussite par après.

On observe une solidarité et deux filles qui n'avaient jamais joué semblent beaucoup s'amuser. Le dernier élève réticent s'est joint au jeu et semble apprécier.

Vendredi 14/08/2020 (14-16h): Création d'un parti politique : identification des priorités, constitu-

tions d'un programme politique et construction d'un bâtiment lié au programme politique.

Les participants ont moyennement apprécié l'exercice de création de parti politique. La plupart étaient surtout préoccupés par leurs maisons.

Conclusion

La première semaine s'est très bien passée, la deuxième un peu moins. Certains participants ont indiqué n'avoir pas eu le choix concernant les ateliers auxquels ils participeraient. Par conséquent, 2 jeunes sur 8 montrent une légère réticence au projet qui s'estompera après quelques heures. Il est peut-être intéressant de prévoir une version plus ludique de Pixel Utopia qui marcherait mieux dans un cadre hors-scolaire.

Atelier de création vidéoludique sur le thème du handicap (Maison des cultures de Saint-Gilles)

Date

Du lundi 02/11/2020 au vendredi 06/11/2020

Lieu

Maison des Cultures de Saint-Gilles, rue de Belgrade 120, 1060 Saint-Gilles

Animateur

Ekin Bal (animateur), Stéphane Niyonkuru (encadrement)

Observation

Laura Semeraro (étudiante à UMons)

Public

5 jeunes de 9 à 12 ans

Matériel

Arts&Publics a fourni tout le matériel nécessaire à l'animation, à savoir 5 ordinateurs et des documents d'animation.

Objectifs

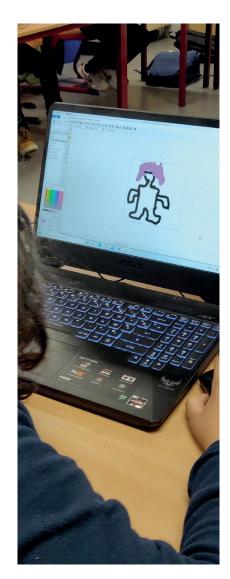
Sensibiliser à la question du handicap et de sa place dans la culture ; questionner les pratiques du jeu vidéo ; apprendre le langage du jeu vidéo et ses composants ; susciter l'expression créative

Description

Dans une première partie, nous avons mis en place une série de jeux qui sensibilisent au handicap par leurs mécaniques. Ex: dessiner sans voir avec l'aide des autres, chaises musicales avec un handicap, etc. L'idée étant que le handicap peut parfois aiguiser et permettre le développement d'autres sens. Dans le même ordre d'idée, les enfants ont visité l'exposition présente à la Maison des Cultures de Saint-Gilles qui présentait les œuvres d'une artiste atteinte de Trisomie 21.

Nous avons ensuite joué à des jeux vidéo abordant le sujet du handicap, soit dans leur propos soit dans leurs accessibilités. Dans un premier temps, nous avons ainsi joué à Beyond Eyes qui met en scène une femme aveugle qui se déplace dans ce qui semble être un tableau vide blanc. Au fil de ses pas et du toucher, les formes et couleurs dessinent son environnement proche, renvoyant ainsi à la manière dont les personnes qui n'ont pas la vue peuvent appréhender leur espace. Dans un deuxième temps, nous avons joué à Blind Legend dans lequel le joueur incarne un chevalier aveugle qui, guidé par son fils, doit accomplir une quête. À la manière de Beyond Eyes, Blind Legend parle d'un personnage aveugle, mais il se différencie dans son accessibilité. Comme le héros, le joueur est aveugle dans ce jeu vidéo qui se joue uniquement aux sons. Avec ces différents exemples, les participants ont ainsi pu faire la différence entre les jeux vidéo qui parlent du handicap et les jeux vidéo destinés/accessibles aux personnes atteintes d'un handicap.

En partant de ces idées, les participants ont élaboré des idées de jeux vidéo qu'ils ont ensuite mis en œuvre dans Construct 2. Ce faisant, ils ont imaginé les différents aspects du jeu vidéo (gameplay, Sound design, graphisme, thème et narration). Le résultat est jouable sur le site internet d'Arts&Publics



Lundi 02/11/2020 (9h30-16h30): Présentation: attentes, déroulé, présentation de jeux sur le handicap, découverte d'autres jeux vidéo et analyse au niveau du gameplay, du sound design, du graphisme (Beyond Eyes, A Blind Legend et The Graveyard)

Les participants sont très motivés

Mardi 03/11/2020 (9h30-16h30): Conceptualisation des idées de jeux et introduction Construct 2, avec élaboration d'un niveau de plateforme.

Intérêt pour l'outil et plus particulièrement pour 2 jeunes.

Mercredi 04/11/2020 (9h30-16h30) : Réflexion sur le projet personnel et lancement du projet par groupe de 3 : découverte Piskel, apprentissage de la recherche des éléments graphiques sur internet, utilisation de photos et détourage.

Difficulté à intégrer le handicap, mais réussite après discussion. Forte inspiration d'univers que les participants apprécient (Naruto, The Forest)

Jeudi 05/11/2020 (9h30-16h30): Suite du projet: création des musiques et sons.

Difficultés dans le groupe qui donne lieu à une mise au point.

Vendredi 06/11/2020 (9h30-16h30) : Suite et fin des projets des jeunes : test de chaque jeu par les autres participants et les parents avec critiques constructives et encourageantes.

Tous les participants ont beaucoup apprécié le projet. Une demande de certains parents et jeunes de refaire un atelier de création.

Conclusion

Résultat très satisfaisant et des relations avec les enfants et la Maison des Cultures excellentes. Les enfants ont appris les codes du jeu vidéo, la technique pour en réaliser et ils en sont ressortis valorisés et fiers. Seul regret, l'intégration du handicap dans les mécaniques du jeu vidéo aurait pu mieux se faire. L'âge des participants et le manque d'intervenants extérieurs pour travailler le sujet expliquent probablement cela. Le nombre réduit de participants s'explique par ailleurs par l'annonce du confinement le vendredi avant le début de l'animation. Certains parents ont pensé que l'atelier serait par conséquent annulé.

Atelier de création vidéoludique sur le thème « jeu vidéo et guerre » (École des devoirs Mozaïque d'Ixelles)

Date

atelier hebdomadaire entre le 16 octobre 2020 et le 17 décembre 2020.

Lieu

école des devoirs Mosaïque XL, rue Sans souci 114, 1050 Ixelles

Animateur

Ekin Bal et Laurent Sum

Public

8 jeunes de 10 à 12 ans issus de la structure.

Description

Le projet « Jeu vidéo et guerre » est un atelier participatif de création de jeux vidéo amateurs qui a pour but de questionner les pratiques de jeu vidéo des jeunes et d'initier une réflexion sur la représentation de la guerre dans les jeux vidéo. En partant de cette réflexion les jeunes sont amenés à réfléchir à des représentations alternatives qui mettent en avant les causes, les conséquences et les solutions pacifiques à la guerre.

- Vendredi 16/10 16h-17h30 présentation, ieu auizz
- Vendredi 23/10 16h-17h30 Discussion sur la guerre, analyse jeux vidéo mainstream et la manière dont ils abordent le jeu vidéo. Session de jeu sur des productions indépendantes qui critiquent cette vision.
- Vendredi 13/11 16h-17h30 : Idée de jeu et premier pas de Construct 2 (moteur de jeu)
- Vendredi 20/11 16h-17h30 : Suite Construct 2
- Vendredi 27/11 16h-17h30 : Suite Construct 2
- Vendredi 04/12 16h-17h30 : Suite Construct 2
- Vendredi 11/12 16h-17h30 : Suite Construct 2
- Vendredi 17/12 16h-17h30 : fin Construct 2 et Debrief

Conclusion

Des jeunes très motivés et qui ont accroché à la thématique. Les échanges étaient riches et passionnés, nous avons ainsi débattu sur la place des stéréotypes et les liens que nous pouvions faire avec la guerre ou encore sur la vision de l'histoire des différents participants (notons par ailleurs la croyance d'un élève de l'existence d'une guerre imminente entre l'Espagne et le Maroc). Une des animées, en particulier, a pu partager l'histoire de sa famille fuyant la Guinée à cause de la guerre civile. Le jeu vidéo a donc été vecteur de dialogue et d'enrichissement. La seule ombre au tableau tient dans le fait que nous avons donné la possibilité à chacun de créer son jeu vidéo, ce qui nécessite beaucoup d'attention. À l'avenir, il faut donc penser à former des groupes.

Atelier de création vidéoludique sur le Thème du harcèlement de rue (AMO L'Oranger). EQUALPIXEL

Date

ateliers hebdomadaires du 31 octobre au 5 décembre 2020.

Lieu

L'oranger AMO, rue des Fuchsias 120, 1080 Bruxelles.

Animateur

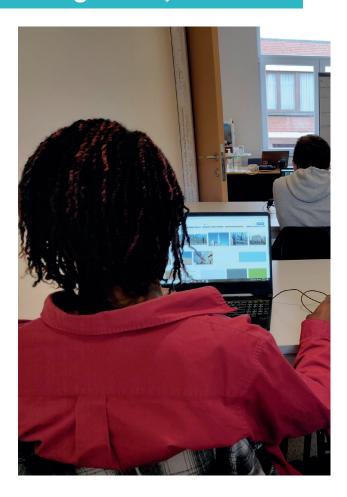
Ekin Bal, Thierry Brimioulle, Marine Vankeer, Siri Savmard.

Public

3-4 jeunes de 12 à 21 ans de la structure

Description

Le projet « jeu vidéo sur le harcèlement de rue » est un atelier participatif de création de jeu vidéo amateur qui a pour but de questionner le harcèlement de rue et de créer un jeu vidéo de sensibilisation sur cette question.











Samedi 31/10 (13-17h): Après les présentations, nous avons abordé d'abord les différentes pratiques du jeu vidéo des participants. Nous avons pu ainsi tordre le cou à quelques préjugés concernant le jeu vidéo et les joueurs. Il s'agissait de démontrer que la production vidéoludique ne s'arrête pas à Call of Duty ou Fifa et qu'il y a une richesse insoupçonnée qui parle de sujets politiques et philosophiques.

Nous avons ensuite abordé le sujet du harcèlement de rue en partant du vécu des participants. Nous avons défini le harcèlement de rue, ses causes, conséquences en abordant des concepts comme le patriarcat. Nous avons aussi discuté des choses pratiques pour réagir face au harcèlement de rue.

Samedi 07/11 (13-17h): La deuxième journée d'animation nous a d'abord permis de revoir la matière abordée précédemment (définir harcèlement de rue, patriarcat, que faire lorsque l'on est témoin, etc.) et de mettre l'accent sur la nécessité de sensibiliser sur le sujet. Pour ce faire, nous avons identifié qu'il fallait remettre en question la vision de la masculinité hégémonique conquérante et maître de l'espace public. Ce qui est notamment fait par une catégorie de jeux issue des minorités sexuelles appelée « Queer Games ». Nous avons donc joué à différents jeux abordant la question du genre, des clichés de genre et des minorités sexuelles comme « Coming ou Simulator », « Behind every women » et « Dys4ia » afin de les analyser et de connaître l'opinion des participants à leurs propos.

Samedi 14/11 (13-17h): Malgré la présence réduite des participants (il n'était que 2 mais ils devraient être trois la semaine prochaine), nous avons entamé la conception du jeu vidéo sur le harcèlement de rue. Dans un premier temps, chaque participant (Siri compris), a élaboré un concept de jeu sur papier en y définissant les mécaniques de jeu, le but, l'environnement, etc. Ensuite nous avons tenté de mettre en commun les différentes idées afin d'obtenir un concept commun au groupe. Nous avons fini la séance avec une introduction au programme Construct 2. Nous avons abordé les éléments basiques comme les layouts, les behaviors, les Sprites et la manière dont il est possible d'importer des images réalisées sur Piskel, trouvées sur internet ou même des photos prises avec une caméra.

Pour l'instant, le concept est le suivant : au début du jeu, on choisit son sexe et son genre. On arrive ensuite dans un décor représentant le village du protagoniste. Ce dernier décide d'aller en boîte et se retrouve confronté à un harcèlement de rue. Une scène de confrontation se lance. Dans celle-ci, on retrouve plusieurs mécaniques : 1) à chaque insulte, le joueur devient plus fort 2) le joueur a à sa disposition un panel d'action qui reprend les 5D (documenter, dialoguer, dénoncer, déléguer, distraire + un battle de danse) pour résoudre la situation et 3) dernier point important le narrateur du jeu est une narratrice (dans l'idée de changer les représentations dans les jeux vidéo)

Samedi 21/11 (13-17h): Avec le retour du troisième participant, nous avons affiné l'idée du jeu. Il s'agit toujours d'un personnage (homme ou femme au choix) qui se promène dans une ville et arrive dans le centre-ville. Face au harcèlement se lance une séquence dans laquelle le protagoniste possède une série d'actions pour se défendre: 1) Les 5D (déléguer, dialoguer, dénoncer, documenter, distraire) 2) une battle de danse.

Par ailleurs, ils voulaient inclure une mécanique selon laquelle plus le protagoniste reçoit des insultes plus il devient fort. À définir comment inclure cela dans le gameplay.

Samedi 28/11 (13-17h): Cet atelier s'est focalisé sur la réflexion autour du gameplay. L'idée de base était donc bien réfléchie à cette étape de l'atelier, mais encore un peu nébuleuse. Il manquait des mécaniques de gameplay précises pour en faire un jeu complet. Une discussion a donc été réalisée avec les jeunes afin de leur montrer différents jeux existants et différentes mécaniques. Après cet échange, l'idée a été de conjuguer cette situation de harcèlement en rue avec une mécanique de rythme inspirée de cette idée de « battle » de danse. Le joueur rencontre donc son harceleur, et doit utiliser les 5D en rythme sur une mécanique proche de Guitar Hero pour augmenter son score et s'en débarrasser. Une fois l'idée trouvée, les jeunes ont commencé à créer les personnages et les décors utilisés dans le jeu via le logiciel graphique Piskel, qui permet de faire du Pixel Art.

Samedi 5/12 La dernière séance de l'atelier a été dédiée à la création des ressources graphiques (personnages, décors,...) via Piskel et à leur exportation. Ce qui a pris aux jeunes un peu plus de temps que prévu, pendant que l'animateur s'occupait du code du jeu. Les ressources graphiques ont ensuite été récupérées et insérées dans Construct. La fin de la session a été dédiée à une petite séance de jeu pour leur montrer des jeux plus « artistiques » ou avec des mécaniques originales, et à un moment pour discuter du stage et récupérer le feedback des jeunes. Celui-ci différait un peu en fonction de leurs affinités de base avec le jeu vidéo.



Atelier GenderCraft

Description

L'atelier GenderCraft est un atelier jeu vidéo qui traite de la thématique du genre et des inégalités de genre. Cet atelier est destiné aux élèves de 5e et 6e primaires fréquentant les écoles de la Ville de Bruxelles. Le projet propose une partie réflexion et une partie création sur Minecraft. GenderCraft est un atelier développé en partenariat avec la cellule « Brussels Smart City » de laquelle le projet a reçu un financement en 2020. Ce projet a été développé par Marine Vankeer au cours de la formation NUM-BERS 2019.

Animatrice

Marine Vankeer

Septembre-décembre 2020

- Recherches et documentation diverses autour de la thématique du genre afin de construire la partie débat et réflexion de l'atelier
- Rédaction du dossier de présentation du projet
- Prise de contact et rencontre avec l'asbl Garance et l'ONG Le Monde selon les femmes, deux associations féministes œuvrant pour l'égalité des sexes en Belgique.
- Consultation de la « Mallette pédagogique Genre » pour découvrir l'égalité femme/homme telle que proposée et développée par Le Monde selon les femmes
- Recherche de partenaires potentiels (écoles, associations, maisons de jeunes, dans le périmètre du CRU)
- Prise de contact avec différents établissements scolaires et associations de jeunes



En prévision

Pour 2021, nous projetons de continuer à diversifier nos partenaires, tout en consolidant nos liens avec nos partenaires actuels. Et plus concrètement, notre programme sera marqué par :

- COFEE: Un projet d'ateliers autour d'une collaboration Nord-Sud sur les inégalités avec les asbl M.O.V.E, Rasmalti et d'autres à venir.
- CLIMAX/JV: Un projet d'ateliers à Ixelles autour de la vie de quartier, proposant la rencontre des jeunes de quartiers avec les acteurs de l'écologie locale.
- GAME CHANGERS: un projet d'ateliers avec l'asbl Emanci-Power
- La poursuite du projet avec l'Atelier des petits pas.

- Un projet d'ateliers sur le thème du racisme avec la Maison des enfants Pirouette
- Des stages Minecraft au Musée de la Fonderie avec des jeunes Molenbeekois.
- COVIDEOGAMES: des ateliers de création vidéoludique en amateur autour du thème de la pandémie de coronavirus.



COFEE

COFEE (Coding for Equality Education) est un projet international d'animation pédagogique vidéoludique organisé entre la Belgique (Bruxelles) et trois pays d'Afrique : le Maroc, le Burkina Faso et le Sénégal.

Mené en partenariat avec la direction générale régionale Brussels International, il s'appuie sur un programme d'ateliers de création de jeux vidéo axés sur la sensibilisation et l'éducation aux questions des inégalités dans ces trois pays. Ces ateliers s'adressent à des jeunes âgés de 14 à 18 ans dans les quatre pays.

Ainsi, nous espérons contribuer à une meilleure compréhension de l'objectif de développement (ODD) n° 10 des Nations Unies de réduire les inégalités dans les pays et d'un pays à un autre, le principal message étant qu'il n'y a pas de solution dans un pays s'il n'a pas de solution pour tous les pays. Autrement dit, il n'y a pas de solutions individuelles s'il n'y pas de solutions pour tous.

Ce projet s'intègre dans la mission générale d'Arts&Publics qui s'efforce d'améliorer l'accès à la culture des populations défavorisées en leur permettant d'accroître aussi bien leur capital technologique que leur capital social.

Le projet Coding for Equality Education (CO-FEE) a débuté en décembre 2020 par un appel à candidats diffusé largement sur nos réseaux sociaux ainsi que sur notre site web. Suite à cet appel, notre pôle Jeu vidéo & Société a rencontré plusieurs associations bruxelloises désireuses d'accueillir et de participer à notre programme d'ateliers. Au final, trois lieux ont été retenus à Bruxelles : la Maison de guartier Quatre vents (Molenbeek Vivre Ensemble - MOVE ASBL), la Maison de quartier Heyvaert (Molenbeek Vivre Ensemble - MOVE ASBL) et l'ASBL Rasmali à Schaerbeek et Saint-Josse.

La suite du projet sera divisée en 3 phases distinctes. À partir de janvier 2021, deux séances d'information en ligne seront fixées avec les partenaires. Ces sessions auront pour objectif de sensibiliser et informer les participants sur la thématique de l'ODD n° 10. Les jeunes Bruxellois se connecteront virtuellement avec des jeunes des pays afin de mieux appréhender la réalité locale et convenir ensemble de sujets spécifiques sur lesquels ils travailleront. Ensuite, à partir du mois de mars, les jeunes en Afrique et à Bruxelles travailleront chacun de leur côté sur la création de leurs jeux vidéo afin d'illustrer les sujets choisis. Pour terminer, le projet se clôtura par la diffusion des différents jeux vidéo créés. Ces jeux seront diffusés, à partir du mois d'octobre 2021, lors de l'Africa Code Week et dans les milieux associatifs Bruxellois.



LE PÔLE INSERTION SOCIOPROFESSIONNELLE & MÉDIATION CULTURELLE



Les activités de formation et d'insertion en médiation culturelle d'Arts&Publics prendront une nouvelle dimension en 2021. Nous passerons de 5 à 16 projets accompagnés. Cette évolution trouve sa source dans l'activité de 2020 et se traduit à la fois dans le rayonnement territorial de nos programmes et dans l'éventail disciplinaire des projets accompagnés.

place du programme : le monde culturel constitue un important gisement d'emplois non délocalisables dans un secteur en plein développement. Cette activité économique reste néanmoins perturbée par l'absence de statut clair et du fait de sa nature intermittente.Cette fragilité systémique a vu de nombreuses personnes glisser de l'indemnisation liée au chômage à la repêche par les CPAS depuis quelques années.

Usant de la médiation culturelle comme d'outil de changement, notre projet vise à redonner carisées.Ce public très particulier cumule en effet le paradoxe d'être éloigné de l'emploi et possédant néanmoins très souvent un parcours dans l'enseignement supérieur et une expérience significative au sein d'initiatives culturelles. Un public pour lequel les CPAS et services d'accompagnement à l'emploi sont trop souvent dépourvus d'outils d'insertion et de capacité d'appréhension de leur situation complexe.

Arts&Publics a structuré son pôle Insertion socioprofessionnelle & Médiation culturelle autour de deux programmes distincts : 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 : après une première phase de formation, la phase d'insertion offre l'opportunité aux personnes de développer leur propre projet, avec la sécurité d'un contrat, dans le cadre des activités d'Arts&Publics et avec le soutien de l'équipe d'encadrement.

Ces projets se développent dans le cadre de périmètres donnés, depuis 2017 à Ixelles dans le cadre du CQD Athénée, d'une part, et à Molenbeek et Bruxelles-Ville dans le cadre du CRU Citroën-Vergote depuis 2019, d'autre part. A terme, les activités développées par les médiateurs culturels formés au sein d'Arts&Publics ont pour vocation à se développer à l'échelle de toute la Région de Bruxelles-Capitale.



4.1 Le programme BAMBA

Brigade d'animation et de médiation de Bruxelles et alentours

Lancée en 2017 dans le cadre du Contrat de quartier durable Athénée, la BAMBA s'est construite et développée pendant quatre ans en partenariat avec la commune et le CPAS d'Ixelles. Cette première expérience a servi de tremplin pour développer l'expérience au-delà de ce périmètre.

Comme son nom l'indique, la BAMBA « Brigade d'Animation et de Médiation culturelle de Bruxelles et Alentours » vise l'ensemble du territoire de la Région de Bruxelles-Capitale.

Le programme BAMBA consiste en la formation et à la mise à l'emploi de personnes dépendant du revenu d'insertion sociale. Celles-ci ont généralement déjà un parcours d'études supérieures et/ou une pratique artistique, qui malgré tout ne leur suffit pas à s'inscrire dans le schéma durable d'un emploi stable.

Avec la BAMBA, nous leur proposons une formation gratuite en médiation culturelle. Les trois mois de formation et de stage permettent à ces personnes de développer leur propre projet à destination des publics qu'elles auront identifiés.

À l'issue de la formation et du stage, un jury composé de professionnels de la culture sélectionne les projets les plus à même de répondre à des critères de pertinence et de faisabilité. En accord avec leur CPAS respectifs, les stagiaires ainsi retenus se voient proposer un contrat d'insertion article 60.

Et c'est suite à la sélection opérée lors de l'édition 2019 de la formation BAMBA qu'Arts&Publics a soutenu trois nouveaux projets cette année. S'ajoutant à ceux de 2018 (Collectif lune de Lionel Merckx, L'éternel exode de David Bangiricenge, ClimaX de Thomas Leruth), nous avons accompagné L'ÉCOLE EN FORÊT de Alice Schuermans, LA SAISON DES CHANTS de Céline Rustin et KIOSK UP! de Yann Vivane.

Un quatrieme projet selectionne, SM[aR]T_VILLE de Pierre Duys, n'a pu rentrer dans notre dispositif qu'à partir du 1^{er} janvier 2021 du fait de la restructuration de son CPAS et des démarches alourdies par la crise sanitaire.



LES PROJETS BAMBA

Certains porteurs de projets sélectionnés lors de l'édition 2018 sont arrivés au terme de leur contrat au début ou au cours de l'année 2020. Le dernier tournant de leur contrat ne les a pas empêchés de poursuivre leur projet et de le clôturer sous les meilleurs augures. Ce fut le cas pour les projets :

COLLECTIF LUNE Lionel Merckx

fants d'investiguer une question citoyenne à travers la réalisation l'animation et du tournage des chroniques vidéo qui composaient le programme.

Kidz show a été mis en œuvre en collaboration avec l'école du tizen Motion. Bénéficiant d'un soutien financier suite à l'appel à

cette année, il a participé à d'autres ateliers et pu prendre part aux initiatives d'autres porteurs de projets.



CLIMAX Thomas Leruth

Le projet ClimaX de Thomas Leruth porte sur l'organisation d'événements en lien avec la question climatique et l'écologie. Fort d'un café-rencontre qui s'est tenu en novembre 2019 en collaboration avec Zero Waste Belgium, l'asbl As bean et la contribution des conférenciers Michel Lefèbvre et Oscar Brousse (KUL), les prochaines éditions de ClimaX consisteront d'une part en un atelier mené en collaboration avec le pôle Jeu vidéo & Société d'Arts&Publics, destiné à sensibiliser les jeunes à la question climatique, et d'autre part dans la réalisation d'une fresque au parc du Viaduc d'Ixelles sur le thème du retour à la nature.

café rencontre Le changement climatique? s'organiser échanger débattre inventer agir rencontrer déculpabiliser déguster apprendre faire le tri des infos

www.climax.brussels.be

10.11.2019

Calendrier

Après plusieurs entretiens avec des artistes et l'élaboration d'un dossier soumis aux partenaires du contrat de quartier et de la rénovation urbaine, le projet a reçu des subsides et l'œuvre devait être réalisée à l'été 2020.

Malheureusement la pandémie du Covid-19 a freiné sa réalisation et le projet a été postposé à mai 2021, à un moment où le porteur de projet aura fini son contrat article 60.

L'ÉTERNEL EXODE David Bangiricenge

Calendrier

Lors de son entrée chez Arts&Publics, David a immédiatement voulu travailler sur un récit de vie, mêlant à la fois une présentation biographique et dans laquelle il retrace son parcours d'homme déraciné, conjointement à une performance musicale. Ce récit est devenu le conte L'éternel exode. Quel récit : David n'est autre que le petit-fils du roi Mwambusta Bangiricenge, avant-dernier roi de la dynastie Ganwa qui a régné sur le Burundi durant trois siècles ! Rodé lors de présentations aux enfants des ateliers du Temps Libre et d'ateliers à l'école de devoirs Mozaïque (Ixelles) dès le début de l'année 2020, en tant que témoin de l'Histoire



L'éternel exode méritait plus large un public. C'est dans ce contexte que David s'est lancé de la création d'un support pédagogique illustré basé sur son récit, en collaboration avec l'Africamuseum de Tervuren.

Janvier

- Réunion à l'Africamuseum de Tervuren, en vue de la création du support pédagogique basé sur le conte
- Évaluation des ateliers menés à l'École de devoirs Mozaïque
- Prises de contacts dans le cadre d'une recherche de nouveaux appels à projets et partenariats

Février

- Préparation du dossier pédagogique avec l'Africamuseum
- Recherche de résidence

Mars-Avril

 Elaboration du projet d'illustration du conte (recherche d'illustrateurs et de partenariats)

Mai

Prise de contact avec l'illustratrice Isabelle Guilbaud

Suite au contrat

Suite à sa rencontre avec l'illustratrice Isabelle Guilbaud, le projet de publication du conte L'éternel exode a été lancé, si bien qu'une première édition est désormais disponible sur la plateforme YouScribe en attente de trouver une maison d'édition.

Cette année 2020 a permis à trois autres projets de démarrer leur vie au sein d'Arts&Publics.

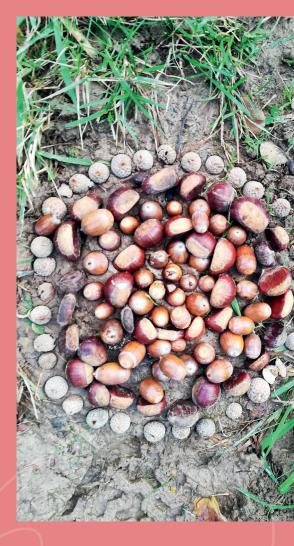
L'ÉCOLE EN FORÊT Alice Schuermans

Le projet L'École en forêt cherche à remettre la nature au cœur des préoccupations des enfants et de l'enseignement au sens large, en amenant la nature dans les écoles et les écoles dans la nature et au ner la nature à l'intérieur des écoles et d'organiser des sorties avec leurs élèves.

conditions paysagères présentes (que ce soit sur un plan climatique ou géographique).

œuvres sont donc créées in situ, au moyen de matériaux naturels et biodégradables. Dans ce contexte, L'École en forêt propose égamatiques écologiques et leurs connaissances scientifiques. Ces

Pour finir, L'École en forêt apporte également une aide pratique et logistique, en même temps que pédagogique aux écoles désireuses de créer un espace vert, cultivable ou non au sein de leur établisseimplique concrètement autant les enfants que les enseignants sur



En chiffres

- les ateliers l'École en forêt ciblent des groupes de 8 à 25 enfants de la 3e maternelle à la 5e primaire.
- cette année, ces ateliers se sont déroulés avec 4 écoles partenaires : l'école n°2, l'école n°4, l'école n°7 et l'école n°8 d'Ixelles
- ceci représente, pour l'année 2020, 189 enfants touchés par nos animations pour un total de 168 heures d'animation

Module d'atelier Land Art

Mandalas d'Automne École N°7 du Bois de la Cambre

Date

Lundi 26/10/2020 de 8h25 à 15h25

Lieu

École n°7. Avenue du Bois de la Cambre, 173.

Animateur

Alice Schuermans

Enseignants

Public

2 classes de 3º primaire – environ 35 enfants

Matériel

Nous récoltons in situ ce dont nous aurons besoin pour créer les œuvres de Land Art.

Description

Le projet « Mandalas nature » propose une sortie d'une journée en forêt, avec en clôture la création d'œuvres de Land Art in situ par les enfants. L'atelier est adapté en fonction de la saison. Ici, il était question de créer un mandala d'automne. comme il l'aurait été sur les fleurs s'il s'était déroulé au printemps.

Objectifs

une partie du programme de 3° primaire : la prémisses de la géométrie, les différents types de paysages.

Mise en contact

La prise de contact s'est faite au moyen de la gazette des écoles primaires d'Ixelles, les ensei-

Déroulement

Rendez-vous est pris à 8h25 devant l'école. Nous allons à pied jusqu'à la forêt de Soignes, les transl'explorer, afin de découvrir ses spécificités automnales, en nous arrêtant devant certains arbres re-

10h: Pause de 30 min, jeux libres

10h30: Exploration et explications: les insectes, les animaux de la forêt, nous parlons aussi de l'automne et de la baisse de luminosité (changement de couleurs et chute des feuilles, comportements

12h : Arrivée près de l'entrée du Parc Tournay Solvay et première présentation du programme de l'après-midi. Ensuite nous faisons une pause déjeuner.

13h: Les enfants sont invités à observer et catégoriser les différentes caractéristiques du lieu (type matériaux qu'ils utiliseront. La consigne de base étant de ne rien cueillir, ne rien arracher et savoir

ensuite la récolte de matières premières nécessaires à la création de leur œuvre par groupes de 3 ou 4 enfants, puis la réalisation à proprement parler de leurs œuvres de Land Art.

14h15 : Débriefing rapide avec les enfants où chacun d'eux est invité à dire une phrase et un mot qui résume son expérience. Les enfants sont ensuite amener à donner « un pouce en haut (pour dire « j'ai aimé ») », « un pouce au milieu (pour une expérience approximative) » et « un pouce en bas »

14h45: Retour à pied vers l'école.

La forêt en chantant

Sorties des 4 saisons École n°8 du Bois de la Cambre

Date

undi 23/10/2020 de 9h à 12h.

Lieu

École n°8. Avenue du Bois de la Cambre, 175.

Animateur

Alice Schuermans

Enseignante

Catherine Peeters

Public

1 classe de 3e maternelle – environ 21 enfants

Matériel

Description

Le projet « Sorties des 4 saisons » propose aux nance des saisons. C'est un projet d'éducation à l'environnement qui suit le programme scolaire vois, j'entends, je touche, je goûte et comment je me sens ?). Et, pour donner un cadre à cette proposée aux enfants.

Objectifs

Éveiller à l'écologie et transmettre une partie du quoi et ça sert à quoi ?, les animaux et comment douce, rugueuse, lisse...), ainsi que les premières vant la vie des végétaux et des animaux.

Mise en contact

La prise de contact s'est faite au moyen de la gazette des écoles primaires d'Ixelles, les enseignants y ont vu l'annonce d'offre d'animation

Déroulement

9h : Rendez-vous devant l'école, nous partons en tram vers la forêt de Soignes. Une fois arrivés en forêt, nous commençons une balade des 5 sens, en insistant sur la saison, ici, l'automne (les feuilles changent de couleur, les châtaignes, les écureuils et leurs réserves, la luminosité plus faible, etc.)

10h : Récréation de 30 min environ

10h30 : l'animatrice apprend aux enfants une petite chanson toute simple sur l'automne, que nous chanterons ensemble durant le reste de la ballade.

10h45: Débriefing avec les enfants sur base de la question: « qu'est-ce que vous avez appris? », tandis que le débriefing avec l'enseignante se fera par email.

11h15: nous repartons vers l'école.

En prévision

Suite à l'obtention de différents subsides, durant l'année 2021, L'École en forêt réalisera différents projets

Les pouces verts

d'éducation à la philosophie et à la citoyenneté dans 4 classes de primaires au sein de L'École n°2

sage sera organisé afin que les enfants des 4 classes participantes convient les autres classes de

Un potager dans mon école

mené en collaboration avec les 3 institutrices maternelles de L'École n°8 d'Ixelles (175 avenue du loises, une fois l'engouement du début passé, il est difficile pour les enseignants de trouver le temps tel projet avec des ribambelles d'enfants (ici des enfants de 5 ans), ne rend pas la tâche plus aisée.

Ainsi, par son encadrement d'animatrice, Alice offrira son aide logistique, pratique et ses compétences de maraichère aux institutrices, afin de les aider à : mieux choisir les légumes, fleurs ou fruits à planter en fonction du calendrier scolaire, en tenant compte de la possibilité de faire les récoltes de mai à juin et de septembre à octobre, ainsi qu'à disposer les espèces au meilleur endroit et à les

Ce projet a débuté en septembre 2020, avec la visite d'un potager modèle ixellois, le potager Agnès Varda. Le projet se poursuivra de mars à juin 2021, avec la préparation de la terre, des semis, puis les

Visite mon potager

le projet a commencé en septembre 2020, avec la visite de 2 potagers modèles, le potager Agnès d'un potager. Ce projet est destiné à des enfants de 3e maternelle de L'École n°8 d'Ixelles, ainsi que des enfants de 3e primaire de L'École n°7 d'Ixelles et sera étendu à d'autres écoles d'Ixelles dès que la situation pandémique le permettra.

KIOSK UP! Yann Vivane

KiosK up! est un kiosque mobile qui se déploie, une à deux fois par mois, sur les places publiques de extraits ou un teaser de leurs concerts ou spectacles à venir. Et toute la durée de chaque évènement KiosK up! se découpe au minimum en quatre passages d'artistes, qu'ils soient en solo, en duo ou en groupe. Le projet KiosK up! part de l'envie de faire découvrir et partager les richesses culturelles qui résident dans nos communes, dans un esprit festif et convivial.

Calendrier

Mars (période de stage)

- Prise de contact avec différents acteurs des plateformes culturelles ixelloises
- Rencontre avec Olivier Sire (professeur d'architecture à la Cambre) et découverte du NéNu (structure scénique mobile créée par des élèves de la section architecture de la Cambre, promotion 2017)
- Constitution d'un budget en vue d'un dépôt de dossier à l'appel à projets Connecteurs du Contrat de Quartier Athénée.
- de partenariats
- de subside du Contrat Quartier Athénée)

Avril-Mai-Juin

- Constitution d'un dossier de présentation de KiosK up ! en vue d'un dépôt pour l'appel à projets Connecteurs initié par le Contrat de Quartier Durable Athénée.
- Prise de contact avec différentes structures culturelles ixelloises en vue de la tenue d'un
- Démarrage de la prospection d'artistes de la scène ixelloise susceptibles de prendre part à l'évènement KiosK up!
- Suivi d'un stage pour créer un plan financier pour le développement du projet
- Réalisation d'une vidéo de présentation de KiosK up! diffusée sur le site d'Arts&Publics, ainsi qu'aux responsables du Contrat de Quartier Durable Athénée)
- Rencontre et travail avec la graphiste Magali Contrino pour la création du logo pour KiosK up

Juillet

- Mise en ligne d'une page Facebook de promotion de KiosK up!
- Nouvelles prises de contact avec des structures culturelles et des artistes ixellois en vue de la mise en place de la première édition de KiosK up! et mises à jour régulières de la page Facebook
- Obtention de la subvention dans le cadre du Projet Connecteurs du Contrat de Quartier Durable Athénée.
- Création des plans pour la réalisation de la bâche de KiosK up!
- Rédaction du mail de participation à l'événement « Ding Dong » pour la rentrée culturelle

- Inscription à l'évènement « Ding Dong »
- Commande de la bâche pour les évènements KiosKup! auprès de Wanacom, firme d'impression sur support publicitaire
- Finalisation des flyers KiosK up! par Stéphane Gandibleu, web designer
- Commande de l'impression des affiches KiosK up! auprès d'ABC Europe digital print, société d'impression sur support publicitaire à Ixelles
- Commande de l'impression des Flyers KiosK up ! chez Vista print, société d'impression

Août

- Réception des affiches, de flyers et de la bâche KiosK up!
- Nouvelles prises de contact et rencontres avec des structures culturelles et des artistes mière édition de KiosK up!, ainsi que nouvelles mises à jour de la page Facebook
- Réunion avec les participants de l'évènement « Ding Dong », présidé par Mme Daout, et (les asbl Orfeo, Les amis de ma mère », ainsi que Frédéric Lubansu, responsable de la communication du théâtre Varia

Septembre

- Vérification technique du NéNu et de son emplacement pour l'événement Ding Dong
- Organisation du catering, finalisation de la programmation et préparation des artistes de l'évènement « Ding Dong »
- Finalisation de la rédaction des fiches de présentation des participants.
- Organisation du transport du NéNu pour l'évènement
- Première édition Kiosk up ! pour l'évènement « Ding Dong », place Fernand Cocq, le 19/09/2020
- Rencontre avec Pie Tshibanda, comédien
- Analyse des retours des intervenants
- Constitution du dossier de post-production de l'évènement (remise de la comptabilité à Habitat et Rénovation)
- Nouvelles mises à jour de la page Facebook

Octobre

- Nouvelles mises à jour de la page Facebook
- Prise de contact avec Julien Souanet, chef machiniste à la RTBF, pour obtenir des conseils techniques sur la régie sono en extérieur
- Demande de droits de diffusion des photos des artistes (prise lors de l'évènement DING DONG) sur les réseaux sociaux
- Promotion des artistes ayant participé au KiosK up! (Olivia Auclaire, Layla Nabulsi, le groupe Alchème) via les réseaux sociaux (Facebook, Instagram)
- Prise de contact avec l'INSAS, en vue de la mise en place d'un partenariat.

Novembre

- Rédaction d'un dossier en réponse à l'appel du budget participatif de la commune d'Ixelles, commission « Main dans la main »
- Rédaction de fiches participatives à destination des artistes et des structures culturelles intéressés d'être mis en valeur par KiosK up!
- Réunion avec les participants du budget participatif d'Ixelles

- Ré-ajustement du dossier et du budget de KiosK up ! en vue d'un dépôt au budget participatif de la commune d'Ixelles, commission « Main à la patte »
- Parrainage officiel de Pie Tshibanda et soutien du Théâtre Varia, du Boson, de la Maison de l'Amérique latine et des asbl Orfeo, Communa, Les amis de ma mère.
- Inscription à la SACD en tant que concepteur de KiosK up!

Décembre

- Remise du dossier à la Table des Connecteurs.
- Prospection de partenariats auprès de diverses structures culturelles et d'artistes ixellois.
- Rencontre et mise en place d'un partenariat avec Anne Deltour de l'asbl Orfeo (Ixelles), en vue de la programmation d'évènements KiosK up! pour les mois de mars, avril, mai, juin, septembre et octobre 2020.
- Nouvelles mises à jour de la page Facebook
- Stage de quatre sessions avec Yves Martin sur le fonctionnement des asbl

Déroulement de l'évènement KiosKup! (Ding Dong)

11h-13h: Mise en place du NéNu et du catering + raccords techniques, puis soundcheck

14h25 : Entré en scène de Mme Loyale pour la présentation du KiosK up ! et l'introduction de la première artiste

14h35: Première artiste: Leyla Nabulsi, conteuse, avec un extrait de son projet « Ulysse, le retour »

14h55: Deuxième artiste: Olivia Auclair, chanteuse pour enfants, avec des extraits de son album « De Vautre câté»

15h10: 1h de pause

16h10: Deuxième soundcheck

17h15 : Reprise de la présentation de Mme Loyale et du troisième artiste

17h20 : Troisième artiste : Pie Tshibanda, comédien et conteur, avec un extrait de son spectacle « Un fou noir au pays des blancs »

17h40 : Quatrièmes artistes : Alcheme, groupe de musique pop-rock-folk, pour la promotion de leur groupe et du concert qui suivait dans la soirée au Crazy Circle, place Fernand Cocq

18h00 : Remerciements sur la scène du kiosque des artistes et de Mme Loyale

18h05: Démontage

18h15 : Remorquage du NéNu vers la Cambre



En chiffres

régisseur plateau et technique (Théo Potard), d'un régisseur son, d'une responsable du cagraphe (Magali Contrino), ainsi qu'un cameraman (Lionel Merckx) se sont joints à l'aventure. Lors de cette première édition, le rôle de Mme Loyale était assuré par Alexandra Devass Conselos présent, composé d'une soixantaine de personnes durant tout l'évènement.

En prévision

Afin de faire de KiosK up ! un évènement pérenne, Yann envisage d'en faire une structure culturelle indépendante, soutenue par une asbl réservée à ce projet et qui soit en partenariat ponctuel avec différentes communes au gré de ses différentes éditions, quitte à mettre au point une formule où KiosK up! promouvra exclusivement les évènements d'une unique structure culturelle par édition. Mais, dans l'immédiat, deux nouvelles éditions de KiosK up! sont prévues en collaboration avec Habitat et Rénovation pour les 27 mars et 24 avril 2021, dans le cadre de la fin du Contrat de Quartier Durable Athénée. C'est avec ces nouvelles éditions en vue que l'agenda immédiat de Yann consistera dans:

- la poursuite de recherche de partenariats auprès de diverses structures culturelles et d'artistes ixellois
- la recherche de matériel sono
- la création de l'asbl qui servira de structure culturelle à KiosK up!
- la création d'un site internet réservé uniquement à sa promotion



LA SAISON DES CHANTS Céline Rustin

Céline Rustin a été engagée chez Arts&Publics sous contrat article 60 en mars 2020 pour réaliser La Saison des chants, un prod'aller dormir, travail) ou événements de la vie (fêtes ou rituels).

exceptionnelle de leurs expressions. Cette observation a vu dans cette réalité une belle opportunité de partir à la rencontre des habitants d'un quartier proche, le quartier Athénée à Ixelles, qui re-

La Saison des chants repose donc sur une démarche de terrain, basée sur la collecte de chants auprès des habitants d'un quarpublic rencontré et enregistré ont été très positifs : en partageant histoire personnelle soient révélés, écoutés et mis en valeur.



En chiffres

- 22 personnes rencontrées et dont les chants ont été enregistrés entre août 2020 et mars 2021, dont 14 adultes et 8 enfants
- de ces rencontres, 11 intervenants ont été retenus pour le projet, dont le projet fera le portrait et qui interprètent parfois plus d'une chanson

Calendrier

Février-Mars (période de stage)

- Prise de connaissance de la plateforme des acteurs culturels du Quartier Athénée et identification de différents autres partenaires possibles (centres culturels, maisons médicales, maisons de repos, radios, maisons de jeunes, centres de formation, écoles primaires, associations du quartier).
- d'ateliers (Free Clinic, Kuumba, BuurtPensioen).
- Prise de connaissance du catalogue Formapef (association paritaire pour l'emploi et la formation) listant des centaines de formations possibles relatives au secteur non-marchand en Belgique notamment francophone et sélection de certaines d'entre elles (no-

Mars (engagement)

- Travail sur collectage dans sa dimension méthodologique via différentes prises de contact, lectures, visionnages et auditions.
- Mise en place stratégique du collectage dans sa dimension pratique, en tenant compte du contexte pandémique. Et, sur la base de l'interrogation « comment collecter malgré cette période de confinement ? », création d'une page Facebook participative, en vue d'entrer en contact avec le public cible et de collecter le plus de chants possible. Suite à cela, travail de repérage en vue de donner une qualité professionnelle aux enregistrements.
- Prise de contact avec des personnes ressources : Yaël Epstein, ethnomusicologue (Université de Lyon).

Avril

- Suivi de la page Facebook du projet et première sélection des chants obtenus + rédaction de textes relatifs aux chants reçus et des récits de vie des participants, recherche de visuels, mise en place de stratégies communicationnelles, création d'une page Soundcloud permettant de diffuser les chants obtenus via différents biais sur la page Facebook créée, nouvelle recherche de participants.
- Rencontre avec les échevins de la Culture d'Ixelles pour leur présenter le projet.
- Rédaction d'un dossier pour l'appel à projets Connecteurs (budget participatif du Contrat de quartier durable Athénée).

Mai

- Poursuite du collectage et réalisation d'une capsule vidéo pour le site d'Arts&Publics.
- Recherche de nouveaux partenaires potentiels pour promouvoir le projet et prises de contact (Maxime Lacôme, Mathilde Boucher et d'autres).

Juin

- Obtention du subside du budget participatif du CQD Athénée (Table des Connecteurs).
- Réception du matériel nécessaire aux enregistrements.

Août

- Démarrage du travail de terrain : prise de contact directe dans le quartier, auprès de commerçants, restaurateurs et autres, pour de potentiels enregistrements.
- Préparation des entretiens et premiers enregistrements directs dans le quartier Athénée à Ixelles.

Septembre

- Poursuite des rencontres, des enregistrements et constitution d'une équipe de travail monteur, mixeur, photographe, graphiste/webdesigner.
- 17/09, 24/09 et 8/10 : 3 journées de formation en assertivité donnée par Priscilla de Radiguès et organisée par « Bruxelles Formation Entreprises » en vue de faciliter la prise de contact directe avec les habitants du quartier Athénée lors des rencontres spontanées amenant aux enregistrements des chants.

Octobre

- Dérushage des rencontres et, à cette fin, familiarisation avec le logiciel Audacity.
- Premiers essais photos.

Novembre

- Poursuite du dérushage et prise de notes pour démarrage du travail d'écriture pour chaque rencontre.
- Formation informatique en ligne avec Ekin Bal (Google Workspace).

Décembre

- Poursuite du dérushage et démarrage du travail d'écriture relatif à chaque rencontre.
- Formation « Mission Emploi Artistes » avec Yves Martin (recherche de financements, création d'asbl, etc.).

En prévision

Le contrat de Céline Rustin chez Arts&Publics se termine en février 2021. Céline va poursuivre son travail dans le cadre du Contrat de Quartier Durable Athénée, jusqu'à la fin de son projet, en avril prochain grâce au financement de la Table des Connecteurs obtenu. Elle y procédera à la distribution du CD La Saison des chants en avril, suite à une éventuelle soirée musicale de présentation, tout en continuant d'ici là à alimenter la page Facebook de son projet. À ces fins, la poursuite de la mise en œuvre du projet va continuer avec l'enregistrement de nouveaux chants, ciblant plus particulièrement:

- des enfants (via la mise en place de nouveaux ateliers au sein de centres d'activités extrascolaires ou de classes de primaires pour une ou deux interventions)
- des adultes de langue étrangère en apprentissage du français ou fréquentant la maison médicale du quartier Athénée (via 1 ou 2 ateliers) en vue de multiplier les langues valorisées par le projet et présentes dan le quartier (russe, arabe, berbère, roumain, français, polonais, bulgare).
- Mais cette nouvelle récolte de chants s'opérera aussi par le biais d'enregistrements « sauvages » sur des plaines de jeu du quartier ou par du porte-à-porte à la rencontre des ses habitants, afin de favoriser la spontanéité de prises sur le vif. Et pour compléter La Saison des chants comme un témoignage de la diversité du quartier Athénée, des enregistrements d'ambiance sonore propre à ce lieu seront également effectués.

Et, pour parachever son projet, Céline compte également travailler dans les mois qui suivent sur une stratégie communicationnelle en vue de la distribution de La Saison des chants et se remettre en recherche de financements pour envisager un deuxième volet à son projet, en ciblant comme axe particulier:

- soit une récolte de berceuses du monde, enregistrées sur l'ensemble du territoire de la Région de Bruxelles-Capitale afin de témoigner de la diversité de la ville ;
- soit une récolte de chants folkloriques sur l'ensemble de la Région wallonne afin de remettre en lumière la Belgique rurale d'antan;
- soit une récolte de chants traditionnels étrangers par le biais de missions courtes en dehors de l'Europe et en collaboration avec des centres culturels présents sur le territoire bruxellois (ex : chants du Liban via un mécénat de la Fondation Boghossian, chants de Colombie via un mécénat de la Maison de l'Amérique latine, etc.).



Nous l'attendions début 2020, le sort, la pandémie, et la réorganisation de son CPAS en a décidé autrement : son contrat a débuté en janvier 2021. Néanmoins il est logique de le présenter dans ce rapport.

SM[aR]t_Ville Pierre Duys

En prévision à partir du 1er janvier 2021

Sm[aR]t_Ville propose des flâneries poétiques et pédagogiques originales, valorisant les patrimoines artistique et culturel bruxellois. En s'adressant aux curieux, aux rêveurs, aux locaux et aux touristes, jeunes ou moins jeunes, Sm[aR]t_Ville consistera en une application de réalité augmentée sur smartphone. Au final, cette application permettra de poétiser l'espace public, de rapprocher le public ciblé des espaces culturels, tout en lui faisant apprécier arts, culture et patrimoine et changer sa perception du cadre de son cadre de vie (sa rue, son quartier, sa ville). Sm[aR]t_Ville se situe donc dans le cadre du vivre ensemble et de la valorisation artistique, culturelle, historique, patrimoniale d'un périmètre en s'appuyant sur un usage pédagogique et poétique des nouvelles technologies.

Calendrier

- Recherche de partenaires publics (institutions culturelles et pouvoirs publics régionaux d'aide aux nouvelles technologies) ou privés avec, si nécessaire, la mise en place d'un financement participatif (Ulule).
- Investigations sur la question du patrimoine, des arts par le biais de la consultation de diverses ressources bibliographiques et de structures mémorielles locales (ex : CIVA, institutions communales, cercles d'histoire locaux).
 Cette démarche aura pour but de synthétiser les informations sur les lieux choisis en vue de la scénarisation de leur périmètre (quartier, rue, lieux, centre d'art, métro, etc.) et de leur associer une information pertinente.
- Identification des moyens de financement et mise en place d'une stratégie de financement.
- Création graphique originale pour chaque lieu choisi et son périmètre, puis scénarisation du lieu et de son périmètre par la création du récit qui leur sera associé, tant dans sa dimension narrative que visuelle.
- Traductions anglaise et néerlandaise des récits, en vue de la recherche de partenaires néerlandophones, puis internationaux
- Mise en place d'un plan de communication en vue de la promotion de Sm[aR]t Ville
- Création des outils nécessaires à la mise en place de Sm[aR]t_Ville (carte géographique en ligne pour se repérer dans l'espace public, site internet) et mise en place d'une signalétique dans les espaces choisis.
- Organisation éventuelle d'une conférence sur le sujet des nouvelles technologies, de la réalité augmentée, de la ville et des citoyens et d'ateliers sur le même sujet afin de tester les réactions du public cible sur la question.



Comme étapes de travail à la mise en œuvre de Sm[aR]t_Ville, ces démarches auront pour but:

- par la mise en hyperlien et l'entremise d'une technologie s'affranchissant des horaires et des rendez-vous, de faire connaître plus en profondeur des aspects de lieux qui sortent des sentiers battus du tourisme de masse, tout en rendant leur découverte spectaculaire et quasiment magique.
- de mettre en valeur les aspects culturels, artistiques et historiques des lieux de vie, des endroits que l'on visite, par le biais d'une promenade poétique, ludique, excitante par les surprises que promet la technologie de la réalité augmentée ;
- l'on vient et ce que l'on partage, sachant que la connivence que l'on crée avec son habitat quotidien mène au respect de celui-ci et de ceux qui y vivent.
- d'utiliser les ressources créatives et pédagogiques qu'offrent la réalité augmentée;
- de proposer aux lieux culturels un nouveau potentiel de médiation pour toucher un public jeune, curieux, pas forcément orienté culture mais intéressé par l'aspect innovant du dispositif.
- de participer à la transformation des espaces publics et privés, notamment à Bruxelles qui a subi de nombreuses transformations de son tissu urbain (par exemple en créant une promenade poético-historique sur le piétonnier);
- de s'intéresser aux communes, par exemple les modifications des plans de mol'Europe dans le quartier européen, etc.

L'ÉDITION 2020 DE LA FORMATION BAMBA

La quatrième édition de la formation BAMBA a bien sûr été placée sous les nuages de la crise sanitaire. L'incertitude de la situation aurait pu nous amener à annuler cette édition. Néanmoins nous nous sommes adaptés et avons fait front.

formation à la Maison de Quartier Malibran.

La formation a été programmée du 1er septembre au 17 novembre 2020. Elle a bénéficié du soutien renouvelé du Fonds social européen (FSE). Elle a mobilisé la participation de sept formateurs, cinq intervenants extérieurs et, lors de la Criée (online), celle de onze professionnels de la culture.

Dans l'incapacité d'organiser des séances d'information en présentiel, nous avons modifié la comvisionné près de 400 fois sur nos réseaux.

sélectionné 23. Même si la salle que nous avions choisie était parfaite pour répondre à la situation sanitaire, un cas de Covid-19 dans le groupe nous a forcés à passer à une version online à partir du 22 septembre.

à mener l'aventure à bien, sans perte de contenu pédagogique, ni désistement de candidat. Au passage nous avons eu l'opportunité de tester des outils numériques qui permettent d'enrichir nos offres de savoir et de compétences. Le seul regret venant sûrement du raccourcissement des stages au sein des organisations partenaires.

dans des conditions exceptionnelles. L'adhésion des étudiants et leur réel enthousiasme à participer

Modules de la formation

01/9 PM, 02/9 AM-PM : Dynamique de groupe (Valérie Kurevic)

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

03/9 AM-PM: Intelligence collective (Michel Quéré)

• Une journée d'initiation et de présentation de quelques méthodes et outils issus de la sociocratie et de l'intelligence collective pour vivre et ressentir le vécu du

04/9 AM-PM: Présentation des projets BAMBA 2019

Présentation des projets des candidats de la promotion 2019 (Alice Schuermans, Yann Vivane, Céline Rustin et Thomas Leruth)

8/9 AM-PM et 17/11 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.);
- par les participants;
- Faire émerger des pistes d'action pour travailler les projets culturels artistiques avec des groupes en intégrant la démarche interculturelle.

9/9 AM-PM et 16/9 AM-PM : Paysage culturel (Roland de Bodt)

- Identifier les acteurs principaux du secteur culturel, principalement bruxellois;
- Identifier son propre réseau potentiel.

10/9 AM-PM et 02/10 AM-PM: Médiation culturelle (Ariane Hanin)

- Quelle(s) définition(s) pour la médiation culturelle?;
- Quand, comment et pourquoi développer un dispositif de médiation ?;

- Le processus créatif et la médiation.

11/9 AM-PM, 15/9 AM-PM et 24/9 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;
- Carnet de bord et stage.

18/9 AM-PM et 25/9 AM : Comment communiquer sur son projet ? (Jérôme Ramacker)

- Quelles sont les grandes règles de communication ?;
- Imaginer les supports adéquats ;
- Découvrir les réseaux de diffusion.

22/9 PM, 6/10 AM-PM: Techniques d'animation (Valérie Kurevic)

- Découvrir les outils pédagogiques et les tester ;
- Présenter une séquence d'animation (travail en sous-groupes).

30/9 AM- PM et 7/10 AM-PM : Comment présenter son projet ? (Michel Quéré)

- Comment « pitcher » un projet ?;
- Comment s'adresser à un public sans perdre ses moyens?;
- Présenter son projet à un public (résultat de l'atelier). Ce module s'est finalement transformé en un module « Comment présenter son projet sur Zoom ».

12/10 au 30/10 Stages individuels au sein des structures suivantes

- Art et Marges Musée (Bruxelles)
- Keramis (La Louvière)
- Promo Jeunes ASBL (Bruxelles)
- La Recyclerie sociale (Saint Gilles)
- BiblioXL (Ixelles)
- Gugal Galerie (Ixelles)
- Théâtre Varia (Ixelles)
- Flores asbl (Ixelles)
- La Roseraie (Uccle)
- Théâtre Marni (Ixelles)
- Les Midis de la Poésie (Bruxelles)
- L'Université des femmes (Saint-Josse)

8/10 AM-PM, 2/11 AM-PM (RV individuel) et 03/11 AM-PM (rendez-vous individuels): Méthodologie budgétaire (Vanessa Verstappen)

- La gestion budgétaire, aperçus généraux

4/11 AM-PM : Évaluation avec les stagiaires

5/11 PM: Évaluation avec les formateurs

10/11 AM-PM et 12/11 AM-PM: Débriefings de stage

Outre ces différents modules, les stagiaires ont également disposé d'ateliers spécifiques où ont

1/10 La CRIÉE

- Anne Deltour, Orféo
- Nadia M'Hammedi, Espace Magh
- Gilles Bogarts, Le Silex
- Frédéric Houtteman, La Recyclerie sociale
- Brendan Culley, CQD Ixelles
- Nevruz Unal, échevine de la Rénovation urbaine, Ixelles
- Frédéric Lubansu, Théâtre Varia
- Walid Aissaoui, JobYourself

9/11 Actiris et JobYourself

- Véronique Demont
- Walid Aissaoui

13/11 Relais Emploi-Formation

Christophe Bernard et Virginie Vandermeir de la Centrale de l'emploi de la Ville de Bruxelles.

Le Jury final s'est tenu les 16 et 17/11 et était composé de professionnels de la culture et de la médiation culturelle

- Daï-Linh Nguyen, Recyclart Centre d'arts : coordination & programmation
- Carole Pingo, Habitat et Rénovation
- Sophie Schmit, chargée de projets culturels pour la cellule pédagogique du Service de l'instruction publique à la commune d'Ixelles ;
- Florent Leduc, co-directeur de Francofaune
- Jacques Remacle, Arts & Publics, administrateur délégué
- Michel Quéré, Arts & Publics, chef de projets
- Valérie Kurevic, Arts & Publics, coordinatrice pédagogique

En chiffres

- 40 candidatures du public cible (demandeurs d'emploi de la Région Bruxelles-Capitale). Sur dossiers, puis par entretien individuel, nous en avons sélectionné 23. Dans ce groupe, 14 personnes émargeaient dans les CPAS de la Région (Anderlecht (1), Bruxelles (1), Etterbeek (3), Ixelles (4), Forest (1), Molenbeek (1), Berchem-Sainte-Agathe (1), Saint-Gilles (1), Woluwe-Saint-Pierre (1).
- 21 participants en recherche d'emploi, âgés entre 22 et 60 ans (11 femmes, 10 hommes), dont 14 personnes émargeant à différents CPAS de la Région de Bruxelles-Capitale : Anderlecht (1), Bruxelles (1), Etterbeek (3), Ixelles (4), Forest (1), Molenbeek (1), Berchem-Sainte-Agathe (1), Saint-Gilles (1), Woluwe-Saint-Pierre (1).
- 7 semaines de formation, à raison de 4 jours/semaine, soit 280 heures de formation;
- 2 semaines complètes de stage;
- 17 participants ont suivi le cursus complet;
- 13 participants ont présenté leur projet devant le jury ;
- 9 contrats articles 60 au sein d'Arts&Publics.

LES PROJETS SÉLECTIONNÉS **POUR 2021**

À l'issue de la présentation de leur projet devant le jury, sur ses recommandations, nous avons sélectionné neuf projets qu'Arts&Publics va soutenir dans le cadre d'un contrat d'insertion article 60 au cours de l'année 2021. Certains porteurs de ces projets sont déjà en poste à ce jour. Pour d'autres, les démarches administratives avec leur CPAS respectif sont toujours en cours.

OBJETS PERDUS

Lucille Streicher

Engagement le 18 janvier 2021

Objets perdus est un projet artistique destiné à promouvoir une expérience sonore et visuelle auprès des voyageurs des transports publics bruxellois. Pour ce faire, dix objets seront choisis au bureau des objets trouvés de la STIB. Ils seront ensuite photographiés et imprimés sur des affiches grand format, visibles dans différentes stations de métros ou arrêts de bus et trams. À chaque image présentant un de ces objets, sera ensuite associé un récit porté par un comédien, alternant entre fiction et réalité, et que les usagers du réseau des transports publics bruxellois pourront écouter dans la langue de leur choix (français, néerlandais ou anglais) en scannant un QR code avec leur smartphone. En ouvrant une fenêtre sur l'identité des détenteurs possibles de ces objets, ceux-ci se verront investis d'une nouvelle utilité, en tant que vecteurs narratifs. Et, pour prolonger leur vie, dans un second temps, un jeu de piste sera lancé sous la forme d'un appel à témoins afin de retrouver les propriétaires respectifs des objets exposés.

REFLETS DE VIE

Camille Hansart

Engagement le 19 janvier 2021

Le projet Reflets de vie se veut être un recueil de pensées, de souvenirs et de réponses aux interrogations diverses que porte la jeune Camille Hansart sur les différents passages de la vie, comme sur la mort. Et en allant à la rencontre de personnes âgées pour recueillir leurs témoignages, Camille Hansart entend avant tout faire partager leur expérience de l'amour, de la peur, de l'enfance, du bonheur.

Par la création de cet espace de rencontre et de partage, les personnes invitées à participer à ce projet auront la possibilité de s'impliquer dans la société et sa vie actuelle, à travers cette transmission directe face à une jeune personne en plein questionnement pour, par ce biais, créer un dialogue intergénérationnel et conserver un témoignage de ce qu'aura été notre culture à un instant donné.

Chacun de ces témoignages sera accompagné d'illustrations afin de créer des portraits colorés des personnes interviewées qui seront publiés sur Instagram de manière hebdomadaire, avant l'ouverture d'une exposition des portraits des participants, qui seront également invités à rencontrer le public lors du vernissage, après diffusion de leurs témoignages.

CARNAVALZ

Engagement le 1er février 2021

CarnavalZ est un projet artistique, sonore et visuel, inspiré par deux motifs poétiques : la peinture de James Ensor et la fin du monde. Le projet va s'articuler en trois étapes. En premier lieu, Nathan va mettre sur pied des entretiens avec divers usagers de la ville sur le thème de la fin du monde, où la récolte de leur témoignage sera accompagnée de prises photographiques de leur portrait. Ces différents portraits photographiques seront ensuite hybridés : à partir de trois portraits, un « nouveau masque » sera ainsi constitué graphiquement.

L'ambition finale de CarnavalZ sera de créer, à partir de ces rencontres et des portraits auxquels elles auront donné lieu, une collection web interactive. Par jeu d'associations libres entre portrait et masque, l'usager du site internet naviguera alors d'un témoignage à l'autre. Contre toute fin du monde, ce site ouvrira de façon non exhaustive et non hiérarchique un spectre d'expressions, d'identités, de problématiques sociales, de modes de résistance et de luttes qui jalonnent notre espace urbain.

À travers cette enquête humaine et cette recherche formelle, le projet CarnavalZ entend participer au décloisonnement des expressions de différents usagers de la ville. Il désire valoriser une force de mobilisation sociale propre au territoire urbain, par le biais de témoignages intimes et à visage humain. Pour au final attiser, au-delà de nos masques, des liens sociaux, solidaires ou conflictuels, mais potentiellement retentissants.

LES ATELIERS CINÉMA

Simon Noël

Engagement le 8 février 2021

Les ateliers cinéma proposent une découverte cinématographique au travers de séances de projection de films suivies d'un échange avec le ou la réalisatrice. Ces échanges seront principalement consacrés à l'analyse de la mise en scène, des thématiques et des messages véhiculés. Mais aussi des inspirations du film, des intentions esthétiques et des subtilités de la mise en scène.

Les participants de ces ateliers cinéma pourront réagir en posant des questions aux artistes et/ ou en donnant leur interprétation du film. Ces séances s'adressent autant aux néophytes curieux qu'aux cinéphiles en quête de nouvelles expériences visuelles. En plus de la présence des réalisateurs des films projetés, un technicien ayant participé à la création du film sera présent pour parler de son travail sur le plateau. Chaque séance sera alors axée sur un outil spécifique au médium du cinéma tel que le montage, le cadrage, la lumière ou encore le son.

La finalité de ces ateliers cinéma serait d'apporter quelques clés techniques à ses participants, afin de leur permettre d'aborder le cinéma sous un autre angle. Mais aussi de montrer l'existence d'une activité cinématographique en Belgique et de démontrer son accessibilité par des filières de formation qui n'excluent pas un apprentissage autodidacte.

NUMERIXL

Jonathan Giacomelli

Engagement le 15 février 2021

Le numérique est une révolution permanente, une révolution dans nos modes de vie, nos manières de faire et de penser, dans nos grilles de lecture et notre compréhension du monde. Mais c'est aussi une révolution philosophique et technique toujours en marche, qui ouvre tous les chemins du possible.

Ce nouveau modèle économique représente un vrai défi pour notre société, car nous ne sommes pas face à un simple bouleversement économique, mais bien à un changement radical de civilisation. Tout ce qui régit notre mode de vie est touché: s'informer, se déplacer, procréer, se nourrir, étudier, travailler, se divertir, communiquer, se soigner, voyager... L'ensemble des activités humaines se voit donc aujourd'hui concernées par le numérique. Cette troisième révolution industrielle s'annonce donc comme le vecteur du monde économique, culturel et social de demain dont les potentialités sont énormes, mais tout reste à faire.

NumeriXL est un projet qui propose une découverte des métiers du numérique à travers différents ateliers de formation (technique, programme, code, création de jeu vidéo). Développé en différents volets, ce programme s'adressera aux jeunes du quartier Ixelles-Nord (Matonge/Tulipe) âgés entre 8 et 30 ans.

SYATRE

Basel Adoum

Engagement le 1er mars 2021

Le projet Je m'entends vise la création d'une troupe de théâtre de réfugiés syriens, avec ou sans expérience du jeu d'acteur. En prenant part à la création de pièces expérimentales encadrées par cette troupe, les participants seront amenés non seulement à découvrir leur propre potentiel artistique, tout en se mobilisant autour de sujets en résonnance avec leur vécu, leurs parcours et leurs valeurs. Dans cette démarche, en réalité, Je m'entends souhaite offrir aux réfugiés un lieu d'expression comme exutoire à leurs sentiments, à leurs émotions, à leurs pensées, sans que les barrières linguistiques, les conditions d'accueil ou sociales ne représentent un frein à leur pleine expressivité.

KATCHIPOUN

Leonardo Garcia

Engagement le 1er mars 2021

Le projet KaTchiPoun consiste à trouver un espace, l'habiliter et l'adapter pour monter des ateliers d'apprentissage des techniques artistiques circassiennes. Ces cours cibleront des jeunes de 11 à 14 ans et de 15 à 18 ans, sur le territoire de la commune d'Ixelles, afin de créer un lieu d'échange ouvert à la diversité et de donner aux ados un accès à la pratique d'une activité pluridisciplinaire à la fois sportive et créative. En leur faisant connaître les techniques artistiques des arts du cirque par le biais des ateliers KaTchiPoun, Leonardo entend les amener subtilement à développer les différentes valeurs qui sont en jeu naturellement dans cette pratique, comme la confiance en soi, la confiance en ses partenaires, le respect, l'entraide, le challenge et la créativité.

LA MIGRATION DANS L'HISTOIRE

Natalia Gonzalez Hidalgo

Engagement en cours

Le projet La migration dans l'histoire vise à organiser des ateliers thématiques autour du sujet. Ces ateliers s'adressent à des groupes d'adultes (d'une moyenne de 10 personnes), de préférence en provenance de centres d'éducation permanente ou de centres d'accueil. Afin de mener un questionnement en profondeur sur la migration, les ateliers de La migration dans l'histoire prendront en charge des groupes hétérogènes dans leur composition, tant par rapport à l'âge, qu'au sexe, aux conditions socio-économiques ou au niveau d'études des participants. C'est pourquoi les modules de ces ateliers seront adaptés aux profils spécifiques du groupe cible. Mais tous auront en commun de proposer une approche du phénomène migratoire à travers l'histoire et en mettant l'accent sur trois concepts paradigmatiques de celui-ci : l'universalité, l'atemporalité et le dynamisme. L'approche du sujet passera tant par un médium artistique que pédagogique, pour amener les groupes participants à l'acquisition d'un savoir plus complet, basé sur la co-construction des connaissances.

LES ATELIERS DU LOSANGE

Chloé Merola

Engagement en cours

Le projet Les ateliers du losange consiste en l'élaboration d'ateliers/laboratoires collectifs d'expression artistique, comme tant de raccommodages créatifs et réconfortants. Ce projet découle directement de l'expérience personnelle de son initiatrice, Chloé, et de ses recherches artistiques où l'art est à même de devenir un outil curatif, favorisant l'épanouissement personnel et l'affirmation de soi.

Ciblant essentiellement un public de 18 à 35 ans, le projet Les ateliers du losange a ainsi pour but d'encourager l'expression de soi chez des jeunes en difficulté, en leur offrant un parcours de douze ateliers étalés sur une durée de six mois, à raison de deux heures et demie par séance.

Dans la dimension collective de ces ateliers, les participants seront poussés à sortir de leur isolement, tout en cultivant le lien à l'autre dans la diversité, lors d'une démarche bienveillante envers eux-mêmes et les autres. C'est pourquoi le développement du projet Les ateliers du losange passe par la constitution d'un réseau de contacts de professionnels de la santé, du soin ou de l'aide sociale afin de pouvoir aiguiller les participants vers un soutien plus approfondi si nécessaire.









4.2 Le programme NUMBERS

Numérique à Bruxelles et réussite sociétale

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 s'adresse à des jeunes de 18 à 30 ans, dans le périmètre du CRU1 (Contrat de rénovation urbaine Citroën-Vergote) 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 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 raccrochage 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.



Activité

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. Articulé autour de 4 modules de 8 jours, NUMBERS a proposé, cette année, un programme revisité permettant aux stagiaires de naviguer entre apprentissages théoriques et techniques autour des usages socioculturels des jeux vidéo. Chaque module a été animé par des formateurs professionnels des secteurs artistique et socioculturel (Bruno Dupont - Mathias Mellaerts). Deux formateurs internes à l'ASBL ont également rejoint l'équipe encadrante dans cette nouvelle formule (Ekin Bal, chef du pôle Jeux vidéo & Société, et Michel Quéré, directeur des formations et chef de projet ISP). À travers ce programme, leur objectif principal était à la fois de renforcer les connaissances techniques des participants en matière de numérique et de gestion de projet. La contribution de divers intervenants externes a également permis aux stagiaires d'aborder des thématiques et sujets spécifiques liés à l'approche du jeu vidéo (Julien Annart, Martin Culot, Maxime Verbeest, Hélène Sellier, etc.).

Par son implantation au sein du quartier CRU1, NUMBERS tend également à contribuer au rayonnement de celui-ci, notamment par son travail avec différents acteurs socioculturels

présents dans le périmètre (SMart Lavallée, La Fonderie, la Werkcentrale de l'Emploi, Ras-El-Hanout, le Collectif Imagine 1080 de la Maison des cultures et de la cohésion sociale de Molenbeek, La Tour à Plomb, l'ASBL Public, Move ASBL ou encore Groot Eiland).

Cette deuxième édition de la formation NUM-BERS a proposé, une fois de plus, son lot de rencontres et d'activités culturelles. Les stagiaires ont, en effet, pu visiter le FabLab de l'IMAL, le centre d'art dédié aux cultures et technologies numériques situé le long du canal ainsi que le Pixel Museum, le nouveau musée du jeu vidéo installé à Bruxelles depuis octobre 2020. La formation s'est également clôturée par un speed networking, cette mise en réseau professionnel permettant la rencontre entre divers acteurs du secteur socioculturel avec les participants de la formation.

Au terme de la formation, certains des projets ont été sélectionnés par un jury en vue de leur réalisation sous un contrat article 60 établi avec les CPAS. En dehors de cette sélection, 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.





- La formation NUMBERS, c'est 32 jours de formation, 4 modules, 25 candidatures déposées, 15 candidats sélectionnés, 8 participants au jury final et 3 projets retenus.
- Les 32 jours de formation ont été répartis sur un total de 11 semaines. Chaque module de 8 jours a comptabilisé un total de 56 heures de formation.
- La formation a accueilli un groupe composé de 15 stagiaires âgés entre 22 et 32 ans en recherche d'emploi. Au sein du groupe, 5 personnes étaient inscrites au CPAS (33 %) et donc potentiellement éligibles pour le contrat article 60, ce qui constituait une légère augmentation par rapport à l'année passée (+ 3%).
- Le premier module a rassemblé un groupe de 10 personnes, le deuxième 12, le troisième 14 et enfin 11 stagiaires ont participé au dernier module.
- Le taux d'abandon comptabilisé pour cette seconde édition est resté relativement faible (20 %) par rapport à l'édition précédente. Sur le groupe de départ, 12 stagiaires ont été jusqu'au bout du processus de formation et 8 ont présenté leur projet lors du jury final.

Résultats

Pour la deuxième année consécutive, la formation en médiation culturelle numérique NUMBERS se clôture sur un bilan plus que positif. Débutée en présentiel, la formation a dû s'adapter aux nouvelles règlementations Covid-19 en proposant ses deux derniers modules dans un format online. Malgré une situation perturbée par le contexte sanitaire actuel, notre équipe encadrante a tenu le cap en adaptant le contenu de la formation dans un format numérique accessible et interactif.

Les différentes remarques et retours observés lors de l'édition de 2019 ont permis d'apporter certaines améliorations et modifications au nouveau programme de formation afin de pouvoir répondre au mieux aux attentes des participants.

Une nouvelle formule a donc été mise en place cette année sous forme de module à la carte. Cette formule revisitée proposait à chaque participant de construire son programme de formation personnalisé en choisissant de suivre certains ou l'ensemble des 4 modules proposés. Cette année, la formation s'est également davantage centrée sur l'apprentissage technique en axant deux des modules autour du jeu vidéo dans son approche socioculturelle. Pour finir, un nouveau module « gestion de projet » a également fait son apparition dans le programme. Ce module, entièrement dédié à l'accompagnement de projet, a permis aux stagiaires de développer des bases solides dans la gestion d'un budget ainsi que dans la rédaction d'un dossier de projet sous forme de carnet de bord. Une semaine de pause était proposée entre chaque module afin de permettre aux stagiaires de bénéficier d'un temps de réflexion et de recul par rapport à la construction de leur projet.

Cette formule revisitée a été approuvée par l'ensemble des formateurs qui ont constaté une présence plus assidue des stagiaires, un taux d'abandon inférieur à l'année précédente mais également un moyen d'approfondir davantage l'apprentissage technique de leur module.

Grâce à une évaluation réalisée à la fin de la formation, les stagiaires ont également pu partager leurs avis et remarques concernant l'ensemble du processus. Ceux-ci ont, à l'unanimité, indiqué que la formation avait répondu à leurs attentes en matière de contenu et d'apprentissage technique. Ils ont souligné la motivation des formateurs, leur engagement et disponibilité tout au long du processus. La cohésion du groupe a également été un point fortement apprécié par les stagiaires. Malgré un passage en ligne parfois compliqué pour certains, les liens créés entre les participants sont restés forts tout au long de la formation, partageant même l'envie de construire des connexions entre leurs différents projets à la suite de celle-ci. Les sorties culturelles et diverses rencontres réalisées ont également fait l'objet d'un grand intérêt de la part des stagiaires. En effet, le speed networking, proposé cette année dans un format numérique, a permis aux stagiaires de bénéficier des recommandations précieuses venant de professionnels du secteur socioculturel dans la construction de leur projet.

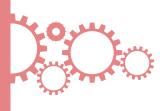
Certains stagiaires soulignent néanmoins l'arrivée un peu tardive de l'accompagnement de projet au cours du processus de formation. Cet accompagnement individuel, réalisé au cours du quatrième module, a parfois créé une légère pression chez certains candidats qui ont manqué de temps dans la rédaction de leur carnet de bord. De plus, l'accompagnement simultané de 11 projets sur une période de 2 semaines a également été perçu comme très condensé par l'équipe encadrante. Une piste d'amélioration, pour les prochaines éditions, serait d'aborder cet accompagnement de manière hebdomadaire, dès le premier module de formation.

Quelques témoignages des participants quant à ce qu'ils ont apprécié :

- « La qualité et la bienveillance des intervenants et des formateurs » ;
- « La passion et l'engagement des formateurs, la variété des sujets et des solutions proposées » ;
- « Les contenus variés, la bonne humeur, l'adaptation aux mesures relatives au Covid-19, les nombreux intervenants, tout était super!»

L'indice de participants issus du périmètre CRU reste en-dessous de la moyenne espérée mais s'est amélioré par rapport à 2019. La situation sanitaire et le manque de possibilités de rencontre ont mis en difficulté les stratégies mises en place lors de l'année 2020 pour améliorer notre implantation dans le périmètre.

GRILLE DES MODULES ET WORKSHOPS PROPOSÉS DURANT LA FORMATION



MODULE I : INITIATION À LA VIDÉO COMME SUPPORT D'ANIMATION du 28/09 au 8/10 Mathias Mellaerts

Ce module a permis aux stagiaires de concevoir et imaginer une capsule vidéo dans le secteur socioculturel. Après une introduction aux notions de médiation culturelle, de démocratisation et de démocratie culturelle, les participants ont développé et écrit un scénario autour de différentes thématiques sociétales telles que la grossophobie, les violences faites aux femmes ou encore le racisme ordinaire. Étape par étape, les stagiaires ont pu acquérir les bases de la réalisation de capsules vidéo dans le cadre d'une animation en médiation culturelle à travers l'écriture d'un scénario, le tournage et le montage de leur capsule.

MODULE II : RÉAPPROPRIATION ET DÉTOURNEMENT DE JEU VIDÉO du 19/10 au 29/10 – Ekin Bal

Après un tour d'horizon des usages socioculturels du jeu vidéo, les participants ont réalisé en groupe un projet de médiation culturelle autour du jeu vidéo Minecraft et ses utilisations dérivées. Trois projets ont émergé: Dystopia 2049, une animation visant à stimuler une réflexion sur les inégalités sociales, Kraft festival, un festival de musique permettant la rencontre et l'expression collective, ainsi que Ekoh-Lanta, un atelier développé autour de la construction d'un projet écologique. Une réflexion autour de l'éducation au média et par le média a également été proposée par les intervenants Julien Annart et Martin Culot.

MODULE III: INTRODUCTION AUX LOGICIELS ET PREMIERS PAS EN CRÉATION AMATEUR du 9/11 au 19/11 – Bruno Dupont

Au cours du troisième module, les participants ont pu développer leur propre projet jeu vidéo à partir du logiciel sans codage Construct 3. Après avoir abordé les notions de structure narrative et game design en contexte socioculturel, les stagiaires ont appris à développer le gameplay, le level design, le sound design d'une production et ont pu appliquer ces nouvelles notions dans la création de leur jeu vidéo sur Construct. Des sessions « apéro débat », animées par des professionnels du milieu, ont également été proposées aux stagiaires afin d'aborder des sujets et thématiques diverses liées à la culture vidéoludique.

MODULE IV: GESTION DE PROJETS EN MÉDIATION CULTURELLE du 30/11 au 10/12 – Michel Quéré & Ekin Bal

Sous forme d'entretien individuel, le module « gestion de projet » a permis aux stagiaires d'avoir accès aux outils essentiels pour dépasser le stade du concept et concrétiser leurs idées de projet. Au cours de ce module, les stagiaires ont appris à écrire un dossier, à communiquer sur leur projet, mais également à gérer un budget. Les stagiaires ont également été invités, à la fin du module, à présenter leur projet en construction devant des professionnels du secteur socioculturel.

LES PROJETS NUMBERS

GENDERCRAFT

Vankeer

L'atelier GenderCraft traite de la thématique du genre et des inégalités de genre. Cet atelier est destiné aux élèves de 5° et 6° primaire fréquentant les écoles principalement situées sur le territoire de la Ville de Bruxelles. GenderCraft est un projet développé grâce au financement de Brussels Smart City et de la Fédération Wallonie-Bruxelles (service pluridisciplinaire).

Les ateliers de GenderCraft proposent une partie réflexion et une partie création autour de la thématique du genre. La première partie de ces ateliers consiste en une mise en situation lors de laquelle les notions de genre, de stéréotypes de genre et d'inégalités de genre sont abordées. Sur la base de ces réflexions, la deuxième partie des ateliers fait émerger une discussion autour de situations d'inégalités vécues par les élèves dans le cadre scolaire ou privé.

Les élèves sont ensuite amenés à repenser une des situations présentées dans un nouveau monde, au sein duquel toute notion de genre aurait disparu. Les enfants ont alors carte blanche pour réfléchir à cette situation, l'imaginer et la repenser dans ce contexte égalitaire et non genré, pour ensuite la construire dans Minecraft. Les ateliers GenderCraft requièrent une période de 8 heures pour leur déroulement, de préférence étalées sur deux matinées de 4 heures.

Calendrier

Septembre-Décembre

- Recherches et documentation diverses autour de la thématique du genre afin de construire la partie débat et réflexion de l'atelier
- Rédaction du dossier de présentation du projet
- Prise de contact et rencontre avec l'asbl Garance et l'ONG Le Monde selon les femmes, deux associations féministes œuvrant pour l'égalité des sexes en Belgique.
- Consultation de la « Mallette pédagogique Genre » pour découvrir l'égalité femme/homme telle que proposée et développée par Le Monde selon les femmes
- Recherche de partenaires potentiels (écoles, associations, maisons de jeunes, dans le périmètre
- Prise de contact avec différents établissements scolaires et associations de jeunes

prévision

Malgré la situation encore fragile et incertaine pour les mois à venir, Marine espère pouvoir proposer les ateliers GenderCraft à partir de la rentrée 2021. Les prochaines étapes du projet seront en priorité liées à la reprise de contact avec différents partenaires potentiels, afin de pouvoir planifier les ateliers pour l'année 2021. Les premiers ateliers seront proposés au sein des classes de 5e et 6e primaires de l'école fondamentale du groupe scolaire du Ten Bosch à partir du mois de janvier 2021.

Outre la réalisation de ces premiers ateliers, Marine poursuit également sa prise de contact avec différents établissements scolaires situés sur Bruxelles-Ville.

La mise en place des ateliers reste évidemment dépendante de l'évolution de la situation sanitaire actuelle.

Planning des ateliers pour 2021

- 11 & 12 janvier : classe de 6° primaire à l'école Ten Bosch
- 14 & 15 janvier : classe de 5° primaire à l'école Ten Bosch
- 29 & 30 mars: classe de 5° primaire à l'école Léon Lepage
- 1er & 2 avril : classe de 5e primaire à l'école Léon Lepage



N.AI.VE

Romane Froment

Romane a lancé N.ai.ve, au sein d'Arts&Publics, à l'automne 2020. Avec N.ai.ve, Romane propose un projet de réflexion, de médiation numérique et d'éducation aux médias autour d'une problématique de société. À l'heure où les algorithmes régissent de plus en plus notre accès à l'information et face aux enjeux numériques et sociétaux de la crise sanitaire, le thème de la désinformation en ligne s'est rapidement imposé. En collaboration transversale avec des professionnels des disciplines mobilisées par la thématique, le projet se concrétisera par la mise à disposition d'un outil numérique accessible à tous, à même de nous prémunir de la désinformation en ligne. L'intention principale du projet N.ai.ve est donc d'apporter des solutions à la désinformation, en amenant le public à aiguiser son esprit critique et son autonomie dans la compréhension des médias.

Calendrier

Août (période de stage)

- Relecture du projet « fakestival » développé durant la formation NUMBERS 2019, révision du projet et adaptation au contexte sanitaire
- Rédaction du dossier de présentation
- Établissement de la liste des potentiels partenaires et possibles subventions

Septembre (engagement)

- Établissement du budget prévisionnel et d'un calendrier
- Recherche d'une structure de compagnonnage
- Dépôt de candidature pour l'appel à projets Un futur pour la culture
- Création d'un catalogue évolutif reprenant des ressources de référence

Octobre

- Remodelage du projet en fonction des restrictions sanitaires.
- Rédaction de la présentation du projet N.ai.ve pour le site d'Arts&Publics.
- Recherche de formations et suivi des formations en ligne : Les Bases de l'intelligence artificielle (MOOC gratuit, Universités d'Helsinki et de Reaktor), Le Machine Learning (MOOC gratuit sur Coursera, Stanford University) et sur la création d'asbl à la Mission emploi artistes d'Ixelles.
- Suivi des webinaires (séminaires en ligne) : La Facilitation en ligne, Travailler en tant qu'artiste (Alexandre Pintiaux pour ILES ASBL) et TechTransition7 : Fake News, comment évaluer l'information?
- Mise à jour du catalogue de référence.
- Recherche de financements et de partenaires potentiels.

Game Changers

Novembre

- Suivi des formations en ligne : Machine Learning et cheffe de projet, ainsi que des webinaires Les Nouvelles Organisations du travail (CETIC), Le Financement participatif et Arts & Tech, Can companies innovate together with the arts?, organisé par Bozar.
- Mise à jour du catalogue de références.
- Poursuite dans la prospection en vue de l'identification de partenaires potentiels et dans la recherche de financements.
- Octroi de la bourse « Un futur pour la culture » refusé.

Décembre

- Suivi des formations en ligne: Machine Learning, Ethics of Artificial Intelligence et Cheffe de projet (MOOC), ainsi qu'aux webinaires Les Outils numériques et l'apprentissage alternatif et continu (CETIC).
- Mise à jour du catalogue de références.
- Poursuite dans la prospection en vue de l'identification de partenaires potentiels et dans la recherche de financements.
- Création d'un répertoire d'initiatives similaires en vue de l'identification de partenaires potentiels.
- Contact des partenaires identifiés.

GAME CHANGERS

aurent Sum

Laurent a intégré l'équipe d'Arts&Publics le 1er octobre 2020 sous contrat article 60. Il y développe actuellement le projet Game Changer. À travers une série d'ateliers de création vidéoludique, combinant séances de travail sur PC, visites et débats, le projet Game Changer entend toucher des adolescents âgés entre 15 et 18 ans afin de les sensibiliser aux enjeux écologiques. L'objectif du projet consiste dans le fait de les responsabiliser dans leur rôle de « passeurs », en ce que les jeux qu'ils créeront seront destinés à de plus jeunes adolescents, âgés de 10 à 12 ans, tout en leur permettant d'acquérir une base technique dans le domaine du numérique et passant par la vulgarisation de ses outils, la scénarisation ou la maîtrise des logiciels usités dans la création de jeux vidéo.

Calendrier

Laurent Sum a démarré « Game Changers » à l'automne 2020. La première étape consistant à bâtir des partenariats et à répondre à des appels à projets, son implémentation n'a pas, pour l'instant, trop eu à souffrir des restrictions sanitaires. Park Farm, une ferme sociale située dans le périmètre CRU, a rapidement marqué son intérêt pour les ateliers Game Changer. Cette rencontre a permis à Laurent de développer une première collaboration avec l'ASBL EmanciPower, une école de devoirs située à Molenbeek-Saint-Jean.

Des ateliers vont prochainement être proposés au sein de l'ASBL EmanciPower et, sachant qu'ils s'adressent à un public jeune, ces ateliers pourront se tenir en présentiel. Mais, afin de parer à tout frein relatif à la situation pandémique, Laurent envisage de mettre sur pied une version numérique de modules d'ateliers de Game Changer. Il poursuit également ses recherches de partenariats pour la partie débat et réflexion de son projet, celle-ci visant de proposer aux jeunes diverses visites et rencontres autour de la thématique du recyclage et du zéro déchet.

LES PROJETS SÉLECTIONNÉS **POUR 2021**

LABORATOIRE DE RECHERCHES **TYPOGRAPHIQUES**

Aurélien Cecchi

Engagement en cours.

Le projet Laboratoire de recherches typographiques entend éveiller la sensibilité et la créativité d'un public d'adolescents et d'adultes au cours d'ateliers de cinq jours, afin de les transposer dans des exercices et des réflexions autour du graphisme au moyen de la typographie et de la communication visuelle. L'objectif du projet Laboratoire de recherches typographiques est de permettre aux participants de se réapproprier les gestes de la main et du dessin, en vue, par la suite, de créer un projet individuel et collectif.

BXP-RIENCE

Mona Levasseur

Le contrat démarre le 1er mars 2021.

Un autre Bruxelles est un projet d'ateliers jeux vidéo, autour d'une découverte alternative de Bruxelles. Les participants pourront non seulement acquérir des connaissances sur cette ville, mais aussi explorer les thématiques de la multiculturalité et de l'ouverture à ses concitoyens, dans un objectif de cohésion sociale et de citoyenneté. Les ateliers d'Un autre Bruxelles cibleront d'abord les primo-arrivants, avec pour intention de faciliter leur installation dans leur nouvel espace de vie, mais aussi les enfants de 9 à 12 ans afin de les accompagner dans une meilleure appréhension et compréhension de l'environnement dans lequel ils évoluent.



ESC + PRESS

Pauline Flajolet

Le contrat démarre au 1er février 2021.

En plus de ces deux projets soutenus par des engagements article 60, un troisième projet a retenu toute l'attention du jury final de l'édition 2020 de NUMBERS, celui de Pauline Flajolet et ses ateliers Esc+Press. Pauline développera son projet sous un contrat financé par Actiris en Économie sociale, au sein du pôle Jeu vidéo et Société de notre association, à partir du 1er février 2021.

Le projet Esc+Press propose des ateliers d'expression artistique et ludique explorant tant une dimension artistique que numérique. Tous les participants seront amenés à puiser dans leurs images intérieures et à les reproduire de manière plastique, sans jugement et sans qu'aucune technique ne leur soit imposée, afin de solliciter leur imaginaire et leur intuition pour favoriser à travers des gestes, des couleurs, des formes, la guérison de certains troubles psychiques ou le développement personnel.

La première phase des ateliers du projet Esc+Press consistera dans le fait de faire connaissance et de découvrir des artistes et des courants artistiques qui se sont servis de l'art comme moyen de thérapie. Cette première phase permettra de donner aux participants des exemples, d'apprendre, de se cultiver, mais aussi de s'inspirer pour le processus créatif à venir, après qu'une thématique en rapport à l'émotion a été choisie en groupe.

INSERT+

Tamara Aleksic

Passionnée des jeux vidéo depuis son enfance, Tamara est diplômée depuis 2018 d'un Bachelier en sciences politiques de l'Université de Saint Louis. Tamara rejoindra le pôle Jeu vidéo & Société de l'ASBL le 1er mars sous un contrat article 60 auprès du CPAS de Bruxelles. Elle aura pour mission de proposer et animer divers ateliers jeux vidéo dans une démarche socioculturelle.



FONCTIONNEMENT



5.1. LOCAUX

De nouveaux locaux sont apparus en 2020 : les plateformes de téléconférence, principalement Zoom et Google Meet.

L'asbl est entrée en télétravail et n'en est pas sortie depuis le confinement. Une permanence s'est organisée au bureau pour faire face aux tâches nécessaires.

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, en préparation de la sortie du télétravail.

5.2. ÉQUIPE

AU 31 DÉCEMBRE 2020, L'ÉQUIPE EST CONSTITUÉE COMME SUIT.

- Un administrateur délégué ETP chargé de la direction de l'association et de la supervision générale des projets : Jacques Remacle (indépendant)
- Administration & Ressources humaines : le poste est vacant
- Assistante administrative et logistique : Dominique Mesa (TP art. 60)
- Communication : Communication-Fleuve snc 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 (TP FPIe destiné à devenir salarié CDI au 1er février 2021)
- Un chef de projet ISP, directeur des formations et coach : Michel Quéré (TP CDI)
- Une coordinatrice NUMBERS affectée part-time au pôle Jeu vidéo & Société : Marine Vankeer (TP CDD jusqu'au 15 avril 2021)
- Cinq article 60 chargés de projets complètent l'équipe
 - Alice Schuermans, chargée du projet L'École en forêt
 - Céline Rustin, chargée du projet La Saison des chants
 - Yann Vivane, chargé du projet KiosK up
 - Romane Froment, chargée du projet N-AI-VE
 - Laurent Sum, chargé du projet Game Changers

L'organisation de l'équipe est bonne. Le développement rapide et des roulements dans l'équipe n'empêchent pas une certaine stabilité qui est bien équilibrée (hommes-femmes ; échelle d'âges mêlant expérience et jeunesse prometteuse) malgré un nombre insuffisant de femmes dans l'équipe d'encadrement.

Nous travaillons en outre avec plusieurs free-lance (chargé de communication, responsable pédagogique, formateurs) même si ceux-ci ont tendance à se renouveler régulièrement.

CONSEIL D'ADMINISTRATION

Le CA s'est réuni à trois reprises en 2020 :

- le 23 janvier
- le 11 juin
- le 19 octobre
- le 10 décembre, une rencontre entre le CA et l'équipe s'est tenue.

L'Assemblée générale ordinaire du 11 juin a approuvé le rapport moral, les comptes et bilans, réélu les membres du CA et donné décharge aux administrateurs sortants. Elle a accueilli un nouveau membre en la personne de Kim Staveloz.

Suite à l'élection à l'AG, le CA est désormais composé d'Éric Pecher (président), Jean-Pierre Brouhon (trésorier), Jacques Remacle (secrétaire et administrateur-délégué), Kim Staveloz et Lindsay Pilbeam.

5.3. Communication de l'asbl

En 2020, Arts&Publics a poursuivi le développement et la consolidation de ses supports et canaux de diffusion conventionnels, numériques et imprimés. Cependant, du fait du contexte sanitaire en Belgique, la communication en ligne a largement pris le relais de la communication hors ligne, notamment pendant les périodes de confinement (synonyme de fermeture des musées, écoles et associations partenaires à nos publics). Nous avons clairement observé un regain d'activité sur Facebook notamment en mars, avril et mai. L'ASBL a véritablement joué son rôle de relais/vitrine de l'offre culture et artistique « at home », en particulier celle proposée par les musées gratuits.

À l'exception de notre magazine Regards sur les musées pour lequel nous avons pu tenir le calendrier de production et de diffusion (octobre), la plupart des impressions ont dû être décalées et se sont concentrées pendant la période estivale.

Dans le prolongement du travail de réorganisation entamé en 2019, cette année aura aussi permis de poursuivre le travail de refonte du site de l'association. De nouvelles pistes de réflexion ont été ouvertes concernant les menus de navigation (pôles Jeu vidéo & Société et ISP & Médiation culturelle). Enfin, un travail de réécriture et de mise à jour a été réalisé sur plusieurs pages du site, en plus de l'ajout de contenus nouveaux ou manquants.

Si le mailing et les réseaux sociaux restent en grande partie dévolus à nos activités « musées » et à la promotion des musées gratuits (1er dimanche du mois en particulier), l'équilibre thématique avec les deux autres pôles continue de s'équilibrer, en tenant compte du ciblage propre à chaque canal de communication.



APERÇU DES SUPPORTS ET CANAUX DE COMMUNICATION

COMMUNICATION ONLINE

Pôle	Supports	Canaux
Musée & Médiation	- Contenus web (actualités de projet, évènements, actualités	- Site internet
	des musées, revue de presse, offres d'emploi, etc.)	- Réseaux sociaux principaux : Facebook
	- Communiqués de presse	(page), Instagram
		- Réseaux sociaux
	- Publications électroniques (guide des musées gratuits, Regards sur les musées)	secondaires : Twitter, YouTube, LinkedIn
		- 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 (flyers)	-Site internet -Réseaux sociaux : Facebook (groupe), Twitter -Publicité en ligne (Facebook, Instagram) - Newsletters ponctuelles -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 (flyers)	-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.)
Arts&Publics ASBL (RH et corporate)	 Contenus web (annonces, actualités d'entreprise) Publications électroniques (brochure, rapport d'activité, plaquette Regards sur les musées) 	- Site internet - LinkedIn, Twitter

COMMUNICATION ONLINE

Pôle	Supports	Canaux
Musée & Médiation	- Flyers	- Street marketing (distribution de terrain)
	- Brochure Arts&Publics	- Courriers postaux
	\ \	- Achat média
	-Magazine Regards sur les musées - Invitations	- 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, Visit.Brussels, Publica Promotion).
Jeu vidéo & Société	- Flyer	- Street marketing (distribution de terrain)
	- Dépliant	- Courriers postaux
	- Brochure Arts&Publics	- Participation à des évènements professionnels (networking)
	- Invitations	- Séances d'info dans les écoles et autres (MJ, écoles de devoirs, etc.).
ISP & Médiation culturelle	- Flyers	- Street marketing (distribution de terrain, affichage)
	- Brochure Arts&Publics	- Courriers postaux
	- Affiches	- Participation à des évènements professionnels (networking)
	- Invitations	- Séances d'info
Arts&Publics ASBL (RH et corporate)	- Brochure Arts&Publics	- Évènements
	- Rapport d'activité	- Distribution aux visiteurs dans les locaux
	- Cartes de visite	
	- Roll-up Arts&Publics	

SITE INTERNET

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). Comme nous l'observons dans les chiffres (voir statistiques plus bas), il reste principalement la vitrine de la promotion de la gratuité des musées (première source de visites).

Le site est régulièrement alimenté en contenus (actualités, évènements, offres et annonces, coupures de presse, etc.) et mis à jour (changements dans l'organigramme, ajout/suppression de musées gratuits, ajout de présentation d'atelier et de jeux 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» 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.

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.

Suite à sa parution le samedi 24 octobre 2020, le 7e 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.

En 2020, le site www.artsetpublics.be a attiré 39 720 utilisateurs (dont 39111 nouveaux utilisateurs) pour 182 152 visites (les deux pages les plus visitées étant le moteur de recherche des musées gratuits le 1er dimanche du mois (32,06 % des pages vues) et la page d'accueil (11,11 %).

En 2019, on dénombrait 36128 utilisateurs pour 178195 visites (les deux pages les plus visitées étant déjà le moteur de recherche des musées gratuits le 1er dimanche du mois — 27,32 % des pages vues) et la page d'accueil — 18,64 %). Globalement, si l'on note une légère augmentation (+ 9 % de visiteurs et + 2 % de visites), la fréquentation reste stable et centrée sur le pôle Musées & Médiation.



Chiffres par mois en nombre de visites pour l'année 2020 en comparaison avec 2019

Mois	2020	2019
Janvier	25 361	18 640
Février	36 241	19130
Mars	12 598	18 480
Avril	2 515	14620
Mai	3 984	12503
Juin	9 284	6 312
Juillet	16 630	11035
Août	12 598	19910
Septembre	20 984	9840
Octobre	22 465	16860
Novembre	4 859	21999
Décembre	14 633	8866

Les mois en orange représentant les « mois Covid », à savoir les périodes de confinement durant lesquelles les musées ont été totalement ou partiellement fermés au public. Si nous avons observé une augmentation d'activité sur nos réseaux sociaux (Facebook en tête) pendant ces mois-là, l'impact a plutôt été négatif pour la fréquentation de notre site internet. Cela s'explique principalement par le fait que les gens viennent y chercher de l'information « froide » concernant l'offre « physique » de musées et les modalités pratiques de visite. Sans possibilité de visite à la clé, il devient une source secondaire. À l'inverse, nos réseaux sociaux ont pleinement joué leur rôle de relais de l'offre culturelle et artistique numérique/virtuelle pendant le lockdown (via les mouvements #museumathome, #cultureathome, etc.). D'où l'effet de vases communicants. Pour preuve également, les mois d'après-confinement qui se traduisent par des rebonds dans les chiffres de visite ; exception faite d'août et de septembre de côté, le premier étant l'un des mois les plus calmes de l'année, même en temps normal, le second étant le mois de rentrée par excellence.

Chiffres par mois en nombre de visiteurs pour l'année 2020 en comparaison avec 2019

Mois	2020	2019
Janvier	5 076	3302
Février	6 617	3280
Mars	3 045	3662
Avril	848	2960
Mai	1440	3229
Juin	2 509	1684
Juillet	3 615	2613
Août	3 481	4916
Septembre	4 593	2641
Octobre	4 919	3830
Novembre	1 478	4445
Décembre	3 932	2085

Comme chaque année, nous constatons des pics de fréquentations les jours précédant la gratuité du premier mercredi et du premier dimanche du mois et les jours en question. Pour rappel, tous les musées étaient fermés les premiers dimanches d'avril, de mai et de novembre (certains musées l'étaient parfois encore en juin, juillet et décembre).

NEWSLETTER

En 2020, 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 : le Dimanche + que gratuit mensuel, une sélection de musées et expos accessibles gratuitement le 1er dimanche du mois, nos évènements et projets muséaux (sortie du magazine Regards sur les musées) 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 », qui font elles-mêmes l'objet de mailings plus ciblés (contacts professionnels, partenaires, etc.).

Par ailleurs, nous avons envoyé plusieurs newsletters spéciales, communiqués de presse et invitations pour des échéances ponctuelles (lancement des cycles de formation BAMBA et NUMBERS, bilan des cycles de formation, concours (distribution d'entrées gratuites dans les musées), renouvellement du soutien à la promotion de la gratuité des musées, etc.).

Tout au long de l'année, nous tenons à jour notre fichier d'envoi (listes de contacts), géré directement dans l'outil de création et de diffusion des newsletters, sur la base des demandes d'inscription et de désinscription via notre site (+ 201 inscrits) 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. Ensemble, nos bases de données comptent un peu plus de 14 000 contacts (14 364).

Uniquement accessible via la page d'accueil de notre site, le champ d'inscription à la newsletter reste relativement peu visible. Aussi, il permet uniquement de s'inscrire à nos actualités « Musées ». C'est pourquoi l'objectif en 2021 sera d'en faire une promotion plus large (appel à inscription sur les réseaux sociaux) et de proposer un formulaire plus segmenté (choix possible entre trois listes d'envoi : « Actus Musées », « Actus Jeu vidéo » et « Actus Formation »).

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 évènements, s'avère plus efficace.

RÉSEAUX SOCIAUX

Page Facebook



Notre page Facebook 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.). Principal canal de promotion des musées gratuits, Facebook reste le premier vecteur de visite 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 évènements.

Les évènements 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 pages, site et évènements.

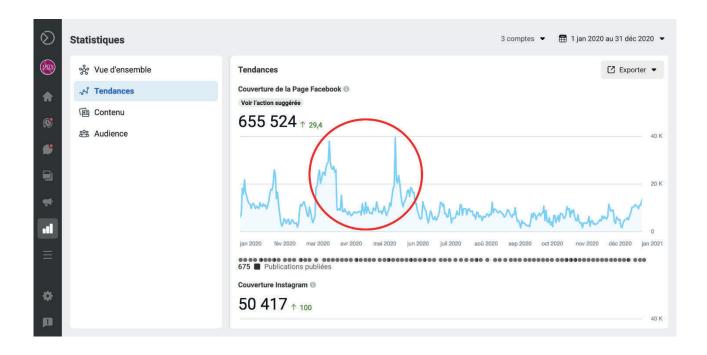
L'utilisation de posts sponsorisés nous permet d'élargir notre public et d'accroître la visibilité des contenus diffusés au quotidien au-delà de notre lectorat régulier. Nous utilisons principalement cet outil dans les jours précédant chaque premier dimanche du mois ou à certaines dates clés de notre calendrier de communication (promotion du nouveau guide des musées, nouvelle édition du magazine Regards sur les musées, calendrier des Dimanches + que gratuits, appels à candidats pour nos formations, organisation de séances d'information, etc.).

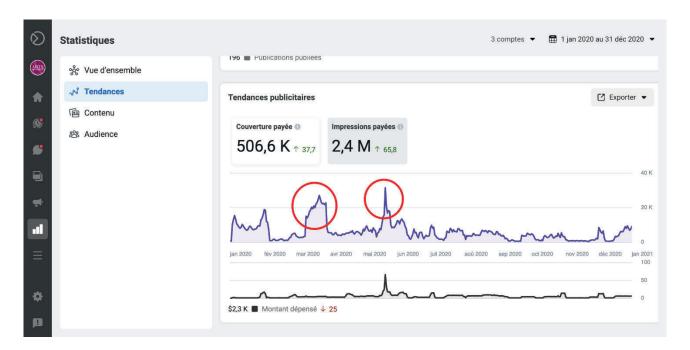
Entre le 1er janvier et le 31 décembre 2020, nous sommes passés de 50 376 abonnés à 55 729 (+ 5 353 ou + 10,63 %) et de 50 445 à 55 623 mentions «J'aime» (+ 5178 ou + 10,26 %), poursuivant ainsi une progression régulière.

Entre le 1er janvier et le 15 mars, notre page a récolté 1400 mentions « J'aime ». Ce qui représente quasiment deux fois plus de mentions que pour la période du 15 mars au 31 mai. De même, pendant la période estivale (juin-juillet-août), ce nombre est descendu sous les mille (820). De notre point de vue, un lien peut être établi entre ces accélérations et la suractivité numérique engendrée par la fermeture générale des lieux culturels et, ensuite, par l'annonce de leur réouverture (recherche d'infos pratiques).

Au total, nos publications ont touché 655 524 utilisateurs. Nos publicités ont permis de toucher 506 629 personnes (contre 366 965 personnes en 2019 et 453 128 personnes en 2018) pour 2 402 712 impressions (contre 1445 473 impressions en 2019 et 1 623 203 en 2018). Elles ont généré 7 457 clics (contre 5 418 clics en 2019). Cette progression est d'autant plus notable que les dépenses en la matière ont baissé de 30 % par an en moyenne entre 2018 et 2020.

Les deux schémas ci-dessous montrent clairement des pics au moment du premier confinement et lors de la phase de réouverture des musées. On ne les retrouve pas en novembre, lors de la deuxième fermeture générale des musées. Sans que cela ait valeur scientifique, plusieurs explications possibles: un confinement moins strict (moins de gens chez eux toute la journée, moins d'entreprises à l'arrêt, une offre numérique plus limitée sur une période plus courte, une forme de lassitude, etc.).





Groupe Facebook



En complément à notre page Facebook, dévolue principalement aux thématiques du pôle « Musées & Médiation », nous avons créé un groupe Facebook « Jeu vidéo & Société » dédié à nos projets et actualités dans le domaine de la création vidéoludique, mais aussi aux échanges et à la réflexion générale sur l'industrie et sur la recherche disciplinaire en la matière. Il sert aussi d'espace de partage d'expériences et de bonnes pratiques. Le groupe est public, mais l'adhésion doit être validée par Arts&Publics. Il compte actuellement 99 membres. La création d'un groupe similaire pour notre pôle « ISP & Médiation culturelle » est à l'étude.

Instagram



Fin 2019, le compte Instagram d'Arts&Publics comptait un peu plus de 300 abonnés. Fin 2020, ce nombre avait plus que doublé, réunissant un peu plus de 800 abonnés (pour une couverture de près de 50 500 utilisateurs). Instagram s'impose comme notre second réseau « Musées ». Le « boom » numérique ressenti sur Facebook a, semble-t-il, contribué (directement ou indirectement) à cette belle progression. Pour autant, on peut supposer que les contenus payants (posts sponsorisés) ont aussi joué leur rôle.

Twitter



Notre compte Twitter réunissait quant à lui près de 2 000 followers (1980).

Twitter sert davantage la dimension « corporate » et professionnelle d'Arts&Publics (connexion avec les journalistes, les professionnels du secteur, les organisations culturelles, etc.).

LinkedIn



Réactivée en 2019-2020, notre page LinkedIn a gagné 97 abonnés sur un an, pour atteindre 120 abonnés. Ce nombre reste bien évidemment marginal. Un budget pourrait être affecté à la promotion de nos formations sur ce réseau.

De manière générale, comme Twitter, LinkedIn est tourné vers nos cibles professionnelles et sectorielles, plus que vers nos cibles « publics ». Il sert entre autres à diffuser nos offres de formation et d'emploi.

YouTube



Afin de réactiver notre présence sur ce média, nous avons créé une nouvelle chaîne, regroupant l'ensemble de nos productions vidéo ainsi que celles diffusées par ailleurs ayant une pertinence par rapport à nos projets et activités. Plusieurs playlists thématiques ont ainsi été créées. Enfin, étant dans l'impossibilité d'organiser nos traditionnelles séances d'information BAMBA, nous avons utilisé la chaîne pour diffuser une séance préenregistrée auprès des candidats et candidates à la formation (présentation avec PPT intégré). En outre, un petit teaser vidéo a été réalisé pour annoncer le cycle NUMBERS (une présentation classique a été jugée trop lourde et inadaptée au public cible, plus jeune).

La chaîne compte actuellement 211 abonnés.

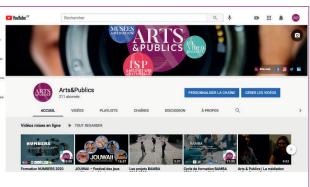
Autres

Un compte WhatsApp Business et un compte Snapchat Pro ont été créés et configurés, mais n'ont pas encore été pleinement exploités. A priori, ces deux canaux auront une vocation promotionnelle (diffusion de publicités) plus qu'une vocation éditoriale. Ces deux réseaux serviront également de points de contact pour les personnes à la recherche d'informations sur l'ASBL et ses activités, à l'instar de Messenger, de notre ligne téléphonique ou de l'adresse info@artsetpublics.be.

Harmonisation de l'habillage graphique

Afin de mieux positionner chaque réseau par rapport à sa ligne éditoriale, la bannière (cover) de chaque compte a été adaptée en fonction que l'on s'adresse à nos publics Musées, que l'on se concentre sur un pôle d'activité ou que l'on parle au nom d'Arts&Publics en tant qu'association de médiation culturelle dans toutes ses dimensions.









AGENDAS CULTURELS

En tenant compte de la zone géographique visée, nous republions nos évènements sur plusieurs agendas culturels en ligne: Quefaire.be, Out.be, Agenda.brussels et agendas communaux/provinciaux (tourisme, patrimoine).

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) à l'automne 2019. 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 \$ (8 000 euros).
- Une version YouTube Premium nous permettant 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.

GOOGLE ADGRANTS

Ce canal de promotion sert principalement de vitrine à nos activités musées et aux musées gratuits le 1er dimanche du mois. De façon plus ponctuelle, des campagnes sont consacrées à nos cycles de formation en médiation culturelle (BAMBA) et médiation culturelle numérique (NUMBERS), notamment lors des phases de recrutement des candidats et candidates.

Les premières campagnes AdWords ont été lancées à partir du 25 novembre 2019, avec un nombre limité d'annonces. Afin de maximiser la rentabilité de l'outil, nous avons fait appel à un prestataire spécialisé en optimisation pour les moteurs de recherche (SEA). À partir de son intervention (juin 2020), l'évolution se voit clairement dans les chiffres.

Nous sommes ainsi passés de volume de dépenses (virtuelles, l'ASBL ne dépense rien) de 500-600 euros par mois à un volume mensuel moyen de 2000-2500 euros. La configuration et les fonctionnalités des comptes AdWords Non-Profit n'étant pas aussi complètes que les comptes standards (commerciaux), il paraît très difficile d'atteindre les 8000 euros mensuels mis à disposition. Les secteurs d'activité de l'association doivent aussi être pris en considération : les thèmes culturels sont généralement moins porteurs que des thèmes ou des causes comme l'environnement et le développement durable. Cela étant, un nouveau tour d'optimisation sera envisagé en 2021 (nettoyage des campagnes, revue des mots-clés, ajout de pages, etc.).

En termes de vues et de clics, cela s'est aussi traduit de manière chiffrée. Le nombre de vues a ainsi bondi de centaines/millier à plusieurs milliers voire dizaines de milliers. De même, les guelques dizaines de clics sont devenus des centaines, voire des milliers. Au total, de novembre 2019 à décembre 2020, nos campagnes ont récolté 64 554 impressions et 10 197 clics.

Par ailleurs, ce gain de visibilité s'est ressenti dans le nombre de visites de la page Google My Business (service de référencement des entreprises de Google) et dans l'intensification des contacts directs (demandes par e-mail et appels téléphoniques).

YOUTUBE PREMIUM

La production vidéo de l'ASBL ayant été limitée, nous n'avons pas encore utilisé ce nouveau canal de communication. Nous ne pouvons dès lors pas en dire davantage à ce stade.

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 2020, avec 5 entrées1 et 4 sorties le 1er dimanche du mois ; et une entrée parmi les gratuits en permanence (Musée Wittert). La situation est plus préoccupante au niveau des musées gratuits le 1er mercredi du mois, avec 5 retraits temporaires ou définitifs.

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). L'objectif en 2021 est de créer une base de données afin de recenser plus précisément ces pages.

BROCHURE, FLYERS, DÉPLIANTS ET AFFICHES

En 2020, plusieurs flyers, dépliants et affiches ont été produits et diffusés dans le cadre de nos projets et évènements, en version papier et en version électronique.

Flyer A5	Cycles de formation BAMBA et NUMBERS	Version électronique
Dépliant A3 (format ouvert)	Guide des musées	Version électronique Version papier
Flyer 100x210	Calendrier des Dimanches + que gratuits	Version électronique Version papier

Une mise à jour de la brochure de présentation d'Arts&Publics reste d'actualité. Compte tenu du contexte et des possibilités limitées de distribution physique, la tâche a été mise entre parenthèses.

De même la traditionnelle soirée de clôture de la BAMBA du mois de décembre a été reportée au printemps-été 2021 (clôture du contrat de quartier).

AFFICHAGE ET DISTRIBUTION

Les différents imprimés produits dans le cadre de nos évènements ont systématiquement été distribués ou affichés dans des lieux choisis et ciblés dans les périmètres des projets concernés (musées, centres culturels, réseau BHS Promotion).

COUVERTURE PRESSE ET ACHAT MÉDIA

Différents articles ont été publiés dans les médias suite à l'envoi de communiqués de presse.

Il n'y a par contre pas eu d'achat d'insertions publicitaires dans la presse, que ce soit en papier ou en numérique.

DONNÉES GOOGLE ADWORDS



CARTES DE VISITE

Les cartes de visite d'Arts&Publics ont été mises à jour (ajout de réseaux sociaux, adresses), sans que le graphisme d'ensemble ne soit retouché.

SIGNATURES E-MAIL

Dans le cadre de la migration de l'espace de travail virtuel vers Google Workspace, la signature d'email de l'ensemble des collaborateurs a été harmonisée (template commun reprenant les coordonnées complètes de l'ASBL et les mentions légales).

5.4. Situation financière

La situation financière d'Arts&Publics est bonne.

Le chiffre d'affaires 2020 tourne aux alentours de 600.000 euros, soit en augmentation de 30 % par rapport à 2019. Ce chiffre doit être relativisé puisque 110.000 sont reportés à 2021 car de nombreuses subventions 2020 permettent la réalisation des projets en 2021. Sous réserve de la finalisation comptable définitive en cours et d'adoption par l'Assemblée générale, l'exercice 2020 est en boni de l'ordre de 350 euros, autant dire à l'équilibre.

La série d'années précédentes en boni a permis de constituer un fonds social important (75.000 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, même si le soutien de Credal s'avère précieux et serein et que ce souci est résolu à peu de frais nous semble-t-il.

Retenons néanmoins cet élément un peu inconnu que constitue le FSE. Les exigences administratives en matière de justification de subventions deviennent de plus en plus lourdes. Si aucune seconde tranche 2019 n'a été perdue en 2020, les deuxièmes versements du FSE se font attendre dans l'attente d'une procédure d'inspection, certes normale mais menée avec retard et de manière presque perverse et en tout cas odieuse à l'égard du travail accompli.

Enfin, l'existence en 2021 d'un financement important représentant environ 30 % du chiffre d'affaires doit inciter à la prudence dans la perspective d'une année 2022 qui ne sera peut-être pas aussi facile en termes budgétaires.

Cerise sur le gâteau : Arts&Publics a acquis 200 euros de parts dans la coopérative New-B.



REVUE DE PRESSE

Arts&Publics

Témoignage sur le site de l'ASBL Socialware | 19.10.20202

Musées & Médiation

- « Andenne : l'Espace muséal lance la saison 2021 des dimanches gratuits » | La DH 26.12.20213
- « Tournai : le Musée des arts de la marionnette rouvre ce dimanche » | La DH | 3.12.20204
- « Expo Public à l'œuvre (PAO) au Musée BELvue : "C'était mieux demain" » | *Alter Échos*, n° 485 | 1.07.20205
- « Le Musée BELvue accueille une exposition qui sort de l'ordinaire » | RTBF Info 2.07.20206
- « Féminisme et patrimoine belge, le musée BELvue prolonge ses expositions pour l'été » | RTBF Culture | 30.06.20207
- « Projet PAO : dans les coulisses » | Magazine En Marche (Mutualité chrétienne) | 18.06.20208
- « Projet PAO : Le patrimoine belge vu par ses citoyens » | En Marche (Mutualité chrétienne) | 18.06.20209
- « Exposition PAO au musée BELvue : C'était mieux demain » | Magazine En Marche (Mutualité chrétienne) | 02.06.202010
- « Réouverture timide des musées » | RTBF Info (On n'est pas des pigeons) | 01.06.202011
- « Retour aux musées : oui, mais sous conditions » | Focus Vif | 29.05.202012
- « Musées confinés, mais pas fermés » Émission *Bruxelles, ma Belle* | Radio Alma | 14.04.202013
- « Les 1er dimanches du mois à Bruxelles » Séquence « Vivre Ici » | RTBF Vivacité | 28.02.202014
- « Gratuité des musées : 7 questions à Jacques Remacle » | Consoloisirs | 9.02.202015
- « Le 1er dimanche du mois, 150 musées sont accessibles gratuitement : Arts&Publics fait sa fête au Manneken-Pis!» | La DH | 1.02.202016
- « Projet PAO : Un fil rouge à dénouer » | Magazine *En Marche* (Mutualité chrétienne) 23-01-202017

- « Projet PAO : Des portraits tout en nuance » | Magazine En Marche (Mutualité chrétienne | 23-01-202018
- « La Fédération Wallonie-Bruxelles poursuit son soutien à la gratuité des musées » | BX1 02-01-202019

Jeu vidéo & Société

- « Le jeu vidéo associatif pour faire vivre la démocratie culturelle » | Agir par la **culture** #6220
- « Jeu vidéo & éducation populaire : quelques outils pour démarrer » | Agir par la **culture** #6221

ISP & Médiation culturelle

- Séquence consacrée au projet BAMBA « L'éternel exode » | Plan Cult (RTBF) | 12.12.2022



CONCLUSION ET PERSPECTIVES

L'année 2020 a posé de nombreux nouveaux challenges à l'équipe : principalement son agrandissement, son renouvellement et sa cohésion dans le cadre de la crise sanitaire. 2021 devrait nous permettre de les rencontrer dans de bonnes conditions, notamment grâce à une bonne santé financière même si celle-ci reste fragile.

Le début de l'année 2021 va s'avérer crucial pour remplir l'objectif de recrutement du public-cible à encadrer. Au moment où nous terminons ce rapport, nous savons que cet objectif est rencontré. Dans les premiers mois de 2021, l'équipe sera composée de 18 stagiaires article 60 + un DEIES et de 7 encadrants, chiffre appelé à être porté à neuf dans le courant du premier semestre. L'équipe devrait donc être composée d'une trentaine de personnes à brève échéance.

Les défis qui en découlent sont au moins au nombre de trois.

La structuration et la stabilisation de l'équipe. Si le fonctionnement de l'équipe a été relativement bon depuis que l'association a des employés, il doit néanmoins être professionnalisé. À cet égard, la création d'un Intranet commun via les outils Google workspace (mail, agenda commun, archives communes, et visioconférences via Google Meet) s'est avéré un pas important.

La localisation. La sortie du télétravail se profile pour l'été ou l'automne prochain. Nous ne pouvons rester dans les locaux actuels. Tout le monde aspire aussi à un lieu unique. Il faudra trouver des locaux adaptés et accueillants tout en tenant compte des réalités budgétaires.

La stabilité financière. Dans le monde associatif, l'arrivée de nouveaux financements ou la perte de financements est un phénomène classique. Jusqu'ici, nous avons plutôt bien navigué. Les financements structurels devraient être plus nombreux.

L'essentiel de l'année 2021 sera consacrée à relever ces défis.

Ceux-ci seront menés dans le cadre d'une réflexion sur l'avenir de l'association, de son identité, de son fonctionnement et de sa communication.

L'année 2021 sera également l'année de la mise en œuvre du projet Hubcraft dans le cadre de l'appel à projets Digital Skills. Ce sera un beau catalyseur de toutes nos énergies en matière de Jeu vidéo.

On analysera les possibilités de prolongation de la BAMBA après le CQD Athénée notamment en partenariat avec la commune d'Ixelles et la Ville de Bruxelles ou avec le soutien de la Cocof et l'implication de divers partenaires. La prolongation des opportunités offertes par les Fonds structurels européens 2021-2027 sera suivie de près à travers les appels d'offres d'Actiris notamment. On suivra aussi les pistes des nouveaux CQD (Molenbeek, Koekelberg, Ville de Bruxelles) et les CRU (Simonis : Molenbeek /Koekelberg - Midi : Saint-Gilles/Ville/Anderlecht).



Le lancement d'un second projet d'Économie sociale sera étudié.

L'équipe sera plus associée au développement stratégique de l'association à travers un processus mis en place début 2020, avorté pour cause de crise sanitaire.

Nous resterons attentifs à l'évolution financière de l'association en visant à garder une situation saine. Tout en étant conscients de l'inexistence du risque zéro dans toute entreprise. Et les opportunités de nouveaux locaux seront étudiées avec l'objectif de s'implanter pour une longue durée.

Reste la crise et ses prolongements.

L'action publique sera déterminante dans la manière de gérer la relance. Comme opérateur d'insertion sociale, nous pouvons jouer un rôle et donc avoir un potentiel de développement important d'autant que le secteur de la Culture a été très touché et que les secteurs numérique-jeu vidéo sont en plein développement.

Mais ces aspects « positifs » ne peuvent gommer l'impact de la crise sur les finances publiques en général et les finances communales en particulier. Celui-ci ne permettra peut-être pas à de nouvelles politiques d'émerger.

2021 sera aussi consacrée à la préparation des 10 ans de l'association au printemps 2022. Un événement, un livre et une campagne de communication spécifique sont en préparation.

À 10 ans, ce sera l'occasion de jeter un œil en arrière en forme de bilan du chemin parcouru et de se projeter dans un avenir certes très incertain mais tellement prometteur d'actions sociales et d'accompagnement de projets culturels. Notre avenir sera celui que nous construirons.



L'asbl Arts&Publics est une entreprise sociale et démocratique (ESD) agréée et mandatée par la Région de Bruxelles-Capitale. Ses différents projets en 2020 ont été soutenus par les pouvoirs publics suivants : la Fédération Wallonie-Bruxelles (Loterie Nationale, PCI, Promotion de Bruxelles et pluridisciplinaire), la Commission Communautaire française (Cohésion sociale, FIPI, Enseignement, Culture et le programme La Culture a de la Classe), de la Région de Bruxelles-Capitale (BPS, Contrat de Quartier Athénée, Equal, Bruxelles International), de la Ville de Bruxelles (CRU Citroën-Vergote et SmartCity), de la Commune d'Ixelles, de Cap 48 et du Fonds Social Européen.

Arts&Publics

Avenue Louise, 203
1050 Bruxelles

LaVallée, rue Adolphe Lavallée 39 1080 Bruxelles

www.artsetpublics.be info@artsetpublics.be











