

Trois pôles pour un cercle de valeurs



Ouvrez les portes des musées

La première mission d'**Arts&Publics** est d'animer la mesure de la gratuité des musées le premier dimanche du mois. Nous avons développé nos propres outils d'information et organisons des événements en collaboration avec environ 150 musées partenaires.

En vue de toucher les publics les moins nantis, **Arts&Publics** a créé le projet **Pour 50c, t'as de l'art** en collaboration avec plusieurs musées bruxellois et de nombreuses associations travaillant avec des jeunes, des primo-arrivants ou encore des locataires du logement social.

Depuis 2014, nous éditons **Regards sur les Musées** en collaboration avec le journal **Le Soir**. Publié fin octobre chaque année, ce magazine de 48 pages décrit la vie des musées à travers des interviews de professionnels, d'amateurs d'art, de visiteurs, de personnalités tout en donnant une info exhaustive sur les musées gratuits le premier dimanche du mois.

Dernier projet en date dans le secteur muséal : **Videomuz**, mené en partenariat avec **PointCulture**. Objectif ? Utiliser le jeu vidéo comme outil de médiation et de valorisation des collections muséales à travers la création de jeu vidéo par des visiteurs en collaboration l'équipe du musée.



L'insertion socio-professionnelle en médiation culturelle

Partant de plusieurs constats, **Arts&Publics** s'est lancée dans un programme ambitieux visant la formation et l'insertion d'artistes en besoin de reconversion.

Ce programme d'**ISP en médiation culturelle** a trouvé sa première concrétisation en partenariat avec le CPAS et la commune d'Ixelles avec la naissance d'un projet nommé **BAMBA** (pour Brigade d'animation et de médiation culturelle de Bruxelles et des alentours).

Dès septembre 2017, des artistes et des médiateurs culturels seront actifs à Ixelles à travers des projets dans la zone du contrat de quartier Athénée en lien avec les institutions culturelles et les écoles du quartier.



La société à travers le jeu vidéo

Depuis les années 70, les consoles de jeu vidéo ont envahi les salons, squatté les télévisions et pris la part belle des ordinateurs au point de devenir une des industries culturelles les plus importantes dans le monde.

Quel reflet de la société propose le jeu vidéo ? Partant de cette question, **Arts&Publics** mène plusieurs projets de front sur des sujets de société via des ateliers de création de jeux vidéo amateurs : **Rives d'Europe** autour du Choc des civilisations, **Exils et jeu vidéo** sur les questions des migrations, **Video game against Racism** sur les préjugés.

A travers ces ateliers de création de jeux, nous avons l'ambition de développer une plate-forme de travail et d'échange autour du thème **Jeu vidéo et société**.

Une équipe pour un projet citoyen

Depuis sa création en mars 2012, **Arts&Publics** mène ses actions de médiation culturelle dans une perspective de changement des conditions de vie et de l'amélioration du vivre-ensemble. Jeune opérateur dynamique et innovateur dans le secteur socio-culturel, l'association a mené de nombreux projets visant les secteurs des musées, du jeu vidéo et de l'insertion socio-professionnelle. Autour d'une poignée d'administrateurs, l'équipe privilégie le contact de proximité, cherche à prendre en compte la diversité des publics, de leurs savoirs et de leurs capacités et expérimente des formes de participation culturelle innovantes qui renouvellent les formes de transmission culturelle. Grâce à un réseau dense de partenaires, nous cherchons à participer à une vie citoyenne forte permettant un développement humain et critique autour de valeurs comme l'accessibilité de la culture, la création collective, l'insertion dans la vie de la cité par la participation émancipée. C'est cette ambition de créer du sens en portant nos projets que nous vous invitons à découvrir et à partager.



Jacques Remacle
Administrateur-délégué
Arts&Publics

Contact Arts&Publics asbl Rue de l'Ermitage 84 1050 Bruxelles
info@artsetpublics.be - www.artsetpublics.be

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

 @Arts_et_Publics

Arts&Publics bénéficie du soutien de • la Fédération Wallonie-Bruxelles (Présidence, Culture, Promotion de Bruxelles, Aide à la jeunesse, Égalité des Chances) • de la Région Bruxelles-Capitale (Logement, Innoviris, Égalité des chances, Aménagement du Territoire) • du Service Public Francophone Bruxellois (Culture, Présidence, Cohésion sociale) • du Fonds Social Européen • de Cap 48 • de la Direction Générale de la Coopération au Développement • de la Loterie Nationale • du CPAS d'Ixelles et de la Commune d'Ixelles.



- Le médiateur culturel a un rôle essentiel à jouer, celui du passeur qui sait se retirer au moment opportun pour laisser à l'individu la possibilité de continuer seul le chemin. -

Photo : Philippe Cornet



Ouvrez les portes des musées

150 musées gratuits le premier dimanche du mois

Si la capacité des publics à ouvrir la porte des musées n'est pas une simple question de prix du billet, cette raison est quand même identifiée comme la troisième cause de non-fréquentation par les visiteurs potentiels. Ainsi, les mesures de gratuité jouent un rôle incontestable de porte d'entrée permettant d'entamer un travail de médiation vers de nouveaux publics.

C'est pourquoi le Parlement de la Fédération Wallonie-Bruxelles a voté en mai 2012 un décret permettant aux visiteurs de fréquenter gratuitement le premier dimanche du mois les musées qu'elle subventionne. De nombreux autres musées privés ont décidé volontairement de rejoindre l'opération. **Arts&Publics** est chargé d'animer et de faire vivre cette mesure à travers de nombreux outils d'information et des événements quasiment chaque mois en partenariat avec les musées : les fêtes de la gratuité.

Au bout de cinq ans, ce programme a trouvé son rythme de croisière, rencontre un succès important et permet de développer de nouveaux publics pour les musées.

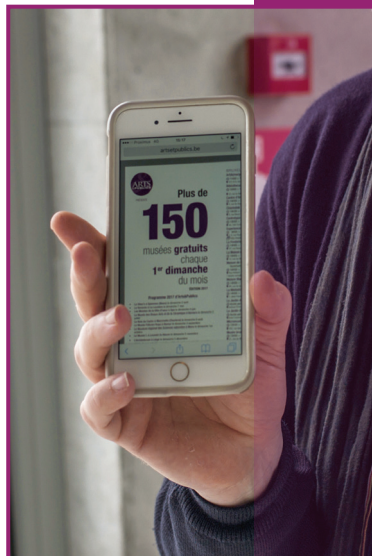


Photo : Philippe Cornet

« Ce que j'apprécie le plus quand je me rends au musée le premier dimanche du mois, c'est qu'on ne me demande rien. Pas de m'inscrire, pas ma carte de pointage, pas d'attestation. Quand on passe son temps dans les contrôles de l'Onem et dans les files des permanences syndicales, c'est du bonheur qui coûte peu ». **Liliane, artiste, divorcée, mère de deux enfants.**

Pour 50c t'as de l'art !

Complémentaire du précédent, ce programme vise directement à faire découvrir les musées bruxellois à des publics populaires. Il naît autour d'une première expérience au Musée Constantin Meunier installé dans l'ancien atelier de l'artiste à Ixelles. C'est la tête de mineur illustrant la dernière pièce de 50 centimes de francs belges dessinée par Meunier qui donnera son nom au programme.

A l'aube de sa quatrième saison, le programme a désormais plus de trente associations et une dizaine de musées partenaires, permettent ainsi à des jeunes, des primo-arrivants, des habitants de logements sociaux, des bénéficiaires du CPAS de découvrir les musées et de construire ensemble un projet de jeu de société : **Le Tram des musées.**

« Ma motivation c'est l'échange, la découverte et le partage de connaissances. La rencontre de publics moins favorisés (primo-arrivants, associations de cohésion sociale, maisons d'accueil...) et la mise en commun avec eux de nos expériences culturelles respectives sont un puissant moteur pour effectuer ce travail. J'ai la conviction que cette démarche développe également la notion de "vivre ensemble", indispensable dans une société multiculturelle ». **Thierry Braconnier, animateur chez Arts&Publics.**

« Regards sur les Musées », notre magazine supplément du journal Le Soir

Depuis octobre 2014, Arts&Publics édite **Regards sur les Musées** en collaboration avec le journal Le Soir. Cette publication annuelle de 48 pages est insérée dans toutes les éditions du Soir du jour et un important tiré-à-part est diffusé à travers un réseau de partenaires. Au travers de regards subjectifs mais avisés, nous permettons à l'ensemble du secteur muséal de se mettre en lumière, donnons la parole aux publics et aux opérateurs culturels et bien sûr diffusons toute l'information sur les musées gratuits.

Au fil des éditions, nous avons pu valoriser les collections des musées à travers des notices de présentation d'œuvres, soutenir des projets qui nous tenaient à cœur comme Museomix, interviewer de grands témoins comme Laurent Busine ou Paul Dujardin, récolter des commentaires d'artistes importants comme Franco Dragone ou François Schuiten, traiter de sujets comme les relations des musées avec l'interculturalité, le jeu vidéo, la gastronomie, les politiques communales,... Le projet est ouvert à la publicité, qui en assure l'auto-financement.



« J'attends toujours avec impatience le supplément Regards sur les musées. Grâce à lui, je découvre beaucoup de nouvelles propositions auxquelles je n'aurais pas pensé et je compose mon programme de l'année de visite de musées en fonction des personnes qui m'accompagnent : mes enfants, mes amis résidant à l'étranger, en couple ou seule. Voilà un supplément que je garde bien précieusement tout au long de l'année ! ». **Isabella Lenarduzzi, entrepreneuse sociale experte en communication.**



Former à la médiation culturelle

La médiation culturelle est aussi un gisement d'emploi en devenir. A partir de ce constat, Arts&Publics s'est lancé dans un programme ambitieux d'insertion socioprofessionnelle. Première concrétisation : **le projet BAMBA** en Région bruxelloise dans le cadre du **contrat de quartier Athénée** en partenariat avec la commune et le CPAS d'Ixelles.

Cette Brigade d'animation et de médiation culturelle de Bruxelles et des alentours (BAMBA) composée d'artistes et de médiateurs culturels sera active dès septembre 2017 dans le périmètre du contrat de quartier Athénée en lien avec les institutions culturelles et les écoles du quartier.

Après une phase de préformation de 24 jours prolongée d'un stage en lien avec le projet du/de la futur(e) médiateur(trice), le candidat pourra être engagé pour réaliser son projet sous le statut article 60 du CPAS. En partenariat avec les institutions du quartier, il gère son propre projet avec le soutien et l'accompagnement d'Arts&Publics qui l'encadre dans sa réalisation.

En formation, les stagiaires de la BAMBA destinés à devenir des médiateurs culturels travailleront leur projet artistique ou de médiation en partenariat avec les acteurs culturels du quartier. Les artistes en besoin de reconversion font partie du public cible du projet.

Un comité pédagogique composé des principaux formateurs et de représentants des partenaires supervise la formation. Un comité d'enseignants issu des écoles du périmètre participera à l'élaboration du programme d'activités. D'autres BAMBA se mettront en place en 2018 et 2019 sur d'autres territoires ou sur des domaines plus spécifiques. Contactez-nous en cas d'intérêt !



Photo : Philippe Cornet



Photo : Philippe Cornet

« On a délié beaucoup de problématiques liées à la méthode de travail pour se lancer dans la réalisation d'un projet, comment pallier les faiblesses, les obstacles que nous pourrions rencontrer. Il est jouissif et rassurant de savoir qu'on nous offre un espace concret de dialogue et des outils qui enrichissent considérablement notre idée de base pour la transformer en projet réel ». **Lucie Flamant, comédienne, stagiaire de la BAMBA.**



La société à travers le jeu vidéo

L'expérience Vidéomuz menée avec PointCulture dans les musées de Mons et ensuite avec les musées de Namur a déclenché l'intérêt d'**Arts&Publics** pour le jeu vidéo comme outil de médiation culturelle au point de développer plusieurs autres projets en dehors du secteur des musées aboutissant à la création d'une plate-forme de travail et d'échange autour du thème **Jeu vidéo et société.**

Objectif ? Faire se rencontrer les différents milieux – intellectuels, associatif, gamers, jeunes et moins jeunes,... – et remixer les idées pour développer des jeux originaux et éducatifs. Par ailleurs, en donnant accès à des logiciels simples pour la création de jeux vidéo, nous proposons aux jeunes gamers de passer du statut de joueur au statut de créateur de jeu vidéo. Avec le jeu vidéo comme objet central, **Arts&Publics** mène plusieurs projets de front interrogeant des questions de société via des ateliers de création de jeu vidéo amateur.



Rives d'Europe, Exils, Videogame against Racism

Le projet Rives d'Europe vise la reconnaissance des fécondations culturelles entre l'Orient et l'Occident. D'abord via des **ateliers de création de jeux vidéo** qui traitent spécifiquement du dialogue des cultures, tentant de dépasser les préjugés concernant le choc des civilisations. Ce projet a abouti à la création, en 2016, de **7 mini-jeux** (disponibles sur www.rivesdeurope.org), dont **Exils** et **The Bargeman** que nous continuons à développer pour en faire **des outils d'animation pour les associations** sur le thème du dialogue des cultures.

A travers le projet **Exils et jeu vidéo** porté durant l'été 2017 toujours par Pierre-Yves Hurel en partenariat avec Action Média Jeunes (AMJ) et diverses associations de terrain, nous avons mené plusieurs ateliers mêlant réflexions sur les questions de l'exil et des migrations avec différents intervenants, découverte d'outils de création de jeux vidéo, ateliers d'écriture,... Au cours de plus de vingt jours d'animation, les jeunes ont conçu scénario, personnages, décors,... servant de base pour le jeu qu'ils ont créé.

Le dossier pédagogique qui a servi de base à la démarche est publié sous forme de livre : **Le millénaire des lumières**, par Roland de Bodt (Editions Le Chariot - sortie automne 2017). Sur le même modèle, **Videogame against Racism** cherche à sensibiliser les participants aux enjeux de la lutte contre le racisme, les préjugés et les discriminations. En 2018 et 2019, Arts&Publics continuera le processus de création de nouveaux jeux et de nouveaux ateliers liés aux thèmes de Jeu vidéo & société : égalité entre hommes et femmes, lutte contre toutes les discriminations, éducation au développement et à l'environnement.

Découvrez les jeux sur www.artoquest.com et www.rivesdeurope.org.

« A la première séance, j'ai été impressionné parce que je voyais énormément de monde d'âge et de culture différents, qui viennent d'horizons sociaux tous différents les uns des autres, puis au fil du temps ça a été une belle expérience humaine je trouve parce qu'on s'est créé des affinités, on a travaillé et les gens étaient motivés. Créer un jeu vidéo sous la direction d'une institution culturelle, c'est assez nouveau et atypique ». **Stefan, 24 ans, étudiant documentaliste, participant à la création d'Artoquest.**

« Lorsque Pierre-Yves et Maxime d'AMJ nous ont fait découvrir les grands jeux de guerre ou de conquête de civilisations, et qu'ils nous ont montré les présupposés sur lesquels ces jeux étaient architecturés, j'ai alors mieux mesuré la réalité des intuitions culturelles qui m'avaient guidées dans la conduite de mes travaux pour déconstruire l'idéologie du 'Choc des civilisations'. Plus qu'une confirmation, c'était pour moi comme une redécouverte ». **Roland de Bodt, chercheur et écrivain.**