

« C'est l'imagination et non pas la raison qui crée le lien entre les hommes »

Hannah Arendt

## Introduction

Qui l'aurait imaginé il y a dix ans? Au moment d'écrire ce rapport, trente-trois personnes travaillent pour Arts&Publics sous différents statuts, sans compter les nombreux indépendants qui travaillent avec nous régulièrement. Ce chiffre nous impressionne, car c'est incontestablement le point de non retour dans la construction d'un opérateur culturel important dans notre domaine d'action qui s'élargit au fil des ans.

En 2021, le monde a changé. La crise sanitaire a continué à marquer les activités principalement au premier semestre. Ensuite, nous sommes passés dans une phase de gestion plus en adéquation avec le développement de nos activités.

En interne chez nous, ce fut aussi une prise de conscience. Si les projets d'Arts&Publics sont fort diversifiés, ils ont une cohérence interne et des interconnexions qui font sens et forment l'identité de l'association. Cette prise de conscience fut particulièrement présente dans la conception et l'élaboration de nouveaux dossiers.

Parti d'un projet-mission il y a dix ans – la promotion des musées gratuits le premier dimanche du mois, Arts&Publics est devenue une initiative collective permettant l'exercice des droits culturels en renforçant les droits économiques des personnes actives dans son giron et en leur offrant une belle perspective d'émancipation individuelle.

En 2021, l'équipe a poursuivi le travail entamé en 2020 avant la crise pour redéfinir l'identité de l'association à travers les projets et l'action concrète de terrain menée par chacun. Cela s'est notamment traduit par la refonte de notre site Internet autour des quatre actions : Formation - Insertion - Animation - Promotion.

Par ailleurs, les retombées de la crise sanitaire ont entraîné l'extension naturelle de notre public-cible. Une demande de deuxième mandatement a été introduite avec succès pour l'encadrement de chargés de production. A travers deux projets d'insertion (médiation et production), Arts&Publics est désomais chargée de l'encadrement de 32 travailleurs, chiffre qui sera progressivement atteint en 2022.

Le pôle Jeu vidéo s'est lui aussi considérablement développé sous la houlette de son chef de projet. Pas moins de 28 projets ont été menés. L'équipe s'est renforcée et s'installe progressivement comme une référence unique dans le paysage socio-culturel bruxellois. Le financement du Digital Belgium Skills Fund n'y a pas été pour rien. Son renouvellement en 2022 permettra d'encore renforcer son action.

L'inclusion dans le Contrat de Rénovation urbaine – CRU Citroën-Vergote nous a aussi permis de progresser et stabiliser certaines choses.

L'action de formation dans ce domaine s'est fortement renforcée par l'apparition du projet Mediacraft qui deviendra la dénomination générique de ce pôle de formation en médiation culturelle numérique.

Enfin, 2021 est restée une année de transition pour notre action Musées & Médiation. La stabilisation de notre mission autour de la promotion du premier dimanche du mois n'est toujours pas arrivée. Le Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles semble avoir eu d'autres priorités.

Néanmoins, fin 2021, l'inclusion de la valorisa-

tion de la gratuité des musées le premier dimanche du mois dans le Plan général de Lutte contre la Pauvreté permet une belle amélioration de notre travail. Même si pour des raisons administratives, les subventions 2021 de la Loterie nationale n'ont pas encore été votées. Nous les avons donc reportées à 2022.

Au niveau de l'équipe, nous avons vécu une grande stabilité. Outre l'administrateur-délégué, elle est constituée de 4,8 ETP, tous déjà présents en 2020 à l'exception de Lisa Van Hoogenbemt qui est venue renforcer l'encadrement en ISP depuis le 3 mai. Ce renfort nous a permis de piloter la formation sans une direction pédagogique externe. Rappelons qu'un chargé de communication indépendant (renforcé depuis novembre par un attaché de presse indépendant) est présent à environ 0,3 ETP et que l'apport du consultant Jean Zeid en formation constitue environ 0,25 ETP.

Reste le point noir : le rôle de responsable administratif laissé vacant depuis le départ d'Isabelle Greivelding n'a pas été pourvu de manière satisfaisante à deux reprises en 2021. Après une expérience de binôme (consultant externe/FPIe en formation) non concluante et la création d'un poste de direction pourvu en octobre mais licencié en novembre, le poste est vacant et la fonction remplie par l'administrateur-délégué grâce à l'aide d'un étudiant et d'une travailleuse Article 60.

La question des locaux a trouvé une solution temporaire par la prise de locaux en occupation précaire au Grand Hospice, projet du type du See U dans l'ancien hospice Pacheco de la Ville de Bruxelles. L'idée de trouver des locaux plus vastes accueillant tout le monde pour la sortie du télétravail reste envisagée. La situation financière est satisfaisante. L'an-

née 2021 se termine en léger boni et toujours un important résultat à reporter dû aux arrêtés 2021 permettant des dépenses en 2022. L'existence d'un fonds social permettrait aussi de subir un exercice plus difficile.

Le budget 2022 est d'ores et déjà en équilibre comme en 2021. La diversité des recettes permet aussi de ne pas dépendre d'un seul projet. Le crédit-pont chez Credal a permis de passer 2021 sans aucun stress de trésorerie. Sa prolongation en 2022 ne devrait pas être problématique.

2022 verra Arts&Publics fêter ses 10 ans. Cette étape est incontestablement celle de la maturité. Après phases d'innovation et phases-pilotes, nous assistons à une stabilisation de notre action citoyenne à l'intersection de démarches d'économie sociale, d'éducation permanente et de développement culturel pluridisciplinaire, notamment dans les domaines des technologies numériques et du Patrimoine.

Jacques Remacle, administrateur-déléqué





# Table des matières

| INTR  | ODUCTION   | 4        |
|---|--|----------|
| I. PÔI  | LE MÉDIATION CULTURELLE GÉNÉRALE   | 9        |
| A. A  | Activités de formation   | 9        |
|   | Le programme BAMBA [volet Formation]                                     |          |
| В.  | Activités d'insertion socioprofessionnelle                               | 11       |
|   | Le programme BAMBA [volet Accompagnement de projets]                     | 11       |
|   | - Les projets accompagnés en 2021  |          |
|   | - Les projets retenus pour 2022  | 24       |
| C. A  | Activités d'animation  |          |
|   | - Pour 50 cents, t'as de l'art   | 28       |
|   | - Kaj Signo  | 30       |
| D. A  | D. Activités de promotion socioculturelle                                |          |
|   | - Gratuité des Musées  | 34       |
|   | - Visibilité des Musées  | 40       |
| II. PÔ  | LE MÉDIATION CULTURELLE NUMÉRIQUE  | 43       |
| A.  | Mise en place et développement du pôle HubCraft                          | 43       |
| B.  | Activités de formation   | 44       |
|   | - Workingcraft   | 44       |
|   | - MediaCraft   | 49       |
| C. A  | activités d'insertion socioprofessionnelle                               | 54       |
|   | - Coopcraft  | 54       |
|   | > Projets en 2021  | 56       |
|   | > Nouveaux projets 2022  | 61       |
|   | - CitizenCraft – Pôle Jeu vidéo & Société                                | 62       |
|   | > Projets menés en 2021  | 62       |
|   | - Activités de promotion socioculturelle<br>- Visibilité des projets ISP | 72<br>72 |
|   | • •  | 75       |
| III. LA COMMUNICATION DE L'ASBL - La communication online |  | 75<br>75 |
| - La communication offline                                |  | 77       |
| - Autres supports   |  | 78       |
| - Réseaux sociaux   |  | 82       |
| IV. RE  | EVUE DE PRESSE   | 89       |
| V. LE   | FONCTIONNEMENT D'ARTS&PUBLICS : LA VIE DE L'ASBL                         | 90       |
| VI. CONCLUSION ET PERSPECTIVES                            |  | 95       |





# I. Pôle Médiation culturelle générale

## A. Activités de formation

# Le programme BAMBA [Volet formation]

La cinquième édition de la formation Bamba s'est déroulée du 15 septembre au 5 novembre 2021, à la Maison de Quartier Malibran à Ixelles.

Lancée en 2017 dans le cadre du Contrat de quartier durable Athénée, la BAMBA – Brigade d'Animation et de Médiation culturelle de Bruxelles et Alentours – 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, tout en gardant un fort ancrage à Ixelles.

Le programme BAMBA consiste en la formation et à la mise à l'emploi de personnes dépendant du revenu d'insertion sociale. Cellesci 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.

Cette période de formation permet à ces personnes de développer leur propre projet à destination des publics qu'elles auront identifiés. À l'issue de la formation, 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 leurs CPAS respectifs, les stagiaires ainsi retenus se voient proposer un contrat d'insertion article 60.

## **Pratiquement**

Pour cette nouvelle édition, nous avons organisé trois séances d'information les 7, 8 et 9 juillet 2021 (à Kuumba, la Werk Centrale de l'Emploi et online) durant lesquelles nous avons reçu 40 personnes intéressées et ayant un profil correspondant aux critères d'accès : en demande d'emploi, inscrit.e.s ou non dans les CPAS dans la Région de Bruxelles-Capitale.





Sur les 21 personnes sélectionnées au départ, 18 ont brillamment passé le jury. Nous avons ensuite entamé les démarches auprès des CPAS afin d'ouvrir les contrats art.60 pour les 13 personnes éligibles : 7 personnes au CPAS d'Ixelles, 2 à Schaerbeek, 2 à Etterbeek, 1 à St Josse et 1 à Molenbeek.

Nous sommes confiants de les accueillir au sein de notre programme d'accompagnement dans les semaines et mois à venir.

#### La formation a couvert les domaines suivants :

- Gestion de projet & Production
- Paysage culturel en Belgique
- Budget & Finances
- Communiquer son projet
- Développer son projet culturel en autonomie
- Gestion du temps et d'un agenda
- Savoir parler en public
- Techniques d'animation

Elle a offert l'opportunité de visites dans plusieurs endroits culturels à Bruxelles (visite interactive autour de l'architecture, visite spécifique à La Fonderie de Molenbeek, Le Printemps Numérique).

## Les formateurs sont tous des professionnels actifs dans le secteur de la culture :

- Pascale Mahieu (Productrice de théâtre et cirque)
- Roland de Bodt (chercheur et écrivain, ancien producteur).
- Fanny Hanciaux (comédienne, responsable artistique d'une compagnie de théâtre Jeune Public, animatrice et professeur de théâtre.)
- Yves Martin (professionnel atypique / Mission Emploi Artiste)
- Isabelle Vanlathem, (formatrice indépendante, notamment pour le Forem, l'ONE, l'efp)

- Jérôme Ramacker (Auteur, formateur, consultant et chargé de cours)
- Florent Le Duc (Co-directeur de Francofaune)
- Thierry Braconnier (Médiateur culturel / Arts&Publics)
- Jacques Remacle (Administrateur délégué / Arts&Publics)
- Lisa van Hoogenbemt (Chargée de production culturelle / Arts&Publics)
- Martin Grégoire (Chargé de développement / Arts&Publics)
- Michel Quéré (Directeur du pôle Médiation culturelle générale, coach / Arts&Publics)

## Rencontres professionnelles lors d'une journée de speed-networking (La criée) :

- Le théâtre Varia Aaricia Vanhamme
- La Fonderie Luiza Mitrache
- La tour à plomb Malou Schumberg
- Service Culturel de la Commune d'Ixelles -Delphine Cugnon
- Le Boson Pascal Crochet et Marlène Regibo
- La Balsamine Noemi Tiberghien
- Recyclart Eric Vanuytven
- La Foire du Livre Clément Fourrey
- La Serre Charlotte Bens
- Le Théâtre Les Tanneurs Mathilde Lesage
- L'agence de diffusion AdLib Timo Steffens
- JOUWAII Serigne Ndiongue
- · L'Echevinat aux Contrats de Quartiers d'Ixelles - Nevruz Unal

#### Ainsi que lors du Jury

- Julie Leyder (Actrice et chanteuse)
- Marie Volkenner (Kwassa Films)



## B. Activités d'insertion socioprofessionnelle

## 1 - Le programme BAMBA [Volet Accompagnement de projets]

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

Chacun des travailleurs accueillis au sein de Arts&Publics a développé son propre projet de médiation culturelle, et a réussi, ou continue, à le mener à bien, avec le soutien de l'encadrement de l'équipe.

En 2021, quinze projets ont été soutenus, certains se sont terminés, d'autres perdurent encore à ce jour. Notons que chaque porteur de projet a réussi à obtenir un subside des autorités locales pour leur réalisation.

## Les projets accompagnés en 2021

## 1. L'école en forêt - Alice Schuermans

"L'école en forêt" propose des formations à l'usage des enseignants, animateurs et du personnel encadrant destinées à remettre la nature au cœur des préoccupations des enfants et de l'enseignement au sens large, à amener la nature dans les écoles et les écoles dans la nature par diverses sorties faciles à organiser.

L'offre est multiple et s'adapte de façon organique aux besoins spécifiques de chaque école, de chaque classe, elle s'appuie sur la nature pour trouver des outils didactiques et transmettre les connaissances du programme scolaire de façon pratique, concrète et in situ.

Les animateurs sont ainsi formés à créer des jeux et des animations en extérieur et en plein air, en s'adaptant aux conditions climatiques et paysagères, à la dynamique du groupe, à ses besoins spécifiques. Comme par exemple, des animations Land Art qui vont générer la création d'œuvres en pleine nature, avec des matériaux naturels et biodégradables, ainsi que des animations écologiques et scientifiques, en classe et en extérieur.

Une aide pratique, logistique et pédagogique au sens large est apportée aux écoles qui désirent créer un espace vert et cultivé/ cultivable au sein de leur établissement (Jardin aromatique, verger, potager, champ de fleurs, hôtel à insectes...).

Les ateliers comprennent entre 8 et 25 enfants de 5 à 12 ans, de la 3<sup>e</sup> maternelle à la 5<sup>e</sup> primaire. En 2021, quatre écoles d'Ixelles ont été nos partenaires (n°2, n°4, n°7 et n°8 d'Ixelles) pour un total de 168 heures d'animations menées auprès de 189 enfants.

## 2. KiosK Up! - Yann Vivane

À la manière d'un mini-centre culturel mobile, KiosKup! se veut un rendez-vous festif et convivial destiné à mettre en lumière toutes les initiatives, projets et opportunités culturels qu'offrent les structures bruxelloises dans leur ensemble, des comités de quartier jusqu'à la maison communale.

La camionnette remorque la structure jusque sur la place prévue à cet effet. Le Kiosque se





déploie en 30-40 minutes avec 3 hommes, le démontage se fait en 1 heure, il est accompagné d'une régie afin de prévoir un son optimal. Cette dernière s'installe en 1 heure.

Une fois installée, place au sound check! En fonction de la programmation (solo, groupes ou scénographie) les instruments sont disposés sur le kiosque avant et pendant l'entracte. Lors de chaque événement, le kiosque peut accueillir au moins 4 passages d'artistes (5 personnes max. par passage) de 20 minutes maximum sur 2 sessions de 60 minutes chacune. Un entracte de 60 minutes est aussi prévu entre les deux sessions.

Le but de Yann est d'avoir 4 arts de la scène différents sur le kiosque : théâtre, musique, conte, marionnettes, danse, cirque, magie, stand-up... Sans discrimination ou jugement de valeur dans la programmation, Monsieur ou Madame Loyal présente les artistes, mais également les activités culturelles de la commune via des intervenants tels que des porteurs de projets et/ou représentants d'associations entre deux passages.

Les sessions font l'objet d'une captation vidéo/photos, qui sera montée et scindée en extraits par artiste pour être ensuite diffusée sur les réseaux sociaux afin de promouvoir les prochaines dates de leur(s) spectacle(s) et/ou représentations. Les artistes ont droit de faire passer un chapeau et de vendre leurs C.D., livres, etc. Un R.P.I. leur est aussi attribué allant de 50 à 100 euros par personne, suivant le budget alloué par le pouvoir communal.

Six KioskUp! ont été organisés et coordonnés en 2021.

#### 3. "Dans l'Atre" - Lucille Streicher

Le début de l'année 2021 a été consacré au démarrage du projet artistique "Objets perdus", destiné à promouvoir une expérience sonore et visuelle auprès des voyageurs des transports en commun bruxellois de la STIB, un projet mené en collaboration avec Helder Wasterlain (codememoire.app). Ce dernier a mis à disposition son carnet d'adresses ainsi que son savoir-faire en termes de production de projet.

Après l'envoi en décembre 2020 d'une première note d'intention au Service culturel de la STIB qui avait marqué son intérêt pour le projet, un calendrier d'actions a été établi et l'écriture de récits entamée. Pendant plus de quatre mois, plusieurs relances ont été envoyées à la STIB et sont restées sans retour.

Après plusieurs mois d'attente, le projet a été remis à plus tard afin de pouvoir monter un projet viable au sortir de cette année d'insertion. S'entame alors une collaboration avec Frédéric Ruymen et l'asbl Artifices.

L'intention de Lucille Streicher était d'élaborer un projet de médiation culturelle à destination d'un public de personnes en situation de handicap. Le projet "Portraits sonores" imaginé pour l'occasion avait pour vocation de mettre le public-cible en contact avec différentes techniques artistiques.

Ces ateliers hebdomadaires entendaient permettre à chacun d'affirmer un savoir-faire,



une autonomie et un rôle social. Les œuvres produites pendant le projet devaient être accompagnées de témoignages sonores et auraient dû faire l'objet d'une exposition en partenariat avec la vzw "De Boeie" mais la pandémie a empêché le démarrage de l'activité prévu en octobre.

D'autres partenaires potentiels ont été approchés et le projet sera lancé en 2022 avec le centre de jour "Tago" à Neder-over-Hembeek. Entre-temps, l'asbl Artifices a proposé à Lucille d'animer des ateliers créatifs le mercredi après-midi avec des enfants de 6 à 9 ans à la Maison de l'Enfance et de la Santé d'Ottignies, la collaboration est toujours active à ce jour.

Ces animations ont permis à Lucille de se familiariser avec le rôle d'animatrice et de s'exercer à proposer des directions artistiques ainsi que de prendre sa place avec des collègues. Parallèlement, d'autres formations, certaines étant proposées par Arts&Publics, ont été très utiles au développement de ses projets et lui ont permis de se familiariser avec l'anglais, la création de sites internet, la gestion du temps, le sortir de la formation (mon statut,...).



#### 4. "Reflets de vie" - Camille Hansart

À travers son projet "Reflets de vie", Camille propose de créer une collection de pensées, conseils, mémoires et réponses à des questions diverses sur la vie ainsi que sur la mort. Dans cette collection, elle réunit les témoignages de personnes plus âgées, de 70 ans et plus, qui ont déjà une expérience de vie et une perspective différente des choses.

Chaque témoignage, présenté sous forme de texte, est accompagné d'illustrations afin de créer un portrait complet des personnes interviewées.

## 5. KRNVLZ - Nathan Juwé

KRNVLZ (KaRNaVaLZèd) est un dispositif de médiation et d'expression numérique et graphique qui récolte les voix et les visages des Bruxellois.e.s pour les mettre en scène. KRNVLZ collecte l'expression libre d'usager.e.s de l'espace bruxellois autour de problématiques intimes et politiques et récolte aussi leurs portraits. Par hybridation de ces visages, il génère des masques monstrueux inspirés par l'univers du peintre belge James Ensor.

Chaque masque propose d'adjoindre les témoignages de trois intervenant.e.s, trois points de vue différents ou éclats de vie. Les contenus, masques et témoignages associés, sont apposés sur un site internet interactif. Les masques sont affichés en grands formats dans des lieux stratégiques de la ville.

L'objectif général du projet est de valoriser l'expression d'une multiplicité d'usagers distincts de la ville. La démarche entend mettre en avant autant les voix singulières que la conflictualité sociale propre au territoire bruxellois. À travers les masques, les critères de démarcation des identités et des imaginaires de la ville sont mis en jeu. L'hybridation de différents visages rend



sensible la question de l'intersectionnalité (ou non) et de la convergence (ou non) des luttes. A travers des questions, l'entretien interroge le vécu personnel des intervenant.e.s. Il ouvre un dialogue à propos de ce qui les anime : si en tant qu'êtres humains une lutte (poétique, sociale, spirituelle,...) leur semble nécessaire, l'histoire personnelle qui les a menés à soutenir une telle dynamique, et les émotions ressortent et motivent cette conscience.

Les entretiens offrent à chacun.e l'opportunité d'exercer et de libérer son expression, son imagination, sa sensibilité et l'espace d'une reconnaissance de soi. Chaque intervenant.e est enregistré.e et photographié.e en portrait. Suite à l'entretien, l'intervenant.e et Nathan collaborent pour constituer une capsule sonore témoin de l'expression de chacun.e. Quarante capsules sont éditées aujourd'hui.

Affichés dans l'espace public, l'étrangeté des masques interpelle les passants. Les affiches

diffusent le site internet et rendent ses témoignages à l'espace public. Par jeu d'associations libres, l'usager du site navigue d'un témoignage à l'autre. Il ouvre de façon aléatoire le spectre de différentes expressions, identités, problématiques sociales, et modes de résistance qui jalonnent l'espace urbain. Le site diffuse un patrimoine oral, démultiplie les définitions de ce que serait l'engagement, et invite au décloisonnement.

En résulte une quarantaine de capsules audios réalisées en collaboration avec des habitants, et les membres de nombreuses organisations actives sur le territoire bruxellois (Maison des jeunes l'Avenir, Espace 51, L'ilôt asbl, le collectif Syatre, L'occupation Le Flambeau, le collectif Teatro Resistancia, l'asbl Arts&Publics, KARL asbl, etc.).

Une première étape de médiation culturelle du projet, diverses captations, entretiens et épreuves de montage audio, ont pris cours entre février 2021 et janvier 2022. La création de 21 masques et des outils de diffusion du projet (site internet, canevas des affiches) sera réalisée entre fin janvier et mars 2022, grâce aux subsides de la Fédération Wallonie-Bruxelles (Un Futur pour la Culture). Les premières affiches seront exposées au Grand Hospice, à la Serre, et dans différents lieux partenaires de la ville à partir de mars 2022.

Arts&Publics a accompagné le projet par une entrevue hebdomadaire, une aide à l'écriture de dossiers, une aide à la recherche de subsides et de lieux partenaires où développer le projet. Le projet a obtenu un soutien financier, et a donc pu être mené à terme. Arts&Publics a par ailleurs assisté la création d'un dossier qui pourra être utilisé par Nathan pour poursuivre sa recherche de subsides, et faire vivre le projet plus en avant. Pour ce faire, Nathan envisage des partenariats avec plusieurs autres associations.



#### 6. SYatre 2021-22 - Basel Adoum

Projet culturel et social développé de mars 2021 à février 2022 sous l'égide du CPAS d'Ixelles, SYatre vise à créer un espace multilingue, de rencontre, d'échange, de recherche créative et d'expressions des arts de la scène, ouvert à un public de réfugiés et demandeurs d'asile syriens en Belgique. Durant un an, les acteurs du projet ont voué leur attention à la création d'un tel espace.

La volonté de SYatre est de démystifier le théâtre comme moyen d'expression, et de permettre à ces jeunes réfugiés de pouvoir découvrir cette pratique dans un cadre bienveillant. Pour mettre en place cette initiative, qui a commencé en mars 2021, le porteur de projet a coordonné des ateliers d'expression consacrés aux techniques de jeu et de théâtre avant d'appliquer ce qui a été appris lors d'une représentation publique préparée par des acteurs non professionnels et des personnes sans expérience théâtrale.

SYatre a été mené en collaboration avec Lagrange Point, la commune d'Ixelles et l'asbl "Tango Factory", le Théâtre les Tanneurs, le Théâtre des Martyrs, Globe Aroma et United Stages. Il s'est installé tous les mercredis soirs dans plusieurs lieux réguliers et hospitaliers : ceux cités ci-dessus ainsi que la Maison de Quartier Malibran, Den Dam Oudergem et Globe Aroma.

Le travail dans ce projet a été divisé en 6 parties :

- L'organisation et la communication du projet
- La création du groupe et la première partie des ateliers
- Une présentation publique
- L'évaluation
- La recréation du groupe et la deuxième partie des ateliers
- Théâtre de l'opprimé.

La présentation a eu lieu le 25 septembre 2021 chez Lagrange Points, une asbl culturelle consacrée à la culture et aux arts arabes et à la médiation culturelle. La présentation publique a accueilli 65 participants de différents milieux et cultures.

Un partenariat avec le Théâtre les Tanneurs a été noué pour les mois d'octobre, novembre et décembre, notamment pour l'organisation d'ateliers tels que le théâtre de papier et d'objets. Les membres de Syatre ont également pu participer à la production "All Inclusive" de Julian Hetzel au Théâtre Les Tanneurs du 14 au 18 décembre 2021. C'était une opportunité pratique et professionnelle où le groupe a eu une expérience devant un large public d'une centaine de personnes.

Au cours du premier quadrimestre de 2022, le groupe va explorer le théâtre forum, forme déclinée du théâtre de l'opprimé. Un partenariat avec le groupe Les Polymorphistes, Lagrange Points, et Globe Aroma a été créé. Le travail sera présenté dans un festival à l'ULB dans le cadre du projet de fin d'études pour les étudiants en master de gestion de projets culturels.

#### 7. KaTchiPoun - Leonardo Garcia

Projet de cirque social, KaTchiPoun (pierre -papier-ciseaux en français) fait découvrir l'univers du cirque à un public d'adolescents qui, de manière générale, n'a pas accès à la pratique de ces disciplines. Il sort les jeunes de leur quotidien en leur proposant gratuitement des activités originales et constructives, à travers l'univers du cirque, une pratique artistique et sportive qui reste méconnue par les adolescents d'aujourd'hui, mais un outil puissant pour développer des qualités humaines et améliorer la convivialité.



KaTchiPoun organise des ateliers et stages autour des différentes disciplines du cirque, offrant ainsi un espace pour reconnecter la population à la culture par l'intermédiaire des arts du cirque à l'aide de ses différents partenaires.

Le projet a été soutenu en termes d'aide à la recherche de financement, de partenariats et de la mise en réseau par Arts&Publics, plus spécifiquement par Michel Quéré et Lisa Van Hoogenbemp.

Les formations suivantes (financées par le CPAS) ont soutenu le projet en termes de logistique et facilitation dans les animations:

- Communication de projets.
- Développer mon projet culturel en autonomie.
- M'organiser, gérer mon temps et mes priorités
- Français écrit niveau 2.

En 2021, KaTchiPoun a travaillé en partenariat avec le Centre FEDASIL de Woluwé-Saint-Pierre, l'École N°12 Les jardins d'Elise (Ixelles), la MJ des Marolles (Bruxelles), la MJ Le Gué (Woluwé-Saint-Lambert), la MJ La Clef (Etterbeek), l'asbl Basenvol/MJ Face B (Etterbeek), l'École N°5/École en Mouvement (Ixelles), la Roseraie Centre de Cré-action (Uccle), le PCS Melkriek (Uccle) et l'Espace Catastrophe (Nouveau Espace UP à Molenbeek). Quelque 65 ateliers de cirque ont été organisés en 2021 avec les différents partenaires précités, ce qui représente environ 100 heures de cours centrées sur la découverte des arts du cirque adressées à des publics défavorisés situés dans 7 communes de la Région.

Le travail avec ses 10 partenaires a été une fenêtre ouverte sur l'univers du cirque pour plus de 200 enfants et adolescents bruxellois pendant une grande période de la pandémie du Sars-cov 2.

Katchipoun pourra éventuellement continuer à agir en 2022 dans la commune d'Uccle en partenariat avec le Centre de Cré-action La Roseraie.

#### 8. Les Ateliers Cinéma - Simon Noël

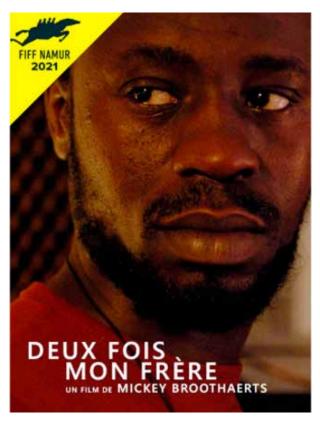
À travers son projet d'ateliers cinéma, Simon désire contribuer à une meilleure connaissance de l'activité cinématographique en Belgique auprès du public, tout en démontrant son accessibilité par des études ou de façon autodidacte. Il a par ailleurs apporté quelques clés techniques aux participants afin de leur permettre d'aborder le cinéma sous un autre angle.

Les Ateliers Cinéma proposent une découverte cinématographique à travers des séances de projection-échange avec le/la réalisateur.trice d'un film, échanges principalement consacrés à l'analyse de la mise en scène, des thématiques et des messages véhiculés. Mais aussi des inspirations du film ou de ses intentions esthétiques.

Les participant.e.s peuvent réagir en posant des questions au réalisateur.rice 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. Le but est de créer un



échange amical entre le/la réalisateur.rice et les participant.e.s favorisant la discussion et la curiosité. Lors de son année passée chez Arts&Publics, Simon a eu l'occasion de collaborer avec le pôle Jeu vidéo. Ils ont développé ensemble un atelier nommé "Kinogame" né de la rencontre de Tamara Aleksic du pôle Jeu vidéo et du constat de l'héritage du cinéma au monde du jeu vidéo en matière de codes, d'imaginaire et d'émotions.



L'atelier a deux buts principaux. Le premier est d'initier les jeunes au lexique cinématographique par la visualisation de séquences et de plans tirés de films, les questionner sur les ressentis qu'un plan défini peut créer. Le second est de mettre en lumière la relation entre cinéma et jeu vidéo ainsi que les influences qu'ils peuvent avoir l'un sur l'autre.

La finalité de l'atelier sera de permettre aux jeunes d'adapter un genre cinématographique en jeux vidéo par l'utilisation du logiciel Construct 3.

Les principaux acteurs d'accompagnement du projet sont Arts&Publics (mise en réseau et soutien moral et administratif) et l'asbl Morphée qui a permis la réalisation physique des Ateliers Cinéma avec la mise à disposition de l'entièreté du matériel requis pour les projections, notamment une salle, un projecteur, un système son et des sièges. L'objectif de ces Ateliers cinéma correspondait en effet parfaitement avec leur objectif principal: la promotion culturelle de jeunes artistes.

Le projet fut surtout encadré par Michel Quéré et Lisa van Hoogenbemt qui ont apporté une réelle plus-value par leurs conseils et avis construits sur certaines questions soulevées par la mise en place des Ateliers cinéma. Malgré les nombreuses annulations de certaines séances dues à la crise sanitaire, le projet a malgré tout pu exister en 2021. D'abord en ligne et puis en présentiel. Le nombre de séances a été de sept, un chiffre qui peut paraître faible, mais qui finalement se relève satisfaisant sachant le risque encouru d'organiser des événements en présentiel durant cette période.

Cette année a également révélé le principal problème des Ateliers Cinéma : le financement. Du fait qu'ils soient gratuits et sans compensation financière pour les réalisateur. ices, il fut difficile de pousser ceux-ci à projeter leurs films. Il était complexe de créer une régularité, sachant que l'implication des réalisateur.ices ne tenait qu'à leurs motivations et convictions.

Le projet des Ateliers cinéma semble tout de même en bonne voie avec l'insertion du projet au sein de l'ASBL Morphée de façon permanente. Il sera alors possible de créer une collaboration durable pour l'année 2022 avec un apport de subsides réalisé par l'asbl elle-même, et d'enfin mettre en place un système de rémunération pour les cinéastes,



reconnaissant de la sorte le travail professionnel qu'ils ont accompli.

Le projet Kinogame quant à lui se trouve être une réussite et la perspective de pouvoir en faire un projet sur plusieurs années au sein de différentes infrastructures pour les jeunes semble tout à fait possible actuellement. Sa pérennisation en 2022 est hautement probable, vu le public cible.

## 9. NumériXL - Jonathan Giacomelli

Partant du postulat que certains enfants et jeunes Ixellois n'ont pas la possibilité d'avoir accès facilement au numérique, Jonathan veut leur donner la chance de s'initier au monde du numérique et d'entrevoir l'avenir grâce à des formations qui les y préparent.

Il travaille à mettre en place une école de formation pour les métiers du numérique (sur Ixelles Nord), accessible aux petits, comme aux grands, avec ou sans expérience.

## 10. 5Dreams - Pierre Duys

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).

Ce projet propose une promenade baguenaude, une chevauchée fantastique dans la ville, à pied (et transports) au fil d'un récit audiophonique (et support multimédias) imaginaire s'appuyant sur des artéfacts concrets de la cité, récit diffusé sur smartphone, soutenu et promu via un site web dédié.

Le projet est développé sur 2 ans (2021 et 2022) et offre la possibilité de prendre le temps d'une réflexion/ préparation détaillée et de modification/réorientation du projet initial si nécessaire. C'est dans cette optique qu'est abordée le début de la seconde année de développement.

Les moyens d'une mise en place satisfaisante n'étant pas accessibles, Pierre Duys a repensé son projet à l'automne à travers une stratégie plus souple, plus basique, et moins axée sur la technologie et de réorienter le projet 5Dreams vers l'expérience utilisateur d'un point de vue narratif (et non plus purement plastique/technologie).

L'ambition première était trop haute, compte tenu des moyens à la fois technologiques et financiers et des difficultés à les mettre en œuvre (constitution d'une équipe informatique, salaires, coûts des produits en sous-traitance, etc.).

"Une année dédiée au développement et à l'affinement du projet, explique Pierre Duys, m'a permis de me former et d'évoluer dans divers aspects de productions dans le domaine numérique. Le projet initial fut pensé il y a déjà deux ans. A l'époque, la technologie Réalité Augmentée était à peine émergente et l'espoir parmi les professionnels qu'elle soit adoptée par ce qu'il est convenu d'appeler le grand public était bien présent. Force est de constater que le grand public n'a pas encore manifesté un intérêt massif pour la réalité augmentée via smartphone pour un usage culturel, la technologie restant confinée à l'industrie et au monde académique."



Le projet 5Dreams ramené à une dimension technologiquement et financièrement plus facile à mettre en œuvre et plus axée sur de la narration et l'interaction avec l'utilisateur permettra de le produire étape par étape avec un échéancier plus souple, et n'empêche nullement d'y adjoindre par la suite des objets RA, si la possibilité se présente ainsi que l'intérêt du public.

# 11. Tango Factory / The essence of Art - Flávia Morari

Lancé en 2015 par Flávia à Bruxelles, Tango Factory est un projet unique autour de l'idée de réunir amis et amateurs de tango et de créer un espace dédié non seulement au tango et à sa pratique, mais aussi aux arts en général.

En 2021, les mots «The essence of Art» sont juxtaposés à "Tango Factory". Sans renoncer à son identité première, la maison de tango évolue donc vers un centre culturel où le public peut développer ses capacités, ses talents et découvrir de nouveaux univers artistiques... une invitation à découvrir sa propre essence.



Le projet est destiné à un public vaste et diversifié, prenant ainsi une dimension sociale : les activités proposées s'adressent aussi bien aux adolescents qu'aux personnes âgées, les personnes atteintes de la maladie de Parkinson ou du cancer, les amateurs et les professionnels. En outre, tout est fait pour faciliter l'accès aux cours et activités aux personnes ayant moins de moyens économiques et aux plus jeunes.

"La pandémie a sans nul doute accru le besoin d'expression et de rencontres entre les personnes. Nous avons traversé une période difficile, mais riche en enseignements. Pour la première fois, les parents ont pu suivre leurs enfants au plus près, les couples ont pu découvrir la force d'une relation intégrale, nous avons également réalisé la force d'une amitié et l'importance de la famille, nous avons eu le temps de penser et de repenser nos actions par rapport à nous-mêmes et au monde, de nous interroger sur nos choix, souvent faits au milieu de la pression sociale, nous avons eu le temps de réaliser que nous pouvons construire une société plus collaborative et empathique avec des attitudes simples, avec des efforts, mais surtout avec le cœur."

## Projets réalisés en 2021

## > Videoclip "RÉPONSE"

RÉPONSE est le résultat d'un processus d'un an, qui a commencé lors de la première vague de la COVID-19. Partant d'un sentiment de vide qui se traduit par la prise de conscience de la destruction de l'homme sur la nature, COVID est une conséquence naturelle de la cupidité et de l'exploitation des politiciens et des grandes entreprises sur la nature et les gens.

Fatiguée et meurtrie, Mère Nature déjà perdue et désespérée, crée un virus pour donner à l'homme la possibilité d'arrêter le temps et de réfléchir à ses actes d'exploitation et de cupidité. Qui est vraiment le virus social ? Le COVID ou L'HOMME POLITIQUE ?

Le clip vidéo a été enregistré en mai 2021 et dure 3'34", il est disponible sur YouTube sous le titre de "Reposta". Réalisation et photographie : Vinicius Calamari • Direction artistique : Flávia Morari • Production : Tango Factory • Assistant général : Fernando Morari • Personnages : Déesse : Flávia Morari - Virus :



Fernando Morari - Homme politique : Vinicius Calamari • Musique : Vinicius Calamari • Guitare: Glauber Copa • Édition et finalisation: Vinicius Calamari

## Le Jardin du voisinage -Festival du 6 au 28/11

Le but du «Jardin du voisinage» est de retrouver du lien social, de la cohésion au sein d'un quartier. En effet, cette cohésion a été mise à mal par la crise du COVID-19 qui a pu plonger certains habitants dans une grande détresse caractérisée par une période de solitude.

"Nous pourrions croire que sortir de la solitude est une question de volonté, commente Flávia. Or, ce sentiment peut aussi être le fait d'événements non choisis (maladies, handicap...) ou de certaines étapes de vie (adolescence, passage à la retraite...). L'image même que nous avons de la solitude pèse également sur notre façon de la ressentir. Et la représentation qu'en fait notre société - qui la fait rimer avec asocialité, égoïsme, échec - ne nous aide en rien à l'apprivoiser. De plus, on peut ajouter que l'on peut également se sentir très seul "alors qu'accompagné"?



(...) En réfléchissant à la manière de lutter contre la solitude, nous avons créé LE JAR-DIN DU VOISINAGE, qui se compose de 8 jours d'événements composés d'ateliers de théâtre, de danse, de cirque, de jeux d'interaction, de tables de conversation abordant des questions sociales et d'autosuffisance. Le Jardin de voisinage a permis de rassembler les familles, mais aussi de rencontrer de nouvelles personnes, des échanges intergénérationnels qui se sont faits sous forme de débats, jeux, musiques, ateliers. Tous les ateliers ont été conçus et créés afin de générer un lien entre les habitants du quartier."

En conclusion, en 2021, Tango Factory a fait un pas vers le développement d'un centre culturel, en lançant pour la première fois différentes initiatives et en ouvrant son espace à différentes activités culturelles et sociales, en restant toujours centré sur les arts vivants. Ouverture d'un espace pour la pratique du tango argentin tous les vendredis. Une seconde édition du "Jardin du Voisinage" permettra également de créer une cohésion avec les autres asbl du quartier Cité Volta et Boondael et, si possible, trouver un lieu pour notre siège social et nos activités.

## 12. MOVIMIEN70 - Natalia Gonzalez Hidalgo

Le projet MOVIMIEN70 est né pendant le confinement à 2020, en réfléchissant sur cette nouvelle crise sanitaire qui allait aggraver profondément la crise sociale du moment.

"Tout en ayant toujours en tête l'énorme diversité culturelle existant à Bruxelles, commente Natalia, je me demandais comment contribuer de quelque façon au dialogue interculturel, à la connaissance de l'autre et de ses circonstances de vie, en même temps que l'espace qu'on partage. J'ai pensé que c'était le bon moment pour redécouvrir l'interdépendance que l'on a l'un de l'autre au sein de la société. A la fin, la question fut de savoir comment arriver à exploiter le côté/potentiel social de la discipline historique. En effet, ce projet, toujours en construction depuis la formation BAMBA, traite sur le concept de mouvement dans un sens large, c'est-à-dire



sur les différentes acceptions qui le définissent et qui sont de l'ordre autant physique qu'intellectuel. C'est grâce à la combinaison de plusieurs de ces éléments, tels que le déplacement de gens, l'échange de matières premières, la transmission d'idées et de techniques... que les sociétés évoluent au fil de l'Histoire. On peut dire que sans le mouvement, il n'y a pas de création, donc de changement social. Regarder le passé nous aide à mieux nous placer dans le présent.

Pour bien illustrer cette idée, j'ai décidé de me focaliser sur mon environnement immédiat, sur deux communes bruxelloises de référence sur le sujet, celles de Molenbeek et Anderlecht. Toutes les deux possèdent en commun un riche passé industriel ainsi qu'une richesse patrimoniale notable.

Sur ce territoire, on peut largement observer le déploiement du phénomène de l'industrialisation et ses nombreuses traces, donc une des principales est, évidemment, fortement liée au phénomène migratoire. À travers l'observation de leur passé récent, on peut appréhender sa configuration sociale et urbaine actuelle.

Ces communes-là sont en même temps souvent méconnues, pour les riverains aussi bien que pour les étrangers à elles, intégrées à travers d'une image partielle et qui contient souvent des connotations pas trop positives.

Mon objet de médiation est le musée, et plus spécifiquement ceux-ci qui présentent l'histoire sociale de ce territoire. De cette façon, des collaborations se sont établies avec deux





entités qui partagent ce discours : le MoMuse à Molenbeek, situé dans le bâtiment de l'ancienne Académie de Dessin communale, et le COOP, qui occupe actuellement l'endroit de l'ancienne minoterie Moulart aux rives du canal de Charleroi.

J'ai toujours souhaité m'adresser à un public adulte fragilisé sous quelque forme, pour lequel l'accès à l'offre culturelle officielle s'avère d'habitude plus difficile. Si la culture a le pouvoir d'élargir la conscience et le regard des gens, la discipline historique en particulier peut permettre découvrir le rôle que l'on a en tant qu'acteurs sociales dans le devenir de l'Histoire.

Ainsi, j'ai commencé le tour de contacts parmi des organismes comme les CPAS de ces deux communes-là, ainsi que quelques associations d'éducation permanente. L'idée finalement est de toucher un public le plus hétérogène possible, par rapport aux origines et niveaux culturels ainsi qu'au lieu d'habitation dans la ville.

J'organise des cycles d'ateliers qui consistent en principe à deux séances de 2h30 chacune, dont les animations se déroulent directement dans les musées mentionnés. Ces animations abordent deux aspects spécifiques (autour) du thème principal : d'un côté l'introduction au concept de mouvement, pour y appréhender ses différentes acceptions, et de l'autre, une petite analyse du concept d'identité comme résultat de l'évolution personnelle. Il s'agit de conscientiser ces deux versants du mouvement. l'un interne et l'autre externe à l'être humain, ainsi que leur dialogue permanent qui (se) cristallise dans l'évolution des sociétés.

Le travail avec les groupes, d'une taille maximale de 10 personnes, a un objectif fondamental très simple : la création d'un moment de rencontre entre les participants hors du cadre de relations habituel, où ils peuvent approfondir leur connaissance mutuelle. Enfin, les activités choisies sont pensées pour amener à la réflexion sur des différents éléments de notre réalité quotidienne, donc leur impact sur notre vie personnelle.

Je crois que c'est finalement l'expression qui peut favoriser la construction de nouveaux savoirs chez les participants, sur la base de la créativité humaine. En parallèle, il y a l'intention de favoriser la compréhension du territoire qu'ils habitent."

Le démarrage sûr et certain de MOVIMIEN70 aura lieu à partir du début de 2022, avec la participation confirmée du Centre Communautaire Maritime, de la Cellule de femmes monoparentales (CPAS de Molenbeek) et de La Porte Verte (Molenbeek) - 6 groupes de participants (Alpha et FLE) et la participation potentielle du Piment (Molenbeek) et de Lire et Écrire (Molenbeek).

## 13. Tiny House Records - Lucas Coune

Ce projet réunit un collectif de musiciens, un label musical et une solution moderne au service des créations musicales. Avec son partenaire de projet, Rémy, Lucas propose un espace de création inédit destiné à mettre les artistes en contact et à favoriser l'entraide et l'esprit collaboratif entre eux.

Fini le fait d'être retranché dans une case, un style, nous sommes en 2022, vive l'éclectisme. Finies les œillères des gros labels qui ne s'adaptent pas à la réalité du monde musical actuel. Finies les promesses d'être projeté dans les étoiles et de languir d'être une star du jour au lendemain. Tiny House Records accompagne les artistes en leur apportant le soutien et les connaissances nécessaires pour évoluer. Jeune association belge, Tiny House Records invite tous les professionnels du secteur musical à se retrousser les manches pour rebâtir





le système de fonctionnement du milieu sur des bases saines. Elle s'adresse principalement à trois publics :

- des musiciens/artistes ;
- des professionnels du domaine musical qui vont pouvoir proposer leurs services aux artistes du label;
- des audiophiles en herbe à la recherche d'une large variété de styles dans le monde de la musique.

En plus des différents partenariats avec des gros studios belges, le Tiny House studio offre une régie mobile et un accès à une large gamme d'acoustiques inédites par rapport à celles des studios dits "classiques".

Chanter dans un "U48", légendaire microphone des années 40' (Frank Sinatra, Nina Simone, Amy Winehouse, Ed Sheeran...), mixer sur des "ATC SCM 50", enceintes studio indétrônées depuis les années 70', en passant par la technologie "Trinnov", ce ne sont là que quelques exemples des possibilités techniques et technologiques à disposition.

## 14. Les ateliers du Losange - Chloé Merola

Les Ateliers du Losange proposent aux jeunes adultes de 18 à 35 ans un parcours d'expression artistique pluridisciplinaire et de bienêtre. Ils se pratiquent comme un chemin à emprunter, pour ceux qui ont besoin de retrouver le leur. Les ateliers veulent offrir

un espace d'extériorisation sans jugement, d'expérimentations et d'exploration de différents médiums et de multiples thématiques, dans le but d'utiliser la production artistique comme un vecteur de rencontre de soi et de rencontre avec les autres.

Cette proposition se démarque par la pluralité des activités offertes : le parcours comprendra des initiations en dessin, en bande dessinée, en écriture, en travail du corps, notamment par le biais de la performance, ainsi que la photographie, entre autres.

Après la recherche de subsides en octobre et plusieurs formations en animation d'ateliers créatifs en novembre, un calendrier a été fixé pour le lancement au début de 2022.

## 15. La Saison des Chants - Céline Rustin

"La Saison des Chants" est un projet de médiation culturelle autour des chants traditionnels d'ici et du monde.

Il suit deux axes principaux que sont le collectage de chants auprès des habitants du quartier "Athénée", quartier multiculturel à Ixelles, ainsi que la restitution de ces chants via la publication d'un CD et une exposition sur un site internet, en vue d'une valorisation et d'une préservation de ce patrimoine oral riche et varié culturellement, caractéristique des villes de notre Occident moderne.



## Les projets retenus pour 2022

## 1. Rêvons ensemble – Céline Decastiau

"Rêvons-Ensemble" est un projet d'échange intergénérationnel autour de la transmission, de la vidéo et de la marionnette. Suite à des rencontres individuelles dans des résidences pour personnes âgées défavorisées, des capsules vidéos seront effectuées en 2022 afin de partager des souvenirs d'histoires positives avec des enfants de 8 à 10 ans. Sur base de ces vidéos, des ateliers marionnettiques seront mis en place dans des classes de 3e ou 4e primaire.

Le but de ces ateliers est de développer l'imaginaire, de créer une suite à une histoire ou de la transposer en un petit spectacle de marionnettes de table. Si les mesures sanitaires l'exigent encore, ces créations seront partagées par le biais d'une tablette numérique et un goûter intergénérationnel sera organisée au printemps 2023 avec les différents participants. Céline désire en outre créer un spectacle de marionnettes de table en 2023-2024 qui sera nourri de ces différents ateliers.

#### 2. Dis mon nom - Déborah Claire

Dis mon nom est un cycle de recherches et d'expérimentations de monstration photographique. Avec une approche féministe intersectionnelle et inclusive, alliant expositions, résidences et conversations, Dis mon nom met en avant les notions d'équité, de communauté et de collaboration.

Sous forme de programmation itinérante, articulant les diverses activités et le lien entre artistes et public

Dis mon nom traitera différentes thématiques sociétales, utilisant la photographie comme outil d'expression et de valorisation de nos existences.

Dis mon nom se veut plateforme de visibilité et de sociabilisation pour les photographes émergent.e.s, donnant la priorité aux minorisé.e.s. Par le médium photographique et la réflexion autour de thématiques sociétales, l'idée est de toucher un public plus large, sensibiliser spectateur.ice.s et habitant.e.s à la diversité corporelle, identitaire et culturelle, contribuer à construire un monde plus iuste et inclusif.

#### 3. Continente - Etienne Olivares

Continente est un projet théâtral pensé, écrit et développé par Etienne. Son texte est mis en scène à travers quatre histoires traitant de la pauvreté, la violence, les abus et l'ambition. La pièce entend exposer ainsi quatre points de vue sur la marginalité et la nécessité de s'en sortir.

Etienne prévoit de générer une équipe de travail qui englobe différentes nationalités, pour faire partie de nous, un échange culturel de différentes origines et langues, vivant ainsi dans notre propre chair les thèmes que le projet exposé tant dans son processus que dans le résultat de premier spectacle, dans le but de construire un langage scénique à travers nos différences et nos diversités.

## 4. Artetoons (titre provisoire) - Hélène Lappas

A travers Artetoons, Hélène veut mener un atelier principalement axé sur la peinture. Elle désire, à travers ses ateliers, susciter une rencontre entre artistes et personnes ayant des difficultés d'expression. Le but d'Hélène est de faire de l'art thérapie grâce à ses ateliers et de faire en sorte que les participants reprennent confiance en eux et en leurs capacités.



Ses objectifs : mettre en exergue et faciliter sa pratique de la peinture, découvrir et étudier la picturalité autour d'échanges et de discussions

## 5. Création d'un podcast - Jeanne Gougeau

Le projet de Jeanne consiste à créer un podcast à partir du roman "La faculté des rêves" de Sara Stridsberg. L'écriture clair-obscur de l'œuvre donne à sentir les tensions qui traversent les personnages et le monde qu'ils habitent ; principalement au sujet de la place de la radicalité dans la culture et le féminisme.

## 6. Street-art avec des sans-abris -**Iehanne Bouzennounn**

Jehanne aimerait animer des ateliers de street-art à destination de personnes sans abri. Elle déambulerait dans la rue avec ces personnes dans des lieux choisis au préalable. Ensuite, ils développeraient une idée d'objet à placer dans cet espace. Par le biais de ce projet, Jehanne aimerait créer du lien entre les personnes précarisées et les citadins. Selon elle, le street-art est un bon moyen de réunir différents milieux sociaux.

## 7. JDOUD - Kathleen De Meeûs

Le projet JDOUD consiste en l'organisation d'une résidence thématique d'illustration entre artistes basés à Bruxelles et Tunis pour créer des échanges artistiques et une exposition collective itinérante autour d'un thème commun prédéfini qui est : "les grands-parents" (jdoud en arabe).

"JDOUD" se base sur des échanges en ligne durant lesquels les 5 illustratrices tunisiennes et les 5 illustratrices belges sélectionnées qui travailleront en binôme. Sur la base d'objets de notre grand-mère ou grand-père récoltés pour l'occasion, chaque binôme a dessiné un portrait du grand-parent de sa partenaire sur la base de cette boîte à souvenirs. Ces 10 portraits illustrés feront l'objet d'une exposition itinérante afin d'atteindre un large public dans différents lieux. Des ateliers de médiation culturelle en présence des artistes permettront de reprendre le même procédé créatif avec le public et favoriser ainsi les échanges autour de la thématique.

## 8. Discourir devant une pieuvre - Marie Coyard

Marie est en plein processus de création théâtrale. "Discourir devant une pieuvre" traite du thème délicat du cancer et du monde hospitalier. Ce projet a pour ambition de faire rencontrer un public à travers un processus de recherche artistique, en combinant théâtralité et vécus personnels. En tant que metteuse en scène, il semble urgent pour Marie de pointer et de souligner les enjeux, les problématiques et les contradictions à la fois de la maladie du cancer et de l'institution hospitalière.

## 9. Shut up and smile - Marina Yerlès

Shut up and smile est un projet de médiation culturelle et de création théâtrale sur la thématique du genre féminin. Avec plusieurs intervenantes, Marina aimerait animer des ateliers pédagogico-artistiques sur le thème de la féminité dans des écoles secondaires avec un public d'adolescentes de 13 à 16 ans. De ces rencontres, elle aimerait ensuite mettre en scène un spectacle avec des comédiens professionnels.

#### 10. Harcèlement scolaire - Sarah Van Lierde

A travers son projet, Sarah s'attaque à une véritable problématique sociétale : le harcèlement scolaire. Sarah aimerait créer et



animer des ateliers de prévention sur le harcèlement scolaire au sein même des établissements scolaires afin de sensibiliser un maximum d'enfants sur le suiet. Parallèlement aux ateliers en école, Sarah aimerait proposer des ateliers extra-scolaires pour offrir un lieu d'expression aux enfants ayant besoin d'aide face à cette problématique.

## 11. Europe - Tarek Jnib

Europe est un projet de film documentaire, né d'un désir de compréhension du fonctionnement des institutions européennes. Grâce à une immersion documentaire progressive au cœur de la machine européenne, le projet cherchera à incarner des idées, des désirs et des aspirations. Quelle Europe aujourd'hui? Que reste-t-il, au quotidien, des idéaux nés au sortir de la Seconde Guerre mondiale? À travers des interviews, des rencontres et de l'investigation au cœur des institutions, le documentaire s'annonce comme une quête citoyenne destinée à réconcilier les habitants avec les problématiques sociétales et entend questionner les rapports toujours plus intimes entre les intérêts privés de certains et les politiques publiques mises en place pour les citoyens.

#### 12. Pouvoir-Faire - Camille Mézi

"POUVOIR-FAIRE" est à la fois artistique, culturel et pédagogique. Il a été imaginé en mars 2020 par Camille Mézi et Margaux Minodier, qui avaient à cœur de transmettre leurs savoir-faire artisanaux, en particulier dans le domaine du textile.

Officiellement démarré en mars 2021, Pouvoir-Faire se répartit actuellement en 3 axes :

• La formation avec des cours de tissage traditionnel sur cadre et des formations de "tufting" dans l'atelier des deux promo-

trices situé à Maxima (Forest). Le tufting tire son nom du "tufting-gun", une petite machine qui permet de fabriquer des tapis, tapisseries et divers textiles de manière semi-industrielle ou semi-artisanale, selon le point de vue.

- Les interventions extérieures : collaboration avec différents lieux et projets pour des workshops/ démonstrations de tissage ou de tufting. Notamment la Maison des Cultures de St-Gilles, le Recyclart, l'Accroche, le Château Conti à l'Isle Adam, l'ISELP, le Musée Horta, l'association TADA, l'Académie royale des Beaux-Arts de Bruxelles.
- L'accompagnement de projet, la production et le prototypage : partage des savoirs avec tous types de personnes, pour tous types de projets par la mise en place d'accompagnements pour des projets spéciaux en tissage ou en tufting, productions à façon et service de prototypage.

## 13. Karaoké (nom provisoire) - Ilaria Fantini

Ce projet propose de décliner en atelier le projet de film documentaire "Les chants de l'Équinoxe» où l'on parle d'amour avec les habitués d'un bar karaoké situé au cœur de Bruxelles:

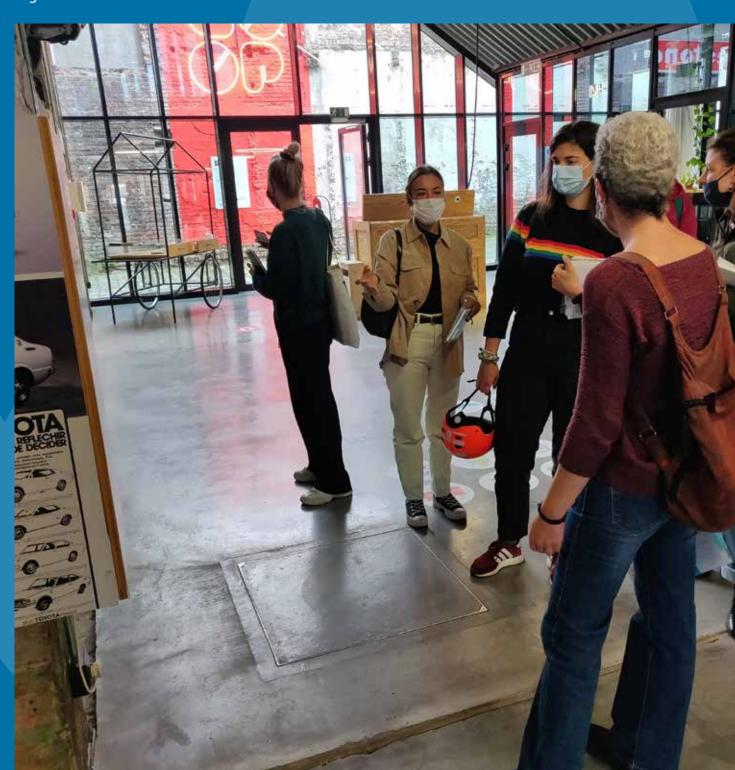
Le chant, forme assez viscérale et thérapeutique d'expression de soi, sera au centre du film comme aussi des ateliers.

"Ce qui me fascine dans les karaokés, précise Ilaria, est la perméabilité des limites entre se mettre en scène et se mettre à nu : chanter ses propres fragilités devient une occasion de fête et de rencontre, mais aussi d'acceptation de soi-même et de ses propres failles vis-à-vis d'un public. C'est pour ça aussi que ce n'est pas si important de bien chanter, chose qui de-



vient absolument accessoire. Dans ces ateliers, j'aimerais récolter les histoires et les souvenirs singuliers que chacun des participants associent aux chansons. Je fais la même chose avec les personnages de mon film en cours de repérage..."

En décembre 2022, une exposition-karaoké permettra de visionner les vidéos, de lire les histoires récoltées dans des livrets, et de proposer aux visiteurs d'agrandir le catalogue avec leurs chansons et histoires etc.





## C. Activités d'animation

## Pour 50 cents, t'as de l'art -Thierry Braconnier

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. Sept ans plus tard, le bilan de cette opération de médiation culturelle plus que positif, tant dans son évolution que pour ses résultats.

Lors du bilan de 2020, nous déplorions l'arrêt brutal de l'expansion du projet, remarquable en 2019. Nous espérions une reprise rapide en 2021, elle fut plus lente mais néanmoins bien présente.

Nous avons étendu notre réseau d'associations partenaires et diversifié notre offre d'animations par des visioconférences et des parcours de découverte du patrimoine bruxellois.

## **Objectifs**

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, elle 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.

Dans le lien étroit qu'elle entretient avec l'institution muséale, Arts&Publics ne considère pas le visiteur 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, de son patrimoine 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.

Cela est vrai en tout temps, et encore plus en période de crise sanitaire comme celle que nous connaissons depuis bientôt deux ans. L'année 2021, oscillant entre durcissement des mesures anti-Covid et reprise progressive des activités, a entraîné une nécessaire remise en question des moyens utilisés pour rester fidèle aux objectifs initiaux rappelés plus haut.

Tout a été mis en œuvre pour maintenir le contact avec les associations de terrain, et proposer une offre diversifiée d'animations en fonction des difficultés rencontrées par leurs publics.

Les sessions en distanciel, la mise en place du Covid Safe Ticket, peu accessible à certains publics-cible particulièrement fragilisés (bénéficiaires du CPAS, primo-arrivants, etc.) nous ont conduits à mettre en place des parcours thématiques et des visioconférences adaptées afin de poursuivre l'effort de



médiation culturelle dans l'attente d'un retour général aux musées.

## **Organisation**



En temps normal, 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 indus-

triel, 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...).

Durant l'année 2021, certains modules ont dû être écourtés, le plus souvent pour cause de restrictions sanitaires. Les visites de musées ont été privilégiées autant que possible. D'autres types de parcours thématiques ont été mis en place, combinant animation et découverte du patrimoine, ainsi que des animations en distanciel sous forme de visioconférences.

Autant que possible, nous avons privilégié des méthodes de médiation interactives (questions-réponses, débats, analyse en groupe de documents ou d'objets...).

#### Bilan

## Acquis (points de satisfaction)

Malgré les nombreuses annulations d'activités en fonction de l'évolution de la situation (confinement durant le premier trimestre, application du "Covid Safe Ticket" à partir d'octobre...), le contact a toujours été maintenu avec les associations partenaires. Il a fallu faire preuve d'imagination et repenser certaines formules, tout en gardant à l'esprit l'objectif premier : faciliter l'accès des publics fragilisés au patrimoine culturel, muséal et urbain.



Cette année a donc vu le développement de visioconférences et de parcours de découverte à thème dans Bruxelles, en complément des traditionnelles animations et visites de musées. Il y a eu aussi un essai de visite virtuelle en direct du Musée Juif de Belgique.

Dans le cadre de la formation "BAMBA" en médiation culturelle, un parcours de type "rallye" a été organisé, axé sur la découverte du patrimoine.

Toutes ces expériences ont enrichi la pratique d'animation ainsi que le bagage historique et patrimonial tant des participants que de l'animateur.

Les parcours thématiques et les visioconférences ont été particulièrement appréciés par les participants et les associations partenaires.

## • Limites (points d'amélioration)

Les limites ont été rencontrées surtout lors des animations en visioconférence. Clairement, il est difficile de conserver l'attention de tous les participants lors de ces rencontres virtuelles. Néanmoins, et bien qu'il soit difficile de les rendre aussi interactives que des séances en présentiel, ces rencontres à distance ont été bien suivies et les retours en ont été extrêmement positifs.

Une autre limite a été constatée lors des animations et visites avec traduction pour public arabophone, plus fréquentes cette année. Il a fallu s'adapter à un rythme différent, une durée à repenser et un contact "triangulaire" où la médiation passe par deux intermédiaires au lieu d'un. Encore une fois, d'après les retours des utilisateurs. l'adaptation s'est effectuée rapidement et positivement.

Il a été constaté aussi que certains secteurs de public-cible avaient tendance à prendre le pas sur d'autres. Quelques difficultés ont été rencontrées pour établir le contact ou monter des modules d'animation avec le secteur Jeunesse, alors que les demandes affluaient du côté de l'accueil des primo-arrivants. L'année prochaine sera l'occasion de corriger le tir et de rééquilibrer l'offre et la demande.

#### Chiffres clés

Durant cette année 2021, les mesures sanitaires, les absences pour maladie ou quarantaine, le télétravail obligatoire ont entraîné l'annulation de 10 visites et 14 ateliers.

Nous avons cependant pu donner 36 modules d'animation avec visite de musées (+8), auxquels s'ajoutent 11 visioconférences, 13 parcours de visites en ville sur 7 itinéraires différents, et 1 parcours rallye, soit un total de 86 animations (+16).

Les visites de musées ont impliqué 9 musées partenaires (-1): Art et Marges, BELvue, CIVA, Experience Brussels, Halles St Gery, La Fonderie, La Maison Autrique, le Migratie Museum Migration et le Musée Juif de Belgique.

Les parcours de visite en ville ont abordé les thèmes suivants :

- Bruxelles de Haut en Bas
- Bruxelles en suivant la rivière Senne
- Bruxelles anecdotique
- Bruxelles : le quartier des Marolles
- Bruxelles : Galeries et Passages
- Bruxelles et La Révolution de 1830
- Rallye: BD et Street-Art

Outre la Bamba (Formation ISP en Médiation culturelle organisée par Arts&Publics) qui a vu 3 animations et deux visites de Bruxelles, les 10 associations partenaires (+3) qui ont participé au projet furent :



- Le BAPA Bxl (6 visioconférences et 6 visites de musée)
- Le BAPA Via Molenbeek (12 visites de mu-
- Le BAPA Via Schaerbeek (2 visites de Bruxelles, 5 visites de musée)
- Le Ciré (5 visioconférences, 4 visites de Bruxelles, 1 visite de musée)
- Le CPAS de Bruxelles alphabétisation (5 visites de Bruxelles, 1 visite de musée)
- Les Écoles de devoirs d'Ixelles (sites Mosaïque et Akarova) (1 présentation, 11 animations, 5 visites de musée)
- Les Plaines de vacances d'Ixelles (site Akarova) (8 animations et 4 visites de musée)

Épinglons deux nouvelles associations :

- La Maison Médicale Marconi (2 animation, 1 visite de musée)
- L'Îlot Centre de Jour (1 présentation, 2 animations, 1 visite de musée)

Toutes ces activités ont touché 59 groupes (+17) impliquant un total de 727 participant.e.s (+129) et 136 accompagnat.eur.rice.s (+52). Ces visites ont également impliqué 13 guides professionnel.le.s. (+2)

## Perspectives (forces, faiblesses, opportunités, menaces)

Avec l'allègement des mesures sanitaires qui se profile en début d'année 2022, et la reprise de contact avec d'anciens partenaires, les perspectives sont plutôt encourageantes pour l'année à venir.

L'avenir est envisagé sereinement avec l'ouverture de l'opération en direction de nouveaux musées partenaires (dont le MOMUSE) et de nouvelles associations, particulièrement dans le secteur "Jeunesse" (RéZolution, PCS Goujons).

Il faudra bien sûr être attentif à un retour toujours possible du SARS-COV-2, mais ces deux ans écoulés nous ont au moins appris qu'avec de la souplesse et de l'imagination, il était possible de maintenir un ancrage durable de la médiation culturelle au sein de quartiers ou de populations fragilisées.

## Kaj-Signo

## Rappel du concept et des étapes précédentes

La première idée d'un jeu de société participatif centré sur les musées et le patrimoine bruxellois avait été initiée en 2016 en parallèle des animations "Pour 50c t'as de l'art". L'objectif était de créer un outil de médiation culturelle, en même temps que d'avoir un thème d'animation centré sur un projet concret de production pour la saison.

D'abord pensé comme un Trivial Pursuit<sup>©</sup>, il a très rapidement évolué vers un jeu de plateau plus complexe : "le Tram des Musées". Après chaque visite de musée, les participants aux animations "Pour 50c" étaient invités à rédiger des questions à choix multiple concernant leurs découvertes. Cela participait au bilan des visites et à la fixation des acquis. C'était aussi l'occasion de réfléchir ensemble à la mécanique du jeu, à tester des prototypes.

Petit à petit s'est construit de la sorte, et jusqu'en 2018, une version utilisable en animation mêlant quelque peu jeu de l'oie, Trivial Pursuit ©, Risk ©... avec un ancrage bien bruxellois, symbolisé par les anciens trams servant de pions.

En 2019, s'est présentée l'opportunité de faire éditer le jeu, grâce à une subvention de CAP48. En soumettant le prototype à des professionnels du jeu de société, il est rapidement apparu que d'une part, ce qui fonctionnait plutôt bien



avec un animateur ne marchait plus du tout lorsque les joueurs étaient laissés à eux-même.

D'autre part, le coût de fabrication d'un tel jeu serait incompatible avec le budget disponible. Il fallait gagner en autonomie, en jouabilité et en légèreté. C'est ici qu'intervint la société Art of Games (www.artofgames.com) à Nil-Saint-Vincent, qui a entièrement repensé le concept du jeu, ne conservant que la base de questions issues des animations "Pour 50c" et se recentrant sur l'objectif premier et essentiel : que ressent-on lorsqu'on visite un musée?

On est ainsi passé d'un jeu de plateau très imposant (50 cm x 50 cm) contenant beaucoup trop de matériel (60 jetons, 36 billets, plus de 200 cartes questions, une trentaine de cartes actions, 6 pions...) et aux règles très complexes, à un jeu radicalement plus simple : 30 cartes "musées" recto-verso (9 cm x 9 cm), 15 cartes "émotions" recto-verso, 6 pions, 24 cartons de vote, un livret de questions et un petit plateau de score (36 cm x 9 cm), le tout tenant dans une boîte de 11 x 11 x 6,5 cm.

Les règles sont elles aussi largement simplifiées : on tire au hasard quatre cartes "musées" comportant une image d'œuvre ou de situation muséale et quatre cartes "émotions". Le joueur dont c'est le tour devient "visiteur" et associe secrètement en retournant ses cartons de vote une émotion à chaque image.

Les autres joueurs doivent alors voter à leur tour en essayant de deviner les associations du visiteur. Ils gagnent un point (avancent d'une case sur le plateau) à chaque bonne association. Le visiteur quant à lui est invité à répondre à des questions pour gagner lui-aussi des points. Les réponses peuvent être collaboratives.

Le premier joueur arrivant au bout du plateau (score de 32) a gagné. L'objectif reste inchangé: créer un outil de médiation culturelle, tout public, et destiné en priorité aux associations travaillant avec les publics fragilisés, pas une production grand public.

#### État d'avancement

2020 a été l'année de recherche d'un fabricant, puis de la nouvelle conception du jeu. Fin novembre, le nouveau concept était fixé dans les grandes lignes et une première maquette prototype fournie. Le titre provisoire était alors "Muséemotions".

En 2021, on a tout d'abord testé cette nouvelle mécanique de jeu à l'aide du prototype et parallèlement Art of Games a travaillé sur le graphisme et la mise en page des différents éléments du jeu. La couleur et le graphisme des éléments ont été pensés pour convenir également aux personnes atteintes de daltonisme.



Beaucoup de temps a été consacré à la sélection de photos de bonne définition, en concertation avec les musées de la région bruxelloise. La base de questions a été profondément remaniée, les informations vérifiées et réactualisées, le style simplifié.

L'ensemble du matériel fit l'objet d'une relecture attentive qui engendra également corrections et ajustements.

La question du nom a été longuement débattue. Nous avons finalement opté pour un titre à priori abstrait : "KAJ-Signo", qui signifie "esperluette" en espéranto.

L'idée sous-jacente étant de mettre en évidence ce signe de liaison '&' qui symbolise pour nous la médiation culturelle, le lien entre les différentes formes d'arts et les multiples sortes de publics, le tout dans une perspective d'universalité.

Fin 2021 nous parvenait le prototype final qui était alors mis en test en conditions réelles (c'est à dire sans assistance d'un animateur) avec succès. On fixait aussi un rétro planning de fabrication, compte tenu des délais allongés de production et de livraison suite à la situation internationale consécutive à la pandémie de Covid-19 et aux soucis rencontrés dans l'approvisionnement en matières premières et aux retards provenant de Chine. Les prochaines étapes

2022 verra les dernières corrections et le lancement de la fabrication, pour une présentation prévue en avril et une distribution prioritaire gratuite aux AMO (Aide en Milieu Ouvert, aide à la jeunesse) dans la foulée.

La présentation du jeu KAJ-Signo devrait également coïncider avec la célébration des 10 ans de l'ASBL Arts&Publics.





## D. Activités de promotion socioculturelle

## Gratuité des Musées

## Le réseau des musées gratuits

Le réseau des musées gratuits le 1er dimanche du mois (hors Eurométropole Lille-Kortrijk-Tournai) (7) se stabilise à 156 musées en 2021 (dont 32 en Région de Bruxelles-Capitale).

Parmi ceux-ci, certains sont fermés temporairement pour rénovation : Musée national de la Résistance à Anderlecht, Maison des Artistes à Anderlecht, Musée du Béguinage, Musée du jouet à Bruxelles, Musée d'Ansembourg à Liège, TreM.a (fermeture partielle : salles du 1er étage), Musées de Verviers, Tour d'Anhaive.

En raison des intempéries de l'été 2021, certains lieux culturels en province de Liège et en Brabant wallon restent fermés (totalement ou partiellement) pour une durée indéterminée. C'est le cas, par exemple, des musées de Verviers.

## Entrées en 2021 (4):

- MUMONS
- Experience.Brussels (gratuit du mardi au dimanche) - retour
- Musée Wellington retour
- Musée des Celtes (réouverture après plusieurs années de travaux)

## Sorties en 2021 (4):

- First Wing Historical Center
- Musée René Magritte et Musée d'Art abstrait de Jette

Musée Spitfire à Florennes

## Nouvelles entrées prévues en 2022 :

- Centre d'interprétation de la Pierre
- Musée belge de la Franc-Maçonnerie
- Musée Horta
- NAM-IP Computer Museum

Les musées fédéraux (11 musées gratuits le 1er mercredi du mois + Musée BELvue gratuit tous les mercredis après-midi) ont enregistré plusieurs défections depuis la fermeture générale de mars 2020 :

- Wiels, Musée d'Art contemporain (fin de la
- Musée des Sciences naturelles (suspension temporaire)
- Musée de la Porte de Hal (suspension temporaire)
- Musée Art & Histoire (MRAH) (suspension temporaire)
- · Argos centre for audiovisual arts (suspension potentiellement définitive)
- MIM Musée des instruments de musique (suspension temporaire)

À cet égard, il faut regretter que la mise en place des protocoles de visite Covid-19 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. Faute d'une communication officielle de la part du cabinet du Ministre de tutelle, nous estimons que cette fermeture doit être considérée comme temporaire, jusqu'à nouvel ordre.

Musées gratuits en permanence (3) : Brussels. Experience a rejoint le Musée Wittert à Liège (gratuit du lundi au samedi), le Musée



Antoine Wiertz et le Musée Constantin Meunier à Bruxelles.

Musée gratuit le 1er samedi du mois : proposée par le Musée des Égouts de Bruxelles depuis cette année.

La liste des 10 musées gratuits le dernier mercredi du mois à Anvers reste inchangée par rapport à l'année dernière.

## Les premiers dimanches du mois

En 2021, 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), ainsi que les relais d'information traditionnels (annuaires et agendas en ligne, canaux de diffusion des musées, médias). Compte tenu du contexte, notre présence sur le terrain au contact des publics a été limitée. Nos statistiques web font clairement apparaître un regain d'activité numérique (voir chapitre Communication).

## Les Dimanches + que gratuits : première saison complète

Instaurées par Arts&Publics en juin 2020 (au Musée Hergé de Louvain-la-Neuve) à la place des Fêtes de la gratuité, les Dimanches + que gratuits ont connu leur première saison complète en 2021.

Pour rappel, 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 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).





Avec les Dimanches + que gratuits, 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.

En dépit de conditions de visite strictes (réservation obligatoire, CST pour les jauges de plus de 50 visiteurs à partir de novembre 2021), et à certains égards anxiogènes (port du masque en permanence, y compris pour les enfants à partir de 6 ans, crainte de contamination, etc.), le public des premiers dimanches du mois a à nouveau répondu présent cette année, permettant aux organisateurs de chaque fois doubler ou tripler 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.

## Préparation d'une année anniversaire

2022 marquera deux anniversaires importants pour la gratuité dans les musées :

- le 6 janvier, l'accès gratuit au Centre de la Gravure et de l'Image imprimée à La Louvière aura 20 ans ;
- le 3 mai, cela fera 10 ans que le décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles instaurant cette gratuité a été adopté.

Le 1er janvier 2023 marquera ensuite les 10 ans de l'application effective de la mesure dans les musées.

Pour cette année anniversaire, ou plutôt "à anniversaires" (les 20 ans du premier des premiers dimanches gratuits et les 10 ans de la gratuité dans les musées), il fallait au moins douze cerises sur le gâteau pour douze dimanches de fête. Finalement, nous ferons bien mieux, puisque 22 musées en Région bruxelloise et dans les cinq provinces wallonnes proposeront 12 Dimanches + que gratuits, associant la liberté d'accès et de visites des collections et expositions permanentes et temporaires à un programme d'activités et d'animations exclusives.

En 2021, la Fédération Wallonie-Bruxelles a adopté un Plan de lutte contre la pauvreté dans lequel il est fait référence à une meilleure valorisation de la gratuité des musées. En conséquence, l'association a répondu à un appel à projets concernant ce plan en proposant un projet s'adressant principalement aux enfants et aux adolescents, en particulier au sein des familles précarisées, en "imposant" un élément "jeunes publics" dans le programme de ces journées ou après-midis dominicales.

Ainsi, chaque musée qui accueillera un Dimanche + que gratuit en 2022, proposera (à son libre choix) une activité ou un support spécifiquement pour eux.

La réponse nous ayant été communiquée en décembre, ce projet sera mis en place à partir de janvier 2022.

Dans cette optique, Arts&Publics a décidé de réinvestir le terrain et d'assurer une présence lors de ces événements afin d'informer le public sur la gratuité et l'accès à la culture (présence d'une médiatrice culturelle, distribution de supports imprimés et de goodies). En parallèle, nous nous appuierons sur le tissu associatif local autour des musées afin de toucher ces "non-publics" (MJ, AMO, plannings familiaux, dispensaires, CPAS, etc.).



## Calendrier 2021 - Affluence (chiffres)\*



Espace Muséal d'Andenne - EMA (Le Phare), Andenne

**88 visiteurs** (dans la moyenne des 1ers dimanches du mois).

## Musée international du Carnaval et du Masque - Binche

**152 entrées** (restriction : visites en bulles/familles toutes les 15 minutes) vs 56 visiteurs le 3 janvier 2021, 22 le 6 décembre 2020 et 123 le 4 octobre 2020.



## MARS

Musée des Transports en commun de Wallonie - Liège

- Nombre d'entrées dimanche 7 mars 2021 : 275 visiteurs
- Nombre d'entrées 1er dimanche de réouverture 2019 (avec animations également, dans le cadre de l'opération "Viens t'a(musées)": 295 visiteurs
- Nombre d'entrées 1er dimanche du mois 2019 : entre 340 (le 3/10 - dernier "1 er dimanche du mois" de l'année) et 80 (1er dimanche de iuin)
- Moyenne visiteurs 1ers dimanches du mois 2019 : ±170 visiteurs
- Moyenne visiteurs les autres dimanches : ± 30 visiteurs

**Journées du patrimoine :** 534 visiteurs









Espace Muséal d'Andenne - EMA (Le Phare), Andenne

88 visiteurs (dans la moyenne des 1ers dimanches du mois).

(\*) L'ensemble des statistiques (chiffres de fréquentation) entre les mois de mai et de décembre doit inévitablement être replacé dans leur 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.



Musée provincial des Arts anciens du Namurois -Trésor d'Oignies - EMA (Le Phare), Andenne

**58 visiteurs** (comparativement au samedi : 17 visiteurs)

Delta - Espace culturel de la Province de Namur

60 réservations, contre 17 également le samedi.

Musée Armand Pellegrin - Hélécine

9 personnes

**Autres dimanches gratuits :** 5-6 personnes

Autres jours: 7-8 personnes



Centre d'Art Contemporain du Luxembourg belge (CACLB) -Buzenol (Étalle)

**80 personnes** (+25 % par rapport aux autres jours)

OCTOBRE

Maison Maurice Béjart Huis -Bruxelles

Pas de chiffres communiqués

SEPTEMBRE **NOVEMBRE** 

Grand Curtius - Liège

Visite sans restriction en termes de jauge ni réservation préalable :

1 er dimanche 03-10-21: 293 visiteurs

1 er dimanche 05-09-21: 141 visiteurs

Dimanche 26-09-21: 56 visiteurs **Jeudi 09-09-21:** 19 visiteurs

ANNULÉ

Musée L - Ottignies-Louvain-la-Neuve

Réservation conseillée mais non obligatoire + CST

Dimanche 7/11: 119 visiteurs. Dimanche 3/10: 119 visiteurs

Dimanche 10/10: 37 visiteurs

**DECEMBRE** 

**Mundaneum - Mons** 

Musée de Folklore Vie Frontalière (MUSEF), - Mouscron

Jauge de 30 personnes par groupe + CST

**56 personnes.** Autres dimanches gratuits : 10 personnes en moyenne





# Tu as 10 ans cette année?

# La gratuité au musée le 1er dimanche du mois aussi!

# **CALENDRIER 2022**

# **JANVIER [2.01]** La Boverie, Liège

# FÉVRIER [6.02]

MoMuse, Molenbeek-Saint-Jean Maison d'Érasme, Anderlecht Art et Marges Musée, Bruxelles-Ville

#### **MARS** [6.03]

BPS 22, Charleroi Musée de la Rubanerie cominoise, Comines

**AVRIL [3.04]**Fourneau Saint-Michel, Saint-Hubert

#### MAI [1.05]

#### **JUIN [5.06]**

Musée Rops, Namur Musée du Petit Format, Viroinval

**JUILLET [3.07]** Musée des Arts décoratifs, Namur

**AOÛT [7.08]** Musée Wellington, Waterloo

# SEPTEMBRE [4.09]

#### **OCTOBRE** [2.10]

Musée international du Carnaval et du Masque, Binche Musée royal de Mariemont, Morlanwelz Musée de l'Imprimerie, Thuin

**NOVEMBRE [6.11]** Musée Hergé, Louvain-la-Neuve

#### **DÉCEMBRE [4.12]**

Archéoforum, Liège Musée de la Vie wallonne, Liège Musées de Verviers



Suivez toute l'actu de la gratuité muséale sur Facebook (@GratuiteMusees)







#### Visibilité des musées



#### Regards sur les musées

Pour la huitième année consécutive, notre magazine "Regards sur les musées" a été édité et diffusé en supplément du journal Le Soir en octobre 2021. Initialement prévue pour le 23.10, la date de publication a été déplacée au 29.10 à la demande du quotidien.

Comme chaque année, Arts&Publics s'est chargée de la coordination éditoriale (définition des sujets, construction du chemin de fer, recrutement des journalistes, sélection des photos), de la vente de l'espace publicitaire et de la distribution du magazine hors supplément (exemplaires tirés-à-part) et de sa diffusion numérique. La rédaction du Soir s'est chargée de la mise en page.

#### **SOMMAIRE**

#### 4-6 REGARDS SUR LA SOCIÉTÉ

La crise climatique s'invite dans les musées | Caroline Dunski

# 8-11 REGARDS MONOGRAPHIQUES

S'ouvrir ou mourir | Fernand Letist

#### **13 REGARDS À TRAVERS L'ÉCRAN**

Du musée au ciné, sur les traces de Botero | Caroline Dunski

#### 14-15 REGARD POLITIQUE

Thomas Dermine: "Repenser le Cinquantenaire et l'identité belge" | Lucia D'Hainaut

#### **16 REGARDS SUR UN LIEU**

Autoworld a toujours quelque chose à fêter! | Julien Semninckx

#### **18-20 REGARD CULTUREL**

Hadja Lahbib: "Changer sans cesse pour découvrir" | Fernand Letist

#### 22-23 REGARDS SUR LES PUBLICS

Adapter les musées à tous | Marc Vanel

#### 24-27 REGARD D'ARTISTE

Poète, vos papiers! | Philippe Cornet

#### 29-31 REGARD SUR LES COLLECTIONS

Nouvelles œuvres : quelles portes d'entrée ? | Lucia D'Hainaut

#### 32-34 REGARDS ENTRE SAMBRE ET MEUSE

Namur : un très grand musée... en plusieurs lieux! | Lucia D'Hainaut

#### 36-37 REGARDS D'UN GRAND TÉMOIN

Francis Metzger: "Quand le musée est œuvre d'art" | Julien Semninckx

#### **40-41 PREMIERS REGARDS**

Des bougies pour la gratuité, des dimanches pour les souffler | Laurent Van Brussel

#### 42-45 SUIVEZ LE REGARD DU GUIDE!

L'annuaire des 150 musées gratuits chaque 1er dimanche du mois



# Le guide des musées gratuits



Notre "Guide des 150 musées gratuits le premier dimanche du mois" a été, comme chaque année, mis à jour (mise en page identique à l'édition précédente avec une nouvelle couleur). Il est disponible en version numérique téléchargeable et imprimable sur notre site. Voir le chapitre communication pour plus de détails (tirage, etc.).

Une page de présentation lui est effectivement consacrée sur le site d'Arts&Publics, en complément de l'annuaire en ligne des musées (moteur de recherche des musées gratuits dans lequel chaque musée dispose d'une page de présentation (avec photo, coordonnées et infos pratiques).

Suite à la mise en ligne du nouveau site d'Arts&Publics, l'ensemble des musées ont été contactés afin de vérifier ces informations et, le cas échéant, de soumettre leurs demandes de mises à jour - l'objectif étant qu'ils s'approprient cet espace de visibilité, aussi pour mettre en avant leur programmation temporaire gratuite.

Le nombre de musées répertoriés est stable en 2021, avec 4 entrées et 4 sorties le 1er dimanche du mois ; une entrée parmi les gratuits le 1er samedi du mois (Musée des Égouts) et allongement du nombre de jours de gratuité pour l'expo permanente Experience.Brussels (désormais accessible gratuitement du mardi au dimanche et non plus simplement du mardi au vendredi).

La situation est restée préoccupante au niveau des musées gratuits le 1er mercredi du mois, avec 6 retraits temporaires ou définitifs sans communication officielle dans le chef du ministre de tutelle par rapport à cette mesure sanitaire qui se prolonge au-delà du délai raisonnable, malgré l'évolution du contexte. Voir le point sur le réseau des musées gratuits ci-avant pour plus de détails.

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. Afin de mieux coller à cette réalité, nous avons opté pour des versions sur deux années (2021-2022, 2022-2023, etc.).

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 leurs supports de communication (rubrique Tarifs de leur site internet notamment). L'objectif de créer une base de données afin de recenser plus précisément ces pages reste en chantier.

Enfin, dans le cadre des 10 ans de la gratuité (10 ans du décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles), une réflexion a été lancée afin de faire évoluer le format du dépliant imprimé et de le décliner. Voir le point sur le chapitre communication pour plus de détails.





# II. Pôle Médiation culturelle numérique

# A. Mise en place et développement du pôle HubCraft

Dans l'esprit du programme Digital Belgium Skills Fund cherchant à renforcer le développement de Compétences numériques et inclusion sociale auquel nous avons émargé en 2021, nous avons imaginé le programme HUBCRAFT qui regroupe l'ensemble de nos projets numériques et s'articule autour de plusieurs axes de travail dans le domaine de la formation et de la construction de projets autour du Jeu Video et vise la création d'un pôle de formation, d'emploi et de développement économique dans le domaine du jeu vidéo à Bruxelles.

Cette première édition a été globalement une grande réussite. On peut conclure que ce pôle est désormais bien lancé.

- > L'axe CITIZENCRAFT a quasiment triplé son volume d'activité par rapport à ce qui était prévu. Plus de 20 ateliers avec plusieurs centaines de jeunes ont été réalisés. Notre réseau de partenaires associatifs et scolaires s'est étendu au-delà de ce qu'on pouvait espérer.
- > L'axe COOPCRAFT a lui aussi largement rempli ses objectifs avec 7 projets d'insertion menés alors qu'on escomptait.
- > L'axe de formation et de sensibilisation à l'entrepreneuriat MEDIACRAFT a rencontré un indéniable succès grâce à une direction pédagogique externe qui s'est révélée une excellente collaboration nous permettant aussi de tester avec succès de nouveaux formateurs.

Certaines choses pourraient être revues dans l'ordre des modules et de certaines matières. La formation a trouvé un écrin intéressant aux Ateliers des Tanneurs, un centre d'entreprise spécialisé en Économie sociale. La fréquentation fut légèrement inférieure à nos espérances (13 au lieu de 20), sans aucun doute en lien avec la crise sanitaire.

> Enfin, l'axe WORKINGCRAFT/Numbers s'est déroulé comme prévu en septembre-novembre. Nous avons eu moins de stagiaires que prévu (15 au lieu de 20), mais toute l'opération est allée au bout.

Par prudence, les jurys des formations prévus respectivement les 29 et 30 novembre ont été organisés en ligne. La tenue de certains modules en ligne a été le seul effet notoire de la crise sanitaire.

Parmi les éléments organisationnels et financiers importants du programme étaient prévus deux engagements. Là aussi, nous avons largement dépassé nos objectifs.

Au niveau de la Communication, un site spécifique www.hubcraft.be a été mis en ligne. Nous avons eu quelques mises en valeur dans la presse audiovisuelle et surtout été actif via newsletters et réseaux sociaux.

Pour sa première édition en 2021, de notre point de vue, le programme HUBCRAFT a satisfait à ses objectifs. Nous avons introduit une demande 2022 similaire avec des amendements liés à l'expérience qui permettrait de renforcer le programme et le rendre à terme autonome. Cette demande a été acceptée.



# B. Activités de formation

# **Workingcraft** (volet formation de Numbers)

# 1. Objectifs

Le programme Workingcraft (Numbers) 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 la formation a été conçue 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 Workingcraft, 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.

# 2. Organisation

Articulé autour de cinq modules thématiques, la formation Workingcraft a été proposée cette année sur une période de 40 jours répartis entre le mois de septembre et novembre 2021. À travers son programme, l'objectif de la formation consiste à renforcer les connaissances techniques des participants en matière de numérique ainsi que de leur proposer un accompagnement dans la conception d'un projet personnel.

Cet accompagnement de projet a été proposé cette année dès le premier module de formation sous la forme d'entretien individuel et de journées thématiques autour de la gestion de projet. Pour cette nouvelle édition, 14 formateurs et formatrices ont contribué au chapitre NUMBERS. Des experts venant compléter notre équipe encadrante menée par Michel Quéré directeur des formations et



chef de projet ISP, Ekin Bal chef du Pôle Jeu vidéo et Alexis Messina, membre du Liège Game et doctorant à la Hel.

La formation Workingcraft, c'est également de nombreuses rencontres, des visites culturelles ainsi que des collaborations initiées auprès d'acteurs socioculturels du quartier, notamment lors du speed networking organisé cette année dans les locaux de la Vallée. Cette mise en réseau professionnel a rassemblé 9 partenaires du quartier (Lasso, Kanal, Le Centre Tour à Plomb, etc.) ainsi que 12 candidats issus de nos formations Workingcraft et Médiacraft.

Parmi les projets présentés, on retrouve cette année le dispositif "Clue Tower" un escape game imaginé autour des questions d'exclusion et de harcèlement scolaire proposés dans le jeu Minecraft, des animations jeux vidéo & cuisine visant à sensibiliser les publics à une alimentation saine, écologique et variée ou encore des ateliers de découverte des techniques et des arts graphiques avec l'aide d'une tablette numérique.

Au-delà du programme de formation, Workingcraft est également un programme d'insertion professionnelle permettant aux candidats de créer leur propre emploi, en l'accompagnant dans la réalisation de leur projet personnel. Cette année, six personnes issues des formations 2019 et 2020 ont pu développer leur initiative vidéoludique sous un contrat Article 60 au sein de l'asbl. De nouveaux engagements sont également en cours de processus auprès de différents CPAS Bruxellois pour l'année 2022.

#### 3. Grilles de modules

#### Introduction à la médiation culturelle (32h)

# Du 20 au 23 septembre

Ce module a permis aux candidats d'être familiarisés aux notions de médiation culturelle numérique et de découvrir les différents publics qui sont au centre de la médiation culturelle. Lors de ce module, les stagiaires ont également été introduits au carnet de bord, outil permettant la réalisation et concrétisation de leur idée de projet.

Formateurs: Delphine Jenart, Nathalie Cimino, Michel Quéré

Réappropriation et détournement de jeu vidéo (72h) - Du 27 septembre au 14 octobre Après un tour d'horizon des usages socioculturels du jeu vidéo, notamment Minecraft et ses utilisations dérivées, les stagiaires ont eu plusieurs journées pour développer leur propre projet de médiation culturelle en groupes. Ils ont élaboré différents prototypes de médiation autour de thématiques telles que la migration et l'exclusion sur Minecraft. Ils ont également été familiarisés aux notions d'éducation par le média et éducation aux médias avec l'aide d'intervenants spécialisés sur ces questions.

Formateurs: Ekin Bal, Julien Annart, Martin Culot

#### Initiation aux outils du Fablab (32h)

#### Du 19 au 22 octobre

Pendant 4 jours, les stagiaires ont travaillé collectivement à la création d'une borne d'arcade au City Fab1. Avec l'aide d'une formatrice expérimentée, ils ont pu tester les



différentes machines du lieu (l'imprimante 3D, la découpeuse laser ou encore l'impression vinyle). Ce workshop avait comme objectif d'initier les stagiaires aux outils du fablab mais également de valoriser la cohésion du groupe et le travail d'équipe via la réalisation d'un travail collectif.

Formatrices : Amélie Dumont accompagnée de Marine Vankeer

# Introduction aux logiciels et premiers pas en création amateur (72h)

#### Du 15 au 25 novembre

À partir de logiciels "sans codage", les participants ont créé leur propre jeu vidéo amateur autour d'une thématique commune. Le groupe avait comme énoncé : «Exprimez une partie d'une expérience qui vous réunit tous et toutes à travers un jeu ". Il en résulte le jeu "Engagé", un RPG simulation d'une personne en recherche d'emploi, confrontée aux difficultés vécues par les participants, en intégrant de l'humour et une critique sociétale et sociale. Ce module a principalement été axé sur les savoirs informatifs, techniques et théoriques quant à la création, la médiation vidéoludique ou l'utilisation du jeu vidéo comme outil d'expression.

Formateur: Alexis Messina

# Accompagnement dans un projet personnel (80h) - Du 20 au 25 novembre

Quatre journées d'accompagnement personnel ont été proposées au cours de la formation afin d'aider les stagiaires dans la réalisation de leur projet personnel... Ces rencontres individuelles leur ont permis de bénéficier d'un retour et de conseils pour avancer dans la concrétisation de leur idée de projet et également dans la rédaction de leur carnet de bord. Au-delà de ces accompagnements personnels, des journées de formation au budget, à la communication ou encore à la gestion du temps était également proposées tout au long du cursus.

Formateurs : Lisa van Hoogenbemt, Michel Quéré, Martin Grégoire, Delphine Jenart, Jérôme Ramacker, Marine Vankeer

#### 4. Bilan

# **Acquis**

Lancée en 2019, la formation Workingcraft (NUMBERS) évolue et s'adapte d'année en année pour proposer un programme de formation qui allie à la fois apprentissage théorique, technique et pratique autour des usages socio-culturel du médium du jeu vidéo. Sur base des retours et remarques des années précédentes, différentes modifications ont été apportées aux programmes de formation 2021.

Deux nouveaux modules ont fait leur apparition : le module "introduction à la médiation culturelle" a notamment permis aux stagiaires d'être familiarisés aux notions de médiation et à connaître ses finalités dans le contexte du numérique, et le module fablab organisé en partenariat avec le City Fab 1 a remplacé le module vidéo de l'édition 2021 en proposant un workshop transversal autour de la découverte des différentes machines du lieu.

L'accompagnement dans le projet personnel a également été complètement repensé pour cette nouvelle édition. Les retours de l'année précédente avaient mis en lumière l'arrivée



un peu tardive de ce module "gestion de projet" dans le processus de formation.

Cette année, cet accompagnement a été imaginé comme un véritable fil rouge sous la forme de journées thématiques proposées dès le premier module de la formation. Ces journées ont été animé par une pluralité d'experts spécialisés dans les domaines de la gestion de projet, de budget ou encore de communication de projets culturels (Delphine Jenart, Nathalie Cimino, Isabelle Vanlathem, Jérôme Ramacker, ...)

Grâce à une évaluation réalisée à la fin de la formation, les stagiaires ont également pu partager leurs avis et remarques sur l'ensemble du processus de formation. Ceux-ci ont à l'unanimité souligné la qualité de l'accompagnement de projet dans le processus de formation.

Les participants ont également apprécié le dynamisme du programme et le bon équilibre entre théorique et pratique proposé lors des différents modules. Les rencontres et collaborations initiées lors du speed networking ont également été un aspect fortement apprécié par les stagiaires. Ces rencontres leur ont notamment permis de tisser des contacts avec des partenaires potentiels afin de développer des perspectives quant à la de pérennisation de leur projet à la suite de NUMBERS.

#### Limites

Certains stagiaires soulignent néanmoins l'arrivée un peu tardive de certaines journées



thématiques dans le processus, notamment la journée budget et le module "gestion de temps". La pluralité des formateurs a également été perçue comme un aspect contrasté dans les retours récoltés. Certains participants reconnaissent la qualité de cette pluralité comme gage d'expertise dans les thématiques présentées, tandis que d'autres expriment une certaine répétition de contenu au sein des différentes interventions proposées. Ces remarques et retour seront prises en compte et adaptées lors de l'édition 2022 de la formation.

Un petit point d'ombre peut également être constaté au niveau du nombre de stagiaires inscrits au sein du programme de formation. En effet, nous comptabilisons cette année un nombre plus faible d'inscriptions lors de la phase de recrutement (-20%).

Cette baisse d'inscription peut notamment être expliquée par le lancement simultané de nos deux formations en médiation culturelle numérique : Médiacraft et NUMBERS. Nous comptons également cette année un taux d'abandon légèrement plus élevé à la fin de la formation que les années précédentes (+15 %).

#### Chiffres clés

- La formation Workingcraft, c'est : 40 jours de formation, 5 modules, 20 candidatures déposées, 13 candidats sélectionnés entre 18 et 31 ans en recherche d'emploi, avec une moyenne d'âge de 26 ans.
- Au sein du groupe, 5 personnes étaient inscrites au CPAS et donc potentiellement éligibles pour le contrat Article 60. Le taux de satisfaction des candidat.e.s a été de 88%.
- Deux visites culturelles proposées au centre Gluon et au Pixel Museum.

- · La création de synergies avec des partenaires socio-culturels du quartier : La Smart Lavallée, La Fonderie, La Werkcentrale de l'Emploi, la Maison des Cultures et de la Cohésion Sociale de Molenbeek - MicroFolie, le Centre culturel et sportif tour à Plomb, le City Fab1, Gluon, Le Kanal Centre Pompidou, LASSO.
- Huit projets de médiation culturelle numérique orientée jeu vidéo ont été présenté au jury

### 5. Perspectives

En dehors du programme de formation, la réussite du programme Workingcraft (Numbers) se constate également au travers des relations et partenariats tissés avec les acteurs du quartier. Le PCS du quartier Nord, le CityFab1, ou encore le Kanal Centre Pompidou font, entre autres, parties des nouvelles collaborations initiées lors de cette édition 2021.

L'engagement de six médiateurs et médiatrices culturel.le.s au sein de notre équipe a également permis d'augmenter notre offre d'activités au sein du tissu associatif des communes de Bruxelles Ville et Molenbeek (AMO Atout jeunes, Amo Comète, MDE de Bruxelles Ville, etc).

Les perspectives pour 2022 sont donc de reconduire et d'intensifier notre ancrage local grâce à notre réseau de partenaires mais également au travers des nombreuses initiatives en médiation culturelle numérique développées au sein d'Arts&Publics. Des nouveaux engagements sont également prévus pour début 2022.



# Le programme MediaCraft

# **AXE 1 MEDIACRAFT (fusion des axes 1 et 4** SchoolCraft et StarterCraft) - Jean Zeid

Les outils numériques ont transformé les moyens de communication et d'accès à la connaissance, les rendant sans cesse plus interactifs. Les établissements culturels font désormais face à une approche différente des publics, très éloignée de la classique contemplation passive.

Pour répondre à cette mutation, la formation MediaCraft propose un parcours complet d'une durée de 5 mois autour de la création d'outils et d'ateliers numériques à but culturel ou pédagogique.

Si le cœur du programme est un apprentissage du jeu vidéo comme dispositif de médiation, la production de vidéo, de podcast de streaming ainsi que la pratique des outils du fablab font aussi partie de ce cursus diversifié.

Quels types d'interactivité permettent ces outils? Pourquoi les choisir? Dans quel but? Comment les intégrer à l'écosystème culturel existant? MediaCraft est aussi l'occasion pour les participants de suivre un enseignement sur la réalité de la médiation culturelle et l'accueil des publics en Belgique. Enfin, la formation propose un accompagnement dans la création d'entreprise et la recherche de financement. Pour chaque module, des rencontres sont proposées avec des professionnels du numérique et des industries culturelles, afin de constituer un réseau riche et varié au fil de formation.

À l'issue de la formation, un jury a validé le projet individuel soutenu par les participants, jeu vidéo ou atelier numérique en vue d'une médiation culturelle.

# Cadre opérationnel

Le projet permettra donc de mener des actions faisant interagir les écoles, les institutions culturelles et le monde associatif. La clientèle en médiation culturelle est large et essentiellement associative et/ou institutionnelle et elle est toujours particulièrement demandeuse des projets révélatrices d'une citoyenneté active et présentant de multiples aspects de l'éducation permanente.

#### **Public cible**

La formation s'adresse à des personnes de 18 à 35 ans, demandeurs d'emploi domiciliés en Région Bruxelles-Capitale, bénéficiaires du CPAS, qui marquent un vif intérêt pour les aspects techniques et de contenu numérique et vidéoludique.

Le profil des candidats se veut intéressé par les outils numériques mais également à la recherche d'un nouveau souffle professionnel.

#### Programme 2021

MediaCraft a proposé un programme de formation en médiation culturelle numérique sur 5 mois du 28 juin au 26 novembre 2021 en 2 volets distincts mais complémentaires : une partie théorique nommée "The Summer Academy", complétée d'une partie pratique s'organisant autour de divers ateliers d'initiation aux outils numériques.

# > Partie théorique

The Summer Academy s'est déroulée du 28 juin au 30 juillet et proposait d'explorer et de découvrir les bases de la médiation culturelle. Les candidats ont d'abord été amenés à



suivre des cours majoritairement en ligne sur les sujets suivants:

- Histoire, économie du jeu vidéo et initiation au game design
- Exposer et conserver le jeu vidéo
- Histoire de la participation des publics
- Histoire de l'art numérique et sa place dans l'histoire de l'art
- L'UX, la méthode centrée sur l'utilisateur
- Concevoir une vidéo en autonomie

La seconde partie s'est organisée cette fois en présentiel, dans la salle Pépinière de l'Atelier des Tanneurs, du 30 août jusqu'au 26 novembre, après une petite pause estivale.

Les candidats ont été invités à découvrir 16 modules thématiques couvrant les compétences techniques et de gestion indispensables pour devenir médiateur trice culturel·le numérique indiqués ci-dessous:

- Initiation aux outils du Fablab
- Conception d'un jeu vidéo en vue d'une médiation culturelle sur Construct, RPG Maker et Minecraft
- Les premiers pas dans la création d'une entreprise
- Conception de vidéos en autonomie
- Produire un podcast
- Culture numérique et enjeu sur l'action culturelle
- Approches des droits culturels
- Déterminer et garantir les sources de financement de son projet
- Pitcher son projet
- Création d'un projet de fin d'études

# L'équipe pédagogique

Coordination pédagogique : Jean Zeid : Commissaire d'exposition, animateur et journaliste radio pendant 25 ans, titulaire d'une maîtrise de philosophie, critique cinéma, Jean Zeid est l'auteur d'essais comme Art et jeux vidéo et GAME, le jeu vidéo à travers le temps.

Formateurs: Delphine Jenart, Leanna Michel, Nathalie Cimino, Mathias Mellaerts, Thierry Brimioulle, Pierre-Jean Burrion, Bruno Dupont, Ekin Bal, Maxime Verbesselt, Michel Quéré et Alexis Messina.

Treize participant.e.s ont participé à la Summer Academy 2021.

#### **Description des modules**

Le premier volet "Summer Academy" se composait de 7 modules théoriques (dispensés en ligne) et d'1 module pratique (en présentiel).

- 1.1 La médiation culturelle et accueil des publics du 28/06 au 30/06
- 1.2 Définitions, histoire, industrie, marché et évolutions du jeu vidéo et du game design – 05 et 07/07
- 1.3 Art et jeux vidéo 16 et 22/07
- 1.4 Exposer et conserver le jeu vidéo, un état des lieux en Belgique
- 1.5 Histoire de l'art numérique et sa place dans l'histoire de l'art 1 et 6/7
- 1.6 Histoire de la participation des publics
   27/07
- 1.7 L'UX, la méthode centrée sur l'utilisateur
  19 au 21/7
- 2.5 Concevoir des vidéos en autonomie 23, 29 et 30/07



# > Partie pratique -Ateliers et initiations aux outils numériques

Après une pause estivale, MediaCraft a repris le 30 août, avec des ateliers et des initiations aux outils numériques. Ce volet se compose de 16 modules thématiques couvrant les compétences techniques et de gestion indispensables pour devenir médiateur-trice culturel·le numérique. Ils ont été dispensés en présentiel à l'Atelier des Tanneurs ainsi qu'au fablab, avec certaines séances en ligne

- 2.1 Initiation aux outils du Fablab Neuf jours entre le 13 et le 29/9.
- 2.2 Construire des Jeux Video
  - 2.2.1 Concevoir un jeu vidéo sur Construct 3 - Neuf jours entre le 30/8 et le 8/10
  - 2.2.2 Concevoir un jeu vidéo sur RPG Maker - Quatre jours entre le 2/9 et le 1/10
  - 2.2.3 Se réapproprier un jeu vidéo avec Minecraft - Quatre jours entre le 16 et le 24/9
  - 2.2.4 Apprendre à concevoir un atelier de création de jeu vidéo - Du 6 au 08/10 (3 jours)
- 2.3 Initiation à la création de podcast Du 1 au 3/11 (3 jours)
- 2.4 Initiation au streaming Du 15 au 20/10 (4 jours)
- 3.1 Culture numérique et enjeu sur l'action culturelle en Belgique : ses institutions et ses métiers - > Du 8 au 10/11
- 3.2 Approches des droits culturels 04/10 (1 jour)
- 3.3 Déterminer et garantir les sources de financement de son projet - 21 & 22/10 (2 jours)

- 3.4 Pitcher son projet, dispensé en présentiel à l'Atelier des Tanneurs - 29/10 (1
- 3.5 Sensibilisation à l'entreprenariat 4, 5 et 11/10
- 4 Élaboration du TFE du 15 au 25/11 Jury le 29/11

#### **Evaluation**

La première édition de MediaCraft 2021 a été couronnée de succès et s'est terminée avec le jury d'évaluation des travaux de fin de formation. Au menu, des jeux vidéo en phase de développement, mais déjà bien avancés, qui visent à sensibiliser sur le cycle de l'eau, la montée des eaux, le réchauffement climatique et aussi la maladie d'Alzheimer. Mais aussi, un atelier visant à attirer les jeunes dans les musées par la pratique du streaming ainsi qu'un autre atelier de création de jeu vidéo à destination des personnes queer. Puis un dernier sur la création de podcast LGTQIA+ dans le but de créer un jeu de société sonore pour éduquer les jeunes à ce sujet. Voici ci-dessous le développement de ces projets enthousiasmants et enrichissants.

Grégoire nous a présenté un projet de jeu vidéo de simulation sur le cycle de l'eau. Ce jeu est de type contemplatif et nous permet d'incarner une goutte d'eau qui va changer de matière au fur et à mesure en passant de l'état gazeux à liquide puis solide. L'objectif est de sensibiliser les jeunes à l'importance de l'eau et de conscientiser sur le manque de cette ressource vitale. Le développement du jeu pourrait mettre en valeur des problématiques connexes telles que la fonte des glaces et la pollution. Malgré quelques soucis techniques avec le logiciel Construct 3, son tra-



vail a nécessité beaucoup d'efforts sans que la tâche soit pénible.

Alban, de son côté, nous a fait la présentation d'un projet d'atelier streaming au sein du musée Magritte. Il a travaillé sur le tableau de "La Bonne Fortune", invitant les jeunes à d'une part venir au Musée, mais aussi apprendre à streamer, et d'autre part, intéresser les jeunes à comprendre la toile et l'artiste. L'objectif est de mélanger les publics, de moderniser les visites du musée par l'utilisation d'outils numériques. La fréquentation des musées est majoritairement une population âgée, il voudrait alors instaurer un dialogue entre les jeunes et les visiteurs qui seraient retranscrits en ligne par l'utilisation du streaming.

Claudia est ensuite passée pour nous expliquer son prototype de jeu vidéo, un plateformer sur la montée des eaux à Bruxelles. Elle souhaite également sensibiliser de manière ludique la population jeune sur cet enjeu climatique. Elle propose d'incarner un personnage qui doit éviter que l'eau montante le rattrape en faisant l'ascension de Tours et Taxi le plus vite possible sans se noyer. Elle pourrait proposer cet outil pédagogique à des ONGs qui lutte contre le réchauffement climatique comme une sorte de serious game sensibilisant. Le scénario n'était pas encore totalement ficelé, il pourrait être appliqué à d'autres villes européennes. Il y a encore des zones à éclairer pour que le projet puisse voir le jour.

Axelle nous a fait la présentation d'un outil pédagogique qui vise à la prévention des IST, de la sexualité et de la notion d'identité de genres. Avec le partenaire GotoGyneco, elle souhaiterait mettre en place un jeu de société et un podcast à ce sujet à destination

des jeunes dès la secondaire mais aussi des étudiants en médecine. Elle avait l'idée de mettre en place un "Qui est-ce?" sonore et elle était en recherche d'appels à projet pour subventionner ce projet. Elle voudrait également bénéficier de l'accès au Cityfab1 pour créer les pièces de ce jeu. Cela pourrait également être utilisé lors d'ateliers de sensibilisation avec des jeunes dans le cadre du programme EVRAS.

Etienne nous a ensuite plongés dans un jeu immersif qui traite de la maladie d'Alzheimer. Il veut ici nous montrer les difficultés rencontrées par une personne atteinte de cette maladie dans son quotidien. On incarne alors un personnage qui va faire face à des perturbations de plus en plus intenses mettant en valeur la perte de mémoire et la difficulté de se souvenir de nos actions. L'idée est de raconter une histoire et faire participer le joueur en faisant bouger des objets, en jouant avec les sons et également en diminuant peu à peu la vision au fur et à mesure du jeu. L'objectif est également de se rendre compte des pensées qui nous hantent et de l'idée de vivre avec ses fantômes. C'est un outil qui pourrait être utilisé en prévention ainsi qu'en sensibilisation. Pour finir, Marie nous a proposé un atelier de création vidéoludique à destination des jeunes queer d'ou le nom Queer Games. L'objectif est de redonner une place aux participant.e.s par la création d'un jeu vidéo amateur de toutes pièces dans un atelier de 6 journées. L'idée est de créer un gabarit interchangeable regroupant divers types de jeux : plateforme, toucher-cliquer et combat. Tout peut être modifié selon les envies des participant.e.s en gardant toutefois la thématique LGBTOIA+ dans le but de faire connaître cette communauté et ces difficultés. Elle voudrait s'associer à des associations et per-



mettre à chacun.e de développer sa créativité en toute liberté.

# Diversité des apprentissages

Sur le plan pédagogique, il y a une grande satisfaction chez les participant-e-s et les formateurs. La pluralité des disciplines numériques proposées et la possibilité d'y consacrer un temps long le plus souvent a été un grand avantage, même si la première partie en distanciel, pour des raisons liées à la pandémie, ne nous a pas permis de mettre en œuvre une formation intégralement en présentiel. Le bilan des compétences apprises et intégrées est reconnu par les participant-e-s. Cela représente une véritable base de réflexion pour la suite afin d'améliorer un dispositif déjà pertinent.

Sur le plan du calendrier, la formation a permis d'intégrer cette diversité des apprentissages, mais elle aurait nécessité un mois de plus, principalement pour laisser souffler des participant-e-s motivé-e-s mais parfois en situation de fragilité. C'est l'autre leçon de





cette formation. Ces moments de respiration auraient été un vrai plus, comme d'ajouter un ou deux jours à certains modules. Mais ces changements sont à la marge. Médiacraft a dispensé à un public majoritairement trentenaire et déjà bien construit pédagogiquement, une formation ambitieuse malgré le contexte pandémique. La salle de l'Atelier des Tanneurs a proposé un grand confort aux participant-e-s malgré quelques défauts minimes comme un Wi-Fi récalcitrant. La variété des modules est, elle, un avantage car elle a permis aux participant-e-s de se situer par rapport à ces enseignements. Un vrai plus.

La proposition Médiacraft a attiré des profils qui ont étonné par leur maturité, un socle de savoir déjà solide, et une ambition déjà affichée de rentrer de plain-pied dans le secteur de la médiation culturelle sans plus attendre. Ils étaient le plus souvent actifs, curieux et force de propositions, malgré des situations personnelles parfois difficiles. Certains ont trouvé du travail au cours de la formation Médiacraft, formation qui les a aidés à décrocher parfois ce job. Nous travaillons évidemment à la suite afin que les participant-e-s puissent trouver à leur tour un emploi prochainement.

# **Statistiques**

- La formation MediaCraft, c'est : 76 jours de formation, 2 volets, 23 modules, 20 intervenants extérieurs, 16 candidatures déposées, 13 candidats sélectionnés.
- Les 76 jours de formation ont été répartis sur un total de 18 semaines et ont comptabilisé un total d'environ 532 heures de formation.
- A ce stade, les participants sont âgés entre 27 et 34 ans, en recherche d'emploi, des stagiaires principalement issus de Bruxelles.

# C. Activités d'insertion socioprofessionnelle

Le programme CoopCraft [volet Accompagnement de projets de NUMBERS]

### 1. Objectifs

CoopCraft consiste en une phase d'accompagnement de projets en insertion professionnelle. Ce dispositif professionnalisant consiste en une mise à l'emploi sous contrat article 60 de personnes bénéficiant d'un revenu d'intégration sociale, habitant francophone de la Région bruxelloise, ciblant la médiation culturelle numérique et dont la fonction envisagée pour le travailleur est celle de médiateur culturel.

Le programme d'accompagnement CoopCraft vise la création d'emplois et de filières de création d'activités. Il vise également à offrir des opportunités supplémentaires d'emploi en aidant des jeunes issus d'un public précarisé mais disposant déjà de compétences sur la route de l'insertion socioprofessionnelle, en se portant comme structure d'accompagnement de projets pour des jeunes porteurs de projets mais ne trouvant pas des réseaux adéquats pour les réaliser.

#### 2. Organisation

# **Aspects pratiques**

Le programme Coopcraft est divisé en plusieurs étapes : une première phase de sélection des candidats, l'élaboration d'une feuille de route et d'un plan stratégique pour la mise en œuvre





du projet avec le candidat ainsi que diverses rencontres avec d'autres acteurs socio-économiques en lien avec son projet. Ensuite, l'équipe encadrante accompagne le candidat dans la mise en place de son projet et création d'un réseau de partenaires. L'accompagnement se clôture par une évaluation du projet.

# Calendrier

Le programme d'accompagnement Coopcraft a débuté en 2020 à la suite de la première édition de la formation NUMBERS. Deux candidats avaient alors été sélectionnés en vue d'être accompagnés dans la réalisation de leur projet personnel: Laurent Sum et son projet Game Changers et Romane avec Naïve.

En 2021, Arts&Publics a poursuivi ses engagements avec l'arrivée de quatre nouvelles personnes issues du programme 2020 de la

formation NUMBERS. Mona et son projet Bx-périence, Tamara avec le projet Inser+, Pauline et l'initiative Esc+ Press et pour finir Aurélien avec sa plateforme digitale La Tipotek.

L'ensemble de ces candidats ont été accompagnés tout au long de l'année 2021 par notre équipe encadrante au vu de concrétiser et mettre en place leur projet en médiation culturelle numérique au sein de l'asbl.

#### Bilan

#### a. Acquis et limites

Le bilan du projet Coopcraft est plus que positif pour l'ASBL. Mis en exercice depuis seulement deux ans, Coopcraft a déjà pu accueillir 6 candidats au sein de son programme d'accompagnement.



Débuté en pleine crise sanitaire, le projet a connu un début difficile avec le report à plusieurs reprises des premiers engagements. Dès la fin 2020, le projet s'est petit à petit mis sur les rails avec l'arrivée des deux premiers candidats coachés par notre équipe en vue de concrétiser leurs projets imaginés au cours de nos formations.

Quatre nouvelles recrues ont renforcé ces initiatives au début 2021. Accompagnés par le chef du pôle jeu vidéo Ekin Bal et soutenus par le responsable du pôle ISP Michel Quéré, les candidats du programme bénéficient d'un accompagnement individuel ainsi que de réunions collectives qui les aident à concrétiser leur idée et développer leur projet. Ils sont ensuite en possession d'un projet solide et construit qu'ils peuvent dès lors proposer au sein de structures partenaires.

# b. Chiffres clés

Le projet Coopcraft, c'est ...

- 1 an d'accompagnement
- 6 projets en insertions
- 12 ateliers réalisés en 2021

# 3. Perspectives

Le projet Coopcraft se poursuit en 2022 avec l'arrivée de nouvelles initiatives issues de nos formations Workingcraft et Mediacraft 2021. En 2022, le projet Coopcraft sera également accompagné par le nouveau programme Starter Craft. Ce programme vise à sensibiliser les jeunes de nos formations à l'entrepreneuriat afin d'aider les potentiels futurs entrepreneurs qui souhaitent améliorer leurs connaissances dans les domaines de gestion, production et professionnalisation d'un projet d'entreprise numérique.

# Les projets accompagnés en 2021

# 1. "n.ai.ve" - Romane Froment

### Le projet

Sous contrat article 60 auprès du CPAS d'Ixelles, Romane Froment est à l'initiative du projet "n.ai.ve" qu'elle a développé au sein d'Arts&Publics depuis août 2020 et à travers lequel elle 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 à elle. En collaboration transversale avec des professionnels·le·s des disciplines mobilisées par la thématique, le projet se concrétisera par la mise à disposition d'un outil numérique accessible à tous. L'idée est donc d'apporter des solutions contre la désinformation en amenant le public à aiguiser son esprit critique et l'autonomie dans la compréhension des médias.

# Axes d'accompagnement

Les axes clés d'accompagnement ont consisté à la rédaction du dossier de présentation et du budget prévisionnel ainsi qu'à l'identification de partenaires. De nombreuses formations ont également été réalisées et suivies au cours de l'accompagnement afin de former Romane aux notions de IA, Machine Learning et Fake news.

#### Date clé

Novembre 2021 - réalisation du stage "Fake News" auprès de l'AMO Atout jeunes.



# Bilan et perspectives

Le projet a consisté au développement d'un outil numérique qui a pris la forme d'une plateforme de réflexion et de co-création transdisciplinaire constituée d'acteur·rice·s de différents domaines. Un stage de création jeu vidéo a également été proposé dans le cadre de ce projet à l'AMO Atout jeune pendant les vacances de Toussaint 2021. Une dizaine de jeunes de l'AMO ont participé aux ateliers autour de la désinformation et de la théorie du complot. Les jeux vidéo créés seront prochainement disponibles sur le site web "fake new". Romane a quitté l'AS-BL Arts&Publics en août 2020. Depuis lors, elle est en processus de recherche d'un nouvel emploi dans le secteur de la médiation culturelle.

#### 2. GamesChangers - Laurent Sum

#### Le projet

Laurent a intégré l'équipe d'Arts&Publics en octobre 2020 sous un contrat article 60 auprès du CPAS de Saint-Gilles. Pendant un an, il a proposé son projet de création Jeu vidéo "Game Changer". À travers cette série d'ateliers de création vidéoludique combinant séances de travail sur PC, visites et débats, Laurent veut toucher les adolescents et les sensibiliser aux enjeux écologiques. L'objectif de son projet consiste à les responsabiliser dans leur rôle de passeurs de message (les jeux créés sont en effet destinés à des enfants plus jeunes, âgés de 10 à 12 ans), tout en leur permettant d'acquérir une base technique (vulgarisation, scénarisation, maîtrise du logiciel, etc.).

# Axes d'accompagnement

Les axes d'accompagnement du projet ont été divers. La première étape a été la réalisation d'une note d'intention et la prise de contact avec des partenaires potentiels via le réseau du CRU de l'ASBL. Ensuite, une ébauche de l'atelier a été présentée à l'équipe du Pôle Jeu vidéo afin d'obtenir un retour sur la construction de celui-ci. Pour finir les ateliers ont été proposés pendant 4 mois au sein du lieu partenaire.

#### Dates clés

Les ateliers Game Changer ont eu lieu tous les mercredis à partir de février au mois de mai 2021 à l'école de devoir "Emancipower", à Molenbeek-Saint-Jean. Au total, 10 jeunes ont participé aux différents ateliers. Le projet s'est clôturé en août 2021 par une présentation des ieux finalisés.

#### Bilan et perspectives

Le projet Game changer Laurent a clôturé son contrat en octobre 2021 au sein d'Arts&Publics. Depuis lors, il a intégré le programme d'accompagnement proposé par Job yourself, une aide pour la création d'entreprise à Bruxelles. Il est accompagné depuis le mois d'octobre par cette structure dans l'élaboration de son projet de chaîne Streaming sur la plateforme Twitch.

#### 3. ESC + PRESS - Pauline Flajolet

# Le projet

Esc+Press est un projet d'atelier de conception de jeu vidéo amateur visant à aider les jeunes à s'extérioriser par une initiation à la broderie sur le thème des émotions primaires.



L'atelier s'est déroulé en 5 demi-journées destiné à un maximum de 10 jeunes à partir de 10 ans. Les participant.e.s seront amenés à créer manuellement des éléments d'un jeu vidéo de type plateforme sur le logiciel Construct 3 grâce à une initiation à la broderie, au dessin numérique et au son.

Chacun aura son rôle à jouer : de la création de décors, de personnages, d'objets et de sons jusqu'à la numérisation et la mise en place du jeu vidéo sur le logiciel Construct 3. Le but est que chacun soit en mesure d'extérioriser ses émotions par la pratique artistique tout en tissant un lien de collaboration et de partage.

# Axes d'accompagnement :

Après avoir rédigé une note d'intention, Pauline est partie à la conquête des partenaires et elle s'est également formée dans des disciplines présentes dans l'atelier telles que le photo langage et l'utilisation des outils du fablab telle que la machine de flocage, de broderie numérique et de découpe laser. La rencontre avec les partenaires intéressés a aussi permis de faire évoluer le stage pour allier les idées et envies des jeunes.

#### Dates clés:

Les dates clés du projet ont été le stage d'été effectué à La Fonderie du 16/08 au 20/08 de 10h à 16h avec un groupe de 10 jeunes de l'EDD Don Bosco.

#### Bilan et perspectives :

Le bilan est positif, car les retours des partenaires, des encadrant.e.s, des jeunes et des intervenant.e.s ont été encourageants et enthousiastes. Les participant.e.s se sont ouvert.e.s de jour en jour grâce à l'utilisation du jeu de photo langage «Le Langage des émotions» qui a été bénéfique dans l'apprentissage du vocabulaire nécessaire à la verbalisation. Les initiations textiles, sons et jeux vidéo ont été un succès, chacun est reparti de ce stage avec de nouveaux apprentissages à développer. Le concept a été jugé innovant, on ne voit pas souvent le manuel et le numérique lié surtout dans l'univers textile. Le seul reproche a été de ne pas avoir pu passer assez de temps sur les initiations textiles pour permettre plus d'expérimentations.

Les perspectives se sont alignées face aux retours. Pauline a décidé d'alléger le stage par des demi-journées et de faire le focus sur une initiation textile: la broderie. Cela permettra de développer plus profondément la technique et d'en changer également au gré des envies des groupes.

#### 4. BXp-rience - Mona Levasseur

#### Le projet

Mona a été engagée le 1er mars 2021 après avoir également participé à la formation 2020. Depuis son engagement au sein de l 'ASBL, Mona réalise et anime BXp-rience, un projet de création de jeux vidéo sous forme d'ateliers de 5 demi-journées et à destination des jeunes Bruxellois et primo-arrivants.

Ce stage aborde les thématiques de Bruxelles et son histoire des migrations, sa diversité et sa multiculturalité. Tout d'abord, les jeunes participent à une visite guidée de Bruxelles autour de ces thématiques, suite à laquelle ils retracent leur propre parcours bruxellois via le logiciel de création de jeux vidéo Construct, le tout ponctué de sessions de jeux.



#### Axes d'accompagnement

La coordinatrice du projet a été accompagnée par l'équipe du Pôle Jeu vidéo dans la réalisation du dossier de présentation de son projet et dans la recherche de partenaires. Elle s'est également formée à différentes compétences telles que la réalisation d'un budget, la communication d'un projet culturel et le développement de projet en autonomie, formations proposées par l'asbl Arts&Publics dans le cadre de son programme de Plan d'acquisition de compétences (PAC).

#### Dates clés

Les dates clés du projet ont été les différents ateliers réalisés à l'école Jules Verne de septembre à octobre et à la Maison des Enfants Pôle Nord d'octobre à décembre.

#### Bilan et perspectives

Le projet a débuté en mars 2021 par une phase de préparation des ateliers et de rencontre de différents partenaires. A l'heure actuelle, ce projet a été proposé à l'école Jules Verne et à la MDE Pôle Nord. En tout, 25 jeunes ont donc pu créer leur propre jeu vidéo et raconter l'histoire d'une personne immigrée à Bruxelles. Chez Jules Verne, il s'agit d'un Syrien qui a dû traverser mer et terre pour arriver à Bruxelles et qui devient auto-entrepreneur après avoir vécu le racisme. Chez Pôle Nord, il s'agit d'une Marocaine qui affronte son lot de difficultés concernant la recherche d'un travail et l'obtention de ses papiers. Les jeunes étaient très impliqués et ont apprécié autant les discussions autour du thème que l'utilisation du logiciel de création de jeux vidéo.

# 5. Insert + - Tamara Aleksic

#### Le projet

Depuis juin 2021, le projet Insert+ a été mené à l'école primaire Les Jardins d'Elise, à la Maison des Enfants Symphonie et à l'école Jules Verne. La première école a eu un atelier de sensibilisation autour de la déficience visuelle. Vingt-et-un jeunes ont été touchés et trois jeux ont été créés. Les jeux se veulent accessibles aux personnes déficientes visuelles, le son a donc été l'outil indispensable pour créer de tels jeux. La MDE Symphonie a découvert le handicap moteur et l'accessibilité des jeux vidéo au travers de différents quizz, de jeux vidéo et la création de manette accessible à l'aide de Makey Makey. Deux jeux ont été créés par les jeunes mettant en scène un héros et une héroïne présentant un handicap moteur. Les ateliers à l'école Jules Verne ont malheureusement été annulés après 3 jours d'ateliers pour cause de nouvelles mesures sanitaires dans les écoles.

# Axes d'accompagnement

Ce projet a été remis à l'Appel à Projet 2021 de Equal Brussels sur la thématique du handicap et a eu la chance de le remporter et d'être subsidié. La coordinatrice du projet a suivi une formation sur la déficience visuelle à l'asbl Egla, qui est par la suite devenue partenaire du projet en donnant une formation à la déficience visuelle aux jeunes de Jardins d'Elise et Jules Verne

### Dates clés:

• la semaine du 25 octobre 2021, ateliers Jardins d'Elise. Cette semaine a été un challenge car c'était la première fois qu'un



atelier de création vidéoludique était organisé dans une classe de 21 élèves.

• 17 novembre 2021 : visite de la Ferme Nos Pilifs avec la MDE Symphonie.

#### Bilan et perspectives

Les objectifs du projet étaient de sensibiliser les jeunes aux handicaps, à leurs enjeux et l'accessibilité dans le jeu vidéo ; exploiter la créativité des jeunes grâce à la conception d'un jeu vidéo et enfin développer leur connaissance du langage informatique.

Ces objectifs ont été atteints car les jeunes ont créé des jeux vidéos jouables grâce à leur créativité et patte artistique, tout en gardant en tête la thématique à laquelle ils avaient été initiés. La sensibilisation a été peut-être plus importante lors des ateliers sur la déficience visuelle grâce à notre partenaire Eqla et sa formation aux jeunes mais malgré le manque de partenaire pour les ateliers sur le handicap moteur, les jeunes ont pu être sensibilisés grâce à des jeux de mise en situation et des vidéos montrant les enjeux des handicaps moteurs et les astuces mises en oeuvre pour pallier ces handicaps.

Par ailleurs, la création d'une manette accessible à l'aide du Makey Makey a permis de mettre en lumière ce à quoi nous devons réfléchir quand on parle de manette accessible. Les jeunes ont été participatifs, curieux et motivés à l'idée de créer leur propre jeu vidéo. Le projet prend fin en avril 2022. Un dernier atelier sera mis en place en mars 2022 à l'école d'éducation spécialisée Sainte-Bernadette autour de la déficience visuelle.

# 6. La Tipotek - Aurélien Cecchi

# Le projet

Aurélien a été engagé en août 2021 au sein du CPAS de Molenbeek à la suite de la formation NUMBERS. Aurélien est à l'initiative du projet "la Tipotek". Ce projet vise à parler de l'écriture manuelle et numérique. De manière historique ou créative, ils mélangent graphisme, typographie et jeux vidéo pour permettre à chaque citoyen de s'épanouir à travers l'écriture et la communication sous toutes ses formes!

#### Axes d'accompagnement

Le porteur de projet a pu bénéficier d'une formation à la fondation Marcel Hicter dans le cadre de son programme Res Urbis. Actuellement, Aurélien suit également une formation dans le cadre d'un Certificat inter Université et Haute Ecole «Travailler avec la culture vidéoludique" à l'ULiège afin de perfectionner son rapport à l'éducation permanente et le jeu vidéo ludique dans le cadre de ses ateliers.

#### Dates clés

Novembre 2021 - réalisation du stage "fake News" auprès de l'AMO Atout jeunes.

#### Bilan et perspectives

Aurélien a décidé de prendre en considération tous les aspects de son projet avant de le partager avec son public. Que ce soit dans le processus de création, dans les réalisations techniques ou dans la structure interne du projet, Aurélien à voulu se mettre à jour avec différentes formations et pratique culturels qui ont permis au projet de se solidifier.

Le premier atelier a été lancé en 2021 et c'est en 2022 que la plateforme va véritablement





voir le jour. D'autres ateliers seront également proposés en 2022 autour de thématiques variées axées sur l'écriture, le numérique et le jeu vidéo ludique. Les ateliers vont être proposés dans des institutions tels que La fonderie, La Maison des Cultures de Molenbeek, etc.

# 2. Les nouveaux projets 2022

Arts&Publics poursuit ses engagements avec l'arrivée de deux nouveaux candidats issus du programme 2021 de la formation NUMBERS. Ces nouvelles initiatives créatives seront accompagnées dans leur réalisation sur une période d'un an par l'équipe d'Arts&Publics dès le début 2022.

# 1. Atelier jeu vidéo & Cuisine -

#### **Gaspard Wastiaux**

Gaspard est à l'initiative du projet "Atelier jeu vidéo & cuisine" qu'il développera au sein de l'asbl à partir de 2022 sous un contrat Article 60 initié auprès du CPAS d'Uccle. Avec ce projet, Gaspard veut créer un atelier incluant un jeu vidéo pour aider les personnes (jeunes étudiants, jeunes parents célibataires, personnes en situation financière précaire, etc.) à faire des recettes de façon simple, rapide, peu coûteuse et si possible écologique. En parallèle avec le jeu vidéo, il souhaiterait aborder des problèmes sociétaux importants actuellement tels que : la surconsommation de produits animaux, les effets négatifs de la junk food et les bienfaits d'une alimentation saine, équilibrée et de saison.

#### 2. Atelier création jeu vidéo - Sabri Hayouni

Passionnée des jeux vidéo depuis son enfance, Sabri est diplômé depuis 2020 de la Haute école Albert Jacquard en jeu vidéo et animation 3D. Sabri rejoindra l'équipe du pôle vidéo d'Arts&Publics à partir de 2022 sous un contrat article 60 auprès du CPAS de Woluwe-Saint-Lambert. Sur base de son expérience en création jeu vidéo, Sabri viendra renforcer l'équipe en proposant des animations de création jeu vidéo dans une démarche socio-culturelle.



# CitizenCraft - Pôle Jeu vidéo & Société

# Projets menés en 2021

# 1. La maison des enfants Pirouette (création vidéoludique)

#### **Description:**

Le projet a consisté en des ateliers de création de jeu vidéo ouvert à tous et toutes, néophytes compris, dans lequel nos animateurs accompagnent les jeunes dans la création d'un jeu vidéo en passant par toutes les étapes de la création (game design, graphisme, sound design etc.). Nous avons ainsi proposé aux jeunes de se réapproprier un média qu'ils tiennent souvent à cœur tout en abordant la thématique de la guerre et de l'interculturalité.

Public: 6 garçons de 9-12 ans de la maison

des enfants Pirouette.

**Animateur:** Thierry Brimioulle

Lieu: Maison des enfants Pirouette, square

Ambiorix 4 1000 Bruxelles

**Dates:** 6 x 2 heures en janvier et février 2021.

#### 2. AMO Comète

#### **Description:**

Le projet "jeu vidéo et guerre" est un atelier participatif de création de jeux vidéo amateurs qui avait 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 ont été amenés à réfléchir à des représentations alternatives qui mettent en avant les causes, les conséquences de la guerre ainsi que des solutions pacifiques.

**Public:** 5 jeunes de 10-12 ans

Animateur: Ekin Bal

Lieu: L'atelier participatif a été mené au sein des locaux de l'AMO Comète, Rue de Soi-

gnies, 9 à 1000 Bruxelles Dates: Cinq demi-journée

s du 15 au 19/2/21

#### 3. Gendercraft (Minecraft)

#### **Description:**

L'atelier GenderCraft a traité de la thématique du genre et des inégalités de genre. Cet atelier était destiné aux enfants entre 10 et 12 ans et a proposé une partie réflexion et une partie création autour de la thématique du genre. La première partie de l'atelier a consisté en une mise en situation lors de laquelle les notions de genre, de stéréotypes de genres et d'inégalités de genre vont être abordées

Sur base de ces réflexions, la deuxième partie de l'atelier consista alors à imaginer et créer, dans Minecraft, un monde dans lequel les notions de genre auraient disparu. Les participants auront carte blanche pour réfléchir à différents lieux et espaces de leur choix, les imaginer, les repenser dans cette dimension non-genrée et les créer dans Minecraft.

**Public:** enfants de 10-12 ans (5e-6e primaire) **Animateur:** Marine Vankeer

Date: 16 demi-journées d'ateliers organisés de janvier à octobre 2021 :

Du 11 au 15 janvier 2021 à l'école Tenbosch (Ixelles), du 3 au 7 mai 2021 à l'école Léon Lepage (Bruxelles). Du 16 au 24 septembre 2021 à l'école Saint Roche (Bruxelles) et du 4 au 8 octobre 2021 à l'école Maria Assumpta (Laeken)



# 4. Jeu Vidéo et Droit de l'enfant - 2e édition (création vidéoludique)

#### **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.

Public: 12 jeunes de 10-12 ans de l'atelier des

Petits pas

Animateur: Ekin Bal

Lieu: Atelier des Petits pas, rue de la Marne

12, 1030 Schaerbeek

Dates: 4 après-midis entre le 3 et le 31/3 et pendant les vacances de Pâques (6 au 9/4)

#### 5. Pixel Utopia (Minecraft)

#### **Description:**

Le projet Pixel Utopia proposa 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 projettent et imaginent un monde utopique questionnant ainsi leur idéal.

Public: 5-6e primaire - 5 classes prévues +

une vidéo

Animateur: Ekin Bal

**Dates :** 18-22/1/2021 - Ecole primaire du centre à Woluwe saint-Pierre, 18-22 octobre 2021 - Ecole primaire Jardin d'Elise à Ixelles - 25-29 octobre 2021 - Ecole primaire Jardin d'Elise à Ixelles

# 6. COFEE (création vidéoludique)

# **Description:**

COFEE a pour but de former des jeunes Bruxellois à des protocoles de codage et à la création de produits informatiques ludiques pour éduquer la population à comprendre et à aider à l'implémentation de la réduction des inégalités, l'Objectif #10 des Nations Unies pour le Développement Durable.

COFEE considère que le concept "Réduire les inégalités dans un pays et d'un pays à l'autre" inhérent à l'ODD #10 est essentiel. C'est la raison pour laquelle nous établissons des contacts dès le début du projet avec des jeunes vivant et étudiant en Afrique mobilisés par nos partenaires des Nations unies et de "Africa Code Week". En effet, le contact direct avec des jeunes élèves, enseignants et scientifiques des pays concernés est beaucoup plus efficace pour sensibiliser les participants de notre projet aux réalités des inégalités existantes dans le monde.

#### Déroulement :

- 1. Les jeunes Bruxellois se connectent virtuellement avec des jeunes des pays afin de mieux appréhender la réalité locale et convenir ensemble de sujets spécifiques sur lesquels ils travailleront. (janvier- février). Deux séances online ont eu lieu le 27/02 et 20/03.
- 2. Les jeunes en Afrique et à Bruxelles travaillent chacun de leur côté sur la création de leurs jeux vidéo afin d'illustrer les sujets choisis. Ensuite, de nouvelles rencontres virtuelles seront organisées entre les jeunes d'Afrique et de Bruxelles pour leur permettre d'échanger et de discuter de leurs réalisations. (mars-août)



Publics et lieux: 14-18 ans - 3 partenaires-groupe: Asbl Rasmali, Maison de quartier 4 vents et Heyvarts, AMO L'oranger. Animateurs: Ekin Bal, Thierry Brimioulle, Marine Vankeer

**Dates:** 14 et 15 avril à la MQ 4 vents (MOVE) - 9 après-midis à l'ASBL Rasmali en avrilmai, 2 samedis en avril-mai à la MQ Heyvaert (MOVE) et du 23 au 27 août à L'oranger AMO

# 7. Jeu vidéo et Climax (création vidéoludique)

# **Description:**

Climax est un projet participatif qui a réuni les jeunes Ixellois avec les acteurs de la transition écologique et les habitants de la commune autour d'un projet de création numérique. Le projet consiste à créer un jeu vidéo sur la thématique de l'écologie au niveau local. Pour ce faire, les jeunes participants ont été amenés à rencontrer une série d'initiatives locales et à participer à des ateliers.

En s'inspirant de ces rencontres et accompagnés par nos animateurs, les jeunes construiront leurs jeux vidéo amateurs afin de mettre en avant ce qu'ils ont pu voir/expérimenter et les initiatives qu'ils ont pu découvrir.

En partenariat avec les acteurs de la transition au See U: Repair Together, WORMS, Ukeepers, Pousses et vous. Création d'un jeu vidéo à partir de cette réflexion.

#### Déroulement :

Les ateliers ont été organisés en 4 phases :

1. Présentation du projet et rencontre des acteurs de terrain présents sur le Site du See U: Repair Together, WORMS, Ukeepers et Pousses et vous!

- 2. Retour sur les visites, jouer à des jeux vidéo qui parlent d'écologie, analyser, critiquer. En retirer ce qu'on peut améliorer, reprendre ce qu'on aime.
- 3. Phase de développement du jeu vidéo sur base des rencontres. Le but est de mettre en avant ces initiatives à travers les jeux vidéo. Inspiration directe ou indirecte.
- 4. Événement de rencontre réunissant les acteurs de terrain, les jeunes et leurs parents, les jeunes des structures participantes, des politiques locales et des experts. C'est une occasion d'être visible et de finir sur un moment festif.

Animateur: Laurent Sum, Pauline Flajolet Public: 12 jeunes 9-12 ans de l'école de devoirs

Lieu : EDD de L'aulne, rue Jean Paquot 60 et

Juliette Wytsman 4, 1050 Ixelles Dates: 19/03 et 25/06/2021

# 8. Game Changers (création vidéoludique)

**Description :** Game changer est un atelier de création de jeux vidéo basé sur la thématique du climat pour un groupe de 10-15 enfants âgés de 12 à 18 ans. En amenant les jeunes à s'interroger sur les questions liées au climat, ils ont eu l'opportunité de découvrir différentes initiatives et entrepreneurs belges ayant pour but de contrer le dérèglement climatique.

#### Ce projet s'est déroulé en 3 phases :

- Présentation d'initiatives faites par une personne extérieure et brainstorming.
- Apprentissage de logiciel pour concevoir le jeux vidéo.
- Conception des jeux vidéo et présentation.

**Public:** enfants de 9 à 12 ans Animateur: Laurent Sum



Lieu: Emancipower, Boulevard Léopold II 27, 1080 Molenbeek-Saint-Jean.

Date: Tous les mercredis hors congé scolaire et jours fériés entre le 10/2 et le 4/5/21 + 2 séances en août.

#### 9. Projet AGIS (création vidéoludique)

#### **Description:**

AGI(S)! est un atelier jeu vidéo à destination de jeunes Bruxellois entre 12 et 14 ans, qui aborde la problématique des violences faites aux femmes. Ce projet s'est présenté sous forme d'un stage d'une semaine donné à un groupe d'une dizaine de jeunes. Celui-ci a été réalisé au cours des vacances de Pâques 2021 à deux reprises.

Les premiers jours du stage ont été consacrés à une formation lors de laquelle les jeunes ont participé à diverses discussions, débats, jeux de rôle. Ceci dans le but de faire émerger des réflexions sur la thématique des violences faites aux femmes. La question du genre sera centrale à cette formation. Nous aborderons, avec les jeunes, les origines de ces violences en faisant le lien entre violences et questions du genre. Nous aborderons également les différentes formes de violences qui existent envers les femmes au-delà de la violence physique.

Dans un deuxième temps, sur base de ces ré flexions, les jeunes ont créé leur propre jeu vidéo en lien avec ces réflexions. Notre objectif, à travers ceci, était d'informer et sensibiliser les jeunes aux violence faites aux femmes en leur permettant de créer un dispositif créatif et engagé autour cette problématique.

Public cible: AGI(S)! s'adresse aux jeunes âgés entre 12 et 14 ans. Nos partenaires pour le public sont l'AMO Comète et l'AMO Dynamo.

**Animateurs:** Ekin Bal, Marine Vankeer

Public cible: 12-14 ans

Partenaire: Femmes prévoyantes socialistes Dates: stage de 5 jours réalisé à deux reprises du 26 au 30/7 (AMO Comète) et du 2 au 6/8 (AMO Dynamo)

10. "Imagine toi dans la peau de..." (création vidéoludique)

### **Description:**

La Maison de jeunes "L'avenir" a demandé au pôle Jeu vidéo & Société de venir faire une activité dans ses locaux sur le thème de l'imagination. Nous avons donc conçu un atelier sur la thématique "Imagine-toi dans la peau de..." où les jeunes pourraient incarner un personnage dans une situation préalablement choisie par nous-mêmes tels que: Une personne victime de racisme, une personne riche, une personne pauvre, un-e infirmier-e, une personne en situation de handicap.

Sur cette base, ils ont pu créer leur propre jeu vidéo en proposant leur conception des choses et en imaginant les situations possibles suivant le personnage choisi.

#### Déroulement :

L'atelier s'est déroulé sur 5 matinées et autour de trois axes: discussion sur les thématiques (personnages), sessions de jeux autour de la thématique, création de jeux vidéo. Thématiques retenues : Pauvreté et richesse pour le groupe 1 - Racisme et Police pour le groupe 2.

**Public :** jeunes de 9 à 13 ans

Animateurs: Mona Levasseur, Tamara Alek-

sic, Laurent Sum. Lieu: MJ L'avenir

**Date:** du 12 au 19/4 2021



# 11. Atelier Minecraft au Musée de la Fonderie (Minecraft)

# **Description:**

Forge Cubique propose de reconstruire virtuellement les anciennes forges situées dans l'actuel Musée bruxellois de l'industrie et du travail. Actuellement en ruines, les jeunes se sont basés sur les archives du 19e siècle pour reproduire fidèlement ou de façon imagée cet espace, d'abord sous forme de maquette et ensuite sous forme numérique via le jeu vidéo Minecraft.

Public: 8 enfants de 9-12 ans venant de la

structure TEFO

Animateur: Ekin Bal

Dates: Stage de 3 jours, du 7 au 9 juillet, de

10h à 16h

# 12. Esc+Press (création vidéoludique)

#### **Description:**

Ces ateliers proposent une traversée à la fois artistique et ludique au travers de l'inconscient. Les participants d'un groupe de max 10 ont été amenés à puiser en leurs images intérieures, à reconnaître leurs émotions pour ensuite les traduire de manière manuelle et numérique. Tout ceci dans un environnement sans jugement et où les règles académiques sont déviées au profit de l'intuition brute et le laisser aller.

Le projet s'est étalé sur une période de 5 journées qui seront ponctuées d'activités variées. Nous verrons comment extérioriser nos émotions par le biais de jeux de société, de jeux vidéo et la découverte d'artistes pour développer l'écriture d'un scénario. Les participants ont pu ainsi éveiller ou développer leurs potentiels artistiques, sensoriels,

sonores et numériques grâce à des ateliers prévus à cet effet.

Public: 9-12 ans

Lieu: La Fonderie, rue Ransfort 27, 1080 Mo-

lenbeek-Saint-Jean

**Dates:** La Fonderie & EDD Don Bosco: journée initiation 19/05 - stages d'été: 16/08 -

20/08

# 13. Jeu vidéo & Droits de l'enfant (3° édition) (création vidéoludique)

# **Description:**

Le projet "Jeu vidéo & Droits de l'enfant" 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 originale et engageante. Dans les faits, il s 'agit d'un cycle d'animation durant lequel l'animateur accompagne les élèves dans la création d'un jeu vidéo à l'aide de logiciels adaptés au jeune public qui aborde la question des droits de l'enfant.

Au-delà de la création, ces ateliers proposent l'analyse de jeux vidéo (éducation aux médias) et une réflexion sur le langage vidéoludique comme vecteur de messages engagés. Une fois les jeux terminés, ils seront ensuite exposés lors d'une fête organisée pour la journée des droits de l'enfant au sein des locaux de l'Atelier des Petits Pas.

**Public :** 12 jeunes de 9-12 ans de l'atelier des

petits pas.

**Animateur:** Ekin Bal

Lieu : Atelier des petits pas (Rue de la Marne

12, 1030 Schaerbeek)

**Dates:** Préparation des ateliers en août 2021, ateliers jeux vidéo: 5 séances de 2h30 en sep-



tembre-novembre 2021, post-production des jeux vidéo : 3 jours en novembre, Fête des droits de l'enfants avec entrée gratuite le 20 novembre 2021

#### 14. Ateliers COCOF (création vidéoludique)

### **Description:**

Ateliers reprenant le même concept qu'utilisé précédemment dans la MJ L'avenir, "Imagine-toi dans la peau de", en utilisant des thématiques différentes au choix des jeunes. Introduction d'une journée création des personnages à l'argile et peinture.

Public: jeunes 12-16 ans

Animateurs: Tamara et Mona

Lieu: Institut Redouté Peiffer. Anderlecht Dates: Préparation des ateliers : début août 2021, ateliers jeux vidéos 5 séances du 16 au

20/8. Post production: Fin août

# 15. Ateliers BXperience (création vidéoludique)

#### **Description:**

Ce projet a proposé aux jeunes de s'ouvrir à la thématique de Bruxelles, sa multiculturalité et sa diversité, en passant par son histoire des migrations. A partir d'une visite guidée dans la ville, les participants créeront leur propre jeu vidéo.

Public: jeunes de 12-14 ans.

Lieux : Ecole Jules Verne (Campus du Ceria 1, avenue Emile Gryson, 1070 Anderlecht) et

MDE Pôle Nord

Dates : tous les jeudi après-midi pendant 1h30 en septembre et octobre, puis tous les mercredis de novembre à décembre.

# 16. Ateliers INSERT+ (création vidéoludique)

Description: Insert+ est un atelier de sensibilisation au handicap par le biais de mise en situation et la création d'un jeu vidéo. La première étape de l'atelier consiste à discuter avec les participants autour de la thématique du handicap et de l'accessibilité et les enjeux personnels dont font quotidiennement face les personnes en situation de handicap. Le but étant de lever leur a priori, leurs connaissances et accroître leur curiosité. Durant cette partie, les participants ont été amenés à jouer à des jeux vidéo sur le thème du handicap pour en découvrir les caractéristiques et les utiliser lors de la création de leur jeu vidéo.

La seconde étape proposa alors des jeux de mise en situation car il n'y a pas meilleur moyen de se rendre compte des enjeux que de les vivre soi-même. Un.e formateur.rice d'une asbl était présent.e pour coordonner ses jeux de mise en situation et donner une petite formation sur le handicap particulier choisi au préalable par l'animatrice ou selon l'intérêt du public participant.

La dernière étape consistera alors à entamer la création du jeu vidéo qui sera ainsi le reflet de leurs réflexions et des informations qu'ils auront apprises au cours des premiers jours de l'atelier.

Public: de 9 à 14 ans

Animatrices: Tamara (et Pauline au Jardin

d'Elise)

**Lieux**: Jardins d'Elise, Jules Verne, MDE Sym-

phonie

Dates: du 25 au 29 octobre, tous les jeudis après-midi du 18/11 au 23/12 et tous les mercredis du 6/10 au 8/12.



# 17. Atelier Collab Cinéma & JV (création vidéoludique)

# **Description:**

L'atelier a eu deux buts : premièrement initier les jeunes au lexique cinématographique par la visualisation de séquences et de plans tirés de films, les questionner sur les ressentis qu'un plan défini peut créer (exemple : gros plan, plan séquence, plan en plongée, plan en contre-plongée). Le second but était de mettre en lumière la relation entre le cinéma et le jeu vidéo et les influences qu'ils peuvent avoir l'un sur l'autre. La finalité de l'atelier était de permettre aux jeunes d'adapter un film qu'ils auront choisi ou en tout cas un genre cinématographique en jeux vidéo grâce à ce qu'ils auront mobilisé pendant les 2 premiers jours.

Animateur.ice.s: Simon, Pauline & Tamara

Public: 20 ieunes de 9 à 14 ans -

Lieu: MJ l'Avenir

Dates: du 26 au 30/8 - de 10 à 13h

#### 18. Festival Taktik (création vidéoludique)

# **Description:**

Il s'agit d'un festival à destination des 14-18 ans qui consiste à présenter l'expression citoyenne de cette tranche d'âge en générale peu visualisée. Pour ce faire, différents moyens artistiques sont utilisés (littérature, peinture, etc.).

Notre association étant partenaire sur le projet pour l'expression artistique citoyenne au moyen du jeu vidéo, nous cherchions un public pour réaliser un jeu vidéo sur une thématique libre qui touche particulièrement les jeunes. Il y a donc d'abord eu une partie dédiée à la réflexion, suivie d'une partie conception qui consiste à créer un jeu vidéo

pour mettre en avant leur réflexion avec des outils adaptés à tous les publics.

Les ateliers ont commencé en septembre et durent encore jusque mai 2022, ils ont lieu tous les mercredis. Le festival a été reporté à iuin 2022.

Site web: www.taktikfestival.be/

Public: 14-18 ans (pour l'instant école se-

cond'air de Singelijn à Schaerbeek)

Partenaire: Bruxelles Laïque (organisation festival et animateur partie réflexion + organisation festival), école second'air Singelijn.

Lieu: Théâtre National

Dates: lancement mi-mars de Fabrik Taktik au lieu de la date initialement prévue pour le festival avec 2 événements "JT Fabrice Murgia - filmer" BX1 autour 20 mars et "Forum ouvert -> forme virtuelle - travail sur question thématique conçu par le comité jeune diffusion sur BX1. Ateliers de septembre à mai 22 • FESTIVAL TAKTIK en juin 2022.

#### 19. Quartier d'été - Initiation Jeux Vidéo

# **Description:**

Un atelier d'initiation à la création vidéoludique proposé aux jeunes du quartier nord dans le cadre des quartiers d'été (projet de cohésion sociale)

**Animateurs :** Mona, Tamara le 6 août - Ekin

et Marine le 20 août.

Lieu: sur la dalle devant le n°152 de la chaus-

sée d'Anvers, 1000 Bruxelles Date: 6 et 20/8 de 14 à 18 h

#### 20. MémoLab

#### **Description:**

"MémoLAB" se propose de créer un labo-



ratoire de recherche et de narration sur la condition des enfants dans le cadre des crimes de guerre.

Le projet a été conçu dans le cadre du décret relatif à la transmission de la mémoire des crimes de génocide, des crimes contre l'humanité, des crimes de guerre et des faits de résistance ou des mouvements ayant résisté aux régimes qui ont suscité ces crimes.

"MémoLab" se propose notamment d'offrir une occasion pour développer la connaissance des contextes historiques différents et des témoignages des enfants, ainsi que d'explorer diverses sources pour faciliter la transmission de la mémoire des atrocités où les enfants sont impliqués. De plus, le projet se propose de stimuler une réflexion critique et d'offrir un point de départ pour les étudiants pour continuer des projets scolaires ou s'intéresser aux sujets traités, ainsi qu'à l'utilisation d'outils numériques, des sources audio-visuelles et des méthodes d'écriture créative.

Le projet se constituait d'un cycle de 5 séances de 2 heures chacune et était destiné à des ieunes entre 14 et 18 ans. L'obiectif de ces rencontres était de décoder des événements historiques et comparer les témoignages des enfants dans un contexte de crimes contre l'humanité, afin de stimuler une réflexion critique et d'offrir un point de départ pour initier une réflexion pédagogique. Les méthodes utilisées comprennent des animations de groupe, l'exploration de sources audiovisuelles et une introduction au monde des jeux vidéo narratifs à travers l'utilisation du programme "Twine".

Lieu: écoles secondaires (Athénée Royal Toots Thielemans, Campus St Jean: 2 groupes classes, Athénée Royal Uccle 1: 2 groupes classes,)

**Public:** 14 à 18 ans **Animateur:** Federico

Dates: 5 séances de 2 heures de septembre à

décembre 2021



#### 21. Fake News Games

#### **Description:**

Le stage Fake News Games se proposait d'introduire la thématique des Fake News ("fausses nouvelles") et d'éveiller l'esprit critique du public via une sensibilisation à la qualité de l'information et aux médias. Le projet a abordé des notions telles que la désinformation, les "deep fake" et la propagation des théories du complot à travers un atelier d'exploration des jeux vidéo sur le sujet, ainsi que la création d'un jeu vidéo narratif.

**Public:** 14 à 18 ans

Animateurs: Aurélien et Federico

**Lieu:** Atouts leunes AMO Dates: 1 au 5 novembre

#### 22. Ateliers Makey Makey

#### **Description:**

Le stage de Makey Makey est proposé par Les Daltoniens dans le cadre de leur festival Urbanika qui se veut mêler les cultures urbaines et l'art numérique. Cet atelier avait pour objectif de découvrir l'art musical à travers l'outil Makey Makey. Les enfants étaient amenés à créer leurs propres instruments de musique avec des fruits, des bonbons et de l'aluminium, le tout codé via le logiciel de création de jeu vidéo Scratch.

**Lieu**: Maison des Cultures de Saint-Gilles,

rue de Belgrade, 120

Partenaires: Les Daltoniens asbl

Public: 8 à 12 ans

Animatrices: Jacqueline (asbl les Dalto-

niens). Marine et Tamara **Dates:** 2 au 5 novembre

#### 23. Ateliers RoboLego

#### **Description:**

Le stage RoboLego est une initiation à la robotique et à la programmation grâce au logiciel WeDo et aux blocs Lego. Les participants construisent des robots motorisés (à l'apparence d'animaux ou d'objets connus) avec des Lego et en les animant via l'interface WeDo et son "pseudo code". Il s'agit de mettre en œuvre leurs constructions et ce langage de programmation pour concevoir des chaînes d'opération plus longues et complexes. Les jeunes ont créé un scénario qui a ensuite été filmé et d'où résultera un petit film.

Public: 9 à 12 ans, 12 jeunes

Lieu: L'Entrela', Centre culturel d'Evere Animateurs: Caroline (Compagnie les

Daltoniens), Pauline, Mona Dates: Du 2 au 5 novembre 2021

#### 24. Atelier Printemps numériques

"Viens créer ton jeu vidéo" est un stand de création vidéoludique qui permet à des jeunes de s'initier au jeu vidéo via la réalisation d'un mini-jeu sur la thématique d'une création emblématique (Pacman, Pong, Mario,...). L'initiation était proposée à un groupe de maximum 6 personnes et a duré entre 40-45 minutes par groupe. Chaque participant a pu créer un personnage personnalisé ainsi que différents visuels et ressources via le logiciel de création jeu vidéo Construct 3 qui permet de réaliser des jeux vidéo en 2D sans qu'aucune maîtrise du langage informatique ne soit requise.

La création s'est faite sur base d'un template de jeu prédéfini auquel les participants pourront apporter leur touche personnelle. Les participants ont d'abord été invités à créer



leur personnage de jeu vidéo personnalisé ainsi que différents visuels et ressources à apporter (20 min). Dans un deuxième temps, les formateurs leur ont expliqué comment incorporer leur création directement dans leur jeu et d'écrire une ligne de code simplifiée (façon scratch) dans le logiciel afin de donner vie à leur personnage (20 min).

**Lieu :** Festival I Love Science, Palais 11, Brus-

sels Expo

Partenaire: Visit Brussels

Animateur : toute l'équipe du Pôle

**Dates**: 15-17 octobre 2021

# 25. Croix-rouge (atelier de création vidéoludique)

# **Description:**

L'atelier Croix rouge a été une première expérience de projet réalisé avec un groupe de jeunes Mena. Cette expérience a également été très positive et enrichissante pour les animatrices. Plusieurs difficultés faisaient face à notre équipe pour la réalisation de ces ateliers : le fait de proposer l'animation en anglais, un timing serré de deux demi-journées pour la réalisation du jeu ainsi qu'une première expérience de projet réalisé avec des jeunes étranger non accompagnés.

Nous avons eu de bons retours de l'équipe du centre ainsi que des jeunes présents, ceux-ci furent très satisfaits de l'atelier.

L'idée du projet était de permettre aux jeunes d'apprendre de nouvelles choses sur Bruxelles et de créer un jeu sur base de leurs envies personnelles en lien avec la thématique.

Nous voulions également arriver à créer un jeu jouable en l'espace des deux ateliers. Pour nous, ces objectifs ont été atteints. Certaines étapes de l'atelier ont néanmoins dû être modifiées ou prolongées en cours de route. Le tuto construct a, par exemple, pris plus de temps que prévu, nous avons également enlevé certaines animations par manque de temps (nuage de mots, analyse de jeu, document gameplay). L'élément le plus important dans ce projet était pour nous de rester flexible et de s'adapter aux fur et à mesure l'atelier en fonction du timing et des envies des jeunes.

Lieu: Croix-Rouge de Belgique, rue du Ham

1. 1180 Uccle

Public: 6 jeunes de 14 à 18 ans, Mineurs non-accompagnés du Centre Croix Rouge de Uccle. Partenaire: Croix-Rouge de Belgique

Animatrices: Marine Vankeer & Mona Le-

vasseur

Dates et déroulement : samedi 11/12 et dimanche 12/12 de 14 à 17h. Présentation des jeux en janvier 2022.

# 26. COVIDEOGAMES (atelier de création vidéoludique)

# **Description:**

Le projet COVIDeogames vise à concevoir et créer de façon participative un jeu vidéo plongeant le joueur dans une épidémie/pandémie pour amener tant les joueurs que les codeurs à réfléchir à une série de questions d'ordre scientifique visant à acquérir des connaissances et à éveiller leur esprit critique. Les participants seront amenés à apprendre les techniques de réalisation de jeu vidéo (image numérique, initiation au codage, apprentissage des codes du jeu vidéo). Par ailleurs, des intervenants scientifiques les accompagneront dans leur démarche scientifique de recherche et d'acquisition des connaissances.



# Objectifs et résultats

Objectif n°1 - Créer un jeu vidéo sur la thématique du covid : Au total, les jeunes ont créé trois jeux vidéo. Ils ont imaginé le jeu sur base d'autre type de jeu qu'ils connaissaient, ils ont ensuite dessiné les images, codé les interactions et composé la musique des jeux. Objectif n°2 - Appréhender les différentes dimensions d'une épidémie/pandémie et développer leur esprit critique : Deux séances ont été dédiées à la présentation et l'explication par les chercheurs de l'ULB du fonctionnement de la Covid-19, de son impact sur la santé, sur la société ainsi que les mesures pour l'endiguer. De cette première partie, nous avons constitué un fascicule récapitulant les points essentiels.

Dans une autre séance, nous avons animé un jeu de rôles sur les enjeux de la gestion de la pandémie de la Covid-19. Les jeunes ont été répartis en trois groupes : les commerçants, les politiques et les scientifiques. Chacun devant défendre son point de vue et ses intérêts dans des débats portant sur les mesures sanitaires et la gestion de la crise. Ils ont pu, ainsi, appréhender les difficultés de contenter chaque partie tout en développant leur esprit critique sur le sujet.

Objectif n°3 - Manier et assimiler les outils numériques: Les participants ont eu l'occasion d'exercer leurs compétences en informatique dans le développement du code sur le programme Construct, dans la recherche et le maniement de ressources graphiques ainsi que lors de la composition de la musique des jeux vidéo.

La plupart des jeunes n'ayant pas d'ordinateur à la maison, il a fallu parfois repartir des bases de l'informatique. À noter, par ailleurs, une grande disparité des compétences dans ce champ-là dans la classe. Si pour certains, le projet a donc été l'occasion de découvrir des programmes qu'ils utiliseront plus tard, pour d'autres d'autres il s'agissait de se familiariser avec la souris et le clavier. Tous ont cependant découvert le pouvoir de l'informatique dans la création.

#### **Pérennisation**

Les jeux vidéo développés sont jouables par tous sur notre site web et nous communiquons à ce sujet via nos différents canaux (réseaux sociaux, newsletter, Youtube, Site web). Toutes nos productions sont exposées et jouées lors d'événements de présentation comme les "Printemps Numériques", des fêtes de quartier ou des expositions montées par l'asbl. Par ailleurs, nous souhaitons utiliser ces premiers jeux vidéo lors de prochains ateliers sur le sujet.

Public: 15-18 ans - 4e Technique en vente à l'école secondaire campus saint-jean

Partenaire: Campus Saint-Jean

Animateurs : Ekin Bal (Arts&Publics), Maxime Verbesselt (Action Média Jeune)

Lieu: Campus Saint-Jean, Rue de Birmingham 41, 1080 Molenbeek-Saint-Jean

Dates: Plusieurs dates entre mai et dé-

cembre 2021.

# Activités de promotion socioculturelle

# Visibilité des projets en ISP

La gestion de projet, et dès lors les enjeux de communication, font partie intégrante de nos parcours de formation et d'accompagnement professionnel en médiation culturelle (médiation non numérique, numérique et vidéoludique).

Ainsi, outre l'acquisition de connaissances et de compétences, nos porteurs et porteuses





de projet bénéficient de l'expertise et du soutien logistique et technique de l'ASBL tout au long de leur contrat de travail (définition, articulation et mise en place des canaux et supports de communication, accès aux réseaux sectoriels et aux relais médias, etc.) afin de toucher leur(s) public(s) et d'éventuels partenaires. Au-delà, la visibilité et le suivi des réalisations de chacun.e sont associées à nos activités de promotion (diffusion, organisation d'événements, participation à des manifestations, etc.).

Chaque porteur.euse de projet accompagné.e par Arts&Publics dans le cadre de son contrat de travail dispose d'une page sur le site de l'ASBL pour présenter sa démarche. Le texte et les images sont à fournir par lui/elle. L'exercice fait partie du processus d'accompagnement.

Ensuite, tout au long du projet, il/elle dispose de nos canaux de diffusion, de nos relais d'information et de nos réseaux sociaux afin de le faire connaître.

La visibilité varie donc d'un projet à l'autre. Elle est fonction du degré d'investissement de chacun.e. Ainsi, certain.e.s mettent en place leurs propres canaux et supports de communication (site web, page Facebook, compte Instagram, création de capsules vidéo, etc.) quand d'autres avancent plutôt hors média.

Une réflexion est en cours chez Arts&Publics afin de rationaliser et d'encadrer davantage la dimension communicationnelle des projets en ISP tout en conservant une autonomie et une liberté d'action maximale. Un juste équilibre doit être trouvé.





# III. La communication de l'asbl



En 2021, Arts&Publics a amorcé une redéfinition de ses supports et canaux de diffusion numériques et imprimés, au regard de l'évolution et de l'expansion de ses activités.

En raison du contexte sanitaire en Belgique, la communication en ligne est demeurée prédominante par rapport à la communication hors ligne.

Dans le prolongement du travail de réorganisation et de réflexion sur l'identité de l'association, entamé en 2019 et poursuivi en 2020, cette année aura permis de faire aboutir la refonte graphique et éditoriale de notre web.

Dans le cadre de la mise en place et du développement du pôle de médiation culturelle numérique HubCraft, un site propre - hubcraft. be - a été créé afin de présenter les différents programmes de formation, d'insertion et d'animation qui le constituent.

#### Communication online

#### **Supports:**

- Contenus web (actualités de projet, événements, actualités des musées, revue de presse, offres d'emploi, etc.)
- Communiqués de presse
- Publications électroniques (guide des musées, Regards sur les musées)

# Canaux:

• Réseaux sociaux principaux : Facebook (page), Instagram

Promotion des musées

- Réseaux sociaux 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.)



# Animations "Jeu vidéo & Société"

#### **Supports:**

- Contenus web (actualités de projet, événements, actualités des musées, revue de presse, offres d'emploi, etc.)
- Communiqués de presse
- Publications électroniques (flyers)

#### Canaux:

- Site internet
- Site hubcraft
- Site itch.io
- 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.)

# Formation & Insertion

#### **Supports:**

- Contenus web (actualités de projet, événements, actualités des musées, revue de presse, offres d'emploi, etc.)
- Communiqués de presse
- Publications électroniques (flyers)

#### Canaux:

- 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)

## **Supports:**

- Contenus web (annonces, actualités d'entreprise)
- Publications électroniques (brochure, rapport d'activité, plaquette Regards sur les musées)

#### Canaux:

- Site internet
- LinkedIn, Twitter



# Communication offline

# Promotion des musées

#### Supports:

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

#### Canaux:

- Street marketing (distribution de terrain)
- Courriers postaux
- Achat média
- Organisation d'événements
- Participation à des événements 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).

# Animations "Jeu vidéo & Société"

#### **Supports:**

- Flver
- Dépliant
- Brochure Arts&Publics
- Invitations

#### Canaux:

- Street marketing (distribution de terrain)
- Courriers postaux
- Participation à des évé-

nements professionnels (networking)

• Séances d'info dans les écoles et autres (MJ, écoles de devoirs, etc.).

#### Formation & Insertion

#### **Supports:**

- Flyers
- Brochure Arts&Publics
- Affiches
- Invitations

#### Canaux:

- Street marketing (distribution de terrain, affichage)
- Courriers postaux
- Participation à des événements professionnels (networking)
- Séances d'info

# Arts&Publics ASBL (RH et corporate)

#### **Supports:**

- Brochure Arts&Publics
- Rapport d'activité
- Cartes de visite
- Roll-up Arts&Publics

#### Canaux:

- Événements
- Distribution aux visiteurs dans les locaux



#### 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, événements, 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.).

#### Refonte

Après sa mise en ligne en 2018, le site d'Arts&Publics avait fait l'objet d'une "mini-refonte" 2020 afin de restructurer la présentation des contenus et d'optimiser l'utilisation du CMS en place. 2021 marque une étape plus importante puisque le site a fait l'objet d'une refonte graphique et architecturale complète, accompagnée d'une migration vers Wordpress (nouveau CMS).

Au départ d'une réflexion interne, six axes de travail ont été identifiés pour cette refonte globale:

 mettre davantage l'accent sur les missions et thématiques de l'ASBL (>< pôles);

- rééquilibrer les contenus propres et les contenus externes;
- mieux exploiter la page d'accueil en complément à la navigation principale et au footer (portes d'entrée complémentaires);
- mieux intégrer les réseaux sociaux (duplication des contenus);
- accentuer la distinction entre les projets portés par A&P et les projets accompagnés par A&P;
- externaliser les contenus qui ne sont pas purement organiques ou pour les projets qui ont leur identité/leur marque propre.

Au niveau de la navigation, nous passons d'une catégorisation par pôle "fourre-tout" à un menu de présentation générale d'Arts&Publics (équivalent d'une section "À propos") et un menu axé sur les quatre grandes missions de l'ASBL correspondant au cycle complet d'une démarche de médiation culturelle : Formation, Insertion, Animation, Promotion. L'idée était d'obtenir quelque chose de plus épuré, plus ramassé (le visiteur comprend ce que l'on fait en survolant la navigation >>> sans devoir cliquer) et plus durable dans le temps (la navigation ne devrait pas bouger à chaque nouveau projet).

La page d'accueil a été repensée de sorte à proposer une information plus directement accessible (suppression des grandes images d'illustration et replacement du texte d'introduction avec un lien vers une page "À propos" plus détaillée) et plus représentative dans l'équilibre entre les pôles et les activités, de telle sorte que les activités "Musées, "Jeu vidéo" ou "ISP" prennent plus ou moins de place en fonction du calendrier de communication (priorités). La page d'accueil se veut un espace dynamique, modulable et à géométrie variable, à l'instar des pôles d'activités.



La plupart des éléments ont ainsi été sortis de la navigation pour être supprimés ou rendus accessibles par ailleurs (via la page d'accueil ou en 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> niveau).

Les sections redondantes pour chaque pôle sur l'ancien site (Actualités, Événements et Presse) ont été fusionnées (trois rubriques au lieu de neuf) en utilisant un système de tags et de filtres pour faciliter la recherche utilisateur.

De même, les projets, parcours d'insertion et programmes en médiation culturelle numérique et non numérique sont accessibles via des pages générales (pages index) dotées de filtres de recherche (type de médiation, type de mission, tranche d'âge, public cible, thèmes, disciplines, etc.).

Comme sur l'ancien site, l'ensemble des jeux vidéo réalisés lors de nos ateliers sont regroupés dans un portfolio dédié. Avec une nouveauté : une recherche par filtres en fonction du type de jeu, du logiciel, du public cible, du thème, etc.

L'ensemble des musées (auparavant présentés dans des annuaires distincts en fonction du jour de gratuité) est désormais repris dans un moteur de recherche unique, avec un système de filtres enrichi.

Parmi les nouveautés, citons entre autres :

- la mise en place d'un système de vignettes (calls-to-action) permettant de mettre en avant certains contenus chauds et de faire le lien entre les différentes pages;
- la mise en place d'un Espace Pro mettant des documents et supports clés (CP, publications, images, logos, photos) à disposition des journalistes et aux partenaires.

La refonte du site a aussi été l'occasion de revoir et repenser profondément la structure et les fonctionnalités de l'outil de gestion CMS, trop rigides et trop limitées sur certains plans, de sorte que nous puissions fonctionner de ma-





nière plus autonome (sans intervention inutile du prestataire externe) et plus intégrée (liaison du formulaire d'inscription à nos newsletters à la plateforme d'envoi ; création des formulaires d'inscription, etc.).

Malgré cette refonte en profondeur, certaines pages ou sections sont en cours de finalisation. Dans une optique d'amélioration continue, le site fera l'objet de modifications régulières en 2022, prenant compte des retours d'expérience des utilisateurs.

#### **Statistiques**

En 2021, le site www.artsetpublics.be a attiré 60 967 visiteurs pour 261 080 visites.

Les pages consacrées aux musées captent près de 40 % des flux contre 8,5 % à la page d'accueil. Le reste des pages concentrent de 0 à 1% des vues (de 0 à 2500 impressions)

En 2020, on comptait 39 720 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 178 195 visites (les deux pages les plus visitées étant le moteur de recherche des musées gratuits le 1er dimanche du mois — 27,32% des pages vues) et la page d'accueil -18,64%).

Globalement, on observe une nette augmentation (+ 53,5% de visiteurs et + 43,33% de visites), même si elle reste principalement centrée sur les activités liées aux musées.

# Chiffres par mois en nombre de visites pour l'année 2021 :

| ) <b>21</b><br>9 167 | 2020   | 2019   |
|----------------------|--|--|
| 9 167                |  |  |
| <del>/ 10/</del>     | 25 361   | 18 640   |
| 1 283                | 36 241   | 19 130   |
| 6 515                | 12 598   | 18 480   |
| 620                  | 2 515  | 14 620   |
| 345                  | 3 984  | 12 503   |
| 5 301                | 9 284  | 6 312  |
| 842                  | 16 630   | 11035  |
| 076                  | 12 598   | 19 910   |
| 3 523                | 20 984   | 9840   |
| 759                  | 22 465   | 16 860   |
| 1183                 | 4 859  | 21999  |
| 466                  | 14 633   | 8866   |
|                      | 1 283<br>6 515<br>7 620<br>8 345<br>5 301<br>6 842<br>0 076<br>3 523<br>0 759<br>1 183 | 6 515 12 598<br>7 620 2 515<br>8 345 3 984<br>5 301 9 284<br>6 842 16 630<br>0 076 12 598<br>8 523 20 984<br>0 759 22 465<br>1 183 4 859 |

# Chiffres par mois en nombre de visiteurs pour l'année 2021:

| Mois      | 2021  | 2020  | 2019    |
|-----------|-------|-------|---------|
| Janvier   | 4 511 | 5 076 | 3 3 0 2 |
| Février   | 6 688 | 6 617 | 3 280   |
| Mars      | 5 916 | 3 045 | 3 6 6 2 |
| Avril     | 7 611 | 848   | 2960    |
| Mai       | 4 738 | 1440  | 3 229   |
| Juin      | 4 055 | 2 509 | 1684    |
| Juillet   | 6 082 | 3 615 | 2 613   |
| Août      | 4 978 | 3 481 | 4 916   |
| Septembre | 6 009 | 4 593 | 2641    |
| Octobre   | 4 672 | 4 919 | 3 8 3 0 |
| Novembre  | 5 128 | 1 478 | 4 4 4 5 |
| Décembre  | 4 574 | 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.

L'organisation de concours (comme la campagne MuseumPassMusée en décembre) ou les moments presse ont un impact direct sur le nombre de visites.

Le mois en couleur correspond à la date de mise en ligne du nouveau site.

# Site HubCraft

Afin de matérialiser la création de son pôle de formation, de création d'emploi et de développement économique dans le domaine du jeu vidéo, HubCraft, Arts&Publics a souhaité lui conférer une visibilité propre à travers un mini site internet.

Développé en collaboration avec l'agence web Scalp et mis en ligne à l'été 2021, le site présente les cinq programmes numériques du pôle - MediaCraft, WorkingCraft, CoopCraft, StarterCraft et CitizenCraft, les actualités, animations et événements en lien avec ces programmes ainsi que les projets nés de ces programmes. À l'instar du site d'Arts&Publics, ce site fait de mise à jour régulière.

L'externalisation de ces contenus ne signifie pas pour autant qu'ils sont absents du site d'Arts&Publics, qui sont pour la plupart republiés.

#### Newsletter

En 2021, 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 événements et projets muséaux (sortie du magazine Regards sur les musées) ainsi que les activités importantes des musées partenaires.

Afin de mieux segmenter nos informations en fonction de nos publics cibles (grand public, demandeurs d'emploi, associations, écoles, etc.), nous avons défini quatre types de newsletter:

- une newsletter Musées ;
- une newsletter Animations;
- une newsletter Jeux vidéo ;
- une newsletter Formation/Insertion.

Tout au long de l'année, nous tenons à jour notre fichier d'envoi (listes de contact), 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 (+ 643 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 15 000 contacts (15 007).

Sur le nouveau site, le champ d'inscription aux newsletters a été rendu plus visible et plus accessible. Aussi, il permet désormais de s'inscrire à toutes nos actualités à l'aide d'un formulaire plus segmenté (choix possible entre différentes listes d'envoi).

## **E-mailing & invitations**

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

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 Fédération Wallonie-Bruxelles), l'équilibre thématique avec les autres missions d'animation et de formation.

#### 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 événements.

Les événements que nous organisons via notre page permettent d'évaluer la fréquentation et de leur donner le rayonnement le



plus large possible. Notre page nous donne aussi les moyens de faire la promotion plus régulièrement des musées partenaires et de leurs activités en renvoyant vers leurs propres pages, site et événements.

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

Entre le 1er janvier et le 31 décembre 2021, nous sommes passés de 55 623 à 57 320 mentions "J'aime" (+ 1697 ou + 3,05 %), poursuivant ainsi une progression régulière, certes moins forte que l'année précédente marquée par un contexte numérique particulier (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 697 584 (contre 655 524 utilisateurs en 2020). Nos publicités ont permis de toucher 563 744 personnes (contre 506 629 personnes en 2020, 366 965 personnes en 2019 et 453 128 personnes en 2018) pour 3 964 657 d'impressions (contre 2 402 712 impressions en 2010, 1445 473 impressions en 2019 et 1 623 203 en 2018).

Les dépenses publicitaires sur Facebook ont augmenté de 50 % cette année pour retrouver un niveau proche de celui de 2017 et 2018.

#### **Groupe Facebook**

Notre groupe Facebook "Jeu vidéo & Société" dédié à nos projets et actualités dans le domaine de la création vidéoludique, compte actuellement 275 membres (contre 99 membres fin 2020).

Un effort particulier a été fait pour régulariser davantage nos publications et produire davantage de matière exploitable pendant les ateliers jeu vidéo (photos, vidéos).

#### **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". La progression s'est révélée moins fulgurante cette année, mais nous a permis de franchir la barre des 1000 abonnés (1143 abonnés) pour une couverture de 70 962 utilisateurs.

#### **Twitter**

Notre compte Twitter réunissait quant à lui 2121 followers. Twitter sert davantage la dimension "corporate" et professionnelle d'Arts&Publics (connexion avec les journalistes, les professionnels du secteur, les organisations culturelles, etc.).



#### LinkedIn

Notre page LinkedIn compte désormais 213 abonnés, soit une augmentation de 93 abonnés par rapport à l'année précédente. Malgré cette évolution constante, 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 en autres à diffuser nos offres de formation et d'emploi.

#### YouTube

Au total, 9 vidéos ont été ajoutées à notre chaîne YouTube, dont 4 mises en ligne par nos soins et 5 enregistrées à partir d'autres chaînes ayant l'ASBL ou l'un de ces projets comme suiet.

Parmi ces 9 vidéos, deux présentaient les vœux d'Arts&Publics, deux concernaient la mobilisation de nos artistes et animateurs lors du mouvement "Still Standing For Culture" et cinq nos ateliers de création vidéoludique.

La chaîne compte actuellement 215 abonnés.

#### **Autres**

Un compte WhatsApp Business et un compte Snapchat Pro ont été créés et configurés, mais n'ont pas encore été pleinement exploités.

#### **Agendas culturels**

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

Outre Ad Grants (voir ci-après), une version YouTube Premium nous permettant de choisir des miniatures personnalisées et de créer des superpositions d'appels à actions dans nos séquences vidéo sur YouTube. Cela nous donne également accès à une capacité de données considérablement étendue pour les téléchargements.

#### **Google AdGrants**

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 EUR).

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 et médiation culturelle numérique, notamment lors des phases de recrutement des candidats et candidates.



Optimisé et exploité en 2020, ce canal publicitaire a été quelque peu délaissé en 2021, même s'il reste fonctionnel. La migration du site d'Arts&Publics, et plus particulièrement de l'annuaire des musées gratuits, a généré de nombreux liens cassés, engendrant des corrections manuelles très régulières.

Malgré tout, la visibilité de nos campagnes s'est accrue. Au total, de novembre 2019 à décembre 2020 (14 mois), nos campagnes ont récolté 64 554 impressions et 10 197 clics. Sur les douze mois de 2021, nos campagnes ont récolté 124 161 impressions et 21 743 clics. Proportionnellement, les chiffres ont donc plus que doublé.

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) - près de 15 000 vues par an et près de 500 clics - dans l'intensification des contacts directs (demandes par e-mail et appels téléphoniques).

#### Regards sur les musées (Le Soir)

Pour la septième année consécutive, notre magazine "Regards sur les musées" a été édité et diffusé en supplément du journal Le Soir en octobre 2021 (le vendredi 29 octobre). À la demande du Soir, la date initiale du samedi 23 octobre a en effet dû être déplacée (sans conséquences majeures au niveau éditorial ou publicitaire).

Suite à sa parution, la version électronique (.pdf) de ce 8e numéro a été mise à disposition de nos visiteurs en téléchargement gratuit sur notre site.

Imprimé à 95 000 exemplaires (+ 10 000 tirés à part : 5000 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, 1400 via les musées, Belspo et les 10 établissements scientifiques fédéraux, la Chambre des représentants et le Sénat 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.

Cette édition a enfin permis de nouer une série d'échanges de visibilité, sous la forme de lots à faire gagner (entrées gratuites pour Belexpo, Sparkoh!, Train World, Museum-PassMusée) ou sous la forme d'un partenariat éditorial (avec Le Ligueur des Familles).

#### 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 2021, avec 5 entrées et 5 sorties le 1er dimanche du mois ; une entrée parmi les gratuits en permanence (Experience.Brussels). La situation est plus préoccupante au niveau des musées gratuits le 1er mercredi du mois, avec 6 retraits temporaires ou définitifs. Voir le chapitre Musées du rapport pour plus de détails.

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). À terme, l'objectif reste de créer une base de données afin de recenser plus précisément ces pages.

Une réflexion a par ailleurs été entamée pour remplacer ou associer le format dépliant actuel par un support plus luxueux (Z-Card) et/ou divers formats posters (A2 ou A1). Ces nouveaux formats pourraient être valorisés par des espaces pubs ou des coupons détachables (pack média Regards sur les musées + Guide des musées).

#### Brochure, flyers, dépliants et affiches

En 2021, plusieurs flyers, dépliants et affiches ont été produits et diffusés dans le cadre de nos projets et événements, en version papier et en version électronique.

Une mise à jour de la brochure de présentation d'Arts&Publics reste d'actualité, là encore avec une évolution du format.

De même la traditionnelle soirée de clôture des formations en médiation culturelle numérique et non numérique du mois de décembre a été reportée au printemps-été 2021 (clôture du contrat de quartier), puis en décembre 2021, pour finalement être annulée en raison du contexte sanitaire. La semaine événement de mai 2022, à l'occasion des 10 ans de l'ASBL, offrira une nouvelle occasion de réunir et mettre à l'honneur l'ensemble des porteurs de projet.

| Flyer A5                       | Cycles de formation BAM-<br>BA, MediaCraft et NUMBERS<br>[WorkingCraft – CoopCraft] | Version électronique                   | 1          |
|--------------------------------|---|--|------------|
| Dépliant A3<br>(format ouvert) | Guide des musées  | Version électronique<br>Version papier | 65 000 ex. |
| Flyer 100x210                  | Calendrier des Dimanches + que gratuits   | Version électronique<br>Version papier | 25 000 ex. |
| Ballons                        | 150 musées gratuits<br>le 1 <sup>er</sup> dimanche du mois                          | /                                      | 2000 ex.   |
| Ballons                        | Arts&Publics<br>2012-2022<br>10 ans de médiation culturelle                         | /                                      | 500 ex.    |



#### Affichage et distribution

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

#### Couverture presse et achat média

Différents articles et reportages ont été publiés dans les médias suite à l'envoi de communiqués de presse (voir Revue de presse). La campagne presse la plus retentissante concerne le projet de jeu vidéo COVIDeogames.

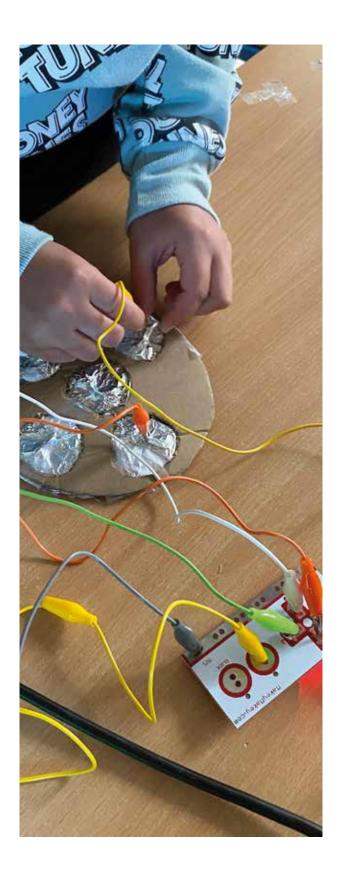
Il n'y a par contre pas eu d'achat d'insertions publicitaires dans la presse, que ce soit en papier ou en numérique. Nous aurons 3 insertions pub dans Le Ligueur à faire valoir en 2022.

#### Cartes de visite

Les cartes de visite d'Arts&Publics ont été mises à jour (ajout de réseaux sociaux, adresses) et réimprimées, sans que le graphisme d'ensemble ne soit retouché. La refonte graphique du site appelle à une révision graphique des cartes de visite.

#### Signatures e-mail

En 2022, pour marquer le 10e anniversaire de l'ASBL, les signatures e-mail intégreront un élément graphique spécifique.







# IV. Revue de presse

| 30.12.2021      |   |
|-----------------|---|
| L'Post          | Bilan positif pour la gratuité des musées en 2021   |
| 30.12.2021      |   |
| L'Avenir        | Bilan positif pour les musées gratuits le 1er dimanche du mois :<br>+ 70% de fréquentation  |
| 30.12.2021      |   |
| Magazine Max    | Culture : plus de 150 musées vont ouvrir leurs portes gratuitement en 2022  |
| 30.12.2021      |   |
| RTBF Info       | Musées gratuits le 1er dimanche du mois :<br>+70% de fréquentation par rapport à un dimanche "normal"                                     |
| 30.12.2021      |   |
| BX1             | Succès des musées gratuits le 1 <sup>er</sup> dimanche du mois :<br>+ de 70% de fréquentation en moyenne par rapport à un dimanche normal |
| 16.12.2021      |   |
| Le Soir         | Le jeu vidéo pour apprendre et sensibiliser à la crise sanitaire  |
| 14.12.2021      |   |
| BX1             | COVIDeogames : un jeu vidéo pour sensibiliser les jeunes aux questions de sécurité sanitaire  |
| 09.12.2021      |   |
| JT RTBF         | Molenbeek : un jeu vidéo pour terrasser le Covid  |
| 13.10.2021      |   |
| Badje Info n°87 | Le jeu vidéo, ce bienfaiteur insoupçonné  |
| 01.10.2021      |   |
| Le Ligueur      | Musées gratuits (partout en Wallonie et à Bruxelles)  |
| 03.09.2021      |   |
| Le Ligueur      | L'agenda de la rentrée  |
| 18.03.2021      |   |
| JT RTBF         | Jeux vidéo : l'université entre dans le jeu   |
| 07.03.2021      |   |
| La DH           | 150 musées gratuits chaque premier dimanche du mois   |
| 23.02.2021      |   |
| JT RTBF         |   |
| (Radio & TV)    | Formation "Travailler avec le jeu vidéo" Reportage  |
| 03.01.2021      |   |
| RTBF Vivacité   | La balade de Carine : Musée de la Vie Wallonne,<br>album souvenir d'hier et de demain   |





# V. Le fonctionnement d'Arts&Publics: la vie de l'asbl

#### A. Locaux

Les nouveaux locaux apparus en 2020 - les plateformes de téléconférence, principalement Zoom et Google Meet - ont continué à fonctionner à merveille... Les règles du télétravail ont été appliquées avec souplesse. Nous avons aussi préparé la sortie de cette situation en louant des locaux au Grand Hospice, grand lieu d'occupation précaire dans l'ancien hospice du CPAS de Bruxelles géré par Pali Pali. Cette occupation aura une durée de vie de deux ans. Nous restons toujours attentifs à l'opportunité d'un lieu unique permettant de réunir l'ensemble des équipes actuellement dispersées entre notre siège administratif de l'avenue Louise, les locaux de La Vallée et ceux du Grand Hospice.

# B. Équipe

Au 31 décembre 2021, l'équipe est constituée de :

- 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 : le poste laissé vacant en juin par Dominique Mesa (TP - art. 60) sera pourvu au 01.01.2022.
- Communication: Fleuve Laurent Van Brussel (indépendant depuis 2019)
- Un animateur Musées Pour 50c, t'as de l'art: Thierry Braconnier (4/5 ETP CDI depuis 2016)
- Un chef de projet Jeux vidéo : Ekin Bal (TP - CDI depuis le 3 février 2021 mais dans l'équipe depuis 2019)
- Un chef de projet ISP : Michel Quéré (TP CDI)
- Une attachée de production adjointe au

- chef de projet : Lisa van Hoogenbemt (TP CDI depuis mai 2021)
- Une coordinatrice NUMBERS affectée parttime au pôle Jeu vidéo & Société : Marine Vankeer (TP CDI depuis avril 2021 mais dans l'équipe depuis août 2020)
- un chargé de développement (article 60) : Martin Grégoire
- un attaché de presse indépendant : Michaël François

L'équipe est complétée des travailleurs article 60:

- Camille Hansart
- Lucille Streicher
- Basel Adoum
- Chloé Merola
- Flavia Morari
- Jonathan Giacomelli
- Leonardo Garcia
- Lucas Coune
- Natalia Gonzalez Hidalgo
- Pierre Duys
- Simon Noël
- Nathan Juwé
- Tamara Aleksic
- Martin Grégoire
- Aurélien Cecchi
- Mona Levasseur
- Pauline Flajolet (employée DEIES)

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). L'élargissement de l'équipe annoncé pour 2022 devrait rester dans la même veine.



Nous travaillons en outre avec plusieurs freelance (chargé de communication, responsable pédagogique, formateurs).

L'équipe de base se réunit tous les lundis matins en visioconférence.

Les encadrants du pôle de Médiation culturelle voient les travailleurs article 60 par petits groupes tout au long de la semaine.

Le groupe Pôle Jeu vidéo se réunit hebdomadairement.

### C. Politique de Ressources humaines

Une nouvelle politique de ressources humaines a été entamée grâce à une consultante extérieure, Isabelle Van Lathem. Ceci a constitué en quatre missions distinctes:

- des séances de conseils en management pour l'administrateur-délégué
- la préparation et la mise en place d'un plan de formation pour les article 60
- l'élaboration précise sous forme écrite des descriptifs de fonction de chacun après discussion. Ces documents pouvant servir à une future évaluation.
- l'animation d'une journée au vert le 28 octobre visant la cohésion de l'équipe ayant permis une réorganisation des réunions d'équipe, une discussion sur l'organigramme et la communication interne, et de lister quelques questions à résoudre à l'avenir.

Le Conseil d'administration s'est réuni à cinq reprises en 2021:

- le 4 février ;
- le 6 mai;
- le 2 juin ;
- le 13 octobre
- le 22 décembre, et
- le 10 décembre, une rencontre entre le CA et l'équipe s'est tenue.

L'Assemblée générale ordinaire du 2 juin a approuvé le rapport moral, les comptes et bilans, réélu les membres du CA et donné décharge aux administrateurs sortants. Elle a accueilli une nouvelle membre en la personne de Ann de Belevr.

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

# D. Situation financière

La situation financière d'Arts&Publics est bonne.

Le chiffre d'affaires 2021 tourne aux alentours de 850.000 euros, soit en augmentation de 40 % par rapport à 2020. Ce chiffre doit être relativisé puisque 153.265 sont reportés à 2022 car de nombreuses subventions 2021 permettent la réalisation des projets en 2022. Sous réserve d'adoption par l'Assemblée générale, l'exercice 2021 est en net boni de l'ordre de 18.000 euros, notamment grâce aux recettes publicitaires de Regards sur les Musées.



L'AG affectera sans doute ce boni au fonds social de l'association qui atteindra environ 100.000 euros permettant d'envisager l'avenir sereinement et d'assumer un exercice plus difficile s'il échet. Cette bonne situation est aussi 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.

Nous devons néanmoins malheureusement attirer comme chaque année l'élément un peu inconnu que constitue le FSE. Les soldes 2017, 2018, 2019 et 2020 n'ont pas encore été versés. Les délais sont normaux mais tout cela n'est guère encourageant pour réintroduire un dossier en 2022 même si une association comme la nôtre pourrait trouver une assise sur de tels financements.

Enfin, l'important financement du DBSF (205.000 euros) obtenu en 2021 est renouvelé en 2022 (avis favorable du jury, en attente de la convention). Il représente environ 25 % de notre chiffre d'affaires. On doit donc rester prudent car son obtention récurrente au-delà de 2022 n'est en rien garantie.







L'année 2021 a rencontré les défis proposés à l'association : gestion de son développement accéléré, renouvellement de l'équipe et cohésion dans le cadre de la crise sanitaire. La sortie de la crise sanitaire - toujours problématique mais maîtrisée - sera à l'ordre du iour de 2022.

2021 a aussi permis de travailler à la stabilisation de l'association. Notamment en préparant des dossiers pluriannuels : second mandat en Economie sociale à la RBC, reconnaissance en Education permanente et agrément comme Centre d'expression et de créativité à la FWB.

L'obtention de ce second mandat confirmée début 2022 va amener un nouveau développement de l'association.

En tournant à plein régime courant 2022, l'équipe sera composée de 35 travailleurs en insertion, de 9 salariés et 3 indépendants structurels. L'équipe devrait donc être composée de 47 personnes environ à brève échéance.

Les défis qui en découlent sont en fait les mêmes qu'en 2021 en plus cruciaux encore.

La structuration et la stabilisation de l'équipe. La stabilité de l'équipe en 2021 est un fait positif et important. Le développement en 2022 devra s'appuyer sur cette équipe de base même si des changements sont à prévoir. Un renfort administratif est vraiment nécessaire. L'utilisation collective des outils Google fonctionne plutôt bien.

La localisation. La situation actuelle a certains avantages - trois sites dont deux en mutualisation - mais pose quand même quelques soucis. L'essentiel de l'équipe aspire aussi à un lieu unique. Il faudra trouver des locaux adaptés et accueillants tout en tenant compte des réalités budgétaires en 2022 ou 2023.

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 2022 sera consacrée à relever ces défis.

La travail de réflexion sur l'avenir de l'association, son identité, son fonctionnement et sa communication sera poursuivi.

Au niveau des partenariats institutionnels, les relations avec la Ville de Bruxelles, Ixelles et Molenbeek seront poursuivies. La priorité sera donnée à la recherche de partenariats structurels avec Actiris et Bruxelles-Formation.

Le lancement de notre second projet d'Économie sociale sera mis en place avec application.

Essayer de trouver un axe dans le plan de relance serait utile mais les axes de la FWB ne nous concernaient que très vaguement. Nos deux idées maîtresses en germe sont :

- la création d'une Maison des Arts en production sociale. Nous verrons à étudier cela en 2022 si un financement nous est octroyé.
- · la création d'une maison des Cultures vidéoludiques. Nos activités en soi suffiraient à justifier l'existence d'une telle structure. C'est à l'étude.

Grâce à notre second mandat, comme opérateur d'insertion sociale, nous pouvons jouer un rôle tant dans la culture et dans le Jeu vidéo mais ces aspects "positifs" ne peuvent gommer l'impact de la crise sur les finances publiques. Ces problèmes vont apparaître rapidement.

2022 verra l'association fêter ses 10 ans. Le bilan est impressionnant. On le fêtera dignement! Ensuite, nous tracerons les pistes des dix années à venir. Dans ce développement un peu accéléré, nous aurons à l'esprit cette maxime du philosophe italien Antonio Gramsci: "il faut avoir une parfaite conscience de ses propres limites, surtout si on veut les élargir".









#### **Arts&Publics asbl**

Avenue Louise 203 1050 Bruxelles

#### LaVallée

rue Adolphe Lavallée 39 1080 Bruxelles

## **Grand Hospice**

rue du Grand Hospice 7 1000 Bruxelles

www.artsetpublics.be info@artsetpublics.be

# **Editeur responsable**

Jacques Remacle, avenue Louise 203 1050 Bruxelles

**Mise en page:** Paul d'Artet





















