

RAPPORT D'ACTIVITÉS

# « Les seuls à croire au monde sont les artistes.»

**Hannah Arendt** 



## 1. Introduction

2022 restera comme l'année des 10 ans. Une belle fête avec une agréable énergie. En mars 2022, nous écrivions dans le rapport de l'an dernier que 33 personnes travaillaient pour Arts&Publics sous différents statuts, sans compter les nombreux indépendants qui travaillent avec nous régulièrement. Fin 2022, nous étions 47. L'association a grandi et a acquis aussi une forme de maturité malgré une équipe fort renouvelée et assez inexpérimentée. La croissance et le développement ne se font pas sans traverser certaines crises.

La sortie de la crise sanitaire a constitué un grand challenge, avec des gens habitués au télétravail tant dans l'équipe de base que dans le chef des travailleurs du public-cible. La diversité de nos activités et sa répartition sur trois sites ont engendré des phénomènes de dispersion, voire de création de chapelles. La décision de regrouper l'ensemble des activités dans un plateau de bureau à Flagey a été prise fin novembre. Reste que, partie 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.

Les quatre actions qui forment notre action (Formation - Insertion - Animation - Promotion) restent les piliers de l'activité.

L'obtention du deuxième mandatement pour l'encadrement de chargés de production a largement permis le développement de l'activité en 2022. À travers ses deux projets d'insertion (médiation et production), Arts&Publics est désormais chargée de l'encadrement de 32 travailleurs, chiffre atteint dès le 1<sup>er</sup> juillet 2022.

Après une belle phase de développement, le pôle Jeu vidéo a bénéficié d'une reconnaissance via l'obtention d'une subvention de la FWB comme Maison des Cultures vidéoludiques.

Néanmoins, cela ne reste pas assez stabilisant. Les reconnaissances en Éducation permanente et comme Centre d'expression et de créativité à la FWB n'ont pas été obtenues. L'équipe s'est renforcée et s'installe progressivement comme une référence unique dans le paysage socioculturel bruxellois. Le non-renouvellement du financement du Digital Belgium Skills Fund en 2023 augure néanmoins d'une phase de restriction, notamment sur le volet Mediacraft.

Enfin, 2022 a vu l'action autour des musées se renforcer, notamment via la reprise du projet Videomuz. La stabilisation de notre mission autour de la promotion du premier dimanche du mois n'est pour sa part toujours pas arrivée, mais l'inclusion de la valorisation de la gratuité des musées dans le Plan général de lutte contre la pauvreté est une belle reconnaissance et a permis un financement ponctuel supplémentaire.

Au niveau de l'équipe, celle-ci a crû en nombre. Outre l'administrateur-délégué, elle est constituée de 8,2 ETP. Cette dimension nous a menés à créer un comité de direction chargé de créer la possibilité d'une nouvelle gouvernance plus collégiale. 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.

Néanmoins, la dimension est un fameux challenge à gérer. Les besoins en administration et en communication ont beaucoup



augmenté et les moyens disponibles en 2023 seront moins nombreux. Le rôle de responsable administratif a été confié en mai 2022 à une adjointe à la direction, mais l'expérience n'a pas été concluante.

La question des locaux a trouvé une solution temporaire par la prise de locaux en occupation précaire au Grand Hospice en 2022, mais ceux-ci se sont rapidement révélés inadaptés. Les locaux plus vastes, accueillant tout le monde à la place Flagey, conviendront mieux. L'installation se fera début 2023.

La situation financière est satisfaisante. L'année 2022 se termine plus ou moins en équilibre. L'existence d'un important résultat à reporter dû aux arrêtés 2022 permettant des dépenses en 2023 permet à ce stade de ne pas trop déséquilibrer le budget 2023. L'exis-

tence d'un fonds social permettrait aussi de subir un exercice plus difficile.

La diversité des recettes permet aussi de ne pas dépendre d'un seul projet. Le crédit-pont chez Credal a permis de passer 2022 sans aucun stress de trésorerie. Sa prolongation en 2023 ne devrait pas être problématique.

2023 sera incontestablement une année charnière. Notre action citoyenne pourra se renforcer si elle est portée par un collectif et une équipe soudée. Après 10 ans de développement, j'ai dit à notre anniversaire que « L'histoire d'Arts&Publics ne serait plus l'histoire d'un seul homme ». Je persiste à croire que la transmission entamée en 2022 doit se poursuivre en 2023.

Jacques Remacle, administrateur-délégué

i. introduction	5
2. Médiation culturelle et production artistique	8
2.1 Activités de formation	9
2.1.1. Évolution du programme : arrivée de la formation CHAMPS	9
2.1.2. Le cycle de formation BAMBA 2022	9
2.1.3. Le cycle de formation CHAMPS 2022	12
2.2 Activités d'insertion socioprofessionnelle / accompagnement de projets	16
2.2.1 Introduction - méthodes d'accompagnement	16
2.2.2. L'accompagnement BAMBA	16
2.2.3. L'accompagnement CHAMPS	30
2.3. Activités d'animation	54
2.3.2. KAJ-Signo	57
2.4. Activités de promotion socioculturelle	59
2.4.1. Gratuité des musées	59
2.4.2. Visibilité des musées	64
2.4.3. Visibilité des projets ISP	67
3. Médiation culturelle numérique	72
3.1. Pôle HubCraft : derniers développements 3.2. Activités de formation	73 73
3.2.1. Le programme MediaCraft	75
3.2.2. Le cycle NUMBERS	76
3.2.3. Le cycle NovaCraft	81
3.2.4. Le cycle StarterCraft	85
3.3. Activités d'insertion socioprofessionnelle	89
3.3.1. Le programme CoopCraft [Accompagnement de projets]	89
3.3.2. Les projets issus de la formation	90
3.4. Activités d'animation	98
3.4.1. Les ateliers Jeu vidéo & Société	98
3.5. Activités de promotion socioculturelle	114
3.5.1. Visibilité des projets ISP (supports et canaux de diffusion mis en place, participation à des évènements pro ou en lien avec le public cible)	114
4. Les dix ans d'Arts&Publics	118
4.1. Introduction	119
4.2. Dimanche + que gratuit « Spécial 10 ans » à La Fonderie de Bruxelles	119
4.3. Jeu vidéo & Société : journées d'étude	
« Quelle place pour le jeu vidéo dans le socioculturel ? »	121
4.4 Arts&Publics 2012-2022 : la fête des 10 ans à LaVallée	125
4.5. Communication: production et promotion en amont des 10 ans d'Arts&Publics	127

5. La communication de l'asbl	130
5.1. Aperçu des supports et canaux de communication	131
5.1.1. Communication online (hors média)	131
5.1.2. Communication online (médias)	132
5.1.3. Communication offline (print et RP)	133
5.1.4. Sites internet	133
5.1.5. Newsletters	136
5.1.6. E-mailing & invitations	136
5.1.7. Réseaux sociaux	136
5.1.8. Agendas culturels	137
5.1.9. Google pour les associations	138
5.2. Regards sur les musées (Le Soir)	138
5.3. Guide des musées gratuits	138
5.4. Brochures, flyers, dépliants et affiches	138
5.5. Couverture presse et achat média	139
5.6. Cartes de visite	139
6. Revue de presse	140
7. Le fonctionnement d'Arts&Publics, la vie de l'asbl	142
7.1. L'organigramme	143
7.1.1. L'équipe de base	143
7.1.2. Les intervenants externes et formateurs	144
7.1.3. Les porteurs de projets ISP en 2022	145
7.2. Les locaux et l'organisation du travail	145
7.3. Politique des ressources humaines	145
7.4. Les journées au vert	146
8. Situation financière	148
8.1. Vue d'ensemble	149
8.2. Liste des subventions	149
8.3. Liste des dossiers (renouvellements, appels à projets gagnés et perdus)	149
9. Les partenaires	150
9.1. Liste des soutiens et partenaires	151
9.1.1. Pouvoirs subsidiants	151
9.1.2. Musées et associations (Pour 50c, t'as de l'art)	151
9.1.3. Partenaires ISP	151
9.1.4. Partenaires Jeu vidéo & Société	152
10. Conclusions et perspectives	154
11. Annexe: tous les chiffres	156



# 2. Médiation culturelle et production artistique



## 2.1 Activités de formation

# 2.1.1. Évolution du programme : arrivée de la formation CHAMPS

La formation BAMBA existe depuis 2017. Cette formation gratuite en médiation culturelle est pour les artistes ou animateurs culturels bruxellois (demandeurs d'emploi, personnes inoccupées et/ou bénéficiaires du CPAS). Cette formation donne l'opportunité de s'insérer dans le secteur culturel bruxellois en développant un projet personnel d'animation.

Mais cette année, à la suite d'une forte demande d'un nouveau public ne voulant pas faire de la médiation culturelle, nous avons créé une nouvelle formation, la formation CHAMPS.

La formation CHAMPS, qui signifie Chargée de l'Humain et de l'Artistique en Maison de Production Sociale, a pour objectif de donner des clefs de la création et de la production d'un projet artistique. Cette formation est toujours pour un public de personnes inoccupées, demandeurs d'emploi et/ou bénéficiaires du CPAS, mais qui souhaitent devenir des producteurs culturels et artistiques.

# 2.1.2. Le cycle de formation BAMBA 2022

#### 2.1.2.1. Contenu

Le programme de formation BAMBA compte plusieurs modules couvrant différentes facettes du métier et des compétences de base des médiateurices culturel.le.s.

La formation BAMBA et la formation CHAMPS se rassemblent autour d'un tronc commun de dix modules généraux. La formation BAMBA est complétée par trois modules spécialisés.

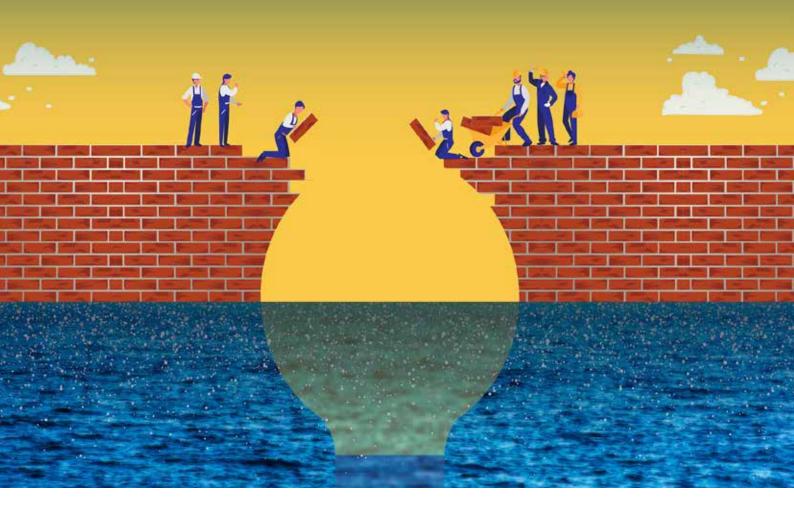
#### **Tronc commun**

- Paysage culturel bruxellois et belge, dispensé par Roland de Bodt (chercheur et écrivain)
- Production et gestion de projet culturel, dispensé par Pascale Mahieu (productrice de projets culturels)
- 3. **Budget & fiscalité**, dispensé par Thomas Vercruysse (entrepreneur de la transformation sociale)
- Communiquer mon projet culturel, dispensé par Jérôme Ramacker (artisan communicateur, professeur à l'IHECS Academy)
- 5. Savoir parler en public, dispensé par Leïla Maidane (fondatrice de Begreator ; Femmes Fières et SoShe Festival)
- Gestion du temps, dispensé par Leonor Morcillo Gomez (attachée de production chez Arts&Publics)
- Développer son projet en autonomie, dispensé par Yves Martin (Mission Emploi Artistes)
- Répondre à un appel à projets, dispensé par Martin Grégoire (musicien et producteur)
- Les vertus de l'échec, dispensé par Ammouna (fondatrice de Shine Prod)
- 10. Rencontre avec des professionnel.le.s du secteur culturel (Criée)

# La spécialisation BAMBA comprend les modules suivants :

- Médiation culturelle, dispensé par Émilie Duvivier (responsable secteur Théâtre pour la Commission communautaire française)
- Techniques d'animation, dispensé par Valérie Kurévic (formatrice experte)
- Communication interculturelle, dispensé par Joris Debeer (ITECO)

Notre programme inclut une dimension et une dynamique « projet », permettant à chaque participant.e de concrétiser les acquis de la formation dans une démarche de médiation culturelle grandeur nature, tout en bénéficiant de l'accompagnement et de



l'encadrement logistique nécessaires pour se lancer dans les meilleures conditions. La formation se termine sur une présentation de leur projet devant un jury composé de professionnel.le.s du secteur.

En tant que bénéficiaire du CPAS, au terme de la formation et après évaluation du projet et de sa motivation, le ou la stagiaire a la possibilité de réaliser son projet sous contrat de travail chez Arts&Publics (emploi article 60 - CDD à temps plein d'un à deux ans).

Il nous paraît enfin essentiel que chaque porteur de projet défende ses choix artistiques en les confrontant au public final. C'est pourquoi nous plaçons l'animation au centre de nos activités de post-formation. Les stagiaires en médiation culturelle engagés au sein de l'ASBL sont ainsi amenés à construire une offre propre dans leur discipline, mais aussi à participer aux évènements et animations d'Arts&Publics.

## 2.1.2.2. Objectifs

La formation a pour but d'apporter des outils concrets pour développer leur projet de médiation et aller à la rencontre d'un public.

## 2.1.2.3. Organisation

Le cycle de formation s'est étalé sur deux mois, du 5 septembre au 28 octobre. Elle les occupe plus ou moins trois journées par semaine. S'ensuit, début novembre, la présentation de leur projet final devant le jury composé de professionnel.le.s du secteur.

La formation prend place dans différents endroits de la capitale : principalement à la Maison de quartier Malibran à Ixelles et le Grand Hospice à Bruxelles, mais aussi à Molenbeek Formation et à LaVallée à Molenbeek.

- Juin-juillet: appel à candidatures annuel
- Juillet: séances d'information
- Juillet: entretiens de sélection (rencontre individuelle avec les formateurs)
- Juillet-août : annonce des candidat.e.s
- Septembre : accueil des participant.e.s à la formation
- Septembre-octobre : séances de formation (3 jours/semaine)
- Novembre : jury de fin de formation
- Pour les porteur.euse.s de projet retenus : signature d'un CDD au sein de l'ASBL en concertation avec le CPAS



#### **SEMAINE 1**

**05/09/22** ► Introduction

**06/09/22** ► Cohésion de groupe

**07/09/22** ► Retours d'expériences

#### **SEMAINE 2**

**12/09/22** ► Intro à la production

**14/09/22** ► Gestion de projet

**15/09/22** Communiquer son projet

#### **SEMAINE 3**

**19/09/22** ► Répondre à un appel à projets

**21/09/22** Séance de coworking

**22/09/22** Parler en public

**23/09/22** ► Paysage culturel

#### **SEMAINE 4**

26/09/22 ➤ Suivi individuel

**27/09/22** ► Visite pôle Jeu vidéo & Société

28/09/22 ➤ Suivi individuel

**29/09/22** Budget et fiscalité

**30/09/22** ► Gestion du temps

#### **SEMAINE 5**

**03/10/22** Gestion de projet

**04/10/22** Développer mon projet

**05/10/22** ▶ Diffusion de projet

**06/10/22** ▶ Diffusion de projet

#### **SEMAINE 6**

**10/10/22** Budget et fiscalité

11/10/22 Répondre à un appel

à projets

**12/10/22** Suivi individuel

**13/10/22** Communiquer son projet

#### **SEMAINE 7**

**17/10/22** Suivi individuel

**18/10/22** Séance de coworking

**20/10/22** Criée

**21/10/22** Retours de producteurs

#### **SEMAINE 8**

**25/10/22** ▶ Préparation au jury

**26/10/22** Préparation au jury 28/10/22 Et après ? Actiris, Amplo, Smart

#### **SEMAINE 10**

**07/11/22** Jury

**08/11/22** Jury

## 2.1.2.4. Bilan et perspectives

La formation aux manettes d'une toute nouvelle équipe s'est très bien déroulée. Le nombre de participant.e.s ayant augmenté cette année, une attention particulière a été portée à la cohésion de groupe. Nous espérons la faire perdurer au-delà de la formation.

Issus de multiples disciplines, les projets portés par les participant.e.s sont divers et variés. On retrouve de la photographie, de l'écriture, des arts plastiques, de la dentellerie, et bien d'autres.

L'ajout de la formation CHAMPS a amené l'équipe BAMBA à de nouvelles réflexions constructives quant à certains aspects de la formation. Cette réflexion, qui prendra place tout au long de l'année 2023, nous permettra d'être au plus près des besoins de nos futur.e.s médiateurices pour la prochaine formation en septembre prochain.

#### Chiffres clés

- Nombre de participant.e.s: 22 stagiaires, 19 femmes pour 3 hommes.
- Nationalités : Belgique, France, Suisse, Amérique du Sud
- Projets présentés : 15 stagiaires sur 22 ont participé au jury de fin de formation
- Projets éligibles à un accompagnement post-formation: 11 projets sur les 15 présentés en jury étaient éligibles à un contrat de travail Article 60
- Projets accompagnés en 2023 par Arts&Publics: sur les 11 projets éligibles, 7 projets bénéficieront d'un accompagnement ISP au sein de l'ASBL au 1er semestre 2023.



## 2.1.3. Le cycle de formation CHAMPS 2022

#### 2.1.3.1. Contenu

La formation est construite autour des projets artistiques de nos stagiaires. En effet, chaque candidat doit avoir au moins l'ébauche d'une idée de projet artistique, quelle que soit la discipline. Par exemple, un musicien voulant sortir un album, une circassienne voulant diffuser son spectacle mais n'en ayant pas les outils, ou encore l'envie de créer des événements plus inclusifs dans le secteur culturel.

Donc, à partir d'un talent ou d'une idée de projet - toutes disciplines artistiques et compétences culturelles confondues - chaque participant.e (sélectionné sur la base d'une candidature et d'un entretien individuel) s'engage dans une formation professionnelle de deux mois, durant laquelle iel bénéficie d'un suivi par un comité pédagogique, d'un espace de coworking et de l'accès à un réseau d'opérateurs pertinents par rapport à sa démarche. Le programme de formation CHAMPS compte plusieurs interventions afin de présenter les différents métiers et casquettes d'un producteur.

Cette année, la formation CHAMPS s'est construite sur les bases de la formation BAMBA. C'est pourquoi nous retrouvons un gros tronc commun au niveau des modules : dix modules généraux et trois spécifiques pour les producteur.rice.s.



#### **Tronc commun**

- Paysage culturel bruxellois et belge, dispensé par Roland de Bodt (chercheur et écrivain)
- Budget & fiscalité, dispensé par Thomas Vercruysse (entrepreneur de la transformation sociale)
- Communiquer mon projet culturel, dispensé par Jérôme Ramacker (Artisan Communicateur)
- **4. Parler en public,** dispensé par Leïla Maidane (fondatrice de Begreator ; Femmes Fières et SoShe Festival)
- Gestion du temps, dispensé par Leonor Morcillo Gomez (attachée de production chez Arts&Publics)
- Développer son projet en autonomie, dispensé par Yves Martin (Mission Emploi Artistes)
- Répondre à un appel à projets, dispensé par Martin Grégoire (musicien et producteur)
- Meeting Retour de producteurs, Frédéric Lubansu (comédien et metteur en scène), Marine Haulot (experte conseil des arts vivants) et Ammouna (productrice de spectacle Shine Prod))
- 9. Rencontre avec des professionnel.le.s du secteur culturel (Criée)

# La spécialisation CHAMPS comprend les modules suivants :

- Production et gestion de projet, dispensé par Pascale Mahieu (productrice de projets culturels)
- Diffusion de projet, dispensé par Ana Giolo (Ad Lib)
- 3. Introduction à la production, dispensé par Martin Grégoire (Odessa) et Miel van Hoogenbemt (réalisateur, scénariste et professeur de cinéma).

#### **2.1.3.2. Objectifs**

L'objectif de la formation CHAMPS est de permettre aux acteurs culturels de développer

leurs compétences, mais aussi de s'insérer dans le milieu socioprofessionnel culturel. À l'issue de cette formation, notre but est que le stagiaire soit ait trouvé un emploi dans le secteur culturel, soit de lui offrir de bonnes bases pour mener à bien son projet artistique.

#### 2.1.3.3. Organisation

La formation CHAMPS était composée de trois à quatre jours de cours par semaine. Et ce pendant les mois de septembre et octobre, avec comme finalité une présentation de leur projet face à un jury. À raison de sept heures par jour (10:00 - 17:00), plus le travail personnel d'écriture demandé à tous, la formation requiert pas mal d'implication de la part des stagiaires.

- Juin-juillet : appel à candidatures annuel
- Juillet : séances d'information
- Juillet: entretiens de sélection (rencontre individuelle avec les formateurs)
- Juillet-août : annonce des candidat.e.s retenu.e.s
- Septembre : accueil des participant.e.s à la formation
- Septembre-octobre : séances de formation (3 jours/semaine)
- Novembre : jury de fin de formation
- Pour les porteur.euse.s de projet retenus : signature d'un CDD au sein de l'ASBL en concertation avec le CPAS

#### **SEMAINE 1**

**05/09/22** ► Introduction

**06/09/22** ► Cohésion de groupe

**07/09/22** ► Retours d'expériences

#### **SEMAINE 2**

**12/09/22** ► Intro à la production

**14/09/22** ► Gestion de projet

**15/09/22** ► Communiquer son projet

#### **SEMAINE 3**

**19/09/22** Répondre à un appel

à projets

**21/09/22** ► Séance de coworking



**22/09/22** ► Parler en public 23/09/22 ▶ Paysage culturel

#### **SEMAINE 4**

**26/09/22** Suivi individuel

**27/09/22** ► Visite du pôle Jeu vidéo

& Société

**28/09/22** ➤ Suivi individuel

**29/09/22** Budget et fiscalité

**30/09/22** ► Gestion du temps

#### **SEMAINE 5**

**03/10/22** Gestion de projet

**04/10/22** Développer mon projet

**05/10/22** ▶ Diffusion de projet

**06/10/22** ▶ Diffusion de projet

#### **SEMAINE 6**

**10/10/22** Budget et fiscalité

11/10/22 Répondre à un appel

à projets

**12/10/22** Suivi individuel

**13/10/22** Communiquer son projet

#### **SEMAINE 7**

**17/10/22** Suivi individuel

**18/10/22** Séance de coworking

**20/10/22** Criée

**21/10/22** Retours de producteurs

#### **SEMAINE 8**

**25/10/22** Préparation au jury

**26/10/22** Préparation au jury

**28/10/22** Et après ? Actiris,

Amplo, Smart

#### **SEMAINE 10**

**07/11/22** Jury

**08/11/22** Jury

La formation se déroulait dans différents lieux de la capitale : principalement à la Maison de quartier Malibran à Ixelles, au Grand Hospice à Bruxelles, mais aussi à Molenbeek Formation et à LaVallée à Molenbeek.

## 2.1.3.4. Bilan et perspectives

Cette année fut la première de la formation CHAMPS. Elle s'est très bien déroulée dans l'ensemble, néanmoins nous souhaitons de plus en plus nous affranchir de la formation BAMBA en ayant moins de modules du tronc commun et plus de modules en production. Nous souhaitons aussi avoir des formateurs et formatrices encore plus éclectiques, venant de diverses disciplines comme le théâtre, le cirque, les arts plastiques, la musique, le cinéma, etc.

Tout comme pour la BAMBA, une attention particulière a été portée à la cohésion de groupe. Nous espérons la faire perdurer au-delà de la formation.

#### 2.1.3.5 Chiffres clés

Nombre de participant.e.s : 23 - dont 14 femmes et 9 hommes

Tranche d'âge: âgé.e.s entre 25 ans et 69 ans Nationalités : Belgique, France, Yémen, Amérique du Sud

Projets présentés : 20 stagiaires sur 23 ont participé au jury de fin de formation

Projets éligibles à un accompagnement post-formation: 12 projets sur les 20 présentés en jury étaient éligibles à un contrat de travail article 60

Projets accompagnés en 2023 par Arts& Publics : sur les 12 projets éligibles, 6 projets bénéficieront d'un accompagnement ISP au sein de l'ASBL au 1er semestre 2023

### **Équipe d'encadrement**

- Jacques Remacle | Administrateur-délégué d'Arts&Publics
- Lisa van Hoogenbemt | Directrice de l'ISP et coordinatrice BAMBA
- Mathilde Holef | Attaché de production **BAMBA**
- Sarah Hamdi | Coordinatrice CHAMPS
- Leonor Morcillo Gomez | Attachée de production CHAMPS



#### **Équipe de formation**

- Miel van Hoogenbemt (cinéaste professeur à la Sint-Lukas School of Arts) -Introduction à la production
- Martin Grégoire (délégué à la gestion journalière chez Odessa - musicien) - Introduction à la production & répondre à un appel à projets
- Pascale Mahieu (productrice de projets culturels) - Production et gestion de projet
- · Jérôme Ramacker (artisan communicateur - professeur à l'IHECS Academy) - Communiquer mon projet culturelLeila Maidane (fondatrice de Begreator ; Femmes Fières et SoShe Festival) - Parler en public
- Roland de Bodt (chercheur et écrivain) -Paysage culturel en Belgique
- Ekin Bal (directeur du pôle de médiation culturelle numérique d'Arts&Publics) -Médiation culturelle numérique
- Thomas Vercruysse (entrepreneur de la transformation sociale) - Budget et fiscalité
- Yves Martin (Mission Emploi Artistes) -Mon projet culturel en autonomie & suivis individuels
- Anna Giolo (fondatrice d'AdLib) Diffusion de projet
- Fredo Lubansu (comédien et responsable des relations publiques du théâtre Varia) - Retours de producteurs
- Marine Haulot (experte conseil des arts vivants) - Retours de producteurs
- Ammouna (fondatrice de Shine Prod) -Retours de producteurs
- Véronique Dumont (Actiris) Et après?
- Julie Lecomte (Job Yourself) Et après?
- Amplo Et après?
- Maxime Dechesne (Smart) Et après?
- Émilie Duvivier (responsable secteurs : théâtre, cirque, arts de la rue et forain -COCOF) - Médiation culturelle
- Valérie Kurevic (formatrice) Techniques d'animation & suivis individuels
- Joris Debeer (formateur chez ITECO) -Communication interculturelle

- Thierry Braconnier (médiateur culturel chez Arts&Publics) - Médiation culturelle
- Lisa van Hoogenbemt (directrice de l'ISP chez Arts&Publics et coordinatrice BAM-BA) - Coordination pédagogique ; Cohésion de groupe ; retours d'expériences de travailleurs Article 60
- Mathilde Holef (attachée de production BAMBA chez Arts&Publics) - Coordination pédagogique ; Cohésion de groupe)
- Sarah Hamdi (coordinatrice CHAMPS chez Arts&Publics) - Coordination pédagogique; Cohésion de groupe
- Leonor Morcillo Gomez (attachée de production CHAMPS chez Arts&Publics) - Coordination pédagogique ; Gestion du temps & Cohésion de groupe
- Jacques Remacle (Administrateur délégué d'Arts&publics) - Retours de producteurs

#### **Jury BAMBA**

- Émilie Duvivier Responsable secteurs : théâtre, cirque, arts de la rue et forain -COCOF
- Mélanie Lalieu Présidente du master ASCEP - animation socioculturelle et éducation permanente - IHECS
- Kévin Giraud Directeur des publications de Surimpressions
- Marc Denisty Responsable du fonds de formation des arts du spectacle (Fonds 304)

#### **Jury CHAMPS**

- Oscar Briou Chargé de projet au Recy-
- Ammouna Fondatrice de ShineProd
- Gloria Mukolo Slameuse
- Miel Van Hoogenbemt Cinéaste et professeur à la Sint-Lukas School of Arts



## 2.2 Activités d'insertion socioprofessionnelle/ accompagnement de projets

## 2.2.1 Introduction - méthodes d'accompagnement

Dans la continuité de son rôle d'opérateur de formation, Arts&Publics offre un cadre d'accompagnement et de professionnalisation aux porteurs et porteuses de projet en médiation culturelle et production culturelle. Candidat.e.s issu.e.s de nos cycles de formation ou recruté.e.s hors formation, ils/ elles intègrent l'équipe de l'association sous le statut de médiateurices culturel.le.s / producteur.rice.s artistiques stagiaires au terme d'un jury de sélection composé de professionnel.le.s du secteur social et culturel. Après validation de leur profil et de leur projet (pertinence et originalité de la démarche), ils/elles bénéficient d'un contrat de travail chez Arts&Publics (emploi article 60 - CDD à temps plein d'un à deux ans).

Outre la mise à disposition des espaces de travail et de l'infrastructure d'Arts&Publics, chacun.e bénéficie du soutien technique, logistique et administratif nécessaire, en plus de l'accès à un réseau de professionnel.le.s et de partenaires clés.

Ainsi, dans le cadre de ses missions de formation et d'insertion, Arts&Publics accompagne les porteurs de projet dans le développement de leurs activités de médiation culturelle ou de production artistique, de la phase de conception à la phase de concrétisation, avec tous les aspects que cela implique (gestion administrative, recherche de financements, recherche de partenaires, diffusion et promotion, mise en réseau, etc.).

## 2.2.2. L'accompagnement BAMBA

Tout d'abord, nous leur proposons un cadre de travail avec un espace de coworking riche en rencontres et un suivi régulier avec des réunions collectives ou individuelles. Ils ont également la possibilité de suivre des formations pour compléter leurs compétences. En effet, notre mission est d'identifier leurs besoins en termes d'accompagnement et de formation, et nous nous adaptons à ceux-ci.

## 2.2.2.1. Objectifs

L'accompagnement diffère d'une personne à l'autre et ainsi poursuit des objectifs et divers et variés. Il reste cependant dans une idée d'autonomisation du porteur ou de la porteuse de projet. Nous veillons à créer un espace d'accompagnement dans un esprit de solidarité, d'entraide et de cohésion. En effet, un certain soutien est apporté par les accompagnatrices, mais nous encourageons à ce qu'il provienne également du groupe de participant.e.s.

Le conseil, la mise en réseau, le soutien moral et administratif sont autant de missions poursuivies par notre accompagnement. Nous n'hésitons pas à réorienter vers d'autres structures en cas de besoin.

#### 2.2.2.2. Organisation

Afin d'assurer un suivi régulier et cohérent, nous invitons les porteurs et porteuses de projet une fois par semaine dans les bureaux. Ces rendez-vous sont mis en place par les accompagnatrices afin d'échanger en petits groupes sur leurs avancées, recherches, réflexions et besoins. À la fin de chaque entretien, nous fixons ensemble des objectifs concrets à mettre en place pour la semaine suivante.

Cependant, quand cela est nécessaire, nous proposons également des entretiens individuels pour approfondir certaines questions ou conseils.



À côté de cela, un espace de coworking est proposé, qui nous permet un accompagnement spontané.

## 2.2.2.3. Les projets accompagnés en 2022

### 2.2.2.3.1. Les Ateliers du Losange - Chloé Merola

### Le projet

« 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'expérimentation 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 comprend des initiations au dessin, à la bande dessinée, à l'écriture, au travail du corps, notamment par le biais de la performance, ainsi qu'à la photographie, entre autres.

#### Axes d'accompagnement

- Coaching
- Planification
- Structuration de projet

#### Dates et chiffres clés

- Fin 2021 : création de dossier, écriture du programme et présence sur les réseaux sociaux
- Décembre 2021 : partenariat avec le centre culturel Archipel 19
- Avril 2022: lancement d'un crowdfunding
- Juin 2022 : fin du crowdfunding
- Été 2022 : reconversion professionnelle

#### Bilan et perspectives

Le projet des Ateliers du Losange représentait la dernière chance que Chloé se donnait de travailler dans le secteur culturel. Elle a été au bout de ce qu'elle pouvait offrir pour ce projet. À la fin du crowdfunding, le verdict est tombé : les financements et le public faisaient défaut. Cela n'a pas été vécu comme un échec. Cette aventure lui a permis d'aller au bout de ce qu'elle était capable de faire, de clôturer un chapitre de sa vie professionnelle, mais aussi de se laisser le temps de rebondir vers de passionnants horizons. À la fin de son contrat, elle a trouvé un travail à temps partiel qu'elle apprécie et a repris ses études, chose qu'elle souhaitait faire depuis de nombreuses années.

## 2.2.2.3.2. MOVIMIEN70 - Natalia Gonzalez Hidalgo

#### Le projet

« MOVIMIEN70 » associe médiation culturelle et animation socioculturelle sur le sujet du mouvement, et son rôle dans l'évolution historique des sociétés. Le mouvement intègre plusieurs acceptions différentes, autant de l'ordre physique qu'intellectuel. MO-VIMIEN70, c'est la mise en place de cycles d'ateliers qui s'adressent à la base à un public adulte d'horizons divers, mais qui a le point commun d'avoir un accès restreint à l'offre culturelle « officielle ». Ces ateliers s'appuient sur des visites de musées en lien avec la thématique, situés à Molenbeek-Saint-Jean et à Anderlecht. Ainsi, les animations sont pensées pour favoriser l'éveil de la créativité et de la curiosité chez les participants. Le partage de connaissances et d'expériences est le point de départ pour que chaque personne puisse avoir une plus grande prise de conscience sur soi-même, mais aussi sur l'autre. Parce qu'à la fin c'est l'unique façon de prendre position dans la société, et alors de créer ensemble.



- Coaching
- Planification
- Structuration de projet
- Réseautage

#### Dates et chiffres clés

- Octobre 2021: cycle d'ateliers avec le comité culturel du CPAS de Molenbeek.
- Novembre 2021: ateliers avec Arcadia et la Maison de repos du CPAS de Molen-
- Février 2022: ateliers avec l'ASBL La Porte verte (deux groupes d'alphabétisation), mais aussi avec un autre groupe d'alpha en provenance de l'ASBL Lire et Écrire, toutes les deux situées à Molenbeek.
- Mars 2022 : un atelier avec le groupe de cohésion sociale de l'ASBL Le Piment (Molenbeek), le groupe de FLE-Alpha niveau oral 3 de La Porte verte, ainsi qu'une première séance au MoMuse avec une classe de jeunes adultes en provenance de l'Institut Sainte-Marie la Sagesse de Schaerbeek.
- Avril 2022 : ateliers avec la classe de l'Institut Sainte-Marie la Sagesse, ainsi qu'avec deux nouveaux groupes d'alpha de l'ASBL Le Piment.
- Mai 2022 : ateliers avec des participants de La Porte verte (FLE-Alpha niveau oral 3), ainsi qu'un autre groupe de FLE en provenance de l'ASBL SIMA à Saint-Josse.
- Juin 2022 : cycles d'ateliers avec un groupe d'alphabétisation de l'association Infor-Femmes à Anderlecht.

#### Bilan et perspectives

La formation en médiation culturelle BAM-BA, suivie du contrat article 60 du CPAS, a donné à Natalia l'opportunité de pouvoir se connecter à nouveau à son domaine professionnel. Cela s'avérait compliqué auparavant, de par le fait que ses études et ses expériences professionnelles s'étaient passées hors de Belgique. Ainsi, elle a pu faire la connaissance de plusieurs acteurs culturels à Bruxelles et établir contact avec eux, toujours avec le soutien d'Arts&Publics. Finalement, les opportunités de formation visées dans le PAC, aussi bien que celles offertes par Arts&Publics, lui ont permis d'élargir largement ses connaissances, notamment dans les matières de la médiation culturelle et de l'animation socioculturelle. Natalia est actuellement immergée dans un processus de reconversion professionnelle, ainsi toutes ces acquisitions vont l'aider à faire de son CV un outil beaucoup plus attirant.

#### 2.2.2.3.3. Pouvoir-Faire - Camille Mezi



#### Le projet

« Pouvoir-Faire » est un projet pédagogique culturel et artistique fondé par Camille Mezi et Margaux Minodier en mars 2021. Au cœur de ce projet, il y a la volonté de transmettre des savoir-faire artisanaux principalement textiles. Depuis la naissance de Pouvoir-Faire, trois axes ont été développés :

- Formations en tufting et tissage dans leur espace atelier situé à Forest
- Animations de workshops dans divers lieux culturels (musées, écoles, tiers-lieux,...)
- Accompagnements de projet personnalisés d'étudiants



L'accompagnement proposé par Arts&Publics s'est concentré sur :

- Le développement d'outils pratiques pour l'organisation interne (système de réservation, mailing, comptabilité, communication)
- La recherche, la définition et l'adaptation des formations et des workshops
- La recherche de partenaires pour les animations extérieures

#### Dates et chiffres clés

- Janvier 2022 : workshop de tufting à l'Académie royale des Beaux-Arts de Bruxelles
- Février 2022 : tufting pour un projet de tapis à la Manufacture Robert Four à Aubusson
- Mars 2022 : semaine de stage pour enfants au CIVA à Ixelles - interview pour le magazine de la VUB - accompagnement en comptabilité
- Avril 2022 : journée pédagogique pour les écoles secondaires à Ixelles
- Mai 2022 : workshop de tufting à LaVallée pour les 10 ans d'Arts&Publics ; accompagnement de projet pour un artiste en résidence au TAMAT ; journée pédagogique pour les écoles primaires à Ixelles ; journée pédagogique pour les écoles maternelles à Ixelles
- Juin 2022: workshop de tufting chez Face B à Bruxelles ; workshop d'impression/ peinture sur textile pour la Nuit des Musées au CIVA à Ixelles ; workshop de tufting en partenariat avec Méson au Grand Hospice à Bruxelles
- Juillet 2022: workshop de tufting à l'occasion de Recyclart Holidays au Recyclart à Bruxelles
- Septembre 2022 : accompagnement de projet pour une étudiante de l'ESA Saint-Luc ; accompagnement de projet pour une artiste résidente au Wiels
- Décembre 2022 : workshop de tufting à l'Académie des Arts d'Uccle

#### Bilan et perspectives

Cette année a été très enrichissante pour Camille et Margaux. Elles ont animé de nombreuses formations de tufting dans leur atelier. Elles ont amélioré leur système d'organisation concernant les formations, ce qui leur a grandement facilité les tâches à accomplir.

Elles ont été formées au tufting professionnel dans une manufacture de renom à Aubusson. où elles ont énormément appris sur la technique. Elles ont rencontré des partenaires de qualité et leurs expériences ont été très enrichissantes. En ce début d'année 2023, elles se questionnent sur l'avenir de Pouvoir-Faire. Bien que cette année ait été encourageante sur bien des aspects, leurs perspectives à chacune semblent peut-être les mener vers d'autres aventures professionnelles.

#### 2.2.2.3.4. Jakadi Patouche - Sarah Van Lierde

#### Le projet

« Jakadi Patouche » propose un cadre pour prévenir et lutter contre le harcèlement scolaire par l'animation en classe. En s'appuyant sur des outils et pistes d'actions innovantes, le projet vise à sensibiliser les principaux concernés (les élèves) afin de créer une dynamique d'action collective contre ce fléau moderne. L'ambition première est d'aller à la rencontre de classes d'écoles primaires (enfants de 9 à 12 ans) afin d'initier une réflexion sur la problématique abordée avec les élèves et de les amener, en tant que premiers concernés, à être acteurs dans la lutte contre le harcèlement scolaire en leur apportant des pistes d'actions qu'ils pourront appliquer dans leur école. Les ateliers ont pris la forme d'animations ludiques, créatives et éducatives comme des jeux de rôles, brainstormings créatifs autour du sujet et autres animations réveillant l'empathie, la solidarité, l'expression des émotions, etc.



- Coaching
- Planification
- Structuration de projet

#### Dates et chiffres clés

Le projet Jakadi Patouche a eu l'occasion de collaborer avec deux structures différentes : l'école Les Jardins d'Élise à Ixelles et la Maison des Enfants Symphonie à Bruxelles. De septembre jusqu'à la fin de son contrat, Sarah allait deux fois par semaine donner des ateliers dans ces différentes structures. Elle participait activement aux activités du pôle Jeu vidéo & Société, notamment en apportant son aide lors des après-midis gaming.

#### **Bilan et perspectives**

Le bilan et les perspectives sont positifs en ce qui concerne le projet Jakadi Patouche. Le projet est viable dans le cadre d'une collaboration avec un établissement scolaire.

Les élèves ont été très réceptifs au projet et même demandeurs. Ceux-ci ont été satisfaits des ateliers dont ils ont bénéficié. Ils ont suggéré qu'il serait même important de les reproduire avec d'autres classes d'élèves. Ils se sont sentis concernés et ont apprécié de pouvoir apprendre à mettre en place des pistes d'actions à leur échelle.

#### 2.2.2.3.5. JDOUD - Kathleen de Meeûse

#### Le projet

Le projet « JDOUD » (grand-parent en arabe) consiste en l'organisation d'une résidence thématique d'illustration entre artistes basées à Bruxelles et Tunis pour créer des échanges artistiques et une exposition collective itinérante autour du thème des grands-parents. JDOUD se base sur des échanges en ligne durant lesquels les cinq illustratrices tunisiennes et les cinq illustratrices belges sélectionnées ont travaillé en binôme. Sur la base d'objets d'une grand-mère ou d'un grand-père, chaque binôme a dessiné un portrait du grand-parent de sa partenaire. Ces 10 portraits illustrés font l'objet d'une exposition itinérante afin d'atteindre un large public dans différents lieux. Des ateliers de médiation culturelle en présence des artistes ont permis de reprendre le même procédé créatif avec le public et de favoriser ainsi les échanges autour de la thématique.

#### Axes d'accompagnement

- Coaching
- Planification
- Structuration de projet
- Communication et gestion d'évènement

#### Dates et chiffres clés

En 2022, JDOUD s'est concrétisé par deux collaborations majeures:

#### a) Avec le Centre culturel Bruegel:

Des ateliers avec une classe de 6-8 ans (le 11 mars), des personnes âgées d'une maison de repos (le 15 mars) et une classe de 8-9 ans (le 17 mars). Les



portraits créés ont été affichés lors de l'exposition prévue au CC Bruegel.

- Une exposition au Centre culturel Bruegel du 19 mars au 3 avril, durant laquelle les portraits illustrés ainsi que les objets les accompagnant ont pu être mis en scène dans le foyer principal du centre. Un vernissage a eu lieu le 14 avril en présence de l'équipe des artistes. L'ambassadeur de Tunisie en Belgique, S.E. Nabil Ammar, ainsi que son épouse Mme Hager Karoui, étaient présents, ainsi que Mme Delphine Houba, échevine de la culture à la Ville de Bruxelles.
- Une résidence artistique accueillant les cinq illustratrices tunisiennes à Bruxelles du 13 au 21 avril durant laquelle se sont déroulés plusieurs ateliers de techniques d'impression (linogravure, sérigraphie et risographie), des visites de lieux-clés de l'illustration (Moirès, Calaveras, Grafik1030, les Ateliers du toner, etc.) et des ateliers de création avec le public (avec une maison de repos notamment). Cette résidence a été permise par le Fonds européen i-Portunus et le CC Bruegel.

#### b) Avec la Maison des Femmes de Schaerbeek:

- Un atelier d'écriture (le 16 septembre) et deux ateliers créatifs (les 22 et 29 septembre) avec un groupe de femmes basé à Schaerbeek afin de créer un échange avec un groupe de femmes basé en Tunisie via l'association « AMAL pour la femme et l'enfant ». Chaque femme a écrit un texte sur sa grand-mère qui a été échangé entre Tunis et Bruxelles. Sur la base de ces textes, chacune a dessiné le portrait de la grandmère de son binôme belge ou tunisien.
- Une exposition à la Maison des Femmes du 13 octobre au 18 novembre.

À ceci s'ajoute une exposition à LaVallée pour les 10 ans d'Arts&Publics avec un atelier de création de portraits le 6 mai ainsi qu'une collaboration avec la galerie en ligne « Art For Ness » grâce à laquelle les portraits de JDOUD peuvent être accessible à la vente.

#### Bilan et perspectives

Le projet JDOUD a pu remplir ses objectifs, à savoir proposer à des lieux culturels différents une exposition et des ateliers créatifs autour de la thématique des grands-parents et organiser une résidence artistique de création entre la Tunisie et la Belgique. Le suivi d'Arts&Publics a permis de donner au projet le coup de pouce nécessaire pour mettre concrètement en place l'exposition itinérante et la résidence à Bruxelles, notamment par une mise en contact utile et pertinente, un appui à la structuration générale de JDOUD et un soutien financier non négligeable pour mener à bien les activités prévues. Le projet va continuer sa route en allant s'installer à l'Espace Magh en février 2023 pour une exposition et un stage pour enfants. Une nouvelle résidence devrait avoir lieu cette fois à Tunis, durant laquelle les artistes belges pourront découvrir la scène de l'illustration tunisienne et présenter l'exposition là-bas.

#### 2.2.2.3.6. Corps et voix - Ilaria Fantini

#### Le projet

#### Les ateliers d'exploration corporelle et vocale

veulent créer un espace de rencontre bienveillant et ouvert pour pouvoir stimuler le pouvoir émancipateur et thérapeutique de notre voix à travers le mouvement et la stimulation du corps. Dans ses ateliers, Ilaria utilise le chant dans ses formes les plus ouvertes et décomplexées (chants polyphoniques à plusieurs voix, karaokés, reproduction des sons et bruits simples, etc.). La voix devient ainsi un terrain de jeu où on se sent libre de s'exprimer au-delà d'une dimension performative. On essaye de trouver le chant



juste pour nous, pour l'expression de l'état émotionnel dans lequel on peut se trouver à un moment bien défini. La dimension collective et inclusive de ce travail est très importante: tisser des liens avec les autres participants de façon simple, créer un ensemble de voix multiforme et hétérogène pour partager des moments riches en créativité.

#### Axes d'accompagnement

Arts&Publics lui a permis d'avoir un cadre de travail riche en rencontres, un suivi régulier avec des réunions collectives ou individuelles, la possibilité de suivre des formations pour compléter ses connaissances.

#### Dates et chiffres clés

- 3 mai-25 juin : dossier pour la bourse Centre du Cinéma de la Fédération Wallonie-Bruxelles
- 28 mai : ateliers à Collectif Formation Société ASBL

- 3 juin : ateliers avec le Collectif Formation Société ASBL
- 11 au 15 juillet : atelier Centre culturel de Jette
- 17 septembre: ateliers avec Collectif Formation Société ASBL
- 24 au 28 octobre : atelier au Centre culturel de Jette
- 10-11 décembre : début de la formation Hypnose à l'ULB

#### Bilan et perspectives

Les ateliers seront proposés à d'autres publics. Ils font partie des recherches sur le corps menées par Ilaria, qui sont traitées dans les projets de films et performances mais aussi dans son activité en tant que masseuse.

#### 2.2.2.3.7. Rêvons-Ensemble - Céline Decastiau

#### Le projet

« Rêvons-Ensemble » est un projet socioculturel en deux volets :



- le premier, mis en place en 2022, porte sur le développement d'ateliers intergénérationnels à destination des personnes âgées et des enfants de 6 à 12 ans. Le but est de créer du lien entre ces deux générations par le biais de la marionnette;
- le second volet est la création d'un spectacle de marionnettes de table issu de ces rencontres intergénérationnelles. Celui-ci sera développé à l'issue du premier volet.

Son engagement chez Arts&Publics durant cette année lui a permis de mettre en place son projet, de trouver des partenaires et de tester ses ateliers auprès de différents publics. Elle a également eu l'occasion de développer ses compétences via douze formations suivies tout au long de l'année.

#### Dates et chiffres clés

- Du 28/02/22 au 01/03/22 : initiation aux techniques audiovisuelles chez Action Médias leunes
- Du 14/3 au 19/3 : création de marionnette de table avec Aurélie Deloche
- 4/6 et 5/6 : création de marionnette à sac avec Bernard Clair
- Du 12/9 au 15/9: filmer en toute autonomie avec un smartphone avec Pierre-Jean Burrion
- 19/9/22 : Je développe mon réseau avec LinkedIn avec Les Branchées
- Du 29/9 au 3/10 : techniques d'écriture créative au service de l'animation et de la formation à L.E.E.P
- 25/10 : utilisation optimale d'Instagram avec Les Branchées
- Du 2 au 4/11 : création de podcast avec Jean Zeig
- 18/11: plan de diffusion avec France Morin
- 2/12 : Partir en tournée & élaborer un devis avec France Morin



- 12,15 et 16 décembre : le conte, un art de la parole au service de l'animation avec Stéphane Van Hoecke
- De septembre à janvier : cours d'anglais à la British Council School - niveau B2
- 5 interviews filmées à la Serre
- 5 partenariats concluants
- 12 ateliers dans 3 structures
- 12 formations suivies
- 4 spectacles déambulatoires
- 1 assistanat
- Une subvention de 4 000 € pour 2023

#### Bilan et perspectives

Le projet Rêvons-Ensemble a pu remplir ses objectifs durant l'année 2022 grâce à l'adaptation du projet durant toute l'année. Différents partenariats ont pu avoir lieu lors de la mise en place des ateliers :

La Serre/ Centre de Service Social de **Bruxelles Sud-Est ASBL** Dates: 29 mars & 5 avril

Interviews de personnes isolées lors des cafés solidaires de la Serre

Public: 50 - 70 ans

**AlterEducs** 

Dates: 6, 7 et 9 juillet

Ateliers découverte autour de la marionnette à l'école Saint Joseph

Publics: 2,5 ans à 10 ans

Maison de quartier Chicago D'Broej

Dates: 24 & 25 août

Ateliers découverte autour de la marionnette

au Grand Hospice Publics: de 6 à 12 ans Date: 14 décembre

Atelier création de marionnettes au Grand

Hospice

Publics: 6 à 9 ans Date: 21 décembre

Atelier de création de marionnettes à la mai-

son de quartier Chicago d'Broej

Publics: 10 à 12 ans

Résidence van Aa & Maison de jeunes du CPAS d'Ixelles

Dates: 18/10, 15/11, 22/11, 29/11, 10/1

Ateliers intergénérationnels autour de la marionnette

Public: 6 enfants (de 8 à 10 ans) et 6 résidents

En parallèle à ces ateliers, différents partenariats artistiques ont été mis en place :

Spectacles déambulatoires marionnettiques lors de quatre évènements majeurs en Région de Bruxelles-Capitale (Fête des 10 ans d'Arts&Publics à LaVallée, Fête de l'Iris, Jam'in Jette, Festival B=EQUAL)

Assistante d'Aurélie Vauthrin pour le festival Tri-Marrant 2022.

Clown – sculpture sur ballon au Melkriek Les ateliers intergénérationnels pourront être proposés dans d'autres structures en 2023, grâce à l'octroi de la subvention « Matongray 2 » avec le soutien de M. Christos Doulkeridis, bourgmestre d'Ixelles, de Mme Nevruz Unal, échevine de la rénovation urbaine et des membres du conseil communal d'Ixelles. Dans le cadre de la politique de la ville, et avec le soutien de la Région de Bruxelles-Capitale.

Mise en place du volet création artistique en 2023-2024.

Proposition d'un poste comme chargée de projet autour de courts-métrages en Région parisienne.

## 2.2.2.3.8. Ateliers de recherche picturale -Hélène Lappas

#### Le projet

Séances d'atelier conçues pour les enfants ayant le besoin de s'exprimer à travers les arts plastiques. Leurs contenus peuvent s'adapter à plusieurs niveaux et selon les âges. Nous partons à la recherche d'expériences sensorielles et de l'aiguisement du regard, les techniques et les thèmes variant tout au long de l'année.



Hélène a appris à gérer mieux son temps. L'accompagnement d'Arts&Publics l'a également aidée à avoir une vision plus claire et à prendre des décisions lorsqu'elle a dû faire face à certains problèmes sur son lieu de travail.

#### Dates et chiffres clés

- Juillet 2022: premier stage au Vecteur (Plateforme culturelle à Charleroi)
- Août 2022: premier stage avec les enfants du Wolf (Maison de la littérature de jeunesse)
- Septembre 2022: débuts des ateliers parascolaires dans les écoles

#### **Bilan et perspectives**

Hélène aime ce public et son travail. L'année fut très enrichissante pour elle et est pleine de belles surprises. Elle est en recherche d'un travail dans le secteur.

#### 2.2.2.3.9. English en scène - Karen El Haddad

#### Le projet

« English en scène » : le théâtre permet de développer tous genres d'expression : verbale, corporelle, et autres, loin de tout jugement et loin de toute pression d'évaluation. Dans ce contexte, il permet de développer des compétences linguistiques et de les renforcer. L'apprentissage des langues étrangères basé sur l'approche actionnelle trouve son élan dans ce genre de projets. Les enfants bénéficient d'un cadre bienveillant qui leur permet de trouver un bien-être et de développer des compétences d'expression et de communication. Dans ce cadre-là, l'erreur n'est pas pénalisée, ce qui développe l'esprit d'initiative chez les enfants.

#### Axes d'accompagnement

Accompagnée dans plusieurs étapes du projet, Karen a commencé à rédiger le dossier de projet en suivant le format conseillé. En faisant ses recherches d'écoles susceptibles d'être intéressées par son projet, il lui a été proposé de participer à la journée pédagogique d'Ixelles. Cette opportunité lui a permis de rentrer en contact avec la commune d'Ixelles qui lui a donné des retours positifs et lui a permis de commencer ses ateliers dans trois écoles de ladite commune : l'école 2, l'école 4 et l'EPEP. L'accompagnement lui a aussi donné la possibilité de faire des collaborations avec d'autres porteurs de projet dont le projet pouvait être complémentaire au sien, comme un projet sur le harcèlement scolaire ou encore des ateliers de marionnettes. Le suivi hebdomadaire avec les encadrantes lui a permis d'organiser son temps et de gérer les obstacles à affronter.

#### Dates et chiffres clés

- Avril-mai: rédaction du dossier de projet
- Mai-juin : envoi de son dossier à plusieurs écoles. Les journées pédagogiques d'Ixelles lui ont donné l'opportunité de comprendre davantage les besoins des professeurs et élèves.
- Juillet-août: ateliers à l'école primaire de l'Allée Verte et d'autres au Grand Hospice pour la journée d'activités à la maison de jeunes Chicago, en collaboration avec Céline Decastiau. Cela lui a permis de mettre en action et de pratiquer des techniques d'animation, afin d'être prête pour la rentrée des écoles.
- Septembre-octobre-novembre : formation C-ship (entrepreneuriat culturel) à l'ICHEC pour y développer un projet de production artistique basé sur des recherches en sciences humaines sur le Moyen-Orient. En parallèle, rencontre avec les trois écoles d'Ixelles pour lancer les ateliers English en scène.

#### Bilan et perspectives

En décembre, Karen clôture l'atelier English en scène avec les écoles 2 et 4. Le créneau horaire a rendu l'atelier difficile. Il est compli-



qué de capter l'attention des enfants qui ont été en classe toute la journée. Ils ont du mal à écouter, encore plus à suivre des consignes, surtout dans une langue qu'ils ne connaissent pas ou peu. Malgré les difficultés citées, c'était une expérience fort formatrice.

Karen maintient les ateliers à l'EPEP, dont l'horaire et le contenu ont été adaptés en collaboration avec la professeure. L'atelier English en scène est bien plus riche dans ce contexte de collaboration. Elle compte confier ce projet à The Bridge Théâtre. Ceci permettra aussi au projet de grandir, car cette structure organise déjà des ateliers similaires. Karen a pour projet de diffuser en Belgique une pièce de théâtre réalisée au Liban par une collègue. En complément, elle postule pour des postes dans le secteur culturel à Bruxelles, idéalement dans la production théâtrale. Avec son expérience en tant que graphiste, elle a plusieurs cordes à son arc.

#### 2.2.2.3.10. Holywood Boulv'art - Jehanne Bouzennounn

#### Le projet

« Hollywood Boulv'art » est un projet de street art à destination de personnes sans abri ou en situation de précarité. Le projet commence par une période de déambulation et de partage dans des endroits que les personnes choisissent et qui font sens pour elles. Ces balades se font de manière individuelle ou en duo. En observant l'espace public et l'architecture, nous réfléchissons ensemble à l'installation d'une œuvre. Il peut s'agir d'une œuvre (volume, peinture, etc.) en lien avec l'espace et/ou le récit de la personne, tout dépend de la rencontre. Après la phase de réflexion vient la phase de création en atelier. La tenue de l'atelier au DK (qui se situe à égale distance des restos du cœur et du clos de l'Îlot) maximise leur participation. Les œuvres se font sur des matériaux périssables. La phase finale est d'aller les placer dans le lieu public visité en amont.

#### Axes d'accompagnement

- Coaching
- Planification
- Structuration de projet

#### Dates et chiffres clés

- 21 septembre 2022 : attribution de bourse fondation Marius Jacob (600 €)
- 12 octobre 2022 : début de la prospection au clos de l'Îlot
- 24 octobre 2022 : début des ateliers entre l'Îlot et le DK
- 13 novembre 2022 : début des ateliers dkartier au DK
- 28 décembre : contact avec les restos du cœur et premières prospections là-bas en + du clos de l'Îlot

#### Bilan et perspectives

En janvier 2023, un certain lien s'est créé entre le clos de l'Îlot à Saint-Gilles, les restos du cœur et le DK, qui suivent le projet. Plusieurs personnes ont abouti à une œuvre et nous sommes en attente des beaux jours pour les placer dans la rue. Une date pour l'exposition au DK doit encore être fixée. Enfin, Jehanne va prospecter d'autres organismes afin de faire connaître le projet à plus grande échelle, pour que les personnes aient plus de visibilité lors de l'exposition.

#### 2.2.2.3.11. Projets 2021 clôturés en 2022

- « Syatre » Basel Adoum
- « TinyHouse Record » Lucas Coune
- « KaTchiPoun » Leonardo Garcia
- « NumérXL » Jonathan Giacomelli
- « 5DDreams » Pierre Duys
- « Tango Factory » Flavia Morari



Des sorties culturelles sont proposées aux personnes âgées résidentes de maisons de repos et d'ASBL pour seniors dans les lieux phares de l'art hors-piste à Bruxelles (Musée d'Art spontané, Musée d'Art Fantastique, Sterput), suivies d'ateliers créatifs (peinture, dessin, modelage) en vue d'une expo spéciale troisième âge.

#### Porteuse de projet

Garance est artiste pluridisciplinaire de formation psy (UCL) et guide d'exposition. Après une petite formation en techniques d'animation (LEEP), Garance approfondit ses connaissances chez Arts&Publics avec la formation BAMBA. C'est lors d'un stage en maison de retraite dans le cadre de ses études de psychologie qu'elle apprend à connaître le public des personnes âgées. Passionnée par l'art alternatif et ses vertus thérapeutiques, Garance souhaite assembler ses expériences et intérêts dans ce projet.

Accessibilité à l'art, participation du troisième âge dans le paysage culturel bruxelsensibilisation intergénérationnelle au témoignage des personnes âgées, lutte contre l'isolement.

Développer ses capacités en animation socioculturelle, trouver des partenariats avec des musées belges.

Javier propose des ateliers de percussion et de chant dans les stades de football (et aux alentours) afin de promouvoir l'inclusivité et de lutter contre les discriminations lors des matchs dans le milieu amateur et semi-pro. À travers ces ateliers qui mettent en avant le côté festif et rassembleur du football, le projet vise à contribuer de manière subtile à la sensibilisation aux thématiques d'inclusion par l'écriture de slogans non offensants. Ensuite, le projet doit permettre de renforcer le tissu social autour du club et de décloisonner la discipline pour la rendre intéressante au-delà de ce qui se passe sportivement. Autrement dit, il s'agit de faire en sorte que le foot et son stade fassent plus encore le lien entre les gens et que les valeurs portées par les supporter. trice.s rayonnent sur le quartier.



Javier Carrasco pratique la musique depuis 18 ans en autodidacte. Après des études de communication (de 2003 à 2007), il s'oriente vers le cinéma (discipline à laquelle il se forme de 2014 à 2020). Parallèlement, son expérience en tant que volontaire et militant dans l'éducation permanente lui donne envie de développer ses compétences de facilitateur/animateur, chose qu'il réalise notamment au sein de l'Atelier Graphoui et de l'association Factum LAB, où il propose des ateliers audiovisuels.

Former un ou plusieurs groupes de percussionnistes, en y incluant les supporter.trice.s ainsi que l'entourage du club dans l'optique de jouer des percussions ensemble lors des matchs.

Écrire/revisiter les paroles des chants de supporters, en insistant sur l'aspect non offensant et non discriminant (bannir notamment le racisme, le sexisme et l'homophobie).

Documenter et faire connaître le projet à travers des outils tels qu'un podcast ou un film documentaire, autant que possible en création collective.

Pérenniser l'activité dans le club et répliquer l'expérience ailleurs.

Outre les apports de formation, le coaching proposé par Arts&Publics doit l'aider concrètement, notamment dans ses recherches de financement et dans la formulation des demandes de subsides.

« Territoires » consiste à mettre en place une série d'ateliers nomades à la durée relativement longue (de 3 mois à un an) qui s'articulent autour de divers territoires. Les participant.e.s seront des personnes qui vivent et/ou empruntent ces dits territoires et seront invité.e.s à réfléchir et à raconter ces espaces et les relations qui s'y développent au travers, notamment, du médium photographique (d'autres médiums ne sont pas à exclure). Le résultat de ces ateliers prendra la forme d'une édition papier de type brochure, livret, journal,...

Alexis Keyaerts est photographe et vidéaste de formation. Il est titulaire d'un bachelier en photographie à l'ESA Le 75 et d'un master en narration spéculative à l'ERG et poursuit depuis la fin de ses études un travail et une recherche plastique autour des liens et des trajectoires qui se créent entre mémoire et territoire.



Les objectifs pour cette série d'ateliers sont d'amener les participant.e.s à exprimer leur rapport au territoire, à réfléchir aux relations qui s'y tissent et à faire émerger des récits de la marge par l'utilisation d'un langage non verbal.

Une participation active et régulière des publics est idéale pour le bon déroulement des ateliers, mais le projet a également été réfléchi dans une version plus versatile quant à l'engagement des participant.e.s.

De nombreux projets de médiation arrivent prochainement en accompagnement chez Arts&Publics. Variés et divers, ils ont pris forme lors de la formation et peuvent désormais entrer en phase de développement :

- un projet de médiation artistique et culturelle autour de la création de formes artistiques dans la ville.
- à créer une œuvre commune grâce à une technique textile traditionnelle et locale : la dentelle aux fuseaux.
- moires Vives », un projet artistique et collaboratif au sein de maisons de repos.
- des ateliers en plusieurs étapes proposant des outils d'écriture et l'écriture comme un matériau, un travail palpable, et principalement destinés à des jeunes éloigné.e.s des pratiques d'écriture.

ratoire populaire d'images » propose de mettre en place des ateliers qui organisent la rencontre entre des publics fragiles et un cinéma différent.

Cette année 2022, une quinzaine des personnes ont été accompagnées par l'équipe de la BAMBA. Beaucoup de sorties positives ont été constatées. L'équipe prend toujours un grand plaisir à réaliser cet accompagnement et se renouvelle sans cesse dans celui-ci. Nous nous formons à de nouvelles techniques d'accompagnement et sommes ouvertes aux nouvelles perspectives. Nous avons mis en place des évaluations en fin de contrat pour profiter d'un retour d'expérience sur l'accompagnement que nous proposons et ainsi nous rapprocher au plus près des besoins des porteur.euse.s de projets.

Au vu du nombre grandissant de porteur. euse.s de projets, une attention et une réflexion sont apportées à la dynamique de groupe lors de nos rendez-vous hebdomadaires pour cette nouvelle année 2023.

- 16 personnes accompagnées par le programme BAMBA en 2022.
- 12 CPAS partenaires.
- 750 d'heures d'accompagnement.



## 2.2.3. L'accompagnement CHAMPS

À travers son programme CHAMPS, Arts&Publics soutient l'insertion socioprofessionnelle (ISP) des artistes et créatifs bruxellois en besoin d'inclusion ou de reconversion professionnelle par la production artistique.

La formation est une finalité, mais peut également être une étape dans l'insertion. En effet, les stagiaires étant bénéficiaires du CPAS et ayant réussi leur jury à la fin de la formation sont éligibles à un accompagnement durant un an au sein de la structure Arts&Publics. Cet accompagnement se fait via un contrat article 60.

Le jury permet d'évaluer la faisabilité du projet du stagiaire et d'évaluer en quoi Arts&Publics peut l'aider, l'accompagner dans sa réalisation.

Outre la mise à disposition des espaces de travail et de l'infrastructure d'Arts&Publics, chacun.e bénéficie du soutien technique, logistique et administratif nécessaires, en plus de l'accès à un réseau de professionnels et de partenaires clés.

#### **2.2.3.1. Objectifs**

Notre objectif premier est que le stagiaire mène à bien son projet durant son contrat et s'installe dans le réseau culturel et artistique dans lequel il évolue. Mais aussi qu'il prenne confiance en lui, en ses compétences et en son travail. Cet accompagnement doit être un tremplin pour s'épanouir professionnellement, soit en réalisant son projet artistique et en le rendant viable, soit en étant engagé par un partenaire, etc.

Notre second objectif est de créer une réelle cohésion entre artistes et créatifs en insertion chez nous. Souvent isolés, nous voulons les rassembler malgré les différences de projets et de discipline. Nous mettons un accent particulier à l'écoute et l'entraide entre les porteur.euse.s de projets.

#### 2.2.3.2. Organisation

Concrètement nous adaptons notre suivi en fonction des besoins et des demandes de chaque porteur.euse de projet. Nous réalisons des réunions hebdomadaires en groupe de trois pour faire le point sur leurs projets tant dans les difficultés ou réussites mais aussi afin de créer un moment de partage et d'entraide entre les stagiaires. Nous réalisons également des réunions de suivi individuel sur demande mais aussi si nous en observons la nécessité (difficultés d'effectuer sa stratégie de communication, budget, ...). Les entrées et sorties des porteur.euse.s de projet se font de manière disparate en fonction des places disponibles dans notre structure et de nos accords avec les CPAS.

## 2.2.3.3. Les projets accompagnés en 2022

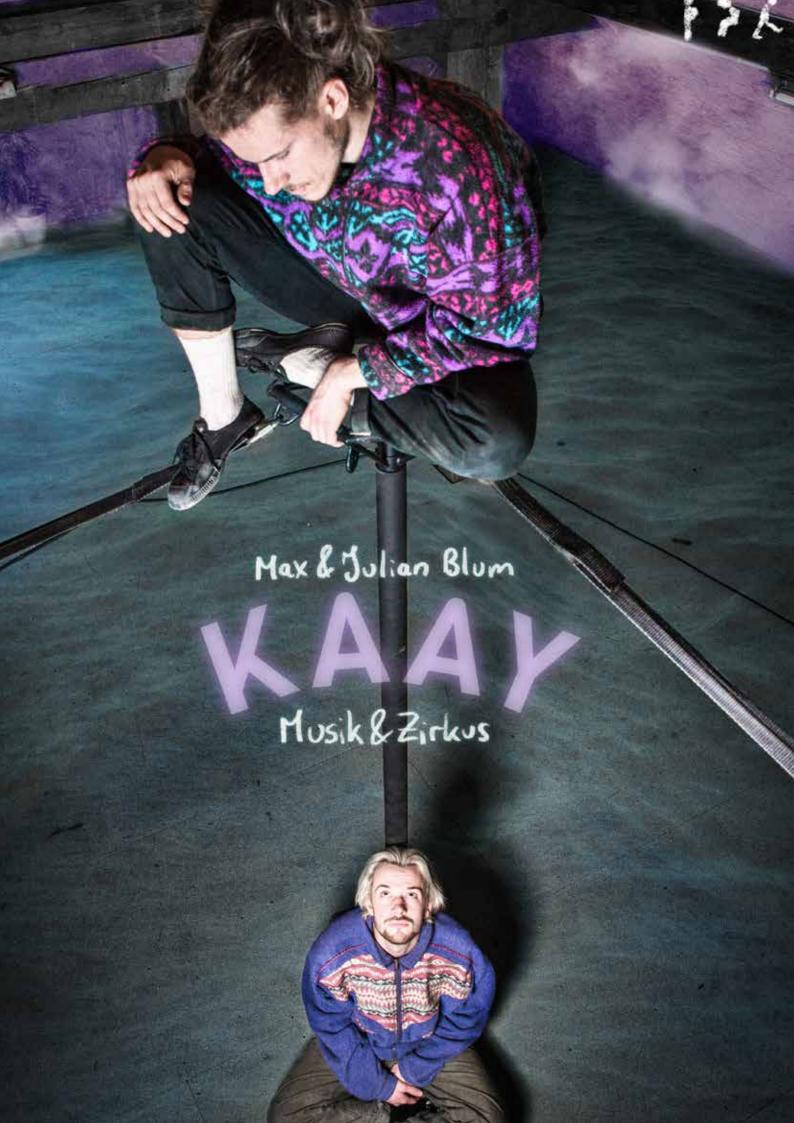
#### 2.2.3.3.1. KAAY - Julian Blum

#### Le projet

« KAAY » est un spectacle pluridisciplinaire de cirque et musique. C'est une création fraternelle de Max et Julian Blum. Ils parlent dans leur spectacle de la famille, de distance dans les relations humaines et de comment la relation envers l'endroit où ils ont grandi change avec l'âge. Les frères partagent leur histoire sous forme de spectacle vivant, mais aussi d'album de musique et de livre.

De plus, Julian fait partie de la compagnie Soif Totale. Soif Totale est une compagnie de cirque belge, située à Bruxelles. La compagnie est en train de prendre sa place sur les scènes belges et internationales. Pour l'instant deux spectacles ont déjà été créés.

« Dive in », un spectacle en salle avec 16 interprètes sur scène et une multitude de disciplines d'expression. C'est une performance, un mélange de processus des plus sombres aux plus brillants qui découlent de l'esprit du travail collectif.





« Prologue », un spectacle de rue avec 11 interprètes. C'est une forme plus légère et flexible, qui s'adresse à un public plus large (festivals ou dans la rue). Le spectacle est l'histoire d'un spectacle qui ne débute jamais, le prologue d'un spectacle.

La compagnie Soif Totale a plusieurs projets et spectacles en création pour les saisons à venir.

#### Axes d'accompagnement

L'accompagnement a comme but d'organiser, structurer et améliorer la production et la diffusion du spectacle. Trouver des dates de représentation, trouver des subsides et aides financières afin d'assurer la production ainsi que créer du matériel promotionnel en sont les principaux axes. Vu que c'est un spectacle initialement créé en Allemagne, l'accompagnement cherche à amener le travail en cohérence avec le public belge et à trouver des partenaires sur ce territoire.

Concernant Soif Totale, Arts&Publics accompagne trois porteur.euse.s (Ana Julia, Beatriz et Julian) de cette compagnie. Le but est d'améliorer la structure existante, de trouver des solutions adaptées pour des problèmes qui arrivent et de continuer à professionnaliser la compagnie.

#### Dates et chiffres clés

La première du spectacle se déroule le 28 janvier 2023 à Berlin. Le spectacle a déjà été joué six fois pendant la période de création. Des représentations pendant l'été 2023 et pour l'année suivante sont en train de se mettre en place.

Concernant Soif Totale, la compagnie a joué au Théâtre National Wallonie-Bruxelles en décembre 2022, à l'inauguration du premier cirque en dur de Belgique à Latitude 50 en octobre 2022, en Finlande au festival d'été et lors de plusieurs festivals de rue en Belgique pendant l'été

2022. En tout, 21 personnes de 12 nationalités différentes travaillent pour Soif Totale.

#### Bilan et perspectives

Le projet se professionnalise de plus en plus. Il y a des perspectives prometteuses pour les saisons à venir.

Concernant Soif Totale, la compagnie prend forme et commence à se faire connaître, surtout en Belgique et dans le milieu du cirque. « Prologue » est maintenant soutenu par Ab-Joy, une agence de diffusion, ce qui promet des engagements dans les trois à cinq années à venir

## 2.2.3.3.2. Discourir devant une pieuvre -**Marie Coyard**

#### Le projet

« Discourir devant une pieuvre » est un spectacle de théâtre adulte qui part des interrogations suivantes: comment rendre compte de la maladie du cancer, sujet encore tabou dans notre société occidentale, sur un plateau de théâtre? Comment rendre sensible pour les spectateur.rice.s les sensations d'un être humain dont la vie s'effondre à partir de l'annonce du mot cancer ? Comment faire se rencontrer sur un plateau de théâtre, dans le même temps, la vie sensible et singulière d'un être humain malade et la machine hospitalière ? Comment conjuguer les deux points de vue pour en dégager une tentative d'émancipation?

À partir de ces interrogations, plusieurs échelles de compréhension se mettent en place dans le spectacle : le parcours d'un être humain en lutte contre sa maladie; une institution déshumanisante en lutte pour garder le patient en vie ; des soignant.e.s en lutte pour que de la vie subsiste et qui résistent aux conditions de travail qui les broient. Ce sont ces trois couches de réalité que Marie a souhaité mettre en scène.



L'accompagnement en production chez Arts&Publics a permis d'acquérir de vrais outils indispensables au travail de production pour ce projet. Marie a suivi différentes formations dans ce cadre, courant l'année 2022. Elle a également reçu un suivi en production pour aller chercher non seulement des partenaires au sein des théâtres, mais également au sein d'associations de santé, car c'est un spectacle voué à être joué devant différents publics pour se mettre en lien avec eux. Elle a donc aussi été accompagnée dans l'aspect « médiation culturelle » de ce projet.

#### Dates et chiffres clés

Marie a effectué quatre semaines de résidence en 2022, notamment avec l'aide d'une bourse de recherche de la Fédération Wallonie-Bruxelles, semaines qui ont mené à une présentation d'étape de travail en mars 2022.

#### Bilan et perspectives

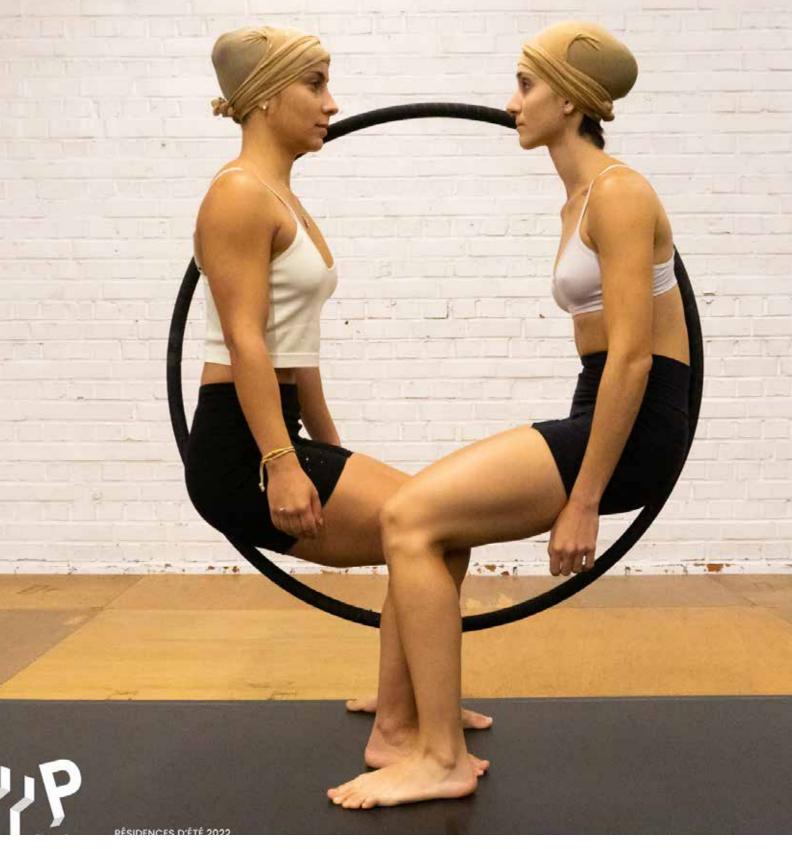
Cette année au sein d'Arts&Publics aura permis à Marie de travailler en profondeur sur ce projet, en parallèle de ses activités de comédienne et d'auteure, notamment pour des spectacles jeune public.

« Discourir devant une pieuvre » est encore en cours de production, Marie envisage la création définitive pour la saison 2024/2025 et est encore à la recherche de partenaires.

## 2.2.3.3.3. Au bout de la PEAU - Ana Julia **Moro et Beatriz Duarte**

#### **Projet**

« Au bout de la PEAU » est un projet intime et sensoriel, qui vise à faire voyager le public par les sens et l'invite à ressentir le spectacle sur sa propre peau. La proposition du projet est de parler de notre peau, de son paradoxe



d'être un objet si visuel à l'extérieur et si sensible à l'intérieur. Lorsque nous laissons notre peau à découvert et que nous l'exposons aux situations les plus extrêmes, quelles sont nos capacités d'adaptation et quelles nouvelles expériences peuvent-elles en découler? Nous partirons d'expérimentations plastiques, en nous inspirant des œuvres de Tatiana Blass (comme Luz que cega), pour rejoindre nos disciplines circassiennes, le mât chinois et le cerceau aérien, afin de transformer notre peau, déformer et recréer le corps.

#### Axes d'accompagnement

Le projet a commencé à prendre forme au début du mois de mars 2022, en même temps que le début du contrat article 60 avec Arts&Publics. Le travail de préproduction et de production a été développé tout au long



de 2022 et se poursuivra en 2023, ainsi que des expérimentations et des résidences de création. Pour réaliser ce travail, de nombreuses démarches administratives ont été entreprises telles que la recherche de résidences, de coproductions et de subventions, l'augmentation de notre réseau de contacts professionnels et la participation à des formations sur le sujet.

#### Dates et chiffres clés

- GCDRINK, résidences du 05/08 au 14/08 de 2022.
- UP! Circus and Performing Arts, résidences du 05/09 au 16/09/2022, du 06/02 au 17/02 2023, du 22/05 au 08/06 2023, et un soutien à la création.
- CCBW, 1000 euros en coproduction et des résidences du 24/04 au 04/05/2023.
- MiraMiro, deux semaines de résidences confirmées pour la fin 2023 et le début 2024.

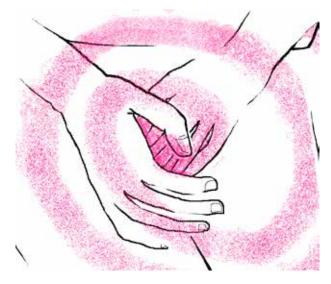
#### Bilan et perspectives

« Au bout de la PEAU » a fortement développé la phrase de pré-production et de production en 2022. La prochaine étape verra la prise en compte du travail physique d'expérimentation et de création lors des résidences de 2023 et 2024. Il est prévu de terminer la création en 2024, avec une première en septembre 2024.

## 2.2.3.3.4. Le corps où se vit Cystite -Jeanne Gougeau

#### Le projet

Projet de documentaire sonore en éducation permanente. Création d'ateliers avec des personnes atteintes d'infections urinaires où le médium radiophonique est pratiqué par les participantes. La réalisation du documentaire est une collaboration entre celles-ci et Jeanne.



#### Axes d'accompagnement

Arts&Publics a soutenu le projet en suivant point par point son évolution avec Jeanne. Chacun de ses doutes, aussi bien sur le plan psychologique que pratique, a été accueilli dans cet espace collectif. Il lui a également été proposé de relire son budget et des casques lui ont été prêtés.

#### Dates et chiffres clés

Le dossier a été rendu à la Fédération Wallonie-Bruxelles en mars 2022, l'entretien oral a pris place en mai 2022 et la réponse positive émise en juillet 2022. Sur les 19.790 euros demandés, 15.780 euros ont été accordés au projet. Un autre dossier a été déposé auprès de la COCOF en janvier 2022, mais il n'a pas été recu en commission durant l'année, ce qui a considérablement retardé la réalisation effective du projet.

#### **Bilan et perspectives**

Le terrain de travail est largement débroussaillé, tout est en place pour commencer à enregistrer mais la COCOF a demandé à ce que Vie féminine (l'ASBL partenaire) dépose une plainte officielle concernant le retard. Nous n'avons que deux ans pour utiliser les sous du FACR, il va donc falloir évaluer l'idée de s'en remettre ou non à la COCOF dans la perspective de cette contrainte temporelle.



## 2.2.3.3.5. La Langue du jasmin + Éclats Festival - Shirine Abel

« La langue du jasmin » est un documentaire hybride qui a deux portes d'entrée : l'arabe et le jasmin, par le prisme familial pour parler de choses plus larges. Parler de ses racines à travers les goûts, les odeurs, les sons. Comme des moteurs du travail de la mémoire. Et l'arabe comme outil de rapprochement, de recherche de ces racines. Explorer l'arabité par l'apprentissage de l'arabe (du tunisien) et par la recherche du jasmin perdu (littéralement aller à sa recherche, essayer de le faire pousser, l'offrir, le filmer, etc.).

Des allers-retours entre ces deux axes pour se diriger vers un récit qui se voudrait politique et poétique, dans une démarche antiraciste, décoloniale et anti-violences policières.

Se plonger peu à peu dans les traumatismes racistes familiaux et les violences policières subies pour ensuite s'ouvrir sur les histoires des autres et sur l'Histoire, faites d'exils, de violences, de racisme et de mélancolie. Mais aussi de chansons, de plats, de gestes et de douceurs, de proximité et de solidarité.

Éclats Festival est un festival vidéo qui tend à promouvoir le travail de jeunes artistes émergent.e.s issu.e.s de l'ERG. En partenariat avec

le Beursschouwburg, le festival s'est déroulé sur deux soirées avec cinq programmations, trois films en installations dans une blackbox et cinq Q&A. Shirine a cocréé, coprogrammé et coorganisé ce festival.

#### Axes d'accompagnement

Arts&Publics a permis à Shirine de travailler son projet tout en le confrontant au regard de l'autre.

D'une part, grâce au suivi avec les coaches et, d'une autre, grâce aux rencontres avec d'autres artistes aux parcours divers et variés, qui lui ont permis de mettre son projet en perspective et de l'enrichir.

De plus, les formations liées à la création d'ASBL ou aux contrats smart, etc., lui ont permis de se préparer concrètement à la sortie de contrat.

#### Dates et chiffres clés

- Juillet 2022 : édition d'été d'Éclats Festival au centre culturel Jacques Franck
- Août 2022 : dépôt du dossier à la Fédération Wallonie-Bruxelles (commission des arts plastiques) pour l'organisation d'un festival en 2023
- Décembre 2022 : 2e édition Éclats Festival
- Entre mai 2022 et janvier 2023 : rendez-vous ponctuels avec l'atelier de



- production Graphoui pour l'avancement
- Décembre : écriture poussée du scénario pour solliciter la bourse « Brouillon d'un rêve » de la SCAM (en France) en février et la bourse du CBA (Centre de l'audiovisuel à Bruxelles) en mars qui soutient les films documentaires belges.

### Bilan et perspectives

L'écriture du film continue à évoluer et la recherche s'enrichit des différentes rencontres professionnelles et appels à projets (programmateur.ice.s, artistes, chercheur.euse.s décoloniales, activistes, producteur.ice.s). Le but est maintenant de réussir à trouver des financements pour l'écriture et puis la production (CBA, Brouillon d'un rêve, FWB, etc.) et de potentiellement trouver une résidence pour mettre en forme les recherches qui ne seront peut-être pas dans le film.

Le festival fût une réussite et permit de pérenniser des liens avec différents partenaires. Le but est maintenant de le faire évoluer pour l'année prochaine : rajouter un lieu en plus pour les installations vidéographiques, disposer d'un espace pour organiser des tables rondes, débuter un workshop avec une maison de jeunes dans le quartier d'Anneessens.

#### 2.2.3.3.6. Dis mon nom - Déborah Claire

#### **Projet**

« Dis mon nom » est un cycle de recherches et d'expérimentations de démonstration 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, et contribuer à construire un monde plus juste et inclusif.

### Axes d'accompagnement

Dans la formation et surtout l'accompagnement d'Arts&Publics, Déborah recherchait une structure qui l'aide à développer son projet avec un œil extérieur et professionnel, à acquérir des capacités de gestion et de production et une meilleure compréhension du langage institutionnel.

#### Dates et chiffres clés

Déborah a pu donner vie à son festival « Dis mon nom » en 2022 (le 15 avril 2022) et est déjà conviée par le Recyclart (Molenbeek-Saint-Jean) pour une seconde édition en 2023.

#### **Bilan et perspectives**

Grâce au développement et la réalisation de ses projets, Déborah a été engagée en tant que curatrice au musée FOMU à Anvers pour un contrat à durée déterminée d'un an renouvelable.

#### **2.2.3.3.7. Union - Tarek Jnib**

2022, quartier du Béguinage. Au cœur de Bruxelles, le Grand Hospice, colosse du néoclassicisme, ancien bastion des malades incurables, commence une nouvelle vie. Une communauté hétéroclite d'associations, d'entreprises et d'individus se réunit pour une durée de deux ans afin de redonner un sens aux notions de vivre et travailler ensemble.

Entre ces murs, ces personnes, aux besoins et ambitions différentes, vont-elles réussir à pérenniser un mode de fonctionnement éco-



nomique et social alternatif, ou vont-elles finir par reproduire les mêmes schémas globalisant et entrepreneuriaux qui régissent notre société capitaliste moderne?

«Union» a pour objectif de questionner la notion de vivre ensemble et la manière dont peuvent cohabiter des personnes aux désirs et besoins multiples. En suivant les différentes étapes de cette occupation temporaire pendant deux ans, Tarek cherche à établir une radiographie urbaine de leurs manières de travailler ensemble, dans un contexte où se côtoient des populations issues de classes sociales et de cultures différentes. Réalisé entre 2022 et 2023, le projet est ensuite destiné à participer à des sélections lors de festivals internationaux de documentaires à partir de 2024.

#### Axes d'accompagnement

Arts&Publics a apporté à Tarek un suivi hebdomadaire et un ancrage local. En effet, il se trouve que son lieu de repérages et de tournage, le Grand Hospice, a aussi été le QG du pôle insertion socioprofessionnelle de l'association. Il a ainsi eu accès à des bureaux où travailler tout en s'imprégnant de l'ambiance du lieu et de ses protagonistes.

Tout au long des mois de travail, le personnel

encadrant organisait des réunions hebdomadaires pour voir l'avancée de son projet, mais l'épaulait aussi jour après jour dans ses questions diverses ou ses demandes d'aide. Élaboration de dossiers, interviews pendant ses périodes de tournage, soutien moral, la collaboration au quotidien s'est avérée primordiale pour son développement personnel.

#### Dates et chiffres clés

- Février 2022 : début du travail de repérage au Grand Hospice et de recherches historiques sur le lieu.
- Mai 2022 : semaine de tournage test avec une petite équipe professionnelle (chef opérateur, ingénieur du son, monteur).
- Août/Septembre 2022 : suite du travail de repérage et prospection auprès de sociétés de production.
- Fin octobre 2022 : ébauche de scénario et 2<sup>e</sup> session de tournage avec la même équipe.
- Février 2023 : 3<sup>e</sup> session de tournage.

#### **Bilan et perspectives**

Cette année a permis à Tarek d'expérimenter quelque chose de rare : pouvoir se concentrer exclusivement sur ses projets artistiques



sans avoir à travailler en plus à côté pour survivre. Il a ainsi pu avancer en profondeur, avec beaucoup plus de lucidité, sur le sujet qu'il a souhaité traiter.

Il n'a pour l'instant pas réussi le challenge le plus difficile, se faire suivre par une structure spécialisée en cinéma documentaire pour défendre son film et en assurer la future promotion. Pour un cinéaste en début de carrière, c'est à la fois stressant et courant. En cette fin d'année, il s'est néanmoins entouré d'une professionnelle en production cinéma, qui va aider son projet à trouver les bonnes personnes dans ce domaine.

Le soutien financier et la visibilité de son projet vont maintenant lui servir à le terminer dans de bonnes dispositions et à entrer dans un cercle financier vertueux difficile à atteindre pour un artiste.

# 2.2.3.3.8. Shut up and smile - Marina Yerlès

#### Le projet

Simone de Beauvoir écrivait : « On ne naît pas femme, on le devient ». Mais comment ?

« Shut up and smile » est un projet de spectacle et de médiation sur la construction de genre féminin à l'adolescence. Sur l'apprentissage des codes de la féminité par la socialisation, mais aussi sur les violences de genre spécifiques qu'on subit à cet âge. En résumé : c'est comment, être une fille à 14 ans ? À mi-chemin entre fiction et théâtre documentaire, la mise en scène se veut résolument contemporaine et pluridisciplinaire.

Parler aux jeunes filles de corps, de sexualité, d'injonctions genrées et d'émancipation est essentiel. Mais pas sans elles. Ainsi, le projet de Shut up and smile est de parler avec, par et pour les adolescentes en portant leurs paroles, leurs regards, à travers le texte et leurs corps sur le plateau.

#### Axes d'accompagnement

Avec Arts&Publics, Marina développe actuellement un projet de médiation qui sera au cœur de la création du spectacle : la mise en place d'ateliers pédagogico-artistiques multidisciplinaires sur le genre féminin, donnés en non-mixité pour des adolescentes (de 13 à 16 ans) d'origines sociale et culturelle di-





verses. La matière générée dans ces ateliers servira de base au travail de création, et il sera proposé aux participantes de jouer dans le spectacle en constituant un chœur anonyme, dansant et chantant.

#### Dates et chiffres clés

- 29 avril 2022: participation aux journées pédagogiques du secondaire de la commune d'Ixelles.
- 29 août > 2 septembre 2022: premier laboratoire de recherche au centre culturel Wolubilis.
- 12 et 16 septembre 2022 : présentation du projet au festival FACTORY (Liège).
- 27 septembre 2022 : création de l'ASBL Réflexive Compagnie.
- 1er octobre 2022 : dépôt du dossier de demande d'aide à la création (théâtre jeune public) à la Fédération Wallonie-Bruxelles.
- 25 octobre > 5 novembre : résidence à FACTORY (Liège).
- 16 novembre 2022 > 15 février 2023 : ateliers pédagogico-artistiques avec des adolescentes au centre culturel Wolubilis.

#### **Bilan et perspectives**

Durant cette année passée chez Arts&Publics, Marina a pu avancer grandement sur le travail de production du spectacle, faire connaître le projet, créer de nombreux partenariats, entamer les ateliers et le processus de création. Ainsi, plusieurs résidences d'écriture et de création sont prévues de fin février à octobre 2023, ainsi que des présentations publiques d'étapes de travail. « Shut up and smile » devrait se jouer dans plusieurs centres culturels début 2024.

#### 2.2.3.3.9. Fluides - Carole Mousset

Le travail de Carole se présente comme des propositions du réel déformées par les fantasmes qui gravitent autour de la matérialité humaine, en considérant le corps comme le contenant de fluides en constante mutation. Une expérience personnelle de la maladie à l'adolescence a modifié la perception qu'elle avait de son corps, à une période charnière de construction identitaire.

Cette expérience de dépossession du corps lui donne aujourd'hui la volonté de renouer avec un rapport sensoriel à celui-ci.

En présentant une approche subjective de l'exploration du corps intérieur, elle propose des visions de la réalité déformées par sa propre histoire et les perceptions du corps qui en ont découlé. Inspirée par l'idée de cancer créatif propre au cinéma de David Cronenberg – filmer du point de vue non du corps sain, mais de la maladie –, elle cherche à représenter le monde au travers d'un prisme organique. Ce genre de nouvelles formes de dissections fait partie de ce qu'elle appelle le body gaze.

Par la peinture, la sculpture, mais aussi la manipulation photographique, elle dépeint un environnement qui oscille entre une esthétique gore et quelque chose de plus doux et fantastique. Il s'agit toujours d'essayer de trouver un équilibre entre l'attraction et la répulsion, l'érotisme et le dégoût, pour exprimer une certaine forme d'émancipation du corps, dont les fluides seraient libérés de toute barrière épidermique.

Ce type de questions sensorielles soulève également des questions techniques : comment peindre le mouvement inhérent aux fluides ? Comment représenter le visqueux, la fluidité de formes irrégulières, ce qui se tord, se répand, ce qui luit ?

#### Axes d'accompagnement

Cette année, Carole est arrivée à Arts&Publics avec en tête un projet plus spécifique d'exposition intitulé « Souviens-toi l'été dernier ». Avec l'aide des coordinatrices, elle a élaboré au fil des mois plusieurs dossiers de candidature pour des résidences en Belgique, dont les réponses ont été malheureusement négatives. Elle a malgré tout eu des réponses positives pour des concours de peinture, et a été lauréate de l'un deux. Arts&Publics lui a permis de mieux s'exprimer sur son travail,



ainsi que mieux gérer son organisation et la réalisation d'un archivage détaillé de ses pièces.

#### Dates et chiffres clés

- 27 août : vernissage de l'exposition collective « Lucky Charms », Ballroom Gallery, Bruxelles.
- 4 et 11 septembre : formation Sketch-Up - modélisation 3D, d'animation et de cartographie orientées vers l'architecture.
- 14 > 22 septembre : formation Photoshop.
- 2 octobre : vernissage de l'exposition collective « Miseco » aux Fondations 312, Bruxelles.
- 29 octobre > 5 novembre : résidence au Confort Moderne à Poitiers et vernissage

- de l'exposition collective « Cultural Workers Show: Exode ».
- 19 novembre : vernissage de l'exposition du concours de peinture « Novembre à Vitry 2022 ».

#### **Bilan et perspectives**

Grâce à l'accompagnement d'Arts&Publics, ainsi qu'à l'opportunité de suivre des formations, Carole a pu cette année développer son projet artistique global. En effet, bien que les demandes de résidences n'aient pas abouti en 2022, elle a eu la chance de pouvoir participer à de nombreuses expositions et ainsi rencontrer plusieurs acteur.ice.s de la scène de l'art contemporain à Bruxelles et ailleurs. En 2023, elle compte persévérer dans la recherche d'une structure de résidence. Elle a &

aussi plusieurs projets d'expositions : l'exposition des artistes sélectionnés pour le prix Rancy à Mons en mars, une exposition collective à Chapelle 14 à Paris en avril, ainsi que l'exposition avec l'autre lauréate du prix « Novembre à Vitry », en novembre prochain.

### 2.2.3.3.10. Triangle Musical - Samuel Marie

En rejoignant Arts&Publics, Samuel souhaite renforcer le développement de trois projets musicaux – TUKAN, Indigo Mango et Super Gum – dont il est membre en tant que claviériste, structurer la gestion de sa carrière artistique et travailler sur les aspects liés à la production.

#### Axes d'accompagnement

De nombreux workshops proposés par la structure lui ont permis de mieux comprendre plusieurs aspects de la gestion d'un projet musical, et de prendre action directe dessus. Par exemple, comment facturer toutes ses activités, comment gérer une comptabilité cohérente, mais aussi des conseils pratiques sur la communication à travers les réseaux sociaux.

Outre les aspects « pratiques » de cet accompagnement, le fait d'échanger avec les autres porteurs de projets lui a permis d'avoir de nombreux avis et conseils (sur le nom d'un morceau de musique par exemple !) sur les différents axes de ses projets.





#### Dates et chiffres clés

Avec plus de 30 concerts depuis son arrivée chez Arts&Publics, l'année de Samuel a été riche en couleurs et en activités. Dour festival, le Botanique, Couleur Café, mais aussi le Mama festival à Paris, le Mil à Lisbonne, le Ment à Ljubljana, et Echoes of Earth festival à Bangalore en Inde... Le développement belge et international bat son plein. L'année 2022 a vu naître un EP pour Super Gum (sortie début 2023), et le premier album de TUKAN, dont la sortie a été célébrée le 30 novembre à l'Ancienne Belgique.

#### **Perspectives**

L'année 2023 s'annonce déjà bien avec de belles propositions de concerts, notamment le festival Les Vieilles Charrues en France pour TUKAN. Du côté de Super Gum, une « release » pour le deuxième EP est en cours d'organisation pour accompagner la sortie de celui-ci en début d'année.

### 2.2.3.3.11. Happycratie - Alan Jeuland

À travers son projet, Alan tente, avec la photographie et des appuis sociologiques, entre autres, de saisir en partie de quoi est faite la notion de bonheur aujourd'hui.

On voit depuis le début des années 2000 une forte augmentation de l'intérêt pour le développement personnel, pour les pratiques liées au bien-être. On y a vu la naissance de métiers entièrement consacrés au bien-être et, plus globalement, le bonheur est devenu central dans la manière dont nous envisageons nos vies.

Le bonheur n'est pourtant pas une valeur universelle, authentique, identique partout sur le globe ou dans l'histoire. Il est donc intéressant de s'interroger de quoi retourne notre bonheur, en l'occurrence celui de nos sociétés occidentales contemporaines.

Cette série a pour ambition de naviguer dans plusieurs sphères, celle du travail, du privé, de l'éducation et de la politique pour tenter de fabriquer un travail photographique, qui, accompagné par du texte, fonctionnera à la manière d'une enquête visuelle et subjective. Une plongée dans sa représentation des quêtes du bonheur d'aujourd'hui.

#### Axes d'accompagnement

Arts&Publics aide Alan dans le processus de réflexion qui doit s'adapter au fil du temps, afin de bien définir, à la suite de certaines réalisations, la narration qu'il souhaite adopter, la méthodologie et la structure de la série qui conviendraient le mieux idéalement.

Les accompagnatrices l'aident à se confronter à la réalité de sa démarche artistique face aux publics ainsi qu'à la réelle compréhension de ses œuvres dans un assemblage narré lors d'une future exposition.

Grâce à Arts&Publics, Alan a pu se concentrer sur sa pratique photographique ainsi qu'au développement de ses projets personnels.

Concernant « Happycratie », Alan a pu rencontrer plus d'une vingtaine d'acteurs, participer à des salons dans une bonne partie de la Wallonie et également en France. Il a pu affiner son propos et peaufiner sa démarche artistique.

### Bilan et perspectives

Ces quelques mois lui ont permis d'avancer sur plusieurs fronts en même temps de manière sereine. Il s'agit pour les mois qu'il reste de se concentrer un maximum sur la série « Happycratie », de continuer le travail sur le terrain et d'approfondir le travail de mise en scène. La collaboration avec des scientifiques est également à mettre en œuvre.

Tout le mois de mai, certains de ses clichés ont été exposés dans les rues de Saint-Gilles pour l'expo en plein air « FamilieFoto's » organisé par le collectif La Nombreuse.

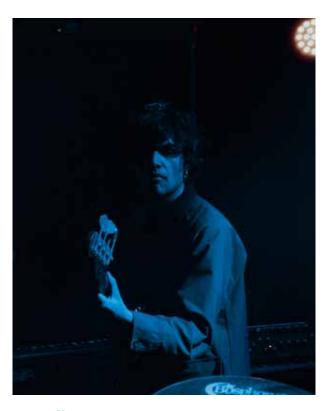
Le 9 juin est sorti le livre Quelle vorm ça prend? au Recyclart. Ce projet met en avant le quartier Heyvaert et ses alentours. Architectes, urbanistes, associations, partagent leurs ressentis quant à la question des espaces publics et de partage dans un contexte en pleine mutation. Il contient des témoignages et une trentaine de photographies d'Alan.

Alan a également travaillé la postproduction de la série « Enez Sun » avec Quentin Fagart. Un travail photo sur l'île de Sein en Bretagne traitant de la vie insulaire et de l'arrivée de réfugié.e.s ukrainien.ne.s fuyant la guerre. Nous travaillons encore actuellement à sa diffusion.

Concernant la suite de son travail, Alan va bientôt rentrer dans l'élaboration du quatrième livre. Il va continuer à montrer son travail à des professionnels, participer à des appels à projets et des résidences afin de préparer ce qui viendra après son contrat chez Arts&Publics, ainsi que de se renseigner sur les différentes possibilités d'enseigner.

### 2.2.3.3.12. TUKAN/Bleu Mustang/ **MAGMA - Nathan Van Brande** Le projet

Cette année, Nathan a développé trois projets; à la fois des projets artistiques et également du management d'artiste. Il est compositeur, arrangeur et bassiste au sein du groupe TU-KAN. En 2022, TUKAN a sorti son premier album Atoll, sous le label gantois N.E.W.S., et réalisé une quarantaine de concerts dont le festival de Dour, les Nuits Botanique ainsi que l'Ancienne Belgique. Avec son projet personnel Bleu Mustang, il a sorti son premier EP Noctuelle sous le label Magma et réalisé six clips vidéo. Il a également fait une création sonore pour l'exposition « Inflorescence » de l'artiste Esther Denis à la galerie Sainte-Anne à Paris. Pour ce qui est du management, il fait partie du collectif Magma chargé de la gestion des groupes Ciao Kennedy et Super Gum. Il a travaillé sur la sortie de l'EP The Problem is de Ciao Kennedy et a également booké une quinzaine de concerts.



### Axes d'accompagnement

Nathan a été accompagné principalement pour s'organiser dans ses tâches. Ayant trois projets distincts, l'accompagnement a pris forme autour de la structuration d'une stratégie en adéquation avec ses différents agendas ainsi qu'avec l'efficacité de ses actions.

#### Dates et chiffres clés

- 12 mai 2022 Concert de TUKAN aux Nuits Botanique.
- 30 juin 2022 Vernissage de « Inflorescence » à la galerie Sainte-Anne à Paris.
- 14 juillet 2022 Concert de TUKAN au festival de Dour.
- 10 novembre 2022 Release Party de Ciao Kennedy au BRASS.
- 18 novembre 2022 Release de l'album de TUKAN, Atoll.
- 30 novembre 2022 Release Party de TUKAN à l'Ancienne Belgique.



#### **Bilan et perspectives**

Cette année a permis à Nathan de créer un socle artistique et d'établir un réseau de base pour pouvoir développer davantage ses projets à l'avenir. En 2023, il aimerait sortir un nouvel album avec TUKAN et développer davantage le projet à l'étranger.

Avec Bleu Mustang, il travaille actuellement sur une création pour une exposition prévue dans le cadre du « Brussels Photo Festival » à l'Atelier Contraste, toujours pour l'artiste Esther Denis. Il continue de développer un dispositif qui permettra de jouer la musique de son EP en live. Il aimerait également développer un répertoire lui permettant de faire des DJ sets.

Pour ce qui est du management au sein de Magma, il travaille actuellement sur une stratégie de développement ainsi qu'un agenda de sortie du prochain EP *Milieu* de Super Gum. Il aimerait élargir l'équipe autour de Ciao Kennedy et leur trouver notamment un agent chargé du booking.

#### 2.2.3.3.13. Rosamaria - Etienne Olivares

Le projet « Rosamaria », adapté du film Rosemary's Baby de Roman Polanski dans le genre comédie d'horreur, a été présenté par la troupe de théâtre amateur espagnole Teatro Resistencia du 27 au 29 octobre 2022 au Petit Théâtre Mercelis de la commune d'Ixelles. Le projet a bénéficié de l'accompagnement et du soutien d'Arts&Publics, avec comme objectif de générer des stratégies de diffusion et de livraison d'un bon projet artistique. Le processus de création de la pièce a été axé sur l'adaptation du film Rosemary's Baby dans le genre comédie d'horreur, tout en conservant l'essence de l'histoire originale. La troupe de théâtre a travaillé dur pour développer le scénario et les personnages, tout en ajoutant une touche d'humour noir pour le plaisir du public. Les répétitions





ont été intensives, avec des séances organisées trois fois par semaine pendant plusieurs mois. Les membres de la troupe se sont consacrés à l'apprentissage de leur texte et au développement de leurs personnages, afin de s'assurer que tout était prêt pour la première. La pièce a finalement été présentée devant un public lors de trois représentations réussies, sous-titrées en français et en néerlandais.

#### Axes d'accompagnement

Arts&Publics a offert un accompagnement précieux pour développer l'atelier de théâtre amateur en espagnol pendant l'année 2022 dans la commune d'Ixelles. Chaque semaine, du temps était consacré aux cours et aux répétitions pour les élèves de l'atelier, tandis que le temps restant était utilisé pour travailler sur la production, la création et la diffusion du résultat final de l'atelier à travers la création d'une pièce de théâtre professionnelle.

Arts&Publics a également mis en place un environnement de travail professionnel pour Etienne et les élèves de l'atelier, avec un accès à des équipements et à un espace de répétition de qualité.

De plus, Etienne a pu obtenir des soutiens financiers et des soutiens à la diffusion et à la livraison du projet. En effet, les accompagnatrices l'ont aidé à mettre en place des stratégies de diffusion et de livraison de la pièce « Rosamaria », y compris la présentation de la pièce dans le Petit Théâtre Mercelis de la commune d'Ixelles.

#### Dates et chiffres clés

La pièce « Rosamaria », basée sur le film de Roman Polanski Rosemary's Baby, a été présentée avec succès les 27, 28 et 29 octobre 2022 dans le Petit Théâtre Mercelis de la commune d'Ixelles.

En termes de chiffres clés, la pièce a été vue

par plus de 300 personnes sur les trois représentations, avec une conception d'affiche attrayante qui a contribué à attirer l'attention du public.

### **Bilan et perspectives**

Concernant l'atelier de théâtre amateur en espagnol dans la commune d'Ixelles, le bilan est positif. La pièce a reçu de nombreux retours positifs du public et des éloges pour sa mise en scène. Le public a été captivé par l'histoire de « Rosamaria » et par la performance passionnée de la troupe.

Le projet « Rosamaria » a été un succès retentissant pour la troupe de théâtre amateur espagnole Teatro Resistencia. La troupe espère poursuivre son succès en présentant d'autres productions de haute qualité à l'avenir.

L'atelier de théâtre en espagnol devrait également continuer à être développé dans la commune d'Ixelles, avec la possibilité de proposer des cours et des répétitions réguliers aux élèves intéressés par le théâtre.

### 2.2.3.3.14. Maak & Transmettre -**Alice Emery**

#### Le projet

L'ASBL Maak & Transmettre est formée par trois femmes actives dans le milieu du design. Alice Emery (designer industriel - ébéniste), Mathilde Pecqueur (designer textile) et Salomé Corvalan (designer textile). Elles œuvrent à la transmission autour de la pratique textile, mais également de tout ce qui est attenant au design ou à la création artistique. Leur ASBL s'articule autour de la technique du tuft, piquage du fil à travers une toile. L'ASBL propose aussi les cycles de conférences « Celles qui font le design ». Elles ont pour but de faire la promotion des nouvelles figures féminines dans le milieu du design et d'affirmer leur présence et leurs participations à la scène contemporaine.



### Axe d'accompagnement

- Structure de planification
- Développement de la communication Quelques chiffres clés
- 4 conférences : Technologie Curation -Productions - Théorie & Recherche.
- 10 conférencières : Pauline Vitupier -Astrid Commeigne - Amandine David / Margaux Minodier - Giovanna Massoni / Open Structure - Design With Sense / Apolline Vranken - Sephora Thomas.
- Édition retraçant l'ensemble des conférences et du projet - Design graphique Mmmonokl studio - imprimée par Fraud Steiner.
- Clôture au MAD of Creators avec 60 personnes.
- Workshop Musée du Lin 29 octobre 2022 - Courtrai : une journée de workshop avec huit apprenant.e.s « Viens tufter ton
- Workshop avec l'ASBL Bouts de Ficelles

- 8 décembre 2022 Bruxelles : fresque participative pour le lancement des nouveaux locaux de l'ASBL.
- Workshop et Initiation au tuft dans nos ateliers - deux week-ends par mois - Bruxelles: huit workshops entre septembre et décembre 2022, soit un total de 48 apprenant.e.s en 2022.
- Workshop socioéducatifs « Le tapis comme langage » : série d'ateliers répartis sur plusieurs mois dont le but était de suivre un groupe d'apprenant.e.s, en partenariat avec La Maison des Enfants d'Anderlecht.
- « Anderkids »: Pour le projet Anderkids, l'ASBL Maak & Transmettre s'allie à Bitoño, l'atelier graphique et pédagogique comené par Laura Prillard. Le projet s'inspire du tapis du jeu circuit.

#### **Bilan et perspectives**

- Exposition « Mutation » 12/01/2023 -17/02/2023 - Face B Sablon.
- Projet de rideau avec le cabinet d'archi-



- tecture OPLA 15 janvier 2023 Milan.
- Consultance et réalisation de rideaux en partenariat avec Épigone pour les bureaux de Hub.brussels & Visit.brussels à Milan.
- Exposition à la Collectible 9/03/2023 -12/03/2023 - Tours & Taxis - Bruxelles.
- Sélection dans les « Jeunes créateurs 2023 »
- Exposition à la Design Week Milano -18/04/2023 - 23/04/2023 - Milan.
- Wallonie Bruxelles Design et Mode Belgium is Design.
- Sélection de jeunes designers belges par le Salone Satelite - Salone Del Mobile. Lancement du site internet - avril 2023. Exposition « Le tapis comme langage » - juin 2023 - Bruxelles. Présentation des projets dans le cadre des activités menées avec la Maison des Enfants d'Anderlecht.

# 2.2.3.3.15. Magical Box - Denis Lecuyer-Hansel

#### Le projet

Le projet « Magical Box » vise à relancer trois activités (photographie / coaching photo / post-production) sous un même label, avec l'objectif de retrouver progressivement une totale autonomie financière :

- photographie: prise de vue en reportage qualitatif et en studio, valorisation de ses travaux personnels à travers un site internet;
- coaching: Denis accompagne des personnes de tout âge curieuses d'apprendre des techniques photographiques;
- post-production: prise en charge et accompagnement individuel de photographes débutants ou très pointus (photo, vidéo, prise de son, traitement sonore, etc.).

#### Axes d'accompagnement

 Accompagnement financier : le revenu mensuel octroyé lui permet de travailler sereinement à l'évolution de son projet et à

- l'acquisition ou la restauration de matériel.
- Accompagnement professionnel / humain.
- Formations très utiles en communication digitale.
- Débriefings hebdomadaires.
- Encadrement consultatif sur les différentes étapes réalisées.

#### Dates et chiffres clés

- 1<sup>er</sup> juillet 22 : début du contrat.
- Juillet / août / septembre : remise en état de l'atelier et l'outillage (encadrement + atelier décor), remise en état des outils informatiques, remise en état du matériel studio.
- Septembre / octobre / novembre : Récupération des archives photos + post-production, rénovation du studio + espace de coaching, reprise du coaching individuel, reprise de la pratique de la photo, reprise de contact avec les partenaires (Fuji, Servix & Partners), reprise des conférences (salon annuel de la photographie au Heysel).
- Novembre / décembre : reprise à zéro des site internet, logo, nom d'activité, etc., reprise de la photo de reportage, reprise de la photo de studio

### **Bilan et perspectives**

Denis est épaulé par les accompagnatrices pour établir son planning et sa stratégie. Il a repris goût à sa passion qui est la photographie grâce aux différents challenges hebdomadaires proposés lors des réunions.

- Janvier 2023: finalisation du site internet et lancement de la campagne de communication.
- Février: Lancement des tirages et encadrement, communication active sur les trois services Magical Box, reprise active du coaching et de la photo de studio.
- Mars: préparation au parcours d'artiste (fabrication des cadres, tirages, etc.).
- Avril: parcours d'artiste.
- Mai: installation expo dans un cabinet dentaire. Post-production 60 nouvelles



Le projet « Okou Oglo », qui signifie la « Renaissance » en langue bété ivoirienne, consiste à faire renaître le rêve de Sonia Sukama, qui est de lier les valeurs, les richesses et les rythmes africains aux valeurs, richesses et rythmes européens à travers le mélange des différents styles de danse et musique de l'Afrique de l'Ouest et des différentes danses et musiques d'Europe, au travers d'une compagnie de danse et d'une école de danse ici en Belgique en créant un échange et une collaboration avec des artistes basés à Bruxelles et à Abidjan.



Sonia est une jeune femme dynamique et déterminée, sociable et créative. Elle souhaite construire un projet dans le secteur de la danse. Il s'agit d'une passion qu'elle aime transmettre. Sonia danse depuis toujours et se déplace à travers le monde pour se former :

- 2005-2010: danse classique et afrocontemporaine | Académie Yantra.
- 2017-2019: pole-dance | Body and Pole,
- 2017-2019: danse contemporaine | Alvin Ailey American Dance Theater et Martha Graham, NYC.

« Okou Oglo » est la continuité d'un premier travail de réflexion et d'échange qui a commencé depuis 2016 entre le Burkina Faso et la Belgique avec deux artistes professionnels - Lacina Coulibaly, danseur, chorégraphe professionnel burkinabè, et Sonia Sukama, danseuse, chorégraphe professionnelle belgo-congolaise - sous le thème de « La Résilience » en 2016 ; ensuite, « Métamorphose au-delà des épreuves » de 2017 à 2020 ; et depuis le 1er janvier 2021 « Okou Oglo ». Projet qui a été reconnu et soutenu par la Fédération Wallonie-Bruxelles, secteur des arts de la scène et Mme la Ministre Alda Greoli. Depuis le 1er janvier 2021, la création « Okou Oglo » se développe grâce au travail acharné de Sonia Sukama.

Le fait de rebondir plus haut après des épreuves déchirantes permet d'acquérir une plus grande force et de trouver le bonheur, qui passe d'abord par un processus de pardon. Grâce aux accompagnements d'Arts&Publics, Sonia désire trouver en elle la paix, l'harmonie, la stabilité et l'équilibre au travers d'un processus de guérison par le biais de différents processus, dont la spiritualité et l'art. Les accompagnatrices l'encadrent dans la stratégie, la recherche de partenariats et l'organisation de son projet tout au long de sa création. Pour Sonia, l'art est une thérapie, la danse est une thérapie.



En rejoignant Arts&Publics, Olivier souhaite renforcer le développement de ses projets musicaux acoustiques et électroniques, structurer la gestion de sa carrière artistique et travailler sur les aspects liés à la diffusion et la production.

Après des débuts en rock industriel et une formation au Jazz Studio, ses études le mènent à Cuba, où il est diplômé de l'Institut Supérieur des Arts de La Havane. Après un retour sur la scène jazz, revenant à ses racines électro, il rejoint le premier groupe électro-acoustique « live » NeVeN, et fonde son propre projet de production électronique Brigada Shabazz. Il participe à divers projets électro-acoustiques (La Chiesa, Glyth, le Groove Cartel, etc.) Suite logique de ces expériences musicales, « don Olivero » propose des performances en tant que percussionniste lors d'évènements privés ou dans les clubs, où il a joué ou joue encore avec des DJ tels que : Derrick Carter, Jeff K, Jr. Jack, Eric Powa B, Charles Schilling,

Errol Flint, Morpheus ou avec Patrick Balzat, au sein du balMODERNSOUNDsystem.

Les objectifs sont multiples : créer un nouveau répertoire et un nouveau spectacle interactif mêlant rythme, contes et entomologie destiné aux plus jeunes pour son projet et groupe « Le Rythme des Fourmis ». Un nouvel album et un nouveau spectacle multimédia pour son projet électronique. Par la même occasion développer les aspects de production et de diffusion proprement dits liés à ces projets.

Les attentes d'Olivier semblent déjà être comblées par cette opportunité qui lui permet d'envisager la création, la production et la diffusion sur un temps plus long. Pour le reste, la mise en réseau artistique et l'encadrement que permet Arts&Publics seront l'occasion de développer, de mettre à jour et d'approfondir ses compétences techniques en production électronique, d'une part, et de mieux structurer les aspects de diffusion et administratif dans les circuits culturels publics et privés.





Dans « Le Cendrier du gaze », Pierre-Patrice « Pépé » Kasses se glisse dans la peau du père Fouettard, qu'on appelle communément Zwarte Piet ou « Pierrot noir » en néerlandais. Incarner un symbole aussi controversé et chargé peut-il défier, nuancer le regard que nous portons sur le corps noir ? Dans cette performance, Pépé montre qu'en tant que performeur noir, il est souvent amené à jouer des rôles qu'il n'a pas choisis. Engager le dialogue avec Zwarte Piet n'est pas une sinécure, mais, petit à petit, il se montre sous un autre aspect. À travers son solo, Pépé souhaite placer des récits anciens dans un contexte contemporain et se les approprier.

Pépé est un artiste performeur basé à Bruxelles. Diplômé en design à L'ERG en 2017, il débute sa carrière sur la scène cabaret et

queer bruxelloise où il mélange la danse, le théâtre et le chant. Son travail questionne l'imaginaire assigné aux corps noirs et queers. En 2021, il participe au programme de résidence Workspace Brussels où il crée et met en scène le spectacle « Le Cendrier du gaze ». Il est aussi membre fondateur du duo de rap Brison, qu'il compose avec Adrien Copello (Happax).

À travers l'accompagnement chez Arts & Publics, ses objectifs pour 2023 sont de travailler sur la diffusion de son spectacle « Le Cendrier du gaze », ainsi que le lancement de son nouveau projet musical, Brison.

Pépé aimerait obtenir un maximum de dates de représentations de son spectacle, mais aussi le développer et le peaufiner au fur et à mesure du temps. À terme, il souhaiterait élargir son public à la Flandre et écrire une autre œuvre dans la même verve que « Le Cendrier du gaze ».



#### 2.2.3.4.4. Un ou deux œufs - Pauline Gilet

Le projet de Pauline prend la forme d'un roman graphique. Il est destiné à un public adulte, et se compose d'une centaine de pages. Ce projet est né de sa collaboration avec une amie psychiatre qui entamait alors un mémoire sur le chemsex. « Un ou deux œufs » explore aussi le croisement entre vie collective et vie sentimentale avec plusieurs partenaires dans un contexte de confinement, où les relations ont été fortement contraintes. Pendant cette période, Pauline devait choisir entre vivre dans la colocation de son partenaire ou rester chez soi. À travers l'intime, elle examine à quel point ces dispositifs sanitaires ont bouleversé nos relations et nos manières d'aimer.

Pauline Gillet est une autrice de BD et illustratrice franco-belge formée à l'ESA Saint-Luc à Bruxelles. Son travail explore les zones de contact entre la peinture et la bande dessinée. Par cette rencontre l'image est épurée de toute répétition étourdissante et le récit récupère l'anonymat d'un regard sans préjugé. Elle tente de maîtriser la lumière pour créer une surface où le spectateur retrouve une proximité séduisante/troublante, et fait de la narration et l'illustration deux démarches pour rappeler que le dessin a une puissance propre et qu'il existe une intimité au-delà des mots. Elle poursuit son roman graphique « Un ou deux œufs » et, en parallèle, elle travaille pour des commandes d'illustrations (revue culturelle du nord-ouest de Bruxelles) et donne des ateliers de dessin au centre culturel de Jette.

Pauline souhaite développer les axes suivants pour ses actions de communication : publications régulières sur Instagram, publication dans la revue 64 pages, création d'un site internet.

Pauline souhaite être accompagnée pour réaliser de façon efficiente et mettre sa stratégie en place avec les accompagnatrices afin d'éditer sa BD d'ici à décembre 2023. Elle souhaite mettre en place une stratégie de communication et de diffusion afin de faire connaître son œuvre et son travail.

Nathalie est une rêveuse. Son projet se marquera par la création d'un livre de portraits basé sur le thème de la rencontre. Elle compte aussi organiser une exposition regroupant toutes les œuvres qu'elle aura créées grâce à ses rencontres dues au hasard. Son livre de portraits regroupera les petits livres customisés (carnets, collages, peintures, dessins) et personnalisés où réalité et fiction se mélangent, retraçant l'univers des personnes qu'elle aura rencontrées. Edgard Clift, personnage fictif qu'elle crée (photographe, reporter de la rubrique des faits divers pour le journal The Independent à Harlem), est son alter ego.

Nathalie Vande Walle est une peintre, illustratrice et photographe de rue. Munie de son appareil photo, elle se promène dans des villes qui l'inspirent à la recherche d'univers insolites, de moments particuliers à saisir dans l'instant. Cultivant le hasard, travaillant à l'instinct, son attention se porte immanquablement sur l'un ou l'une d'entre eux/elles (héros singuliers de passage dans leur environnement urbain), dont la personnalité l'intrigue.



Nathalie veut réaliser un coffret de plusieurs petits livres retraçant l'histoire de chacune de ces rencontres avec photos, récits de ces anecdotes, dessins, petits papiers gribouillés, échantillons, etc. De plus, elle souhaite faire une exposition de peintures inspirées de ces univers captés et d'Edgard Clift.

Nathalie souhaite être accompagnée dans l'élaboration de son projet qui se divise en trois catégories d'actions à mettre en place sur deux ans grâce à la stratégie d'Arts&Publics: création, administration, édition.

« 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, de sensibiliser spectateur.ice.s et habitant.e.s à la diversité corporelle, identitaire et culturelle, contribuer à construire un monde plus juste et inclusif.

Jessica a commencé à pratiquer du handpan en solo. Elle a beaucoup joué en rue, puis lors de concerts, dans des lieux prestigieux tels qu'Espéranzah (scène des arts de rue), le Concert Noble, l'Abbaye de Villers-la-Ville, mais aussi pour des fêtes privées (anniversaires, mariages, vernissages), pour des lieux de bien-être (séance de yoga)... Depuis six ans, Jessica pratique la musique à l'aide de cet instrument appelé le handpan.

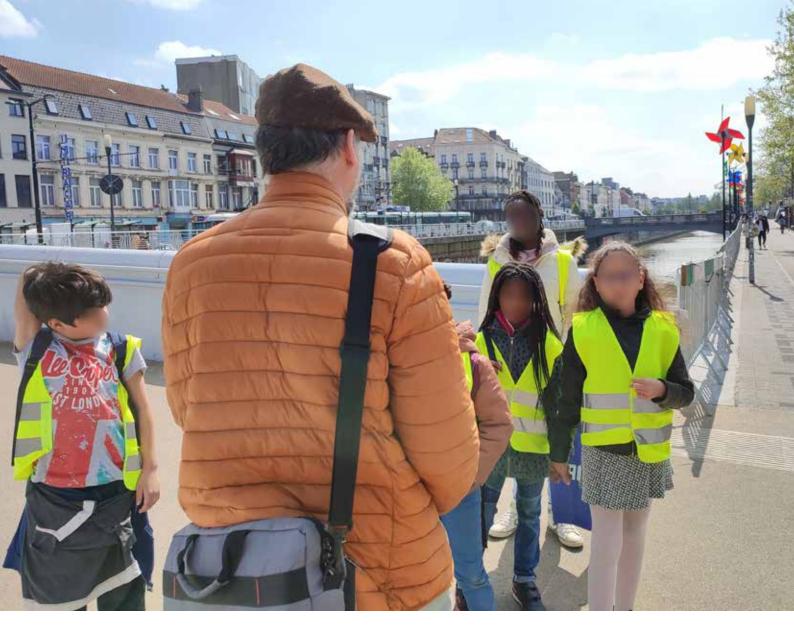
Cette année 2022 a constitué une première année pour l'accompagnement CHAMPS, auquel deux encadrantes ont été affectées à temps plein (une coordinatrice et une assistante de production). Cette nouvelle cellule ISP en production artistique a pu bénéficier de l'expérience de l'association dans le domaine de l'accompagnement de projets en médiation culturelle (depuis 2017).

Une quinzaine des personnes ont été accompagnées par l'équipe CHAMPS dans des disciplines artistiques variées.

L'année 2023 doit permettre à l'équipe CHAMPS de se structurer et de s'autonomiser davantage du modèle BAMBA.

#### 2.1.3.5.2. Chiffres clés

- 15 personnes accompagnées par le programme CHAMPS en 2022.
- 12 CPAS partenaires.
- 750 d'heures d'accompagnement.



## 2.3. Activités d'animation

### 2.3.1. Pour 50 cents, t'as de l'art

#### 2.3.1.1. Introduction

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.

L'année 2022 n'a pas démenti le succès de cette opération.

Nous avons encore étendu notre réseau d'associations partenaires et poursuivi la diversification, entamée en 2021, de notre offre d'animations par des visioconférences et des parcours de découverte du patrimoine bruxellois.

### **2.3.1.2. Objectifs**

Pour 50c, t'as de l'art est une opération de

médiation culturelle centrée sur les musées, à destination de publics fragilisés en Région bruxelloise. Menée en collaboration avec le tissu associatif, cette opération vise principalement les secteurs de l'aide à la jeunesse (écoles de devoirs, maisons de jeunes, ...), de la cohésion sociale (associations de quartier...), et 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, notre association ne considère pas le visiteur de 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 socioéconomiques 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, à 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 tous temps, et plus encore en période de crise sanitaire telle que celle que nous avons connue depuis deux ans.

L'année 2022 a poursuivi sur la lancée de la reprise constatée en 2021. Un effort particulier en direction du secteur de l'aide à la jeunesse, avec la diffusion du jeu « Kaj-Signo » (distribution toujours en cours), a déjà commencé à porter ses fruits en amenant ce public très volatile à la découverte du patrimoine bruxellois.

### 2.3.1.3. 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 industriel, l'histoire de la ville, ...). Ce parcours à travers la ville, en transports en commun et/ou à pied, mène à la visite du musée, soit en mode « visite guidée », soit en mode « animation ludique », selon la thématique et la scénographie;
- une troisième rencontre (atelier 2) où l'on fait le bilan de la visite et fixe les acquis. Cet atelier est l'occasion pour les participants d'exprimer leur ressenti quant à leur expérience muséale, soit verbalement, soit au moyen d'outils d'expression plastique (dessin, sculpture, vidéo, ...).

Durant l'année 2022, certains modules ont dû être écourtés, le plus souvent pour cause d'agenda surchargé dans les associations à la suite de la crise sanitaire de 2020-2021. Les visites de musées ont été privilégiées autant que possible.

L'accent a été mis le plus possible sur des méthodes de médiation interactives (questions-réponses, débats, analyse en groupe de documents ou d'objets).

#### 2.3.1.4. Bilan

#### 2.3.1.4.1. Acquis

Au terme de cette septième année du projet, nous pouvons nous réjouir des résultats engrangés.

Les parcours-découvertes se sont confirmés comme « produits d'appel » pour accrocher certains publics.

Durant l'été, deux parcours-découvertes ont ainsi pu être mis en place avec deux AMO, public particulièrement difficile à mobiliser. Et les réactions sont vraiment encourageantes pour la suite.

Nous avons pu renouer avec les partenaires traditionnels (CPAS de Bruxelles, BAPA, ARA, ...) et en inclure de nouveaux (Atout



Jeune AMO, L'Oranger AMO, Espace P, ...). Parallèlement à cette opération, nous avons également mis en place le projet « Movimiento » mené par Natalia Gonzales Hidalgo (voir « projets BAMBA »). Ce projet, assez similaire à « Pour 50c », s'adresse à des publics adultes issus de l'éducation permanente, qui présentent des difficultés d'accès à l'offre culturelle. Il s'est développé dans deux communes bruxelloises, Molenbeek et Anderlecht, à travers un partenariat établi avec deux de leurs institutions les plus emblématiques, le MoMuse (Musée communal de Molenbeek-Saint-Jean) et le COOP (Centre de découvertes Canal, Anderlecht). Le projet Movimiento a comme sujet le mouvement comme étant la base de l'évolution historique des sociétés et de l'identité des individus. Il se décline en modules de deux ateliers chacun.

#### 2.3.1.4.2. Limites

Les limites rencontrées et auxquelles il faudra être attentif à l'avenir sont principalement de deux ordres : la maîtrise de l'agenda (il faut parfois sur-confirmer les rendez-vous pour être certain d'avoir les groupes au bon endroit au moment prévu, cela demande énormément d'énergie et d'attention mais c'est indispensable lorsqu'on travaille avec un sec-

teur associatif qui est lui-même en situation extrêmement tendue (afflux de demandes et moyens réduits) et l'adéquation des guides externes avec les groupes (niveau de langage, vocabulaire utilisé, attitude inclusive, ...)

### 2.3.1.4.3. Chiffres clés

Durant cette année 2022, il n'y eut plus que sept activités annulées, la plupart du temps pour des soucis d'agenda ou d'organisation de la part de l'association partenaire. La crise du covid semble bien derrière nous.

On a pu donner 29 modules d'animation avec visite de musées, auxquels s'ajoutent 1 visioconférence, 11 parcours de visites en ville sur 4 itinéraires différents et 1 rallye, soit un total de 71 activités.

Les visites de musées ont impliqué onze musées partenaires, dont deux nouveaux : BELEXPO, BELvue, Banque Nationale de Belgique, Jardin des sculptures UCLouvain, La Fonderie, la Maison du Roi, Musée Juif de Belgique, Momuse, Musée des Égouts, Musée Mode et Dentelle, Parlamentarium.

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



- Bruxelles en suivant la rivière Senne
- Bruxelles : le quartier des Marolles
- Bruxelles: Galeries et Passages
- Bruxelles et La Révolution de 1830

Les 14 associations partenaires, dont 6 nouvelles, qui ont participé au projet furent :

- L'ARA Stockel (2 animations, 1 visite de musée)
- Atout Jeune AMO (1 parcours-découverte)
- Arts&Publics : formation BAMBA (1 rallye, 1 animation)
- Le BAPA Via Molenbeek (2 parcours-découverte, 2 visites de musée)
- Le BAPA Via Schaerbeek « Rue verte » (1 parcours-découverte, 1 visite de musée, 1 animation)
- Le BAPA Via Schaerbeek « Rue Kessels » (6 visites de musée, 1 parcours-découverte, 2 animations)
- Le Ciré (1 visio-conférence, 4 parcours-découvertes, 7 visites de musée)
- Le CPAS de Bruxelles alphabétisation (1 parcours-découverte, 5 visites de musée, 10 animations)
- L'École de devoirs d'Ixelles (site Mosaïque) (1 présentation, 3 animations, 2 visites de musée)
- L'École de devoirs d'Ixelles (site Akarova) (1 présentation, 4 animations, 2 visites de musée)
- Espace P (2 animations, 1 visite de musée)
- L'Oranger AMO (1 parcours-découverte)
- MJ Rézolution (2 animations, 1 visite de musée)
- PCS Goujons Groupe Ados (2 animations, 1 visite de musée)

Auxquelles s'ajoute un gros après-midi d'animation dans le cadre de la Fête du Travail du 1er mai à la Fonderie (10 ans d'Arts&Publics)

Toutes ces activités, touchant 40 groupes, ont impliqué un total de 806 participant.e.s et 114 accompagnateurs et accompagnatrices. Ces visites ont également impliqué 17 guides professionnel.le.s (10 visites ont été prises en charge par notre médiateur culturel).

Le projet Movimiento, quant à lui, a permis sur la période fin 2021 jusque juin 2022 de toucher douze groupes appartenant à cinq associations d'éducation permanente (le Centre communautaire Maritime, La Porte Verte, Lire et Écrire et Le Piment, toutes situées à Molenbeek, et Infor-Femmes à Anderlecht), deux organismes du CPAS de Molenbeek (le Comité culturel et la Maison de repos Arcadia), et finalement un centre d'éducation secondaire (l'institut Sainte-Marie la Sagesse à Schaerbeek). Soit 171 participant.e.s et 38 accompagnateurs et accompagnatrices.

### 2.3.1.5. Perspectives

L'agenda pour 2023 se met en place, avec des contacts très encourageants avec le CPAS de Bruxelles (20 dates prévues), les EDD d'Ixelles, le BAPA Bxl, Espace P, ...

La distribution du jeu « KAJ-Signo » aux AMO et Maisons de jeunes entraîne des contacts prometteurs qui, à terme, pourraient déboucher sur des animations.

Par contre, la lenteur de réaction de certaines associations, par manque de personnel, de temps, le turn-over ou autre, entraîne une mise en place lente de l'agenda.

### 2.3.2. KAJ-Signo

### 2.3.2.1. Rappel du concept et des étapes précédentes

Sur les rails depuis 2019, le jeu « KAJ-Signo » est finalement sorti en 2022. Pour rappel, ce jeu est issu d'une version antérieure, élaborée de 2016 à 2018 sous le nom « Le Tram des Musées ». S'inspirant de jeux tels Trivial Pursuit©, le Jeu de l'oie, avec des éléments de Monopoly©, de Risk© et d'autres, celui-ci était devenu très complexe, trop pour des joueurs autonomes.

Un budget a été néanmoins attribué par l'AS-BL CAP48 pour éditer ce jeu à destination prioritairement de l'aide à la jeunesse.



2020 a été l'année de recherche d'un fabricant, puis de la nouvelle conception simplifiée du jeu.

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 cm x 11 cm x 6,5 cm.

En 2021, on a tout d'abord testé cette nouvelle mécanique de jeu à l'aide d'un prototype et parallèlement la société Art of Games, retenue comme fabricant, a travaillé sur le graphisme et la mise en page des différents éléments du jeu. Le prototype final a été livré fin 2021, et testé durant le début de l'année 2022 tandis que se mettait en place un rétroplanning.

#### 2.3.2.2. État d'avancement

La première partie de l'année 2022 a été consacrée au testing et aux ultimes corrections, puis la fabrication a été lancée. En avril, les exemplaires définitifs ont été livrés et présentés lors de la journée du 1er mai à La Fonderie, dans le cadre des 10 ans d'Arts&Publics (voir chapitre 4 « Les dix ans d'Arts&Publics » pour plus de détails). Une distribution personnalisée des exemplaires gratuits prévus dans la convention passée avec l'ASBL CAP48 a commencé dès l'été.

Ce sont tout d'abord des AMO et Maisons de Jeunes d'Anderlecht, Bruxelles, Molenbeek-Saint-Jean et Schaerbeek qui en ont bénéficié. 48 exemplaires ont déjà été distribués aux associations suivantes : Centre de jeunes d'Anderlecht, Cirqu'Conflex, AMO Rythme, MJ Rezolution, TCC Accueil, MJ Sémaphore, AMO Sésame, AMO L'Oranger, MJ de Ganshoren, Foyer des jeunes des Marolles, Club de jeunesse Tanneurs, AMO Cars, MJ Le 88, Siloe Centre Comete, Atout Jeunes, MJ « la J », AMO Le Toucan, Foyer des Jeunes, MJ L'Avenir, Action Josaphat, AMOS Schaerbeek, AtMOsphère, La Gerbe AMO, EDD Ixelles Mosaïque, EDD Ixelles Akarova.

Chaque exemplaire a été remis en main propre au cours d'un entretien de présentation du jeu et de l'action « Pour 50 c t'as de l'art », dont il est issu.

Par ailleurs, 17 exemplaires ont été distribués aux ludothèques de la Région de Bruxelles-Capitale par le biais du centre de ressources ludiques de la COCOF (Ludeo).

Enfin, 10 exemplaires ont été offerts aux lecteurs et lectrices de notre magazine Regards sur les musées dans le cadre d'un concours. Toutes les associations et personnes qui ont assisté à une démonstration du jeu KAJ-Signo se sont montrées fort enthousiastes.

#### 2.3.2.3. Les prochaines étapes

Deux démonstrations du jeu sont déjà programmées en janvier auprès de deux ludothèques de Bruxelles (Uccle et Molenbeek-Saint-Jean).

La distribution des exemplaires gratuits se poursuivra durant la première partie de l'année.

D'autres bénéficiaires pourraient être iden-



tifiés au cours de 2023, tandis que les musées seront approchés pour leur proposer quelques exemplaires en dépôt-vente.

Par rapport aux possibles évolutions du jeu lui-même, des pistes de production de nouvelles séries de questions thématiques sont actuellement à l'étude (par exemple, une série « Art Nouveau » en lien avec l'Année Art Nouveau Brussels 2023).

## 2.4. Activités de promotion socioculturelle

#### 2.4.1. Gratuité des musées

En 2022, pour la 10e année consécutive, 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).

### 2.4.1.1. Le réseau des musées gratuits

Le réseau des musées gratuits le 1er dimanche du mois (hors Eurométropole Lille-Kortrijk-Tournai 1) compte 158 lieux 2 en 2022 (dont 30 en Région de Bruxelles-Capitale).

Parmi ceux-ci, certains sont fermés temporairement pour rénovation ou déménagement : 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, Musées des Beaux-Arts de Charleroi, BPS22 à Charleroi, MusAfrica à Namur, Musée d'Archéologie de Tournai, Musée régional des Sciences naturelles à Mons, Salle Saint-Georges à Mons.

### Entrées en 2022 (8):

- Design Brussels Museum
- Centre d'Interprétation de la Pierre
- MedexMuseum
- Musée Horta
- Musée gallo-romain de Berneau

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> Sept musées.

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> Les parcs et jardins bruxellois gratuits ont été décomptés de ce chiffre.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> Onze musées + Musée BELvue gratuits tous les mercredis après-midis.



(gratuit tous les dimanches)

- Computer Museum NAM-IP (retour)
- Musée BELvue (retour également gratuit chaque mercredi après-midi)
- Archéosite et Musée d'Aubechies-Belœil

#### Sorties en 2022 (3):

- Musée Wellington
- Maison Maurice Béjart
- Musée communal Pieter Cnops

Les musées fédéraux<sup>3</sup>, gratuits chaque 1er mercredi du mois, ont enregistré plusieurs défections depuis la fermeture générale de mars 2020:

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

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 permanence4: Experience.Brussels, Musée communal Pieter Cnops (mercredi et samedi), Musée Wittert à Liège (gratuit du lundi au samedi), le Musée Antoine Wiertz et le Musée Constantin Meunier à Bruxelles.

Le Musée des Égouts de Bruxelles, fermé le dimanche, proposait l'accès gratuit chaque 1er samedi du mois en 2022. À nouveau ouvert le dimanche en 2023, il appliquera la gratuité du 1er dimanche du mois tout au long de l'année. La gratuité des musées anversois, habituellement accessibles à tous, est désormais réservée aux habitants d'Anvers qui détiennent une carte culture A-Kaart5.



### 2.4.1.2. Les dimanches + que gratuits

Tout au long de l'année 2022, pour marquer les dix ans du décret qui a instauré la gratuité du 1er dimanche du mois dans les musées en Fédération Wallonie-Bruxelles (en mai 2012) et les vingt ans de la première expérience de gratuité du genre dans un musée en Belgique (en janvier 2002 au Centre de la Gravure et de l'Image imprimée de La Louvière), l'ASBL Arts&Publics, en collaboration avec les musées, a organisé 19 Dimanches + que gratuits<sup>6</sup> en Région bruxelloise et dans les cinq provinces wallonnes.

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Trois musées.

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Dix musées.

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Au lieu de 22, les deux Dimanches + que gratuits n'ayant pu se tenir dans les Musées de Verviers (fermés pour travaux). L'événement au Musée du Petit Format a également été reporté en 2023.



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.

#### Dimension « Lutte contre la pauvreté »

Pour cette année de retour dans les musées sans restriction sanitaire, nous avons voulu retourner au contact des publics, et plus spécifiquement des publics les moins favorisés en termes d'accès aux arts et à la culture (ceux à qui l'accès gratuit devrait le plus profiter en définitive).

Dans le cadre du Plan de lutte contre la pauvreté et pour la réduction des inégalités sociales 2020-2025 de la Fédération Wallonie-Bruxelles, nous avons ainsi mis en place un programme d'information et d'animation ciblant les musées et le secteur associatif. Avec chaque musée mis à l'honneur, nous avons inséré un plus aux accents «jeunes publics » dans le déroulé de la journée ou de l'après-midi dominicale à travers une visite ou une animation spécifiquement pensée pour

eux. En outre, dans neuf des dix-neuf musées, une médiatrice culturelle d'Arts&Publics était présente pour tenir un point info « Gratuité des musées », avec distribution de supports imprimés et de ballons.

En amont de chacun des évènements, 600 associations actives dans le domaine de la lutte contre la pauvreté et de la jeunesse dans 30 communes de Bruxelles et de Wallonie ont ainsi été contactées afin de promouvoir ces activités gratuites à proximité auprès de leurs publics et, plus largement, de les informer de cet accès libre toute l'année dans plus de 150 musées en Fédération Wallonie-Bruxelles (distribution de guides, d'affiches et de flyers - voir chapitre Communication).

### 1er mai anniversaire à la Fonderie de Bruxelles

2022 marquait trois 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 a eu 20 ans ;
- le 26 mars, notre ASBL fêtait ses 10 ans d'existence au service de la promotion de la gratuité du 1er dimanche du mois;
- le 3 mai, cela faisait 10 ans que le décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles instaurant cette gratuité avait été adopté.

Le 1er mai, un Dimanche + que gratuit a été organisé à La Fonderie, musée bruxellois de l'industrie et du travail à Molenbeek-Saint-Jean (partenaire de longue date des animations d'Arts&Publics et musée gratuit de la première heure, premier lieu à avoir accueilli une fête de la gratuité en janvier 2013), à travers cinq espaces d'activités pour un public familial populaire : un point info « 150 musées gratuits pour tous », un atelier jeu vidéo Minecraft, un atelier de création collaborative, un village artisanal et une visite guidée de l'exposition « Oh! Ça ne coule pas de source ».



# Calendrier 2022



### La Boverie, Liège

L'animation Créamusée a rassemblé 67 enfants et environ 115 accompagnants contre 25 enfants et environ 42 accompagnants lors du Créamusée de décembre 2021.



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

Maison d'Érasme: 87 visiteurs contre 38 le 1er dimanche de janvier.

**Art et Marges Musée :** pas de chiffres

*MoMuse:* 27 visiteurs + 28 participants au jeu « Escape Game », soit 55 personnes

au total.



**BPS22**, Charleroi - Musée de la Rubanerie cominoise, Comines

Pas de chiffres



Fourneau Saint-Michel (Musée de plein air et Musée du fer), Saint-Hubert

86 visiteurs



La Fonderie de Bruxelles, Molenbeek-Saint-Jean

232 visiteurs



Musée Rops, Namur

217 visiteurs

Chiffres des autres 1ers dimanches de 2022 :

janvier : 185 - février : 206 - mars : 224 - avril : 58 - mai : 36



Musée des Arts décoratifs, Namur - Musée du Petit Format, Viroinval [ANNULÉ]

131 visiteurs

Chiffres des autres 1ers dimanches de 2022 : février : 81 - mars : 59 - avril : 13 - mai : 30



Musée Wellington, Waterloo

163 visiteurs, soit environ 30 % supplémentaires par rapport à un dimanche estival habituel.



Musée gaumais, Virton

Pas de chiffres



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

Musée de Mariemont : 618 visiteurs

Musée du Carnaval et du Masque : pas de chiffres

Maison de l'Imprimerie : 14 visiteurs (contre 9 visiteurs en septembre et en août)



Musée Hergé, Louvain-la-Neuve

1109 visiteurs (sur l'ensemble du week-end)



Musée de la Vie wallonne, Liège - Archéoforum, Liège

Musée des Beaux-Arts et de la Céramique, Veviers [ANNULÉ]

Musée d'Archéologie et de Folklore, Verviers [ANNULÉ]

Musée de la Vie wallonne : 150 visiteurs (contre 130 visiteurs en moyenne sur les 6 mois précédents)

Archéoforum : 68 personnes (contre 106 le 1er dimanche de novembre)



# LES DIMANCHES + QUE GRATUITS 2022 10 bougies pour la gratuité, 12 dimanches pour les souffler! Calendrier 2023



Le 1er dimanche du mois tombant le 1er jour de l'année, la plupart des musées seront fermés.



Musée des Sciences naturelles et Vivarium, Tournai Musée royal d'Armes et d'Histoire militaire, Tournai



Musée de la Médecine, Bruxelles



Maison des arts de la Marionnette, Tournai Musée des Beaux-Arts, Tournai



Maison de la Métallurgie et de l'Industrie, Liège



Trinkhall Museum, Liège La Boverie, Liège

Musées de la Ville d'Eaux, Spa



Musée Gaspar, Arlon



Musée de la Fraise, Namur



Maison du Patrimoine médiéval mosan, Dinant Computer Museum NAM-IP, Namur



Musée du Petit Format, Viroinval



Mundaneum, Mons **MUMONS**, Mons

Musée de Folklore et des Imaginaires, Tournal



Art et Marges Musée, Bruxelles Brussels Design Museum, Laeken



### 2.4.1.3. Participation à l'année **Art nouveau Brussels 2023**

2023 sera l'année de l'Art nouveau à Bruxelles sous l'égide de Urban.brussels, l'administration bruxelloise chargée de la politique régionale en matière d'urbanisme, de patrimoine culturel et de gestion des programmes opérationnels de revitalisation urbaine, et de Visit.brussels, l'agence régionale chargée de la promotion touristique à Bruxelles.

Tout au long de l'année, une programmation variée sera proposée au public afin de lui faire découvrir le patrimoine historique et architectural de la Région (chefs-d'œuvre ouverts au public, visites de chantiers, expositions, conférences, publications, workshops, mise en valeur de métiers d'artisanat, parcours guidés dans la ville, etc.).

Profitant de cette vitrine pour l'accès à la culture, Arts&Publics a décidé d'associer la gratuité du 1er dimanche du mois à cette programmation en proposant un événement en partenariat avec le Musée Horta le dimanche 5 février 2023, associant des visites en accès libre, des visites guidées et un atelier jeu vidéo Minecraft.

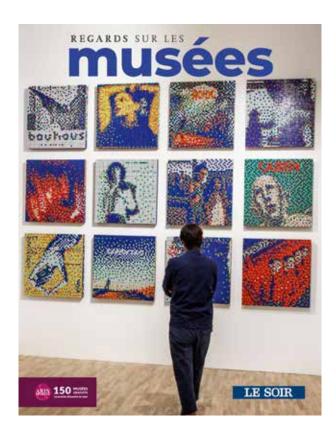
Nos canaux de diffusion numériques (newsletter, réseaux sociaux, site) seront également mis au service de l'action à travers l'organisation d'une série de concours destinés à faire gagner des Pass Art nouveau, donnant accès gratuitement à trois lieux Art nouveau sur une période de six mois. Un premier concours (six pass) a été programmé pour les vacances de fin d'année 2022 (22 décembre 2022 - 8 janvier 2023).

### 2.4.2. Visibilité des musées 2.4.2.1. Regards sur les musées 2022

Pour la 9<sup>e</sup> année consécutive, notre magazine Regards sur les musées a été édité et diffusé en supplément du journal Le Soir le samedi 15 octobre 2022.

Comme chaque année, Arts&Publics s'est chargé 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, 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.

Innovation par rapport aux éditions précédentes : pour ce numéro-ci, la version papier classique de 48 pages a été complétée par une version numérique augmentée (PDF en accès libre sur notre site) de 53 pages, incluant trois articles « bonus ».



#### **SOMMAIRE**

#### **4-6 REGARDS CITOYENS**

Musée-citoyen : le plaisir d'abord ! | Sabine Schrader

#### 8-9 REGARD DE FLANDRE

À fleur de Pauw | Philippe Cornet

#### 11 REGARD SUR UNE INITIATIVE

Centre Albert Marinus: une expertise reconnue par l'Unesco | Julien Semninckx

#### 12-15 REGARDS EN IMMERSION

Repenser le musée pour que l'art parle aux sens | Gwennaëlle Gribaumont

#### 15-17 REGARDS INDISCRETS

Si on faisait sortir les collections de **leur réserve ?** | Caroline Dunski

### 18-20 REGARDS CROISÉS IEU VIDÉO & MUSÉES

Expos, jeux vidéo admis | Michi-Hiro Tamaï

### 22-23 REGARDS CROISÉS JEU VIDÉO & MUSÉES

Ceci n'est pas une expo | Michi-Hiro Tamaï

### 26-27 REGARDS CROISÉS JEU VIDÉO & MUSÉES

Loin de la visite à papa | Michi-Hiro Tamaï

#### 28-29 REGARDS FÉMININS

**Des musées féministes ?** | *Caroline* Dunski

### **30-31 REGARDS PROSPECTIFS**

Marie Noble: « Il faut sauver le soldat musée! » | Philippe Cornet

#### **32-33 REGARDS NEUFS**

Quand l'école se fait dans la salle de musée | Sabine Schrader

#### **34 REGARD SUR UNE INITIATIVE**

Toys Museum: un voyage dans les souvenirs d'enfance | Julien Semninckx

#### 36-37 REGARD SUR L'EXIL

Je vous salue Marie | Philippe Cornet

#### **38-39 REGARDS LUDIQUES**

VideoMuz. Les musées jouent le jeu! Gwennaëlle Gribaumont

#### **40-41 REGARD MILITANT**

Musées et pauvreté: au-delà des préjugés | Gwennaëlle Gribaumont

### **42 REGARDS SUR LA COMMUNICATION CULTURELLE**

Comm' comme (post)-covid | Marc Vanel

#### **43 REGARD SUR UNE INITIATIVE**

Aboriginal Signature : une galerie à visiter comme un musée | Julien Semninckx

#### **45 REGARD LUDIOUE**

KAJ-Signo : le jeu de société qui fait le lien entre musées et émotions | Laurent Van Brussel

#### **46-47 REGARDS SUR LA GRATUITÉ**

Il y a toujours quelque chose à fêter avec la gratuité! | Laurent Van Brussel

#### **48-51 LE GUIDE EN REGARD**

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



### 2.4.2.2. Le guide et l'annuaire 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.). Cette année, le guide dépliant a été décliné sous la forme d'un poster A2.



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 - présentation du musée, photo, coordonnées et infos pratiques). Si nous effectuons une mise à jour globale du guide une fois par an, nous réalisons des mises à jour spécifiques du guide et des pages de l'annuaire sur notre site 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 les supports de communication (rubrique Tarifs ou Horaires de leur site internet). L'objectif de créer une base de données afin de recenser plus précisément ces pages reste en chantier.

Canaux de diffusion	Chiffres
Pages de l'annuaire des musé	es
sur le site d'Arts&Publics <sup>8</sup>	63 768 vues
Page du guide des musées	11 686 vues
PDF du guide des musées	2 730 vues
Page des Dimanches	
+ que gratuits	4 961 vues
Newsletter mensuelle	
Musées	13 871 abonnés
Page Facebook	
« Gratuité des musées »	60 189 abonnés
Compte Instagram	1357 abonnés

Voir chapitre « Communication » pour plus de chiffres.

### 2.4.2.3. Supplément dans le JDE

À l'occasion des 10 ans du décret instaurant la gratuité du 1er dimanche du mois, nous avons édité un dossier de quatre pages dans le Journal des enfants (9-13 ans) sur le thème « Tous au musée », paru le 8 juin 2022, associant un article d'introduction générale consacré aux musées et à leur rôle, une double page consacrée à une sélection de musées à Bruxelles et en Wallonie et à leur programmation « jeune public », ainsi qu'une page sur la gratuité des musées et à deux initiatives de médiation culturelle d'Arts&Publics en lien avec le secteur muséal (les Dimanches + que gratuits et le jeu de société Kaj-Signo).

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> Ce chiffre n'inclut pas les visites des pages individuelles des musées.



#### **Tirage**

- 130 000 lecteurs.
- 21 600 exemplaires (16 500 abonnés scolaires et 5 100 abonnés individuels)

### 2.4.2.4. Partenariat éditorial avec Le Ligueur

Dans le cadre du magazine « Regards sur les musées » et de notre contribution au Plan de lutte contre la pauvreté et les inégalités de la Fédération Wallonie-Bruxelles, nous avons conclu un échange de visibilité avec la Ligue des Familles, incluant la publication d'un article d'actualité chaque mois sur le site du Ligueur pour rappeler les activités en accès libre du 1er dimanche du mois, la publication d'un dossier « Art et Musées » dans le magazine Le Ligueur (8 pages) du 9 février 2022 et l'insertion de quatre bandeaux publicitaires consacrés aux Dimanches + que gratuits (1/4 de page) dans quatre numéros du Ligueur (26 janvier, 23 mars, 20 avril, 31 août).

### 2.4.2.5. Collaboration avec l'ONE (émission Air de familles)

Parmi les relais mobilisés pour nos actions de promotion des arts et de la culture auprès des jeunes publics fragilisés en lien avec le Plan de lutte contre la pauvreté et les inégalités de la Fédération Wallonie-Bruxelles, l'Office de la naissance et de l'enfance (ONE) occupe une place clé au même titre que la Ligue des Familles.

En collaboration avec l'équipe éditoriale de l'émission «Air de familles» (ONE/RTBF), nous avons ainsi participé à la production d'une capsule TV et de six capsules webdoc « ÉVEIL - Gratuité des musées » (tournage en octobre-novembre 2021; diffusion en janvier 2022).

### 2.4.3. Visibilité des projets ISP

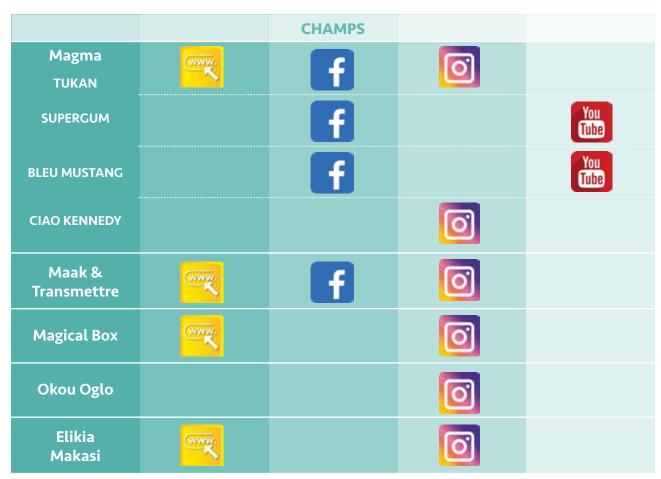
À la visibilité offerte par les canaux de communication d'Arts&Publics s'ajoute la visibilité que se créent les porteurs de projet via leurs propres canaux et supports ou en participant à une série d'évènements professionnels en lien avec la culture ou avec leur discipline artistique.

Si certain.e.s ont développé leur propre site web, la majeure partie s'appuie essentiellement sur les réseaux sociaux pour diffuser leurs actualités de projet, Facebook et Instagram en tête, avec des degrés d'expertise et de récurrence variables. Le niveau d'avancement dans le projet joue aussi à cet égard. Pour certain.e.s, le projet préexiste à l'accompagnement d'Arts&Publics et la structure de diffusion est déjà en place.



		ВАМВА		
Les Ateliers du Losange		f		
Pouvoir-Faire	ww.	f	O	
JDOUD	ww.	f	O	
Rêvons- Ensemble		f	O	
Hollywood Boulv'Art			O	You
Tango Factory	~~ <u>~</u>	f	O	
		CHAMPS		
KAAY		f	O	You
Au bout de la peau				
La langue du jasmin			O	
Dis mon nom		f	O	
Shut up and smile	ww.	f		
Fluides	~~ <u>~</u>		O	
Triangle Musical	(www.	4		You Tube
TUKAN			العا	Tine
INDIGO MANGO	(WWW.	f	O	You
SUPERGUM	<u></u>	f	O	You
Poursuite			0	





#### Les Ateliers du Losange

www.facebook.com/lesateliersdulosange/

#### **Pouvoir-Faire**

https://pouvoirfaire.org/ www.facebook.com/pouvoirfairebxl www.instagram.com/pouvoir.faire

#### IDOUD

www.facebook.com/projetjdoud/ www.instagram.com/projetjdoud/

#### Rêvons-Ensemble

www.facebook.com/BomaVolleSpeed/ www.instagram.com/celinedecastiau/

#### **Hollywood Bouly'Art**

www.instagram.com/wiggy.jay www.voutube.com/channel/ UCfiY7jCrUABpRPfT-2jpfOg

#### **Tango Factory**

www.tangofactory.be/ www.facebook.com/tangofactory.eu www.instagram.com/tangofactory/

#### **Tango Factory**

www.tangofactory.be/ www.facebook.com/tangofactory.eu www.instagram.com/tangofactory/

www.facebook.com/mrjulianblum www.instagram.com/project kaav/ www.youtube.com/user/lumulian

#### Au bout de la peau

www.instagram.com/arrepiolecie www.instagram.com/beatrizduarte3 www.instagram.com/anajualia/

#### La langue du jasmin

www.instagram.com/shirineabel

#### Dis mon nom

https://www.facebook.com/dismonnom.bxl/ www.instagram.com/dismonnom /

#### Shut up and smile

https://marinayerles.wordpress.com/ www.facebook.com/marinayerles

#### **Fluides**

www.carolemousset.com www.instagram.com/claude.carl

#### **Triangle Musical**

https://snipfeed.co/tukan www.indigomango.be https://snipfeed.co/gum www.facebook.com/TUKANofficiel www.facebook.com/Indigo.Mang0/ www.facebook.com/supergumbxl www.instagram.com/tukan officiel www.instagram.com/indigo.mango www.instagram.com/super\_gum\_officiel www.youtube.com/channel/UCuQiAc-MzqZ5H8TXsKGNQVIw www.youtube.com/channel/UCVgPVlXRuj0MZZJ nxUKBMw www.youtube.com/channel/UC $m8VxXo-syGcM_B-7wG0F3g$ 

www.alanjeuland.com/ www.instagram.com/alanjeuland www.instagram.com/editionslacab/

#### TUKAN, Bleu Mustang, MAGMA

https://snipfeed.co/gum https://snipfeed.co/tukan www.facebook.com/supergumbxl www.facebook.com/TUKANofficiel/ www.facebook.com/bleumustang www.instagram.com/super gum bxl/ www.instagram.com/tukan officiel/ www.instagram.com/ciao kennedy/ www.youtube.com/channel/UC $m8VxXo-syGcM_B-7wG0F3g$ www.youtube.com/@bleumustang1881/

#### **Maak & Transmettre**

https://linktr.ee/maak.transmettre www.facebook.com/maak.transmettre/ www.instagram.com/maakandtransmettre/

#### **Magical Box**

www.denislecuyerphoto.net/ www.instagram.com/denis.lecuyer.hansel

#### Okou Oglo

https://www.instagram.com/sonia.sukama Elikia Makasi

https://elikiamakasi.wordpress.com/ https://www.instagram.com/elikia.makasi https://www.instagram.com/sonia.sukama/

#### Fresque « Retour à la terre »

Inaugurée le 3 mai 2022, la fresque « Retour à la terre » a fait son apparition sur le mur le long de la passerelle du Viaduc à Ixelles. Cette inauguration, en présence des artistes, parachevait un projet que nous avons accompagné pendant un an dans le cadre de notre programme d'insertion en médiation culturelle avec le soutien de la commune d'Ixelles.

Ce projet, prolongement du projet « Clima(x) », a été réalisé par le collectif d'artistes 7e Gauche, en partenariat avec l'échevine de la Rénovation urbaine et des Contrats de Quartier d'Ixelles, Nevruz Unal.

Cette fresque de 67 mètres de long représente différents types de paysages (prairie, forêt, montagne, lac, ...) mettant en avant la nature. Des lierres plantés tout le long du mur accompagnent la fresque et viendront se mêler aux images avec le temps.

Envie d'aller voir cela de plus près ? L'œuvre se situe le long de la passerelle en surplomb du parc du Viaduc, rue du Viaduc 133, 1050 Ixelles.







# 3. Médiation culturelle numérique

#### 3.1. Pôle HubCraft: derniers développements

Dans l'esprit du programme Digital Belgium Skills Fund (DBSF) de développement de compétences numériques et inclusion sociale, le programme HubCraft d'Arts&Publics s'articule autour de plusieurs axes de travail dans le domaine de la formation et de la construction de projets autour du jeu vidéo.

Le programme HubCraft vise la création d'un pôle de formation, d'emploi et de développement économique dans le domaine du jeu vidéo à Bruxelles. Grâce au financement du DBSF, le projet HubCraft a pu être reconduit pour une seconde année consécutive. Une seconde édition qui s'est vue enrichie par une panoplie d'ateliers numériques, un axe de formation densifié et de nouveaux engagements réalisés au sein de notre pôle ISP. De notre point de vue, le programme HubCraft a amplement satisfait à ses objectifs.

L'axe Jeu vidéo et Société (anciennement appelé CitizenCraft) a quasiment triplé son volume d'activité par rapport à ce qui était prévu dans l'appel à projets. Pas moins de 35 ateliers ont été réalisés avec plus de 400 participant.e.s sur l'année 2022. De nombreux partenariats ont été reconduits en 2022 avec de nombreuses écoles, maisons de quartier et AMO bruxelloises. De nouvelles collaborations ont également vu le jour, faisant encore grandir notre réseau de partenaires associatifs et scolaires.

L'axe CoopCraft a lui aussi largement rempli ses objectifs avec six projets d'insertion menés et accompagnés dès le mois de janvier 2022. Deux engagements ont été directement réalisés à la suite de la formation Numbers 2022. Neuf personnes issues de notre programme de formation MediaCraft 2022 sont également au CPAS et constituent des profils potentiellement engageables pour rejoindre l'ASBL en 2023.

L'axe de formation MediaCraft a été repensé pour cette seconde édition dans un format plus dense autour de la médiation culturelle numérique et de l'entrepreuneuriat culturel. Les trois programmes de formation ont été proposés sur une période de huit mois, de mars à novembre 2022. La fréquentation fut nettement supérieure à nos espérances : 35 stagiaires âgés de 18 à 35 ans ont participé à MediaCraft cette année, au lieu des 25 initialement espérés. Le programme de formation StarterCraft, proposé pour la première fois cette année, a rencontré un intérêt certain et a démontré un réel manque en termes de formation en entrepreneuriat culturel pour les jeunes à Bruxelles.

Parmi les éléments organisationnels et financiers importants du programme étaient prévus l'engagement d'un coordinateur supplémentaire, ce qui a été accompli et amplifié par l'engagement de deux personnes (1 ETP et un 0,6 ETP) dès mars 2022. Ce renfort de l'équipe a été permis par le financement de Digital Skills, tout comme le maintien de deux chefs de projets en CDI. Enfin, sans que cela soit nécessairement imputé au financement spécifique de Digital Skills, nous avons affecté plusieurs autres travailleurs au projet. Le volet emploi a donc été plus important que prévu.

Au niveau de la communication, un site spécifique www.hubcraft.be a été créé lors de l'édition 2021 pour promouvoir nos offres de formation et projets liés au DBSF. L'année 2022 nous a permis d'enrichir la plateforme avec la publication d'un grand nombre d'articles et d'informations partagés autour du secteur numérique. En fin d'année, nous publierons également un dossier mensuel consacré aux acteurs et aux métiers (parfois insoupçonnés) du secteur. La page a attiré pas moins de 7 404 visites cette année.

Médiation culturelle par le jeu vidéo

Outils numériques <u>innovants</u>

Entrepreneuriat culturel



## Média Craft 2022

3 modules de formation



Appel à candidatures





Federale overheidsdienst Federale overheidsdienst
Beleid en Ondersteuning
Service public fédéral
Stratégie et Appui









#### 3.2. Activités de formation

#### 3.2.1. Le programme MediaCraft

#### 3.2.1.1. Contenu et objectifs

MediaCraft est un programme gratuit de formation à la médiation culturelle numérique en trois cycles, destiné aux Bruxellois de 18 à 30 ans en recherche d'emploi ou en réorientation professionnelle, souhaitant développer ou renforcer leurs compétences techniques, numériques et vidéoludiques, ainsi que leur bagage en gestion entrepreneuriale.

#### 3.2.1.2. Organisation

MediaCraft s'est déroulé sur une période de huit mois, du 21 mars 2022 au 22 novembre 2022, avec une pause de deux mois pendant les vacances d'été. La formation a été proposée en trois volets distincts mais complémentaires:

- Numbers: cycle de formation en médiation culturelle numérique par le jeu vidéo (cinq modules);
- Novacraft : cycle de formation à la création d'outils numériques innovants (sept modules);
- Startercraft: cycle de formation à l'entrepreneuriat culturel à vocation numérique (huit modules).

L'axe formation a respecté toutes les activités prévues initialement dans l'appel à projets. La formation a été proposée au sein de nos différents lieux partenaires : LaVallée, la Werk Centrale de l'Emploi, le cityfab 1 et Art2Work.

#### 3.2.1.3. Bilan

Le programme de formation MediaCraft 2022 s'achève sur un bilan très positif. Les résultats quantitatifs du projet ont été atteints. En effet, le calendrier de réalisation du projet a été respecté (huit mois de formation),

le public cible de la formation a été atteint (jeunes adultes de 18 à 35 ans) et le nombre d'inscrits a été dépassé. En effet, l'appel à projets indiquait un nombre de 25 inscrits pour l'ensemble du cursus de formation et nous avons eu au total 35 participant.e.s à nos différents programmes de formation.

Au niveau des résultats qualitatifs, nous avons pu rassembler et attirer des profils qui ont étonné par leur maturité, un socle de savoir déjà solide, et une ambition affichée de rentrer de plain-pied dans le secteur de la médiation culturelle. Nous avons eu un taux d'abandon très faible au cours de cette formation. En effet, seuls six élèves ont arrêté leur cursus au cours de la formation, dont trois personnes ayant retrouvé un travail. Au-delà de ces trois personnes remises à l'emploi, deux autres ont été directement engagées à la suite du premier programme Numbers (Jean-Baptiste et Sabri) et développent actuellement leur projet numérique au sein de l'ASBL.

Les stagiaires ont été très satisfaits des trois programmes de formation. Ceux-ci soulignent la grande qualité des intervenants, leur disponibilité, le fait de travailler sur des projets concrets. Une belle cohésion et entraide a également été présente tout au long de la formation entre les stagiaires.

Un petit point d'ombre est tout de même à déplorer pour le programme Numbers qui a rassemblé un groupe un peu moins nombreux que celui escompté (10 stagiaires au lieu de 15). Nous avons pu nous rendre compte que le calendrier de la formation n'avait pas aidé au recrutement du public cible. En effet, le temps de recrutement a été un peu trop court et la période de mars n'était pas propice pour débuter la formation.

#### 3.2.1.4. Chiffres clés

La formation MediaCraft a couvert 90 jours de formation, avec 3 volets, 22 modules, 20 intervenants extérieurs, 40 candidatures

déposées, 35 candidats sélectionnés. Neuf d'entre eux ont participé à au moins deux des programmes proposés.

Les 90 jours de formation ont été répartis sur un total de 24 semaines et ont comptabilisé un total d'environ 630 heures de formation : 47 jours pour la formation Numbers, 23 jours pour Novacraft et enfin 20 jours pour Startercraft.

Les participant.e.s étaient âgé.e.s entre 18 et 40 ans, en recherche d'emploi. Les stagiaires étaient principalement issus de Bruxelles.

#### 3.2.1.5. Perspectives

Le programme de formation MediaCraft a été évalué de manière très positive tant par les stagiaires que par les formateurs et formatrices. Quelques améliorations seront néanmoins apportées au programme de 2023, notamment au niveau des dates, ainsi que certaines adaptations au niveau des modules et de leurs contenus.

En dehors du programme de formation, la réussite du programme MediaCraft se constate également au travers des relations et partenariats tissés. Le cityfab 1, le Kanal Centre Pompidou et le C-Paje font, entre autres, parties des collaborations fortes qui ont contribué à la réussite de cette édition 2022.

L'engagement de trois médiateurs culturels en 2022 a également permis de renforcer notre équipe. Trois nouveaux engagements sont également en cours pour le début 2023.

Les perspectives pour 2023 sont donc de reconduire le programme MediaCraft avec l'aide du DBSF. Une formule revisitée sera proposée cette année avec le déploiement des programmes NUMBERS et Novacraft en simultané à la rentrée 2023.

#### 3.2.2. Le cycle NUMBERS

#### 3.2.2.1. Contenu et objectifs

Numbers est un module de formation et d'accompagnement en médiation culturelle spécialisé en jeu vidéo. Le module propose un programme de trois mois, entièrement gratuit, permettant aux jeunes d'apprendre à maîtriser des outils et techniques numériques, d'acquérir des compétences en gestion de projets ainsi qu'un savoir-faire pratique passant par la réalisation d'un projet en médiation culturelle numérique orienté jeu vidéo. Ce programme entend toucher des jeunes avec différentes expériences et vécus, issus de la diversité, éloignés de l'emploi et en besoin d'accompagnement social.

Le module s'est déroulé sous forme de séminaires animés par des formateurs et formatrices professionnel.le.s du secteur artistique et socioculturel.

#### 3.2.2.2. Organisation

Le programme a été réalisé sur une période de 47 jours, du 21 mars au 21 juin 2022 pour un total de 329 heures de formation.

Voici les 5 modules proposés :

#### Module 1 - Introduction à la médiation culturelle (28h)

Les bases de la médiation culturelle : Souvent méconnue ou mal comprise, la médiation culturelle se situe au carrefour entre les artistes, les œuvres, les publics, les institutions culturelles. De par sa nature, elle est un composant vivant et évolue au gré des formes d'expression culturelles qui parcourent la société. Ce module propose d'enseigner les bases de la médiation culturelle aux participant.e.s.

Retours du module : Le groupe était animé d'une bonne énergie et de l'envie d'apprendre et d'échanger, il a participé activement aux



sessions interactives et aux travaux pratiques pour produire, par binôme et en fin de module 2, une maquette de la médiation culturelle. Des notions comme la démocratie culturelle et la démocratisation de la culture ont pu être abordées de manière pratique en les incarnant dans des mises en situation.

#### Module 2 - L'UX, la méthode centrée sur l'utilisateur (21h)

Description du module : Ce module visait à comprendre les fondamentaux de la psychologie cognitive et apprendre à se centrer « utilisateur », découvrir et prendre en main les principaux outils méthodologiques de la démarche UX (persona, affordance, customer journey, context canvas, maquette et prototyping, ...) ainsi qu'intégrer le potentiel de la gamification, du design d'interaction et émotionnel.

Retours du module : Les stagiaires ont été très intéressés par la matière. Grand esprit critique tant sur la méthodologie que sur les problématiques associées au cas pratique. Les ingrédients qui ont bien fonctionné étaient :

- l'alternance théorie/pratique;
- la collaboration sur un document Google Slides partagé et nourri au fur et à mesure par les étudiants. Ce document est devenu une vraie boîte à outils que les participants ont pu exploiter au fil de leur formation:
- le fait d'avoir travaillé autour d'un projet fictif permettant de se projeter dans un cas concret et de stimuler la motivation, les nombreux temps de restitution/prises de parole des étudiants pour leur permettre de verbaliser leurs apprentissages;
- les lieux de formation adaptés (bien-être).

#### Module 3 - Détournement jeu vidéo et éducation par/au média (56h)

Description du module : Comprendre les enjeux de la médiation avec des jeux vidéo existants, et plus particulièrement Minecraft.

Développer un projet utilisant Minecraft. Comprendre les débats qui entourent l'industrie du jeu vidéo (genre, violence). Comprendre les enjeux de la médiation autour du jeu vidéo.

Retours du module : Retour positif des participants qui ont apprécié l'équilibre théorie/pratique, la découverte d'un outil qu'ils connaissaient un peu, mais dont ils ignoraient les possibilités. Certains se sont même découvert une nouvelle passion pour Minecraft, travaillant le soir après la formation sur leur projet. Très bons retours en général pour l'éducation par/au média. Intervenants appréciés et pertinents. La partie débat autour de la question des représentations des femmes et du lien avec la politique était inédite et a bien plu, mais il reste des pistes d'amélioration.

#### Module 4 - Création de jeu vidéo (Construct et RPG Maker) - (84h)

Description du module : Découverte de la création vidéoludique via les logiciels Construct et RPG Maker. Apprendre à concevoir un atelier de création de jeu vidéo.

Retours sur le module : Malgré un nombre plus réduit de participants, le module a vu s'installer une dynamique de (mini-)groupe positive et collaborative. Les participant.e.s ont pu s'appuyer sur des connaissances techniques et de game design plutôt avancées pour passer rapidement à des fonctionnalités avancées, ce qui a résulté en des prototypes assez aboutis pour une formation de quatre jours. Les stagiaires ont renvoyé un feedback très positif sur les modalités et le contenu du cours, en soulignant quelques détails à améliorer.

#### Module 5 - Gestion de projet - (84h)

Description du module : Module d'accompagnement dans la gestion de projet composé de journées de formation autour du financement de projet, de la rédaction d'un dossier pour un appel à projets, de la communication de son projet, de journées d'accompagnement dans le projet personnel, ainsi que deux journées autour des techniques d'animation.

Retours du module : Participation active de l'ensemble des participant.e.s, intérêt pour le sujet et goût d'apprendre. Information dense délivrée, de grosses différences de niveau de compréhension par rapport au contenu apparaissent au sein du groupe, suivant l'expérience des uns et des autres. Difficultés observées avec le volet gestion d'un projet culturel: mettre un prix sur des prestations ou des acquisitions de matériel, articuler une réflexion sur le budget prévisionnel et le budget réel et, pour la plupart, méconnaissance du terreau d'opportunités de financement de la culture. Au niveau des journées de techniques d'animation, parmi les notions théoriques abordées plusieurs ont eu un fort impact positif:

- l'influence des activités choisies par l'animateur sur l'énergie et la dynamique de son groupe;
- la gestion de groupe difficile et les rôlestypes dans un groupe;
- les différents rôles de l'animateur et les axes d'intervention dans un groupe.
- Les stagiaires considèrent également avoir acquis des connaissances et des outils transférables pour leur fonction.

#### Le speed networking

**Description**: Le speed networking Numbers a été proposé à la fin du programme de formation. Cette journée de mise en réseau professionnelle a été organisée le 14 juin à LaVallée. Ce speed networking proposait aux participants de la formation de rencontrer des opérateurs socioculturels et numériques afin de présenter leur projet en construction.

Retours: Au total, neuf intervenants étaient

présents à la rencontre : Samuel N'Sengi (Kanal - Centre Pompidou), Stéphane Roy et Émilie Boumal (Centre Tour à Plomb), Suzanne Fred (Centre culturel et sportif Pôle Nord), Julien Leresteux (Maison des cultures et de la cohésion de Molenbeek-Saint-Jean), Coraline Dethinne (Art2Work), Jacques Remacle (Arts&Publics), Marine Vankeer (Arts&Publics), Jean Zeid. Ce format de mise en réseau rapide a constitué un événement interactif qui a permis de favoriser les synergies et les liens entre les participants et les intervenants.

#### Le jury

La formation s'est clôturée par un jury final permettant d'évaluer les projets imaginés par les stagiaires. Ce jury a eu lieu le 21 juin à LaVallée. Cinq candidats ont participé au jury, deux candidats ont été engagés à la suite de la formation au sein de l'ASBL (Sabri et Jean-Baptiste).

#### 3.2.2.3. Bilan

#### 3.2.2.3.1. Compte-rendu

La formation Numbers a été évaluée de manière très positive par l'équipe encadrante et les stagiaires. Les formateurs et formatrices, leur disponibilité, l'apprentissage des logiciels de création de jeux vidéo et le networking font, entre autres, parties des éléments qui ont été appréciés cette année.

Un petit point d'ombre est tout de même à déplorer au niveau du nombre de participant.e.s, moins élevé que celui escompté (10 stagiaires au lieu de 15). Nous avons pu nous rendre compte que le calendrier de la formation n'avait pas aidé au recrutement du public cible. En effet, le temps de recrutement a été un peu trop court et la période de mars n'était pas propice pour débuter la formation.

Certaines stagiaires soulignent également l'arrivée un peu tardive de certains modules

dans le programme, d'autres auraient également aimé voir un plus large éventail de projets en médiation culturelle numérique en lien avec la médiation vers l'art, l'artisanat, la musique, la création, le spectacle vivant.

#### **Équipe de formation**

- Delphine Jenart: « Les bases de la médiation culturelle » et « Culture numérique et enjeu sur l'action culturelle »
- Nathalie Cimino: « Design de projet » et « L'UX, la méthode centrée sur l'utilisateur »
- Mathias Mellaerts: « Histoire de la participation des publics »
- Thierry Brimioulle : « Créer un jeu vidéo sur construct »
- Bruno Dupont : « Créer un jeu sur RPG Maker »
- Ekin Bal: « Détournement de jeux vidéo » et « Le jeu vidéo : éducation au/ par le média »
- Maxime Verbesselt: « Apprendre à concevoir un atelier de création de jeu vidéo »
- Michel Quéré: « Gestion de projet & Carnet de bord »
- Lisa van Hoogenbemt : « Accompagnement dans le projet personnel »
- Martin Grégoire : « Rédiger un appel à projets »
- Jérôme Ramacker : « Communiquer son projet »
- **CFA ASBL:** « Techniques d'animation »

#### Jury

- Ekin Bal Directeur du pôle de médiation culturelle numérique
- Marine Vankeer Coordinatrice MediaCraft/Numbers
- Jean Zeid Coordinateur pédagogique MediaCraft
- Samuel N'Sengi Médiateur culturel / Collaborateur de projets (Fondation Kanal)

#### 3.2.2.3.2. Chiffres clés

La formation a duré 47 jours, comptant 329 heures de formation, 7 modules, 16 formateurs et formatrices. 10 stagiaires âgés de 22 à 29 ans y ont participé. Deux ont été engagés.

#### 3.2.2.3.3. Perspectives

Le programme Numbers sera reconduit pour le 5e année consécutive en 2023 ! Quelques adaptations seront néanmoins apportées au programme l'année prochaine, notamment au niveau du calendrier de la formation ainsi qu'au niveau de l'accompagnement dans le projet personnel.



#### 3.2.3. Le cycle NovaCraft

#### 3.2.3.1. Contenu et objectifs

La formation NovaCraft propose un programme autour de la création d'outils numériques innovants avant vocation à devenir des outils pédagogiques ou de médiation culturelle numérique, à travers des enseignements théoriques et des ateliers pratiques. Ces outils numériques peuvent être de deux sortes:

- les outils numériques médiatiques, qui servent généralement à communiquer (création de podcast et d'audioguide, streaming, vidéo en autonomie);
- les outils numériques de médiation, il s'agit d'outils qui médiatisent autrement (captation par drone, visites virtuelles de musée, vidéomapping, projection spectaculaire sur les façades, storytelling, conception d'une trame scénaristique, gamification, mettre du jeu vidéo dans la visite, réalité virtuelle, réalité augmentée, etc.)

#### 3.2.3.2. Organisation

Le programme NovaCraft a été proposé du 5 septembre au 14 octobre 2022, sur une période de 23 jours pour un total de 161 heures de formation.

Voici les sept modules qui ont constitué le programme:

#### Module 1 - Formation Podcast (21h)

**Description du module :** Le module avait pour objectif de former les participant.e.s à la conception, à la production et à la diffusion de podcast. La matinée a été consacrée à la théorie, l'après-midi à la pratique logicielle et hardware.



Retour sur le module : Très bonne découverte et apprentissage pour l'ensemble du groupe, réalisation d'un podcast, de sa rédaction et enregistrement en trois jours. La charge de travail était tout de même très conséquente par rapport aux délais.

Module 2 - Vidéo en autonomie (28h)



Description du module : Le module avait pour objectif de former, en quatre jours, les stagiaires aux enjeux de la vidéo mobile, à l'apprentissage et la maîtrise de l'art de la prise de vue et du montage sur sa tablette ou son smartphone, aux techniques de prise de vue et montage et de construction de récit.

Retour sur le module : La sélection des participant.e.s était très intéressante avec des profils différents et des personnalités attachantes et très motivées. Les participants

ont montré de l'intérêt et de l'enthousiasme dans leurs travaux et l'apprentissage de réalisation de vidéos. L'alternance théorie/ pratique du module a permis de profiter au maximum l'expérience de terrain.

Module 3 - Tournage avec un drone (28h)



**Description du module :** L'objectif du module était de mettre l'accent sur la prise de vue par drone en tant que telle. À l'issue de ces deux jours de formation, les candidats ont pu avoir un aperçu de ce qu'il est possible de faire avec un drone en termes de « prise de vue ».

Retour sur le module : Le module drone a été très apprécié par les participants, ils ont pu pratiquer de manière individuelle l'outil et réaliser une prise de vue aérienne d'image par drone. Certains stagiaires déplorent néanmoins un temps de vol un peu court.

Module 4 - Streaming (21h)



Description du module : Le module visait à permettre aux stagiaires de découvrir l'activité de streamer et les champs d'activités qu'elle regroupe ; de définir une ligne éditoriale, découvrir le matériel requis destiné au streaming ainsi qu'apprendre et maîtriser l'interface et le logiciel OBS studio/ Streamlabs.

Retour sur le module : Les stagiaires étaient globalement satisfaits et enthousiastes. Ils voyaient l'utilité en amateur sur le court et moyen terme. Éventuellement pro sur le long terme. Certains ont rencontré des difficultés avec l'utilisation des systèmes Mac (différence avec Linux ou Windows). Les niveaux de connaissances en streaming étaient assez différents au sein du groupe, d'où la difficulté de maintenir l'ensemble du groupe à un niveau homogène. Le lancement pratique des streams le dernier jour a nécessité une approche individuelle de chacun, ce qui a pris du temps car beaucoup de projets étaient prêts en même temps.

Module 5 - Mapping vidéo (21h)



Description du module : Ce module a permis aux stagiaires de découvrir le matériel de base du mapping, apprendre à projeter des visuels (lumières, vidéos, photos) sur différentes surfaces (bâtiments, murs, structures 3D en palettes, bois, cubes, ...); se former au logiciel Madmapper pour créer ses projections ainsi que créer des structures en 3D et application d'un mapping personnalisé.

Retour sur le module : Formation enrichissante, les stagiaires se sentent prêts à utiliser

le logiciel. Le travail en sous-groupes a permis à chacun de s'approprier la technique et de créer ses propres mappings. La salle aurait pu être plus sombre pour faire ressortir les créations.

#### Module 6 - Makey Makey (7h)



**Description du module :** Sur une journée de formation, les stagiaires ont pu découvrir l'outil Makey Makey, apprendre à interfacer n'importe quel objet de l'environnement et le transformer en outil capable de communiquer avec un ordinateur.

Retour sur le module : Groupe assez dynamique et participatif, mais niveaux et envies assez différents donc nécessité de s'adapter durant la journée. Les stagiaires se sentent prêts à utiliser le Makey Makey au terme de la journée de formation.

#### Module 7 - Initiation aux outils du fablab (28h)

Description du module : Au cours de ce module de formation dédié au fablab et à ses outils, le groupe s'est plongé dans la grande constellation des fablabs pour y découvrir quelques spécimens représentatifs et appréhender leurs principales dynamiques (collaboration, open source, culture maker, DIY, ...).

Retour sur le module : La formatrice et les techniciens sur place ont été très utiles. Vraiment appréciés. Une excellente semaine pour tout ce que nous avons réussi à apprendre et à faire avec un excellent professeur.



#### **Équipe de formation**

- Nathalie Cimino: « Initiation aux outils
- Jean Zeid : « Création de podcasts »
- Pierre-Jean Burrion : « Vidéo en autono-
- Espace Drone: « Tournage avec un drone »
- C-Paje: « Initiation au Streaming », « Mapping vidéo », « Makey Makey »

#### 3.2.3.3. Bilan et perspectives

Proposée pour la première édition, la formation NovaCraft fut une grande réussite dans le programme. La formule proposée a attiré pas moins de 20 candidats cette année. Les stagiaires ont apprécié découvrir un grand nombre d'outils numériques via un apprentissage 100 % pratique, ils ont également souligné la disponibilité des formateur. trice.s tout au long de la formation ainsi que la qualité des intervenant.e.s. Le groupe de stagiaires fut très soudé tout au long de la formation et malgré une certaine disparité au niveau de connaissances numériques dans le groupe, celui-ci s'est entraidé tout au long du programme.

Grâce au formulaire d'évaluation envoyé aux stagiaires à la fin de la formation, des points d'amélioration ont tout de même pu être identifiés. Certains stagiaires soulignent une charge de travail parfois trop importante pour certains modules ainsi qu'un manque de fascicules ou supports théoriques pour d'autres. Certains auraient également préféré être formés à des outils via des logiciels gratuits afin de pouvoir continuer leur apprentissage à la suite de la formation.

Au vu de son succès, nous espérons reconduire le programme de formation NovaCraft en 2023. Cela dépendra évidemment des subsides alloués à la formation.

NovaCraft répond à un besoin certain en termes de formation numérique. Le podcast, streaming, mapping sont des outils de plus en plus utilisés et demandés dans le monde culturel, les jeunes sont en demande de formation de ce type, nous avons pu le remarquer avec un nombre d'inscriptions record au programme. La formation propose un programme 100 % pratique qui répond à ces attentes.

#### 3.2.3.4. Chiffres clés

La formation NovaCraft c'était : 23 jours de formation pour un total de 161 heures, 7 modules, 7 formateurs et formatrices, 20 participant.e.s âgés de 18 ans à 41 ans, 4 lieux de formations.



#### 3.2.4. Le cycle StarterCraft

#### 3.2.4.1. Contenu et objectifs

Le constat part du fait que de nombreux porteurs de projets numériques (utilisation du jeu vidéo comme outil de médiation culturelle) n'ont pas conscience du potentiel de professionnalisation de leurs projets, et/ou sont démunis d'outils afin de devenir chargés de production de leurs propres pratiques.

Le module de sensibilisation à l'entrepreneuriat StarterCraft vise à aider les potentiels futurs entrepreneurs qui souhaitent améliorer leurs connaissances théoriques et pratiques en entrepreneuriat, gestion, production et professionnalisation d'un projet d'entreprise numérique.

En effet, ces profils, qui disposent de compétences numériques indéniables, manquent régulièrement de compétences administratives, financières, techniques ou de réseautage pour projeter durablement leurs activités sur le marché du travail. Grâce à cet accompagnement, nous leur fournirons une série d'outils de sorte que les participants puissent se positionner quant à l'entrepreneuriat et la production de leurs propres projets au sein du réseau professionnel belge.

#### 3.2.4.2. Organisation

Le programme StarterCraft a été proposé à 15 participant.e.s sur une période de 20 jours pour un total de 140 heures de formation. La formation a eu lieu du 18 octobre au 21 novembre au sein de trois lieux partenaires : La Werk Centrale de l'Emploi, LaVallée et Art2Work.

Voici les 8 modules qui y étaient proposés :

Module 1 - Introduction - Lancer son entreprise culturelle (14h)

Description du module : Ce module a permis aux participant.e.s de valider leur souhait et projet de lancer leur propre entreprise culturelle. Les objectifs étaient : prendre conscience de ses propres motivations à la création de son entreprise culturelle, comprendre ce que sont les différents éléments clés nécessaires à la création d'un modèle économique applicable à une activité culturelle, comprendre l'interaction entre ces différents éléments clés afin de pouvoir développer un modèle économique réaliste.

Retour du module : L'ensemble des participant.e.s a été fort impliqué dans la réflexion demandée sur leur projet, dans le partage avec les autres et dans les conseils qu'ils pouvaient se donner mutuellement. Les stagiaires ont apprécié: obtenir un cadre structurant pour la création de leur entreprise culturelle, commencer l'ensemble de la formation par ce module, l'approche pédagogique de partage et d'enrichissement collectif des projets individuels.

Module 2 - Création de structures : quelle structure/statut adopter pour lancer son projet? (14h)

Description du module : Ce module a permis aux stagiaires de trouver un cadre sécurisé dans lequel ils ou elles vont pouvoir travailler en fonction de leur discipline.

Retour du module : Ce module répond aux besoins des participant.e.s et semble rencontrer leurs attentes. Certains d'entre eux sont plus aguerris que d'autres sur ces matières, cela enrichit le contenu et les échanges.

Module 3 - Techniques de budgets & Rémunération et analyse de calculs (21h)

Description du module : Le module technique de budget visait à permettre aux stagiaires d'être capables de monter le plan financier de leur activité professionnelle selon leur propre réalité.

Retour du module : Très chouette groupe,



mais avec des stades de développement de projet très divers, un vrai potentiel chez certains et des parcours de vie qui se ressentaient.

Au niveau du contenu, vu le niveau divers des participant.e.s, les explications ont pris pas mal de temps, sur la comptabilité et son effet sur le processus entrepreneurial global. Comme le disait un des stagiaires : « je suis parvenu à dégrossir le mythe de la compta : c'est impossible tellement c'est rébarbatif. »

#### Module 4 - Outils marketing culturel & Analyse de marché (21h)

Description du module : Avant de communiquer sur son entreprise culturelle (numérique), il importe de comprendre le contexte dans lequel celle-ci va interagir. Intégrés au cycle StarterCraft, ces trois jours de formation permettent de clarifier un positionnement avant d'élaborer une stratégie unique qui réponde aux questions fondamentales qui, quoi, où, quand, comment, pourquoi (QQOQCP).

Retour du module : En trois jours, le module permet de prendre le temps d'assurer la compréhension et l'application de chaque étape clé pour lancer sa communication. Les stagiaires étaient très participatifs, en demande et posaient des questions dès que nécessaire. Très chouette groupe!

#### Module 5 - Financer son projet (14h)

Description du module : Le but de ce module était de donner des clés pour pouvoir se repérer dans les différents niveaux de financement en fonction du projet mené : pour qui, pourquoi, comment, au service de quelle mission de service public, dans quels contextes (de politique sociale et culturelle mais aussi, socioéconomique. Et de comprendre le cadre général d'intervention des différents niveaux de pouvoir (commune, Région, Communauté, province, fédéral, UE) afin d'appréhender les logiques des aides sur le territoire dans le champ de l'animation artistique et culturelle. Un second volet était dédié aux relations des entreprises culturelles avec le monde de l'entreprise et ses différentes déclinaisons, du mécénat au sponsoring à la relation partenariale.

Retour du module : Les objectifs suivants ont été atteints : disposer de la « big picture » des

acteurs et des possibilités de financement en Fédération Wallonie-Bruxelles ; développer sa « boîte à outils » afin d'être en capacité de développer son projet culturel ; développer une compréhension des enjeux sociétaux et économiques et de « comment » un projet culturel peut s'inscrire en résonance avec ceux-ci ; disposer du jargon et de quelques clés de gestion utiles au montage de dossiers de financement.

#### Module 6 - Appel à projets (14h)

Description du module : Le module visait à aider les stagiaires à pouvoir rechercher des financements publics et privés pour financer leur projet, découvrir le panorama des pouvoirs publics et subsides existants ainsi que réaliser un budget global.

Retour du module : Participants très motivés et attentifs!

#### Module 7 - Média Training (14h)

Description du module : Ces dix dernières années, le paysage médiatique a fortement évolué dans un contexte de transformation digitale avec, pour corollaire, une mutation profonde des métiers de l'information et de la communication. La diversité des supports et des formats appelle les porteurs de projets et communicants à développer une compréhension des nouvelles grammaires, mais aussi des logiques et des tensions à l'œuvre dans ce que l'on peut aujourd'hui nommer un réel écosystème des médias.

Le module média training est conçu pour donner des clés de lecture et mettre les participants en situation dans la perspective de les outiller dans ce secteur en constante mutation. Avec un premier objectif: travailler à la confiance dans son projet et en ses propres ressources pour pouvoir le défendre au mieux sur un marché de l'attention devenu hyper concurrentiel.

Retour du module : Les participant.e.s ont

été mis en situation tout au long du module de devoir produire, autour de leur projet personnel, plusieurs supports de communication dans différents médias (vidéo, écrit).

#### Module 8 - Le speed networking

**Description:** Un deuxième speed networking a été proposé dans le cadre du programme de formation StarterCraft.

Retour : Cette journée de mise en réseau professionnelle a été organisée le 15 novembre à LaVallée. Ce speed networking proposait aux participant.e.s de la formation Startercraft de rencontrer des opérateurs socioculturels, numériques et entrepreneuriaux bruxellois afin de présenter leur projet entrepreneurial en construction.

Au total, dix-neuf personnes ont participé à l'évènement : onze stagiaires issus de la formation, huit acteurs culturels et entrepreneuriaux bruxellois. Ce format de mise en réseau rapide a constitué un événement interactif qui a permis de favoriser les synergies et les liens entre les participants et les intervenants.

#### Le jury - 22 novembre 2022

À la suite du speed networking, un jury final a permis d'évaluer les projets proposés par les stagiaires et de déterminer quel projet pouvait entrer dans la phase d'accompagnement CoopCraft proposée par l'ASBL. Ce jury a eu lieu le 22 novembre à LaVallée : huit candidats ont participé au jury.

#### **Équipe de formation**

- Laurence Laffargue: « Lancer son entreprise culturelle »
- Yves Martin « Création de structures : quelle structure/statut adopter pour lancer son projet? »
- Thomas Vercruysse: « Techniques de budgets » et « Rémunération et analyse de calculs »

- Delphine Jenart : « Financer son projet » et « Média Training »
- Pierre-Jean Burrion : « Média Training »
- Martin Grégoire : « Appel à projets » et « Rédaction de dossiers »
- Jérôme Ramacker: « Outils de marketing culturel & Analyse de marché »

#### Jury

- Jacques Remacle Administrateur-délégué d'Arts&Publics
- Ekin Bal Directeur du pôle de médiation culturelle numérique
- Sarah Hamdi Coordinatrice du programme ISP en production artistique CHAMPS
- Marine Vankeer Coordinatrice MediaCraft / NUMBERS

#### 3.2.4.3. Bilan et perspectives

La formation StarterCraft a clôturé le programme de formation MediaCraft fin novembre. Celui-ci a réussi ses ambitions en termes quantitatifs puisque quinze stagiaires ont pris part au programme. Le taux d'abandon a également été très bas pour ce programme puisque seulement un stagiaire a arrêté le programme en cours de formation. Lors de l'évaluation, les stagiaires ont indiqué avoir énormément apprécié le contenu de chaque module, l'entraide et la cohésion de groupe entre les participants et la qualité des intervenants. Certains auraient également aimé avoir plus d'heures de formation, entre autres pour la partie « Rémunération et analyse de calculs », qui a été fort appréciée!

Au vu du succès de la formation et du retour très positif des stagiaires, la formation StarterCraft a été évaluée de manière très positive de la part de l'équipe encadrante. Celle-ci répond à un besoin certain en termes de contenu dans le domaine de l'entrepreneuriat culturel et a réussi à répondre à ses objectifs. Nous espérons pouvoir reconduire le programme pour une prochaine édition en 2023.

#### 3.2.4.4. Chiffres clés

La formation StarterCraft c'était : 20 jours de formation pour un total de 140 heures, 3 lieux partenaires, 15 stagiaires âgés de 22 ans à 41 ans, 8 formateurs et formatrices.



## 3.3. Activités d'insertion socioprofessionnelle

## 3.3.1. Le programme CoopCraft [Accompagnement de projets]

Prolongement de notre programme de formation en médiation culturelle numérique MediaCraft, CoopCraft vise, par l'accompagnement de projets, à faciliter la mise à l'emploi de bénéficiaires d'un revenu d'intégration sociale (demandeurs d'emploi au chômage, allocataires du CPAS) dans les 19 communes de la Région bruxelloise à travers un contrat de travail article 60. Les projets en insertion professionnelle que nous accompagnons doivent bien entendu cibler la médiation culturelle numérique et, pour le travailleur, la fonction de médiateur culturel.

À travers CoopCraft, le travailleur participe à la création de son propre emploi à travers la réalisation d'un projet personnel, élaboré et validé en concertation avec l'équipe d'encadrement: création d'un jeu, d'une application, d'un outil pédagogique numérique, etc. Au terme de la convention entre le travailleur et Arts&Publics (12 à 24 mois, selon l'âge du bénéficiaire), si le projet n'est pas autonome, l'accompagnement peut se poursuivre par l'intermédiaire d'une des structures partenaires, dont la coopérative d'activités JobYourself.

Arts&Publics met sa capacité d'accueil (espace de travail, matériel, etc.), ainsi que l'expertise de l'ensemble de son équipe (personnes ressources) au service du porteur de projet. Le travailleur et son projet font partie intégrante des activités et de la vie de l'ASBL.

Le parcours CoopCraft se déploie en sept étapes clés, tantôt successives, tantôt simultanées :

- sélection des candidats;
- élaboration d'une feuille de route et d'un

- plan stratégique pour la mise en œuvre du projet ;
- rencontres avec d'autres acteurs socioéconomiques dans l'environnement du projet;
- mise en pratique des acquis de formation par la mise en place d'actions et leur suivi;
- mise en place du réseau qui appuiera la réalisation du projet;
- promotion du projet et des activités qui s'y rapportent;
- évaluation de fin de parcours et perspectives.

Sélection sur la base d'un appel à candidatures. Chaque dossier (CV, présentation du parcours, du projet et des motivations) est évalué en concertation avec les CPAS partenaires.

Une fois le projet plus abouti, chaque candidat.e est mis en contact avec un.e expert.e ou un.e professionnel.le dédié.e de son secteur d'activité ou de sa discipline.

#### **3.3.1.1. 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. 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.

#### 3.3.1.2. Organisation

Le programme Coopcraft est divisé en plusieurs étapes : une première phase de sélection des candidat.e.s, l'élaboration d'une feuille de route et d'un plan stratégique pour la mise en œuvre du projet avec le/la candidat.e ainsi que diverses rencontres avec d'autres acteurs socioéconomiques en lien avec son projet. Ensuite, l'équipe encadrante accompagne le/la candidat.e dans la mise en place de son projet et la création d'un réseau de partenaires. L'accompagnement se clôture par une évaluation du projet.

En 2022, Arts&Publics poursuit ses engagements avec l'accompagnement de six personnes au sein du pôle numérique de l'ASBL, dont trois personnes issues de nos nouvelles formations numériques 2021/2022: Gaspard, Sabri et Jean-Baptiste. L'ensemble de ces candidat.e.s ont été accompagnés tout au long de l'année 2022 par notre équipe encadrante en vue de concrétiser et de mettre en place leur projet en médiation culturelle numérique au sein de l'ASBL.

Trois personnes ont quitté le dispositif d'accompagnement au cours de l'année 2022. En mars, Tamara a quitté le dispositif d'accompagnement pour être engagée sous contrat CDD au sein de l'ASBL en vue de continuer à développer ses projets en tant que médiatrice culturelle numérique. Aurélien s'est, quant à lui, lancé dans un nouveau projet en partenariat avec la Ville de Bruxelles et Nova Reperta : « En route pour les cultures », qu'il réalise en collaboration avec Arts&Publics! Pour terminer, Pauline a quitté l'ASBL en juillet 2022, après un an et demi de contrat DEIS (contrat Actiris) auprès de l'ASBL pour se lancer dans de nouveaux projets.

#### 3.3.1.3. Chiffres clés

Le projet Coopcraft, c'est : un an d'accompagnement, six projets accompagnés en 2022 dont trois nouveaux projets, une quinzaine d'ateliers réalisés par les stagiaires en article 60 au cours de l'année 2022.

#### 3.3.1.4. Perspectives

Le programme Coopcraft se poursuit en 2023 avec l'arrivée de deux nouvelles personnes issues de notre programme de formation MediaCraft 2022, elles rejoindront le pôle Jeu vidéo & Société dans le courant du mois de février 2023.

#### 3.3.2. Les projets issus de la formation

Au cours de l'année 2022, six personnes ont bénéficié de l'accompagnement CoopCraft. Tous et toutes issu.e.s de nos programmes de formation en médiation culturelle numérique.

#### 3.3.2.1. Les projets accompagnés en 2022

#### 3.3.2.1.1. Esc+Press - Pauline Flajolet

#### **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 cinq demi-journées destinées à un maximum de 10 jeunes à partir de 10 ans. Les participant.e.s étaient amené.e.s 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.

#### 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 photolangage et l'utilisation des outils du fablab comme les machines 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

Le stage Esc+Press a eu lieu du 16 au 20 août



2021. En 2022, Pauline a donné les ateliers Hikkikomori, du 15 avril au 19 avril 2022, et Inclusion numérique (à l'EPN Brusurf), du 12 février au 22 avril 2022.

#### Bilan et perspectives

Pauline a proposé divers projets de création vidéoludique entre le mois de février 2021 et juillet 2022. Elle a notamment imaginé et animé le projet Esc+Press, mais a aussi collaboré sur de nombreux autres projets en médiation culturelle numérique comme l'atelier Hikkikomori, l'atelier Inter GG, l'atelier violence Policière ainsi que l'atelier inclusion numérique. Pauline a quitté l'ASBL en juillet 2022 après 1 an et demi de contrat DEIS (contrat Actiris) auprès de l'ASBL.

#### 3.3.2.1.2. Les ateliers numériques biodiversifiés - Jean-Baptiste Tricot

#### Le projet

Au départ, le projet avait comme ambition de proposer une application (Natural GO) s'inspirant de Pokémon GO et qui sensibiliserait ses utilisateurs à la biodiversité en les amenant à observer les espèces végétales et animales qui les entourent.

Le développement de l'application s'avérant trop onéreux et difficile à mettre en place, Jean-Baptiste a dès lors fait évoluer son projet en en gardant les deux aspects qui lui paraissaient fondamentaux, le numérique et la thématique de la biodiversité.

Il a décidé d'imaginer des ateliers/activités qui permettraient à la fois d'initier les participants à des outils du numérique tels que le code, différents outils présents en fablab et des techniques de communication du numérique comme le podcast, des quiz en ligne, des infographies modernes, des mappings vidéo, etc.

#### Axes d'accompagnement

Pour mener à bien ses ateliers/activités, Arts&Publics lui a permis de se perfectionner dans la maîtrise des différents outils utilisés pour ces ateliers/activités en suivant des formations et en l'orientant vers le choix des outils les plus judicieux à utiliser sur la base de leurs expériences. De plus, Arts&Publics lui a apporté une aide dans le choix de ses partenaires, des lieux d'accueil et un soutien financier pour l'utilisation de ces outils lors des ateliers.

#### Dates clés

Le projet n'a pas encore été mis en place mais les premiers prototypes d'ateliers/activités devraient avoir lieu d'ici à février 2023, permettant ensuite le commencement de ces ateliers/activités avec des participants pour mars 2023.

#### Bilan et perspectives

Même si le projet a fortement évolué, ses valeurs ont été conservées et celui-ci a pris une tournure moins technique et plus humaine avec une part de créativité et d'action sur le terrain qui lui plaît davantage que l'aspect développement d'application du projet initial.

#### 3.3.2.1.3. Insert+ - Tamara Aleksic

#### Le projet

Tamara a débuté son parcours d'accompagnement CoopCraft en mars 2021. Durant une année, elle a développé son projet de création jeu vidéo Insert+ au sein de l'ASBL. « Insert+ » est un projet de création de jeu vidéo qui vise à sensibiliser les jeunes à la question du handicap. Au total, quatre ateliers ont été réalisés dans différentes écoles et une Maison des enfants, comptabilisant ainsi environ 50 jeunes touchés directement. En mars 2022, Tamara a été engagée sous contrat CDD au sein de l'ASBL pour continuer à développer ses projets en tant que médiatrice culturelle. Depuis lors, elle a pu travailler sur de nombreux projets et thématiques tels que le décrochage scolaire avec l'atelier Game2School, un projet de création vidéoludique permettant aux jeunes de se réapproprier leur cours de math, sciences et de se réapproprier la lecture à travers le jeu vidéo.



#### Axes d'accompagnement

Tamara a suivi une formation à l'approche interculturelle au cours de l'année 2022. Cette formation aborde la multiplicité des perceptions de faits sociaux, scientifiques, politiques et économiques et offre des outils d'animations qui pourront être utiles pour le projet « Comment tu sais ? ».

#### Dates clés

Du 19 avril au 28 avril (Atelier Insert+), du 26 avril au 31 mai (Game2School).

#### Bilan et perspectives

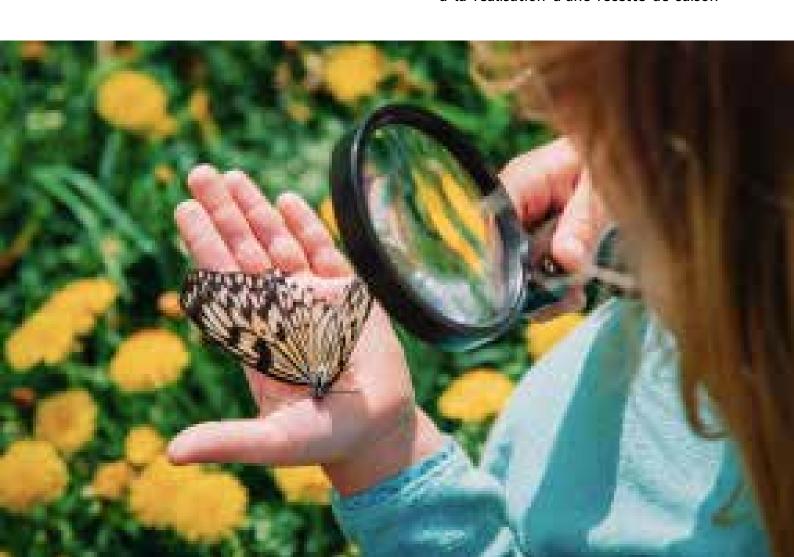
Tamara poursuit de nouveaux ateliers en 2023 en tant que médiatrice au sein du pôle jeu vidéo, comme l'atelier « Comment tu sais ? » autour de la méthode scientifique ou encore « Tiéquar », atelier abordant la thématique de la gentrification.

## 3.3.2.1.4. On As'saisonne - Gaspard Wastiaux

#### Le projet

« On As'saisonne » est un concept d'ateliers vidéoludiques gratuits de sensibilisation sur le thème de l'alimentation durable alliant jeu vidéo et plusieurs animations. Les ateliers se déroulent en deux temps :

- un premier atelier de trois heures où les participant.e.s ont la possibilité de jouer à un jeu vidéo mettant en avant des recettes de cuisine de saison. Les moments de jeu vidéo sont entrecoupés de plusieurs parties d'animations ludiques (quiz, jeu de cartes Memory, etc.) sur différents sujets tels que la surconsommation alimentaire, les avantages de manger de saison ou encore le gaspillage alimentaire;
- un deuxième atelier est ensuite consacré à la réalisation d'une recette de saison



qui sera choisie ensemble lors de la fin du premier atelier. Il faut compter également trois heures, le temps de cuisiner, manger ensemble mais aussi apprendre à se connaître et continuer les réflexions qui auront été développées dans le premier atelier. Ces ateliers sont ouverts à toute personne à partir de 14 ans, certains termes et sujets pouvant être difficiles à appréhender pour des enfants plus jeunes. La taille des groupes est de 12 maximum afin de pouvoir accorder du temps à tous.tes.

#### Axes d'accompagnement

Gaspard a bénéficié d'un accompagnement tout au long de la réalisation de son projet, tant dans la recherche des subsides que dans la rédaction de dossiers pour des appels à projets. Il a également été aidé dans la recherche de partenaires et a pu faire tester ses ateliers à l'équipe. Pour résumer, ce projet a bénéficié d'un bon encadrement tout au long de son élaboration.

#### Dates clés

Le jeu vidéo a été fini en décembre 2022 et les ateliers ont commencé en janvier 2023 (11

et 18/01), d'autres dates sont prévues les 8 et 9/02 ainsi que les 15 et 16/02, le 28/02, les 8 et 9/03. D'autres dates sont encore susceptibles de s'ajouter à ce calendrier.

#### Bilan et perspectives

La recherche de subsides et de partenaires a pris une part importante dans le calendrier du projet, cela a engendré un certain retard dans l'élaboration des ateliers ainsi que dans la réalisation du jeu vidéo. Les ateliers ont néanmoins pu débuter en janvier 2023. Gaspard espère atteindre un nombre de 60 à 80 participant.e.s pour la fin de son contrat en avril prochain. Grâce à la réalisation d'un dossier pédagogique, l'atelier pourra également être reconduit par d'autres animateurs et animatrices intéressés par le sujet. Le jeu vidéo est également disponible sur le site d'Arts&Publics.

#### 3.3.2.1.5. Cinéminecraft - Sabri Hayouni

#### Le projet

Le projet Cinéminecraft est un projet de détournement de jeu vidéo à des fins cinématographiques. Le but du projet vise à initier les jeunes aux détournements de jeux vidéo



de type machinima, cela consiste à utiliser un jeu comme outil de tournage de court métrage amateur. Durant le projet, les jeunes vont créer le scénario, les décors et tourner leurs courts métrages sur Minecraft.

#### Axes d'accompagnement

Sabri a pu bénéficier d'aides et de conseils pour la réalisation de son projet, il a également suivi diverses formations au cours de l'année 2022 en vue de développer ses connaissances pour la réalisation de son projet.

#### Dates clés

Le 8 août 2022 a eu lieu l'intégration de Sabri au sein du pôle Jeux vidéo & Société. Le premier atelier Cinéminecraft est prévu à l'école Marie Popelin le 6 février 2023.

#### Bilan et perspectives

Dans ses perspectives, Sabri espère pouvoir animer son atelier à plusieurs reprises au sein d'écoles et associations de jeunesse à Bruxelles. À plus long terme, il espère pouvoir continuer à élaborer et animer des ateliers autour du jeu vidéo à la suite de son contrat chez Arts&Publics.

## 3.3.2.1.6. AE.V (atelier d'écriture numérique) - Aurélien Cecchi

#### Le projet

Aurélien a commencé son parcours avec Arts&Publics lors de la formation NUMBERS en 2020. Pendant cette formation, il a pu apprendre les bases de la médiation culturelle numérique à travers le jeu vidéo comme outil de création, d'éducation et d'apprentissage. En 2021, Aurélien obtient un contrat article 60 afin de développer un projet en médiation culturelle numérique. Il développe alors son propre programme de médiation à travers les arts graphiques : AE.V (atelier d'écriture numérique). Sous formes de trois thématiques: la Typotek, Azerty Club ou encore Fake News games, le programme AE.V veut faire comprendre les mécanismes d'écriture et de communication aux jeunes publics afin de les sensibiliser à l'art de la publicité et du graphisme qui prédomine dans nos sociétés dites modernes.

#### Axes d'accompagnement

Aurélien a reçu un accompagnement en plusieurs axes tout au long de son projet, notamment au niveau de la recherche de



partenaires, suivi de projet et relecture de son dossier de présentation ou encore aide à l'écriture du dossier Smart City 2022. Il a également participé à de nombreuses formations, notamment le Certificat inter université et haute école « Travailler avec la culture vidéoludique ».

#### Dates clés

Azerty Club: 27 avril; 11, 18, 25 mai; 1er, 8 juin 2022, de 14h à 17h30. Fake News games du 1er au 05 novembre 2022. Il a également donné les ateliers Hikkikomori, du 15 avril au 19 avril 2022, et Inclusion numérique, du 12 février au 22 avril 2022 (à l'EPN Brusurf), avec Pauline Flaiolet.

#### Bilan et perspectives

À la fin de son contrat, Aurélien a obtenu un partenariat avec la Ville de Bruxelles et Nova Reperta afin de développer un nouveau programme: En route pour les cultures! Ce programme permet aux publics en décrochage scolaire, ou en difficulté dans ses projets, de prendre la parole sur des sujets de citoyenneté à travers la commune de 1000 Bruxelles. Ce programme est actuellement en plein développement. Restez connectés!

#### 3.3.2.2. Les projets retenus pour 2023

#### 3.3.2.2.1. « Light on » - Maëva Jacques

#### Le projet

« Light on » (nom provisoire) est un projet d'ateliers de vidéo mapping engagés et inclusifs. Le contenu vidéo sera créé grâce à des techniques d'animation au banc-titre. Les œuvres ainsi réalisées seront présentées lors d'une exposition de vidéo mapping. Le banctitre est un dispositif proche de la stop motion : sous un appareil photo relié à un ordinateur, on anime image par image du papier découpé, de la plasticine, du sable et autres matériaux malléables.

#### Porteuse de projet

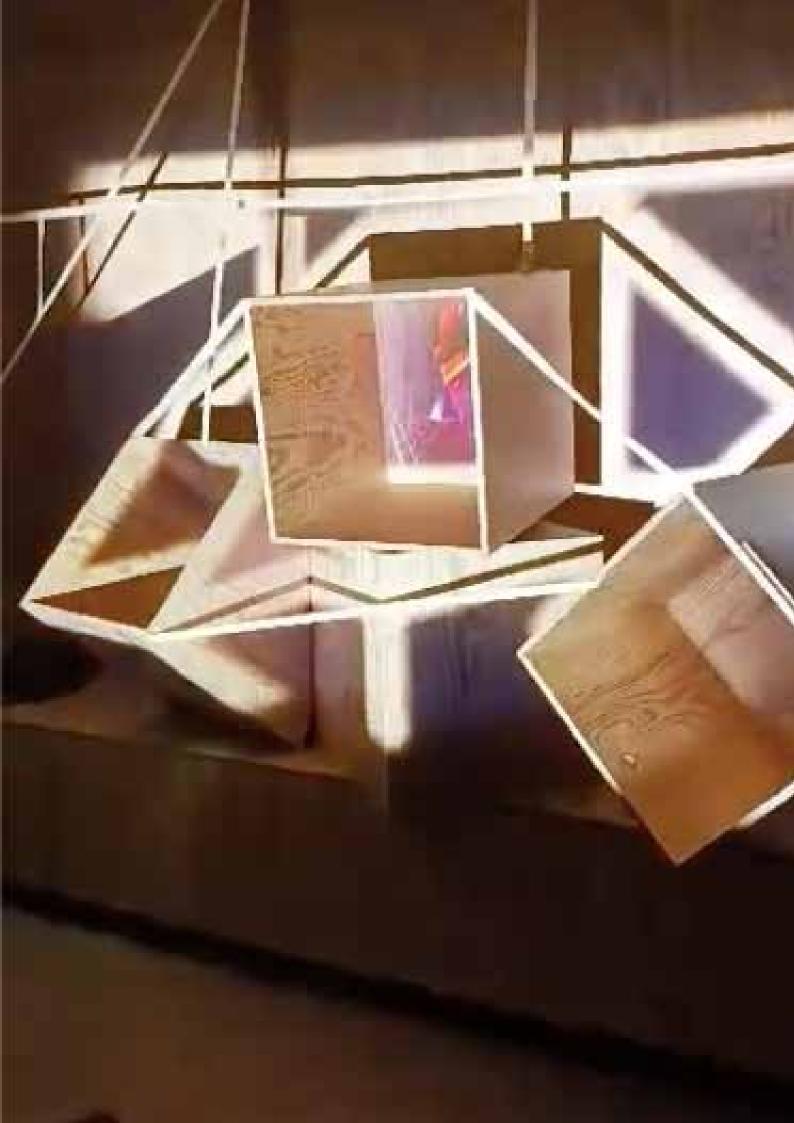
Maëva Jacques, la porteuse du projet, a fait ce choix, car le mélange de techniques liant l'artisanal et le numérique ont une place centrale dans sa pratique artistique. Et aussi car ce sont des techniques ludiques et accessibles. Pour résumer son parcours, elle est diplômée en cinéma d'animation (DMA au Lycée René Descartes en France et master à l'ENSAV La Cambre), elle a travaillé dans le milieu du vidéo mapping à Lille et elle est aussi illustratrice.

#### **Objectifs**

L'idée est partie du constat qu'elle a fait après avoir travaillé dans le vidéo mapping. Il y a un manque de diversité, d'une part dans son approche, qui reste souvent cantonnée au pur divertissement et d'autre part car le milieu est majoritairement blanc et masculin. Pour répondre à cela, elle choisira des participant.e.s issu.e.s d'associations féministes, LGBTQIA+ et de lutte contre le racisme et la précarité. Le concept au cœur de ce projet est de créer un lieu d'expression et d'expérimentations visuelles, où l'on se sent libre d'échanger et de réfléchir ensemble autour de problématiques sociétales. Cela dans le but de réaliser ensemble des œuvres véhiculant des messages et revendications en lien avec les luttes portées par les associations partenaires, le tout mis en lumière grâce au vidéo mapping.

#### **Attentes**

Comme c'est la première fois qu'elle met en place ce type de projet, Maëva aimerait profiter d'un accompagnement et de conseils de la part d'Arts&Publics pour l'aider à le concrétiser. De plus, elle voudrait pérenniser le projet en créant une ASBL et/ou en travaillant en lien avec des associations. Travailler au sein d'Arts&Publics lui donnerait une première expérience du milieu associatif et serait pour elle un tremplin pour pouvoir se sentir plus



confiante et mener à bien le projet dans les meilleures conditions.

#### 3.3.2.2.2. « Atelier de création vidéo » -**Thibaut Leu-Cauvin**

Thibaut est initiateur du projet « Atelier de création vidéo » qu'il proposera au sein de l'ASBL à partir du mois février 2023 sous un contrat article 60 auprès du CPAS d'Ixelles.

#### **Projet**

L'idée est de réaliser des ateliers d'initiation au documentaire social à destination d'un public vulnérable, l'objet final étant un film collectif. Dans la pratique, l'atelier est à destination d'ASBL et de centres culturels désirant étoffer leurs activités/formations ou encore, dans le cadre d'ASBL travaillant déjà sur la thématique du documentaire ou du social, étendre leur champ d'activités.

#### Porteur de projet

Après une formation en master 2 de géographie en 2018 à la Sorbonne, centrée sur les dynamiques des pays émergents et en développement, et ayant vécu au Burkina Faso, Thibaut a cherché à expérimenter l'outil vidéo à travers le documentaire en suivant une formation de technique vidéo, l'objectif étant de lier les connaissances accumulées en sciences humaines à une approche à la fois visuelle et territoriale des enjeux sociaux. Il s'est ensuite tourné vers une formation en écoute active afin de reconsidérer l'interview en documentaire. C'est cette réflexion qui l'a amené à penser à des ateliers d'initiation au documentaire pour des populations socialement fragilisées, dans la perspective de réaliser des films collectifs.

#### **Attentes**

La première année étant définie dans le cadre d'un contrat article 60, il est important de définir le projet plus concrètement. Il faudrait en envisager la faisabilité, tout en pouvant jouir de l'accompagnement dans la médiation culturelle que propose Arts&Publics. Il est nécessaire pour Thibaut d'être proche de personnes ayant à la fois une expérience en médiation culturelle et une vision d'ensemble du projet de formation à établir. La formation StarterCraft lui a réellement fait prendre en considération l'importance de toute une constellation de variables qu'il ne maîtrisait pas et qui sont primordiales afin d'établir un projet viable sur le long terme.

#### 3.3.2.3. Bilan

Le bilan du projet CoopCraft est une nouvelle fois très positif pour l'ASBL. Depuis sa mise en place début 2020 à la suite de la première formation en médiation culturelle numérique NUMBERS, le programme CoopCraft a déjà pu accompagner pas moins de neuf personnes ayant un projet en médiation culturelle numérique au sein de son dispositif. Accompagnés par le directeur du pôle Jeu vidéo & Société Ekin Bal et soutenus par la directrice du pôle ISP Lisa van Hoogenbemt, les candidat.e.s du programme bénéficient d'un accompagnement individuel, ainsi que de réunions collectives qui les aident à concrétiser leur idée et à 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.

#### 3.4. Activités d'animation

#### 3.4.1. Les ateliers Jeu vidéo & Société

#### **3.4.1.1. Objectifs**

L'année 2022, première année post covid sans confinement, a été pour nous particulièrement faste en projets. Toujours fidèles à notre credo, nous avons multiplié les ateliers d'analyse, de création et de détournement de jeux vidéo. Fin 2021, nous avions identifié deux objectifs pour l'année à venir : le développement d'un contenu pédagogique formalisant nos méthodes ainsi

que la volonté de visibiliser davantage notre action auprès du secteur socioculturel et du grand public. Ces nouveaux axes de développement se sont concrétisés, d'une part, par la création d'un poste de chargé du contenu pédagogique et, d'autre part, par la mise en place d'une journée d'étude sur les questions de jeu vidéo dans le milieu socioculturel ainsi que notre présence accrue dans les médias grand public.

#### 3.4.1.2. Organisation

Le personnel du pôle Jeu vidéo & Société a donc augmenté en termes de nombre en 2022 à partir des engagements réalisés en mars 2022 pour passer de 2 à 4 salariés, sans oublier les porteurs de projets en insertion issus de nos différentes formations numériques. Le directeur du pôle continue sa mission de chapeautage et de suivi tout en assurant une mission d'accompagnement.

#### 3.4.1.3. Bilan

#### 3.4.1.3.1. Acquis

Concernant les thématiques, nous avons capitalisé sur nos ateliers précédents pour approfondir certaines thématiques particulièrement demandées sur le terrain et brûlantes d'actualité. Citons, par exemple, les nombreux projets abordant la question du genre. Que cela soit directement lié au jeu vidéo — à travers l'analyse des représentations genrées dans les jeux vidéo dans les projets Gender Games ou Genre et Jeu vidéo - ou indirectement en utilisant le jeu vidéo comme un outil pour aborder la question avec le projet GenderCraft.

Comme autre exemple, citons le projet De la papa à la frite : un voyage vidéoludique, qui suit les pas du projet COFEE en abordant la question de la citoyenneté mondiale et des inégalités Nord-Sud, cette fois-ci entre l'Europe et l'Amérique latine.

En parallèle, nous avons lancé une série de nouvelles thématiques comme la violence dans les jeux vidéo — un sujet très demandé par les structures accueillant un jeune public -, ou encore la question de l'isolement à travers la figure nipponne de l'hikikomori, dans une période post-covid qui a vu exploser le mal-être psychologique des plus jeunes.

Notons aussi la diversification de nos outils en 2022. Nous avons ainsi expérimenté le rapprochement entre le jeu vidéo et le podcast à l'école de devoirs Saint-Gilles Sport dans le projet sur l'intergénérationnel InteGG. Nous avons également eu l'occasion d'essayer un nouvel outil de création de jeu vidéo sur console : Dreams. À la différence de Construct 3, notre outil principal, Dreams propose de créer des jeux vidéo avec des environnements en trois dimensions avec une rapidité et une facilité assez bluffante. Après les résultats positifs obtenus sur deux ateliers, le premier en stage d'été et le deuxième lors d'un atelier de médiation autour d'une exposition à LaVallée, nous pensons reproduire l'expérience à l'avenir en multipliant les approches.

Enfin, notons la mise en place de deux nouveaux types d'activités pour le pôle en 2022 dans le cadre du dixième anniversaire de l'ASBL: premièrement, l'organisation d'une exposition sur nos activités et d'une journée d'étude consacrée au jeu vidéo en milieu socioculturel. Ce premier essai a rencontré un franc succès et nous pousse à croire qu'il y a une demande en matière de compréhension du phénomène jeu vidéo par les personnes en contact avec des publics joueurs. Deuxièmement, le développement d'une mallette pédagogique dont les premières fiches pédagogiques ont été partagées en 2022 et qui sera plus largement concrétisé en 2023.

#### 3.4.1.3.2. Limites

Ce bilan positif s'accompagne de quelques problématiques liées à un développement rapide de nos activités. Ainsi, s'est vite posée la question de l'espace pour accueillir les nouveaux travailleurs comme les anciens, qui sortaient du télétravail imposé par la situation sanitaire. Pour y remédier, nous avons pris possession d'un deuxième bureau au sein du site de LaVallée, où nous sommes situés depuis 2019. Ce nouvel arrangement nous a permis de travailler dans des conditions confortables jusqu'à présent.

Le développement des compétences techniques de nos équipes est un autre point sur lequel nous souhaiterions encore des améliorations. En effet, la plupart des profils qui évoluent dans notre organisation sont issus de formations autour des sciences humaines et sociales ou artistiques. Même si cela donne une grande capacité à l'équipe de s'engager dans des projets à thématiques sociétales et culturelles, la maîtrise technique des œuvres vidéoludiques créées est parfois un frein qui ralentit la réalisation des projets et la qualité des jeux vidéo produits. Pour y remédier, nous allons accentuer nos efforts pour créer des collaborations avec des centres de formation et des écoles qui s'ancrent davantage dans une approche technique.

#### 3.4.1.3.3. Chiffres clés

Au total, ce ne sont pas moins de 35 projets vidéoludiques différents qui ont été réalisés cette année en collaboration avec 40 partenaires parmi lesquels cinq maisons des enfants, huit écoles bruxelloises, deux musées et bien d'autres associations, AMO et ASBL.

Au total, 426 participants et participantes ont pris part aux différents ateliers, conférences et événements, âgé.e.s de 6 à 70 ans, dont une majorité de jeunes entre 9 et 12 ans. Résultat : 29 jeux créés avec le logiciel sans codage Construct.

#### 3.4.1.4. Perspectives

Le bilan de l'année 2022 nous permet de regarder dans le rétroviseur avec fierté et d'envisager l'horizon avec confiance et de bons espoirs de voir nos activités se développer encore davantage.

Dans un premier temps, il s'agit pour nous de renforcer ce qui est déjà là et qui fonde notre expertise, à savoir nos ateliers jeu vidéo. Pour cela, il faut consolider les capacités techniques de l'équipe d'animateurs, diversifier encore nos outils et développer des outils pédagogiques pour renforcer notre méthodologie.

Ensuite, nous souhaitons poursuivre la création de la mallette pédagogique sur le jeu vidéo à destination des professeurs et animateurs socioculturels. Si le contenu est en production, il faut encore trouver des financements pour publier et distribuer une version physique.

Enfin, c'est après le succès de la journée d'étude consacrée au jeu vidéo en milieu socioculturel, fortement inspirée par notre visite du festival Stunfest à Rennes, que nous souhaitions mettre en place un grand événement autour du jeu vidéo sous sa dimension culturelle, sociale et locale à Bruxelles. C'est donc sous la forme d'un festival que nous avons décidé d'organiser cet événement. Si les grandes lignes sont dressées et nos objectifs clairs, nous avons encore beaucoup de boulot pour faire de cette première édition un succès qui, espérons-le, marquera le pas pour le futur. Au programme de nos ambitions: ateliers, expériences, concerts, compétitions, bornes d'arcade et expositions.

#### 3.4.1.5. Ateliers par thématique

#### **CITOYENNETÉ**

#### 3.4.1.5.1. Festival Taktik

#### Type: Atelier de création de jeu vidéo

Description: Festival à destination des 14-18 ans qui consiste à présenter l'expression citoyenne de cette tranche d'âge, en général peu visualisée. Pour ce faire, différents moyens artistiques sont utilisés (littérature, peinture, etc.). Notre association était donc partenaire sur le projet pour l'expression artistique citoyenne au moyen du jeu vidéo. Le jeu vidéo créé a été présenté au festival sous forme de bornes en accès libre. Les participants ont pu ainsi participer au festival

# FABRIK TAKE

#### **FABRIQUE TON FUTUR**

gratuitement et participer aux autres activités mises à leur disposition.

En termes pratiques, il s'agissait d'un atelier d'une soixantaine d'heures sur la thématique de l'école et du futur, décidé par le comité de jeunes et dépeint dans le faux JT réalisé avec 4000 élèves et Fabrice Murgia.

Public: école second'air de Singelijn (Schaer-

beek): 12 jeunes de 14 à 18 ans

**Partenaires:** Bruxelles laïque (organisateur festival et animateur partie réflexion et organisation festival) et école second'air Singelijn.

**Animateur:** Ekin Bal (Arts&Publics)

Lieux: les ateliers ont eu lieu à l'école second'air Singelijn (Pl. des Carabiniers 18A, 1030 Schaerbeek) et le festival au Théâtre national de la Fédération Wallonie-Bruxelles

**Dates :** Initialement prévu en février, le festival a été déplacé au 25 et 26 juin 2022 à cause de la situation sanitaire. Nous avons profité de ce temps pour approfondir le sujet et le jeu vidéo.

- Mercredi 15/09/2021 13h30-16h30 : réflexion avec Bruxelles laïque
- Mercredi 22/09/2021 13h30-16h30 : réflexion Bruxelles laïque
- Mercredi 29/09/2021 13h30-16h30 : analyse jeu et conceptualisation du jeu
- Mercredi 06/10/2021 13h30-16h30 : conceptualisation du jeu et initiation programme
- Tous les mercredis entre 13h30-16h30

du 13/10/2021 au 11/05/2022 (avec pause durant les vacances scolaire) : développement du jeu

- Mercredi 25/05/2022 13h30-16h30 : beta-test du jeu
- Mercredi 01/06/2022 13h30-16h30 : finalisation du jeu
- 24-25/06/2022 FESTIVAL TAKTIK https://www.taktikfestival.be

## 3.4.1.5.2. Cyberharcèlement - Maison de quartier du Dries

Type : Atelier de création de jeu vidéo

**Description**: À une époque où les réseaux sociaux font partie presque intégrante de notre quotidien, il est important que les jeunes aient les clefs nécessaires pour réagir aux discriminations qui tournent rapidement au harcèlement. L'objectif était de leur faire prendre conscience que le cyberharcèlement entre dans la sphère privée et qu'il ne laisse aucun répit aux victimes. Nous leur avons demandé de réfléchir à propos de leur vécu pour discuter de leur rôle en cas de harcèlement/ cyberharcèlement (victime, témoin, harceleur). Après leur avoir montré des exemples plus concrets, ils ont pu construire ensemble des pistes de solutions pour se défendre, défendre les victimes et réfléchir à leurs actions avant qu'il ne soit trop tard. Deux jeux ont été réalisés lors de ce stage : « Harcelée, Harceleuses » et « Teddy, un garçon à part ».

**Public :** 7 jeunes affiliés à la Maison de quartier du Dries (3 filles et 4 garçons) âgés de 10 à 14 ans

Partenaire : Maison de quartier du Dries

Animateur.trice.s: Laura Semeraro, Yassine Amrouch (Arts&Publics) et Matthieu Hanneuse (encadrant de la maison de quartier)

**Lieu :** Maison de quartier du Dries (Watermael-Boitsfort)

**Dates :** lundi 18/07, mardi 19/07, mercredi 20/07 et vendredi 22/07

#### 3.4.1.5.3. Pixel Utopia

#### Type: Atelier de détournement de jeu vidéo

**Description :** Le projet Pixel Utopia propose aux apprenants d'embarquer dans une aventure ludique créative et innovante où ils devront construire leur cité idéale dans le monde virtuel de Minecraft. Dans cette aventure, les apprenants projettent et imaginent un monde utopique questionnant ainsi leur idéal.

**Public :** école Sainte-Bernadette (Auderghem) : 8 jeunes de 17-18 ans en école spécialisée de Type 1 Forme 3 / Type 8 Forme 3; école Les Jardins d'Élise (Ixelles) : 22 élèves - 10 garçons - 12 filles

**Partenaires :** école Sainte-Bernadette et école Les Jardins d'Élise, La Scientothèque ASBL Animateur.trice.s: Ekin Bal (Arts&Publics), Julie et Caroline (École Sainte-Bernadette) et Stephen De Souter (Scientothèque)

**Lieux :** établissement Saint-Bernadette (Auderghem) et école Les Jardins d'Élise (Ixelles)

**Dates:** 9-12 mai 2022 et 14-18 novembre 2022

#### 3.4.1.5.4. De la Papa à la frite

#### Type: Atelier de création de jeu vidéo

**Description :** Le projet porte la volonté d'une rencontre culturelle et humaine à l'intersection de l'art précolombien, l'art postcolonial, l'art belge et les arts numériques. L'idée est de créer une œuvre vidéoludique coproduite capable de rendre compte de cette rencontre et qui propose une réflexion sur l'histoire qui lie l'Europe (UE) et l'Amérique latine (AL) tout en proposant une découverte des cultures mutuelles. Pour ce faire, nous sommes partis d'un symbole national belge : la frite. Importée du Pérou par les premiers colons européens, la pomme de terre (papa) représente parfaitement les échanges Nord-Sud et permet d'interroger le phénomène colonial encore d'actualité (la Belgique exporte d'ailleurs maintenant ses frites vers le Pérou). À travers cet objet symbolique, des groupes de jeunes





en Belgique et en Amérique latine créent un jeu vidéo mettant en évidence l'histoire et les visuels artistiques des différents pays concernés afin d'interroger les liens entre ces deux entités et d'en proposer une vision critique.

**Public :** 9 jeunes entre 20 et 25 ans de la Région de Bruxelles-Capitale

**Partenaire :** Association culturelle Joseph Jacquemotte

Lieu: Salle Aurore (Bruxelles)

**Dates :** Tous les samedis de 14h à 17h entre le 19/02/2022 et le 30/11/2022 (sauf périodes d'examens).

#### **DROITS DE L'ENFANT**

#### 3.4.1.5.5. Ateliers Droits de l'enfant #3

Type: Atelier de création de jeu vidéo

**Description :** Cet atelier se déroule dans le cadre de l'obtention de l'appel à projets lancé par la Fédération Wallonie-Bruxelles en partenariat avec Badje ASBL. L'objectif est donc d'aborder les différents droits avec les enfants et de créer des jeux vidéo amateurs avec eux traitant d'un ou plusieurs droits. Il s'adresse à des enfants de 8 à 12 ans, pour la 4<sup>e</sup> année consécutive. Les jeux ont été présentés à la Fête des droits de l'enfant

« En Avant », le 20 novembre à Flagey, en présence de la Ministre des Droits de l'Enfant, Bénédicte Linard.

Public: 12 enfants âgés de 8 à 11 ans

Partenaire: Maison des Enfants (MDE)

Pirouette

**Animateur.trice.s**: Laura Semeraro et Jean-Baptiste Tricot (Arts&Publics)

**Lieux :** MDE Pirouette (Bruxelles) et Flagey (Ixelles)

**Dates et déroulement :** du 24 au 28 octobre 2022 (congé d'automne) + 20 novembre 2022

## ENVIRONNEMENT, CLIMAT ET DÉVELOPPEMENT DURABLE

#### 3.4.1.5.6. Écologie à la MDE Pirouette

#### Type: Atelier de création de jeu vidéo

**Description :** Le projet consiste 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 proposons ainsi aux jeunes de se réapproprier un média qu'ils tiennent souvent à cœur tout en abor-

dant la thématique de la guerre et de l'interculturalité.

Public: entre 7 et 12 jeunes de 9 à 12 ans

Partenaire: Maison des enfants (MDE)

Pirouette

**Animateur.trice.s**: Laura Semeraro (Arts&Publics) et quelques encadrants de la MDE

Lieu: MDE Pirouette (Bruxelles)

**Dates :** les jeudis 24/3, 31/3, 21/4, 28/4, 12/5, 19/5 et 2/6/2022 (de 16h à 18h).

#### **ÉGALITÉ DES GENRES**

#### **3.4.1.5.7. Gendergames**

Type : Atelier de création vidéoludique

Description: GenderGames est un atelier de création de jeu vidéo qui aborde la thématique des stéréotypes de genre véhiculés au sein de l'industrie vidéoludique. Le but de l'atelier est d'accompagner les jeunes dans la réflexion de ce que serait un jeu sans stéréotypes de genre en leur proposant de découvrir des titres hors des sentiers battus de l'industrie et des codes dominants. Cet atelier propose une partie débat et réflexion ainsi qu'une partie création via le logiciel Construct 3.

**Public :** 15 élèves de 2<sup>e</sup> secondaire de l'école Jean Absil - classe composée d'élèves redoublant leur année (13-15 ans)

**Partenaire :** Centre Ludilab - Structure partenaire pour la partie débat et réflexion de l'atelier

**Animatrices:** Marine Vankeer et Laura Semeraro (Arts&Publics)

**Lieu :** école secondaire Jean Absil (Etterbeek) **Dates :** tous les mardis du 11 janvier au 8 mars

+ présentation du jeu le 24 mai 2022

3.4.1.5.8. Genre & Jeu vidéo - Club jeunesse des Marolles

Type: Analyse de jeu vidéo

Description : Atelier de réflexion proposé sur la thématique des représentations des femmes dans les jeux vidéo au Club jeunesse des Marolles. Cette journée était proposée dans le cadre d'une semaine de stage imaginée autour de la thématique du jeu vidéo par l'établissement. L'idée de l'activité était de proposer aux jeunes une réflexion sur la place des femmes dans le jeu vidéo, en abordant la question des représentations genrées, des stéréotypes de genre ou encore de la place des femmes dans l'industrie et la création des jeux. Plusieurs activités ont été imaginées et réalisées avec les jeunes : des moments de discussion, un quiz, une activité créative sur le jeu Pac-Man et un moment de découverte de jeu vidéo.

**Public :** 8 jeunes du quartier des Marolles âgés de 10 à 13 ans (2 filles et 6 garçons)

Partenaire: Club Jeunesse Marolles

**Animateur.trice.s**: Marine Vankeer, Laura Semeraro, Yassine Amrouch (Arts&Publics)

Lieu: Club Jeunesse Marolles (1000 Bruxelles)

**Dates:** 5/07/2022

#### 3.4.1.5.9. GenderCraft

#### Type: détournement de jeu vidéo

Description: L'atelier GenderCraft traite de la thématique du genre et des inégalités de genre. Cet atelier est destiné aux enfants âgés entre 10 et 12 ans. Le projet propose une partie réflexion et une partie création dans le jeu Minecraft. La première partie de l'atelier consiste en une mise en situation lors



de laquelle les notions de genre, de stéréotypes de genre et d'inégalités de genre vont être abordées. Sur la base de ces réflexions, la deuxième partie de l'atelier consiste à faire émerger une discussion autour de situations d'inégalités vécues par les élèves. L'objectif est de faire le lien avec les inégalités qui existent entre les filles et les garçons au sein même de l'école, et plus précisément au sein de la cour de récréation.

**Publics :** école Sainte-Bernadette : 10 élèves, 1<sup>re</sup> secondaire (12-14 ans) ; École Les jardins d'Élise : 22 élèves (12 garçons et 10 filles) de 5<sup>e</sup> et 6<sup>e</sup> primaire (10-12 ans)

**Partenaires :** école Sainte-Bernadette et école Les jardins d'Élise

**Animatrices :** Marine Vankeer et Laura Semeraro (Arts&Publics)

Lieux : École Saint-Bernadette (Auderghem)

et École Les jardins d'Élise (Ixelles)

**Dates :** lundi 16/05/22 et mardi 17/05/2022 et lundi 07/11/22 et mardi 08/11/2022

#### **EXPRESSION ARTISTIQUE**

## 3.4.1.5.10. La Fonderie de Bruxelles - Recrée ton quartier

Type : Détournement de jeu vidéo

**Description :** Forgecraft 2 s'inscrit dans la continuité de ce que l'ASBL avait réalisé dans la première édition. Le projet consiste toujours à se réapproprier des espaces existant avec Minecraft, tout en passant par d'autres formes d'expression artistique comme la maquette, la peinture et le plâtre. Dans cette édition, nous avons reproduit le quartier des jeunes.

**Public :** 12 jeunes de 9-12 ans (3 filles, 9 garçons) venant de l'école des devoirs (EDD) Centre TEFO.

**Partenaires :** La Fonderie (1080 Molenbeek-Saint-Jean) et Centre TEFO (1000 Bruxelles)

**Animateur.trice.s**: Françoise Gutman (La Fonderie), Helène Gilbert (TEFO), Ekin Bal (Arts&Publics)



Lieu: La Fonderie (1080 Molenbeek-Saint-Jean)

**Dates:** du 12 au 14/04/2022

## 3.4.1.5.11. Atelier Dreams au Stage d'été de la COCOF

#### Type: Atelier de création de jeu vidéo

**Description**: L'institut Redouté-Peiffer organise des ateliers d'été, et cet atelier s'inscrit dans cette démarche. Pendant une semaine. les enfants ont suivi notre atelier jeux vidéo. Comme l'atelier était libre, nous avons décidé de ne pas choisir de thématique de société, et de tester quelque chose de nouveau : le projet du studio Media Molecule, Dreams. Dreams est un jeu qui permet de créer des jeux, en somme, et ce sans connaissance en programmation. Il y a du visual scripting pour remplacer cette dernière, et un système de nœuds et d'outils très puissants. Un système de sculpture et de peinture permet de personnaliser de manière assez poussée les productions, et le Dreamiverse intégré au jeu permet de partager ses créations avec le monde entier, qui peut à la fois jouer aux jeux des autres, mais également intégrer les éléments créés à leurs jeux. Certains joueurs se concentrent sur des courts métrages plutôt que des jeux, d'autres font des peintures. Bref, Dreams est un logiciel polyvalent et puissant offrant de nombreuses possibilités. Pour cet atelier, nous avons décidé de l'utiliser pour créer un petit niveau de plateforme. L'objectif de l'atelier était de plonger dans la création vidéoludique, et par là de comprendre les rouages du jeu vidéo : qu'estce qui se cache derrière nos écrans ? Comment fait-on ? Combien de temps ça prend ? En somme, nous voulons faire de l'éducation au jeu vidéo.

Public: 6 garçons et 2 filles de 12 à 15 ans

Partenaire: institut Redouté-Peiffer

Animateurs: Ekin Bal et Yassine Amrouch (Arts&Publics)

Lieu: institut Redouté-Peiffer (1070 Anderlecht)

Dates: du 16 au 19 août 2022, de 14h à 16h30

## 3.4.1.5.12. Atelier Dreams durant l'exposition « Sit Back and Enjoy the Apocalypse » - Le Foyer

Type : Atelier de création de jeu vidéo

Description: Atelier de médiation culturelle sous forme de création numérique d'une œuvre d'art sur la base de l'exposition « Sit Back Relax and Enjoy the Apocalypse » dans le jeu 3D Dreams. Ce projet vise à ouvrir la création contemporaine aux jeunes du quartier autour de LaVallée (Molenbeek), où se situait l'exposition. Les jeunes ont d'abord fait une visite avec le curateur et artiste Seppe De Roo. Après cela, ils ont appris à créer dans l'outil Dreams, accompagnés par nos animateurs. Le résultat est une réappropriation des œuvres se trouvant dans l'exposition avec une belle créativité.

Public: 9 jeunes de 8 à 12 ans

**Partenaires :** Seppe De Roo (artiste), LaVallée, Le Foyer ASBL

Animateur.trice.s : Ekin Bal, Yassine Amrouch et Marine Vankeer (Arts&Publics)

Lieu: LaVallée (1080 Molenbeek-Saint-Jean)

Dates: 14/09 et 17/09/2022

#### **FAMILLE**

#### 3.4.1.5.13. Enquête policière

Type : Atelier de création de jeu vidéo

**Description :** Le projet « Enquête policière » répond à une demande d'une professeure de français de l'athénée royal Jean Absil à Etterbeek de travailler le roman policier avec des outils numériques. Nous avons mis en place un projet de création vidéoludique où les jeunes ont été amenés à créer une énigme policière interactive. Chaque jeune a pu réfléchir aux différents codes du genre policier

et les intégrer à travers la création de leur propre roman policier jouable. Au total, ce sont sept jeux vidéo qui ont été créés.

Public: 18 jeunes (14-16 ans)

Partenaires : athénée royal Jean Absil (1040

Etterbeek)

Animateur.trice.s: Pauline Flajolet (Arts & Publics) et Aurélien Cecchi (Arts & Publics)

Lieu : athénée royal Jean Absil (1040 Et-

terbeek)

Dates: du 13 avril au 24 mai (tous les mardis

hors vacances scolaires)

#### **HANDICAP & INCLUSION**

## 3.4.1.5.14. EPN Brusurf - Inclusion numérique

#### Type : Atelier de création vidéoludique

Description: Ateliers de conception de jeu vidéo visant à aider les jeunes en difficulté à se familiariser avec les outils numériques. Pour cela, nous avons créé un jeu sur la base de leurs apprentissages numériques pour mettre en avant ou s'inspirer de leurs nouveaux acquis de manière directe ou indirecte. Plusieurs aspects ont été abordés, de l'écriture du scénario à la création de décors, de personnages, d'objets et de sons jusqu'à la numérisation et à la transposition digitale sur Construct 3.

**Trois objectifs :** lutter contre la fracture numérique, accompagner les jeunes dans la transition numérique, développer une culture vidéoludique.

**Public :** 10 participants (7 garçons et 3 filles : 2 filles et 2 garçons de Brusurf et 4 garçons et 1 fille de la MDE Les Moussaillons)

Partenaire: EPN BruSurf (1000 Bruxelles)

Animateur.trice.s : Pauline Flajolet (Arts&Publics) et Aurélien Cecchi (Arts&Publics)

Lieu: EPN Brusurf (1000 Bruxelles)

Dates : du 15/01 au 12/2/2022 (5 séances de

15h30 à 18h)

#### 3.4.1.5.15. Hikikomori

Type: Atelier de création de jeu vidéo

**Description :** Dans le cadre d'un partenariat avec la Maison de la création de Neder-Over-Heembeek, nous proposons un stage de conception de jeu vidéo sur le thème des mangas et des hikikomoris.

Ce phénomène spécifique au Japon et qui touche majoritairement les jeunes hommes se caractérise par un isolement social en réponse à la pression sociale et aux exigences élevées de celle-ci à leur égard. Ce phénomène touche aussi maintenant les pays européens, notamment après la crise du covid. L'objectif de cet atelier était donc de traiter de la question de l'isolement des jeunes tout en développant leurs capacités numériques et créatives.

Le début de ce stage se fait sous forme d'une introduction à la thématique par des jeux, la découverte de jeux vidéo indépendants ainsi que des débats et des discussions avec les jeunes.

Chacun a un rôle à jouer : de l'écriture du scénario à la création de décors, de personnages, d'objets et de sons jusqu'à la numérisation et à la transposition digitale sur Construct 3.

**Public :** 14 jeunes (9 garçons - 5 filles) de 10-15 ans

Partenaire: Maison de la création - Site NOH (1120 Bruxelles)

Animateur.trice.s: Pauline Flajolet, Aurélien

Cecchi et Yassine Amrouch (Arts&Publics)

**Lieu :** Maison de la création - Site NOH (1120 Bruxelles)

Dates: du 11 au 15/04/2022 de 10h à 13h (exceptionnellement 13/04 jusqu'à 15h)

#### 3.4.1.5.16. Atelier Insert+

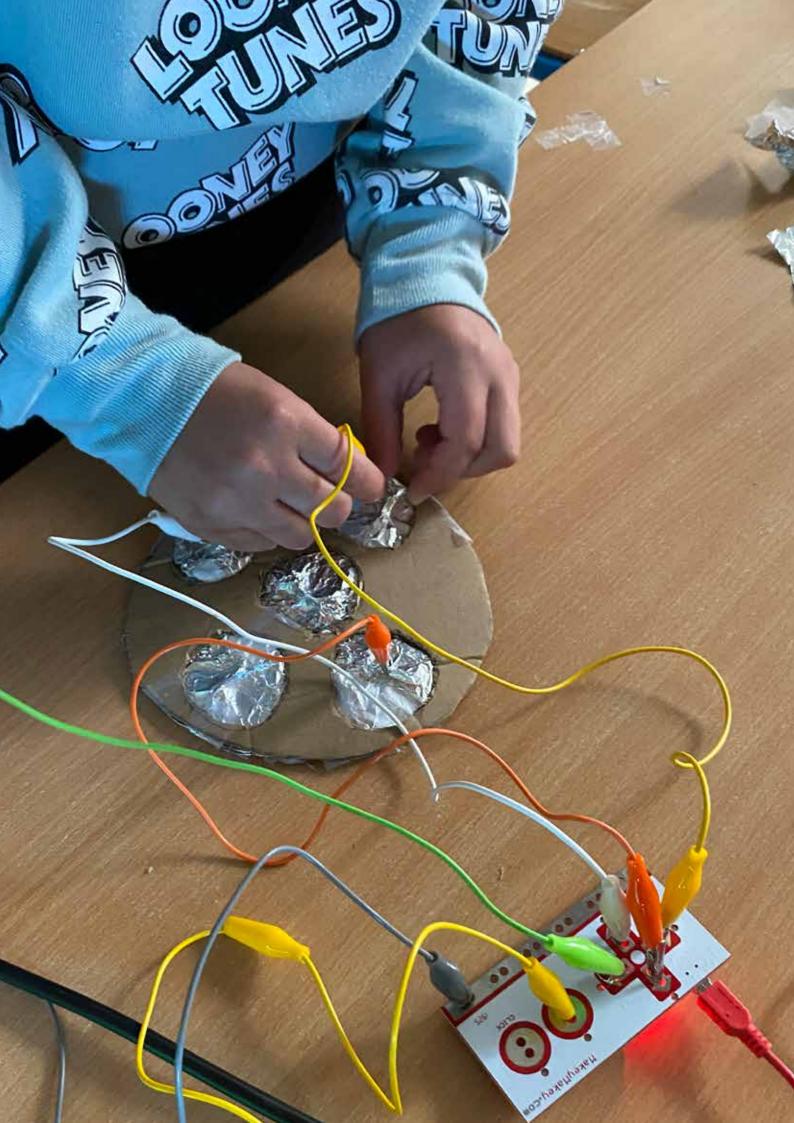
Type: Atelier de création de jeu vidéo

Description: L'atelier Insert+ à l'école Sainte-Bernadette d'Auderghem a eu pour thématique la déficience visuelle. L'atelier s'est déroulé pendant dix heures réparties sur cinq jours dans une classe de huit élèves. Les objectifs étaient de sensibiliser les jeunes à la déficience visuelle et aux enjeux personnels que celle-ci implique dans le quotidien des personnes atteintes de ce handicap, ensuite de les familiariser à l'outil numérique en utilisant des ordinateurs portables et finalement de développer leur créativité et leur réflexion sur la thématique par le biais de la création d'un jeu vidéo accessible aux personnes déficientes visuelles.

La première étape de l'atelier consistait à faire participer les jeunes à des exercices de sensibilisation par le biais de la privation sensorielle grâce à une formation donnée par l'association pour aveugles Eqla. Ensuite, de les faire jouer à des jeux vidéo spécialement développés pour les personnes mal et non voyantes. À partir de là, les enfants ont pu réfléchir à leur jeu vidéo, à la question de l'accessibilité dans le jeu vidéo et aux moyens de le rendre effectivement accessible, avant de se lancer dans la création du jeu, la mise en forme du jeu et la mise en son.

**Public :** 9 élèves issus de l'enseignement spécialisé (4 garçons et 5 filles)

Partenaires : École spécialisée Sainte-Bernadette (Auderghem), ASBL Eqla (Woluwe-Saint-Lambert)



Animateur.trice.s: Tamara Aleksic et Marine Vankeer (Arts&Publics), Sophie Janin (Eqla)

Lieu: école Sainte-Bernadette (Auderghem)

**Dates :** 19/04, 20/04, 21/04, 22/04, 25/04 et 28/04 (6 jours) de 8h30 à 11h.

#### 3.4.1.5.17. Azerty Club

#### Type: Atelier de création de jeu vidéo

**Description :** Azerty Club est un atelier de réflexion et de création vidéoludique, autour de la thématique de la dactylographie. Dans un premier temps, l'objectif de cet atelier est de questionner les participants sur leurs capacités à taper à l'ordinateur, en orthographe et leur rapport à l'écriture. Ensuite, nous nous penchons sur les origines de la dactylographie et leur impact sur nos habitudes d'écriture. Dans un troisième temps, nous proposons d'imaginer

un jeu vidéo qui met en lumière ces différentes réflexions. Du gamedesign en passant par le gameplay et le sound design, les participants ont appris à créer les différents éléments d'un jeu autour du scénario de leur choix.

**Public :** 8 jeunes de 14 à 16 ans (6 filles et 2 garçons)

**Partenaires:** AMO Atouts jeunes (1080 Molenbeek-Saint-Jean)

Animateur : Aurélien Cecchi (Arts&Publics)

**Lieu**: AMO Atouts jeunes (1080 Molenbeek-Saint-Jean)

**Dates :** Les mercredis après-midis de 14h à 16h30 du 27/04/22 au 8/06/2022



#### **HISTOIRE & SCIENCES**

# 3.4.1.5.18. VideoMuz For Kids au Musée de la Médecine de Bruxelles

#### Type : Atelier de création de jeu vidéo

Description : Après le succès des projets VideoMuz avec l'Artothèque de Mons (Artoquest) et le pôle muséal des Bateliers de Namur (Les Bateliers du Temps), Arts&Publics renouvelle le genre dans une version « jeune public » au Musée de la Médecine de Bruxelles. Grâce à des ateliers de travail collectif et cocréatif réunissant des enfants issus de familles défavorisées de l'école P12 à Anderlecht, parfois totalement étrangères aux musées, ces derniers ont pu explorer l'espace muséal dans ses moindres recoins et le mettre en récit. Cette première édition for kids était organisée en partenariat avec Action Médias Jeunes, association spécialisée dans l'éducation aux médias en collaboration avec Arts&Publics. Le résultat sous forme d'œuvre vidéoludique sera mis à disposition du public à partir du premier dimanche du mois de mars.

Public: 10 jeunes entre 9 et 12 ans

Partenaires : Action Médias Jeunes (ACMJ), Musée de la Médecine de Bruxelles (ULB -Campus Érasme), école communale Le Tilleul P12 (1070 Anderlecht).

Animateur.trice.s: Ekin Bal (Arts&Publics), Maxime Verbesselt (ACMJ), Maxime Caucheteux (ACMJ), Églantine Braem (ACMJ) et Isabelle Simoes (Musée de la Médecine à Erasme)

**Lieu :** école communale Le Tilleul P12 (1070 Anderlecht) et Musée de la Médecine de Bruxelles (1070 Anderlecht).

**Dates :** ateliers du 14/09/22 au 14/12/22 (chaque mercredi après-midi) et présentation du projet et du jeu créé au musée lors du 1<sup>er</sup> dimanche du mois de mars (05/03/23).

#### **INTERCULTURALITÉ**

# 3.4.1.5.19. Atelier sur le racisme à la MDE Dolto

#### Type : Atelier de création de jeu vidéo

**Description :** Il s'agit d'un atelier de création de jeux vidéo autour de la thématique du racisme qui a pour but de sensibiliser les jeunes et leur faire prendre conscience des stéréotypes qui sont trop souvent véhiculés. Créer un jeu vidéo leur permet, par la suite, de défendre leur point de vue sur la question et de dénoncer des situations dont ils ont été euxmêmes victimes dans certains cas.

**Public :** jeunes de 9 à 12 ans (entre 10 et 15 participants)

**Partenaires:** Maison des enfants (MDE) Dolto (1000 Bruxelles)

**Animatrice:** Laura Semeraro (Arts&Publics)

Lieu: MDE Dolto (1000 Bruxelles)

**Dates**: les mercredis 19/01, 26/01, 02/02, 16/02, 09/03, 23/03, 20/04 et 27/04 (de 14h à 16h)

# 3.4.1.5.20. Atelier sur le racisme avec WondHer ASBL

#### Type: Atelier de création de jeu vidéo

Description: Le thème des activités étant le racisme, les participants ont pour objectif de se familiariser avec les outils numériques pour créer un jeu vidéo sur cette thématique. Le début de ce stage est une introduction à la thématique par des jeux, la découverte de jeux vidéo indépendants ainsi que des débats et des discussions ouvertes avec les jeunes. Nous avons ensuite créé une production vidéoludique à partir des documents vus lors des débats. L'atelier de création jeu vidéo s'est faite via le logiciel Construct 3.

Public : 10 jeunes (8 garçons - 2 filles) de 9 à

18 ans

Partenaires: ASBL WondHER (1080 Molen-

beek-Saint-Jean)

Animateur : Aurélien Cecchi (Arts&Publics)

Lieu: ASBL WondHER (1080 Molenbeek

-Saint-Jean)

Dates: du 28/02 au 04/03/2022

# 3.4.1.5.21. La violence dans les jeux vidéo avec la MJ de Jemelle

#### Type: Analyse de jeux vidéo

Description: L'idée de l'atelier était de parler de violence en la mettant en lien avec les jeux vidéo. Comme il n'y avait pas de souhait spécifique, et que je n'avais que deux heures, j'ai décidé de tourner ça en réflexion autour de la violence elle-même, afin d'éviter les éternelles paniques morales, bien que j'en parle tout de même.

L'atelier se composait donc de quiz pour évaluer la culture ludique et d'une table ronde afin de discuter du concept même de la violence, de ce que c'est, d'où elle vient, pourquoi est-ce qu'elle est présente dans les jeux. On a parlé notamment de masculinité et de mécaniques de jeux, et regardé une vidéo en lien avec la violence dans les jeux vidéo.

L'objectif de l'atelier était de mieux comprendre la raison d'être de la violence et les alternatives qu'on avait.

**Public :** 10 jeunes (11-13 ans) de la Maison de jeunes (MJ) de Jemelle, dont 2 filles

Partenaires: Maison de jeunes (MJ) de Jemelle

**Animateurs :** Michaël Galloy (MJ de Jemelle) et Yassine Amrouch (Arts&Publics).

Lieu: LaVallée (1080 Molenbeek-Saint-Jean)

**Dates**: 24 juin 2022

#### 3.4.1.5.22. Après-midis Gaming 2022

#### Type : Jeu libre et analyse de jeu vidéo

**Description :** Les après-midis gaming sont des ateliers de découverte de jeux vidéo au Centre Pôle Nord pour un public local qui n'a pas les moyens (financiers, culturels) de jouer à des jeux vidéo. Nous essayons d'ouvrir les horizons vidéoludiques des jeunes en leur faisant découvrir des jeux vidéo indépendants, artistiques ou qui abordent des thématiques de société. Les ateliers sont ouverts à tous chaque mercredi hors vacances scolaires, en entrée libre.

**Public:** public variable selon la semaine, mais en moyenne nous comptons 5 à 10 jeunes avec une parité filles-garçons.

Partenaires: campus Saint-Jean (1080 Molenbeek-Saint-Jean), collège Saint-Vincent (1050 Ixelles), école Notre-Dame de Lourdes (1090 Jette)

Animateur.trice.s: Marine Vankeer, Yassine Amrouch, Sabri Hayouni, Pauline Flajolet, Aurélien Cecchi, Laura Semeraro, Gaspard Wastiaux et Tamara Aleksic (Arts&Publics)

**Lieu :** Centre Pôle Nord (1000 Bruxelles)

**Dates**: 15/01/22 - 29/06/2022 (chaque mercredi après-midi)

#### **INTERGÉNÉRATIONNEL**

#### 3.4.1.5.23. InterGG

#### Type : Atelier de création de jeu vidéo

**Description :** Le projet est un atelier de conception de narration numérique visant à réfléchir sur la question de l'âgisme. L'objectif est de créer un lien entre les jeunes et les seniors d'un même quartier sur un sujet qui touche ces deux générations.

Les jeunes de l'EDD Saint Gilles Sport ont donc été amenés à questionner des seniors



de la maison de repos Porte de Hal sur le vieillissement. Ensuite, des passages audio de ces interviews ont été utilisés par les jeunes via la création de zines interactifs qui servent à illustrer le propos des contenus sonores. Les participants ont donc été impliqués dans la prise de son de podcast et également dans la création numérique d'un magazine en ligne.

Public: 7 jeunes (5 garçons - 2 filles)

Partenaires: École des devoirs (EDD) Saint-Gilles Sport (1060 Saint-Gilles), Résidence Porte de Hal (1000 Bruxelles)

**Animatrices**: Pauline Flajolet et Tamara Aleksic (Arts&Publics)

Lieu: EDD Saint-Gilles Sport (1060 Saint-Gilles)

**Dates :** les mardis du 11/2 au 05/5/2022 (10 séances de 16h30 à 18h)

#### LUTTE CONTRE LE DÉCROCHAGE SCOLAIRE

3.4.1.5.24. Games2School (3 RA différents)

Type: Atelier de création de jeu vidéo

**Description**: Games2School est un projet financé par la Fédération Wallonie-Bruxelles via son appel à projets « Lutte contre le décrochage scolaire ». Ce projet s'inscrit dans une volonté de raccrocher les jeunes à la matière de manière ludique, en leur permettant de s'approprier la matière à travers la création d'un jeu vidéo. Le projet s'est déroulé dans trois écoles différentes avec des thématiques adaptées aux besoins des élèves et des professeurs. Au campus Saint-Jean, la thématique abordée était l'œuvre d'anticipation dans le cadre du cours de français. Au collège Saint-Vincent, nous avons abordé la question des mathématiques. À l'école Notre-Dame de Lourdes, nous avons traité la question des sciences.

L'objectif était d'offrir les clés de compréhension de notre société, les tenants et les aboutissants des enjeux politiques, sociaux et économiques d'aujourd'hui afin d'anticiper la société de demain. Par ailleurs, dans le cadre de leur cours, un autre pan a été travaillé: celui de l'argumentation.

Public: 3 groupes mixtes de 21, 23 et 17 élèves

Partenaires: campus Saint-Jean (1080 Molenbeek-Saint-Jean), collège Saint-Vincent (1050 Ixelles), école Notre-Dame de Lourdes (1090 Jette)

**Animatrice :** Tamara Aleksic (Arts&Publics)

Lieux : campus Saint-Jean (1080 Molenbeek-Saint-Jean), collège Saint-Vincent (1050 Ixelles), école Notre-Dame de Lourdes (1090 Jette)

**Dates :** Les mardis, mercredis et vendredis (intrascolaire) du 26/04/22 au 08/06/2022

# 3.5. Activités de promotion socioculturelle

# 3.5.1. Visibilité des projets ISP (supports et canaux de diffusion mis en place, participation à des évènements pro ou en lien avec le public cible)

Les porteurs et porteuses de projets ISP en médiation culturelle numériques développent différents types de supports lors de la mise en place de leur projet, certains communiquent via la création d'une page Facebook, d'autres d'un site web ou encore via la création d'un outil pédagogique. Voici la liste des différents supports créés et mis en ligne par nos porteuses et porteurs de projet cette année :

 Tamara Aleksic : réalisation d'un outil pédagogique pour l'atelier Game2School, sous la forme d'un dossier devant servir de support d'accompagnement pour les animateurs et animatrices, éducateurs et éducatrices et professeur.e.s travaillant dans les services de jeunesse et dans l'enseignement à mettre en place des activités et animations autour de matière scolaire par le biais du jeu vidéo.

- Aurélien Cecchi: cocréation d'un site qui présente les jeux de l'atelier « Fake News Games » - https://fakenews-thegame.be
- Gaspard Wastiaux: réalisation d'une page Facebook pour la diffusion de son projet « On As'saisonne», et réalisation d'un logo - https://www.facebook.com/ profile.php?id=100089698050447

#### 3.5.2. Présentation des projets Jeu vidéo & Société

# 3.5.2.1. Petit Déjeuner - Réseau Fondation Anna Lindh

**Description :** Il s'agissait d'une initiative de la Fondation Anna Lindh pour raviver les échanges entre les associations du réseau socioculturel belge. L'idée était de se réunir autour d'une thématique choisie par l'association hébergeant l'événement.

Associations participantes: Compagnie Les Nouveaux Disparus, Association belgo-palestinienne, Women's Entrepreneur Initiative Animateur.trice.s: Ekin Bal et Tamara Aleksic (Arts&Publics)

Lieu: LaVallée (1080 Bruxelles)

**Date:** lundi 7/03/2022

Conclusion: Pour ce premier petit déjeuner, Arts&Publics a été choisie pour animer la matinée. Nous avons choisi comme thématique de discussion le « Jeu vidéo comme outil pédagogique à l'éducation à la citoyenneté et l'interculturalité ». La première partie consistait à présenter l'ASBL et le pôle de médiation



culturelle numérique, ainsi que les tenants et les aboutissants de l'inclusion du jeu vidéo dans un projet. La seconde partie consistait à animer un débat autour du jeu vidéo, des paniques morales et des questionnements liés aux jeux vidéo et comment chaque association peut intégrer l'outil vidéoludique dans leurs propres projets.

#### 3.5.2.2. 1er mai à La Fonderie

**Description**: Le dimanche 1er mai 2022, à l'occasion de la journée « Créez avec les artisans! » de La Fonderie, musée du travail et de l'industrie à Molenbeek-Saint-Jean, notre pôle Jeu vidéo & Société a proposé un espace de démonstration et d'initiation sur le thème du jeu vidéo éducatif et citoyen.

Les familles ont pu tester une série de jeux vidéo créés avec et par les jeunes des écoles et associations bruxelloises sur des enjeux de société (égalité des genres, environnement, etc.) et apporter leur « bloc » à l'édifice à travers la construction du site de La Fonderie dans Minecraft. Enfin, un atelier associant broderie et jeu vidéo sur le thème de l'eau (en

lien avec l'expo temporaire du moment) a été animé par Pauline Flajolet dans le cadre de son projet « Esc+Press ».

Public: familles et enfants de 8 à 12 ans

Animateur.trice.s: Ekin Bal, Marine Vankeer, Tamara Aleksic et Pauline Flajolet (Arts& Publics)

**Lieu :** La Fonderie de Bruxelles (1080 Molenbeek-Saint-Jean)

Date: 1/05/2022

# 3.5.2.3. Journées d'étude jeu vidéo - 10 ans Arts&Publics

Description: Au-delà de sa formation NU-MBERS, Arts&Publics s'approprie le médium du jeu vidéo au service d'une réflexion sur des thématiques citoyennes de notre temps. Nous travaillons ainsi avec des enfants et des adolescents dans le cadre d'ateliers gratuits sur les questions de préjugés, de décisions démocratiques, d'écologie et d'interculturalité au moyen du jeu vidéo. Le jeu vidéo peut donc être appréhendé comme un véritable outil de médiation culturelle, capable d'ouvrir la voie de la formation au numérique, à l'informatique par un biais ludique.

L'utilisation du jeu vidéo dans un cadre de médiation dans le champ socioculturel reste, cependant, encore largement à explorer. À travers deux journées d'étude, nous avons souhaité réunir les différents acteurs du secteur pour une grande discussion sur les possibilités offertes par le jeu vidéo et les bonnes pratiques à adopter dans son utilisation. La problématique qui en découle est de situer l'action des politiques publiques face aux changements des pratiques culturelles qu'induit le jeu vidéo.

**Publics :** Animateurs socioculturels et personnes engagées dans l'utilisation de jeux vidéo dans un cadre socioculturel, et ce, dans des proportions égales.

Intervenant.e.s: Ekin Bal (Arts&Publics), Pierre-Yves Houlmont (Liège Game Lab), Ambre Williem, Nolan Closterman (AGEM), Benjamin De Smet (Activit-e), Arnaud Zarbo (Nadja), Jean Zeid

Animateur.trice.s: Ekin Bal (Arts&Publics), Marine Vankeer (A&P), Laura Semeraro (A&P), Pauline Flajolet (A&P), Aurélien Cecchi (A&P), Tamara Aleksic (A&P), Yassine Amrouch (A&P), Gaspard Wastiaux (A&P).

Lieu: LaVallée (Molenbeek-Saint-Jean)

**Dates:** 4-5/05/2022

**Pour plus de détails :** voir « Chapitre 4 - 2022 : les dix ans d'Arts&Publics »

# 3.5.2.4. Exposition - 10 ans Arts&Publics

**Description**: Le pôle Jeu vidéo & Société a proposé un espace d'ateliers et d'exposition durant la célébration des 10 ans de l'association les 5 et 6 mai 2022. Durant deux jours, les visiteurs ont pu découvrir les réalisations des jeunes dans nos ateliers, essayer différents outils d'animation, une ligne du temps des activités et de l'évolution du pôle ainsi qu'un espace relax et retro gaming pour jouer à des jeux vidéo sélectionnés par nos soins.

**Public:** tous publics

Médiateur.trice.s: Ekin Bal (Arts&Publics), Marine Vankeer (A&P), Laura Semeraro (A&P), Pauline Flajolet (A&P), Aurélien Cecchi (A&P), Tamara Aleksic (A&P), Yassine Amrouch (A&P), Gaspard Wastiaux (A&P).

Lieu: LaVallée (1080 Bruxelles)

Dates: 6/05/2022

Pour plus de détails : voir « Chapitre 4 - 2022 : les dix ans d'Arts&Publics »



#### 3.5.2.5. Games Day à Hannut

Description: Le Games Day est un salon du jeu vidéo à Hannut qui a pour but d'allier le ludique, le culturel, l'éducationnel et la création. Pour sa première édition, l'équipe du pôle jeu vidéo était présente à l'événement pour proposer une animation vidéoludique et une présentation des différents projets et ateliers organisés au sein de l'ASBL. L'expérience fut très riche pour notre pôle Jeu vidéo & Société. Notre équipe a été super bien accueillie par l'organisation sur place (Infor Jeunes). L'initiation à Construct a très bien fonctionné, attirant une trentaine de participants sur la journée.

**Public:** tous publics

**Partenaires :** Infor Jeunes Hannut, Maison des Jeunes de Hannut, AMO La Particule

**Animateur.trice.s**: Marine Vankeer, Tamara Aleksic, Gaspard Wastiaux (Arts&Publics)



Lieu: L'Éveil ASBL (4280 Hannut)

**Dates:** 23/04/2022

#### 3.5.2.6. Festival des Théâtres Nomades

**Description:** Sur invitation de la Compagnie les Nouveaux Disparus, nous avons participé à un événement de présentation des différentes activités organisées par les partenaires du réseau de la Fondation Anna Lindh. Nous y avons présenté nos activités et organisé une activité d'initiation de création de jeu vidéo à l'aide du moteur de jeu Construct. Malgré le mauvais temps, nous avons pu présenter nos activités à de nouveaux partenaires et discuter avec des personnes du réseau dans une perspective de collaboration.

**Public:** tous publics

Partenaires: Fondation Anna Lindh, Compagnie les Nouveaux Disparus

Animatrices: Marine Vankeer, Tamara Alek-

sic (Arts&Publics)

Lieu: Bois de la Cambre (1000 Bruxelles)

**Dates**: 20/08/2022

#### 3.5.2.7. Digital Day

**Description**: Dans le cadre de sa publication du rapport sur le secteur du gaming en Belgique, Digitalcity nous a invités à présenter nos activités à un public de chercheurs d'emploi, de professionnels du secteur, d'intéressés et de syndicalistes.

Notre présentation a porté sur les aspects positifs de nos activités pour le développement de l'industrie du jeu vidéo à Bruxelles et en Belgique. Notre présence et notre présentation nous ont permis de rencontrer des partenaires clés pour nos futures activités, tels que Games.brussels ou les responsables du nouveau master en jeu vidéo à la haute école Albert Jacquard à Namur.

**Public:** tous publics

Partenaire: Digitalcity.brussels

Intervenant: Ekin Bal (Arts&Publics)

**Lieu:** Digital City Brussels (1160 Auderghem)

Dates: 19/10/2022

#### 3.5.2.8. Fête des droits de l'enfant « En avant »

**Description**: La Fête des droits de l'enfant sert à promouvoir les droits des enfants, à l'occasion de la journée internationale des droits de l'enfant. Son objectif principal est de conscientiser les enfants à leurs droits, d'une manière ludique et festive. Dans ce cadre, nous proposons depuis trois ans un stage de création de jeu vidéo en amont et la présentation des résultats lors de la fête « En avant » à Flagey le 20 novembre 2022. Au total, ce sont six jeux qui ont été réalisés par les jeunes de la MDE Pirouette située dans les Marolles. Notons, par ailleurs, que cette année nous avons eu la chance d'accueillir Mme la Ministre Linard sur notre stand pour une petite séance de jeu.

**Public:** tous publics

Partenaires : MDE Pirouette, Badje ASBL et Yellow Event SPRL.

Animateur.trice.s: Laura Semerro (Arts& Publics) et Gaspard Wastiaux (Arts&Publics)

Lieu: Flagey (rue du Belvédère 27, 1050 Bruxelles)

Dates: 20/11/2022



# 4. Les dix ans d'Arts&Publics



#### 4.1. Introduction

Fondée le 26 mars 2012 afin d'accompagner la gratuité des musées chaque 1er dimanche du mois décrétée le 3 mai 2012 par la Fédération Wallonie-Bruxelles, l'ASBL Arts&Publics fêtait cette année son 10<sup>e</sup> anniversaire.

Afin de coller au plus près de cette date symbolique du 3 mai 2012 et de cette mission originelle de promotion d'accès à la culture, tout en accordant une large place à nos autres missions de formation et d'insertion en médiation culturelle, médiation culturelle numérique et production artistique, ainsi qu'à ses activités d'animation dans le domaine du jeu vidéo, nous avons organisé une semaine événement en trois actes du 1er au 6 mai 2022 autour de trois publics cibles clés :

- le 1er mai, un Dimanche + que gratuit à la Fonderie, musée bruxellois de l'industrie et du travail à Molenbeek-Saint-Jean (musée gratuit de la première heure et premier lieu à avoir accueilli une fête de la gratuité en janvier 2013), à travers cinq espaces d'activités pour un public familial populaire: un point info « 150 musées gratuits pour tous », un atelier Minecraft, un atelier de création collaborative, un village artisanal et une visite guidée de l'exposition « Oh! Ça ne coule pas de source »;
- le 4 et 5 mai, deux journées d'étude sur le thème de la place du jeu vidéo dans le secteur socioculturel, à LaVallée à Molenbeek-Saint-Jean, réunissant professionnels du secteur et structures culturelles afin de faire l'état de l'art des différentes initiatives en matière de jeu vidéo et de création vidéoludique dans le secteur socioculturel en Belgique pour ensuite dégager des pistes de réflexion pour les intégrer durablement dans le champ socioculturel comme outils de médiation à part entière;
- le 6 mai, toujours sur le site de LaVallée, une journée festive, ouverte principale-

ment au réseau de l'association (partenaires publics et privés, sympathisants, pouvoirs publics, membres et collaborateurs, etc.) et accessoirement au grand public, mettant à l'honneur les projets d'insertion en médiation culturelle et en production artistique accompagnés par l'ASBL, associant une foire aux projets, des expositions artistiques, des ateliers créatifs, des animations musicales et des performances participatives, ainsi que nos projets vidéoludiques avec un Open Game Square et un Espace rétro gaming.

Cette semaine événement a donné lieu à une phase préparatoire (réflexion et logistique) de trois mois sous la forme de groupes de travail thématiques (janvier-mars), complétée par une campagne de promotion et de diffusion d'un mois (avril).

#### 4.2. Dimanche + que gratuit « Spécial 10 ans » à La Fonderie de Bruxelles

Le dimanche 1er mai 2022, en ouverture de cette semaine événement, Arts&Publics s'est invitée à la journée « Créez avec les artisans! » de La Fonderie à Molenbeek-Saint-Jean, pour un Dimanche + que gratuit « Spécial 10 ans ».

Cette journée évènement parmi les artisans au Musée bruxellois des industries et du travail devait en effet lancer cette semaine anniversaire autour de trois dates clés pour notre association dans sa mission de promotion et d'animation de l'accès à la culture pour toutes et tous :

- les 10 ans de sa création (le 26 mars 2012);
- les 10 ans de l'instauration de la gratuité dans les musées en Fédération Wallonie-Bruxelles chaque 1er dimanche du mois (le 3 mai 2012);
- les 20 ans du premier des premiers dimanches gratuits au musée en Belgique (le 6 janvier 2002 au Centre de la Gravure et de l'Image imprimée à La Louvière).



#### **LE CHOIX DU LIEU**

L'espace de la Fonderie n'a pas été choisi par hasard, mais parce qu'il nous offrait une double proximité: une proximité de valeurs et de fonctionnement et une proximité géographique.

La Fonderie et son équipe sont des partenaires réguliers et de longue date de nos activités et animations (organisation de la première Fête de la gratuité le 1<sup>er</sup> dimanche de janvier 2013, organisation de nombreux ateliers Pour 50c t'as de l'art et de stages de création de jeu vidéo).

En outre, le lieu est situé à Molenbeek- Saint-Jean, non loin de LaVallée, second site d'exploitation choisi pour l'organisation de ces évènements.

#### **CINQ ESPACES D'ACTIVITÉS**

Tout au long de l'après-midi, cinq espaces d'information et d'animation ont été proposés aux familles et aux enfants afin de leur faire découvrir ce qui se cachait derrière ce drôle de mot qu'est la médiation culturelle... qu'elle soit ou non numérique.

#### « 150 musées gratuits pour tous »

Le point info pour tout savoir sur la gratuité des musées à Bruxelles et en Wallonie chaque 1<sup>er</sup> dimanche du mois : les lieux, les dates, etc. Avec distribution de posters et dépliants d'information, du guide papier et de goodies (ballons colorés).

# « CitizenCraft : le jeu vidéo éducatif et citoyen »

Les enfants (et leurs parents) ont pu tester une série de jeux vidéo créés avec et par les jeunes des écoles et associations bruxelloises sur des enjeux de société (égalité des genres, environnement, etc.); puis apporter leur « bloc » à l'édifice à travers la construction de La Fonderie dans MineCraft; et enfin, participer à un atelier associant broderie et jeu vidéo sur le thème de l'eau.

#### « Pour 50c, t'as de l'art! »

Une visite au Musée des industries et du tra-



vail, cela titille forcément l'imagination. À partir de matériaux de recyclage, les visiteurs ont pu imaginer et confectionner la « machine idéale » lors d'un atelier collaboratif sur le vif. Pour les esprits joueurs : notre nouveau jeu de société sur les arts et les émotions Kaj-Signo, dont c'était la première présentation grand public, était à disposition en jeu libre. En outre, un stand de présentation retraçait l'historique de l'opération « Pour 50c, t'as de l'art » au moyen d'archives et de panneaux explicatifs.

#### « Créez avec les artisans! »

Les visiteurs pouvaient participer à des ateliers en continu à travers un « village artisanal » associant des démonstrations de céramique, de travail des métaux, de typographie, de tissage et de création textile, etc. - pour tous les âges.

#### « Oh! Ça ne coule pas de source »

Outre ce site historique du patrimoine industriel bruxellois et son exposition permanente, ce premier dimanche de mai mettait à l'honneur l'exposition temporaire « Oh! Ca ne coule pas de source » consacrée à l'eau domestique à Bruxelles, exposition à parcourir soit en visite libre, soit lors de l'une des deux visites guidées gratuites prévues à 15h et 16h - accessibles aux adultes et aux enfants dès cinq ans.

#### **Bilan**

Organisé sur un après-midi, l'événement a attiré 232 visiteurs.

Animé par Natalia Gonzalez Hidalgo, l'atelier de la « machine idéale » a eu beaucoup de succès. La machine qui en a résulté fut exposée lors de la journée de fête à LaVallée.

Supervisée par notre animateur Thierry Braconnier, la table Kaj-Signo a donné lieu à quelques belles parties, le jeu a été accueilli avec enthousiasme.

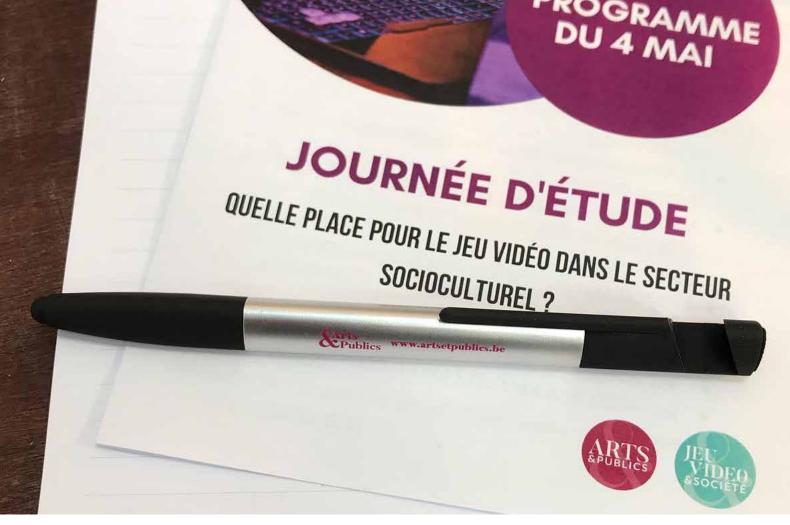
Espace Jeu vidéo & Société le 1er mai : les retours sur cet espace ont été positifs et nous ont permis de nous essayer à un nouveau type de projet pour promouvoir nos activités. Le public a ainsi pu découvrir les nombreux mélanges possibles entre le jeu vidéo et d'autres formes d'expression comme la typographie ou la broderie, mais encore qu'il était possible de travailler la question du genre, du handicap ou de l'utopie à travers ce même médium.

### 4.3. Jeu vidéo & Société: journées d'étude « Quelle place pour le jeu vidéo dans le socioculturel?»

À l'occasion des 10 ans d'Arts&Publics, le pôle Jeu vidéo & Société a invité les structures du secteur socioculturel, de la jeunesse et du jeu vidéo, ainsi que les professionnels travaillant de près ou de loin avec le jeu vidéo dans une perspective d'animation et de médiation, à se réunir lors de deux journées d'étude portant sur la place du jeu vidéo dans le secteur socioculturel, organisées les 4 et 5 mai 2022 à LaVallée (rue Adolphe Lavallée 39, 1080 Bruxelles).

Ces deux journées visaient principalement à :

- informer les animateurs culturels et socioculturels de l'existence du médium du jeu vidéo comme outil pédagogique et de médiation culturelle;
- faire l'état de l'art des différentes initiatives en matière de jeu vidéo et de création vidéoludique dans le secteur socioculturel en Belgique :
- favoriser la collaboration et la réflexion entre associations (ASBL chargées de l'alphabétisation, services d'aide en milieu ouvert (AMO), maisons de jeunes, écoles de devoirs, ...) et opérateurs de la médiation culturelle numérique;
- à partir de là, dégager des pistes de réflexion sur les politiques publiques en



matière de jeu vidéo pour les intégrer durablement dans le champ socioculturel comme outils de médiation à part entière et apporter ainsi une réponse concrète à la question : « Comment implanter les pratiques vidéoludiques dans les politiques publiques de la culture ? »

En réunissant un maximum d'expériences, il s'agissait de nourrir de façon pertinente la réflexion et le débat au plus près du terrain et, pourquoi pas, de créer une certaine émulation par la découverte de ce qui se fait et se réussit déjà ailleurs.

#### **Programme**

#### **JOURNÉE DU 4 MAI**

10:00-10:30 - Accueil et présentation de la journée

**10:30-11:15 -** Tour de table et présentation : « Le jeu vidéo et moi »

**11:15-12:30 -** Interventions courtes sur divers thèmes de réflexion en lien avec le jeu vidéo :

- La représentation de la femme dans le jeu vidéo (Ambre Williem) ;
- Au-delà des paniques morales, le jeu vidéo comme objet culturel (Pierre-Yves Houlmont, Liège Game Lab);
- La raison sociale du jeu vidéo, ou pourquoi s'en emparer (Ekin Bal, Arts&Publics);
- L'e-sport comme moteur de cohésion sociale et de développement personnel (Nolan Closterman, AGEM et Benjamin De Smet, Activit-e);
- Le jeu vidéo, tout un art (Jean Zeid) ;
- Jeu vidéo et addiction ? Qu'en est-il ? (Arnaud Zarbo, Nadja).

**12:30-13:00** - Débat en groupe à partir de ces interventions

**13:00-15:00** - Lunch-networking - Rencontres entre structures et professionnels :

- Arts&Publics (création vidéoludique amateur et détournement de jeux vidéo);
- François Niset (le rétrogaming en milieu socioculturel);



- Kodo Wallonie (le jeu vidéo pour apprendre le code Céline et Nicolas);
- Liège Game Lab (Pierre-Yves Houlmont);
- Média Animation (Martin Culot);
- Walga (Jean Greban);
- Quai 10 (Charlotte Lucas);
- Nolan Closterman (AGEM);
- Benjamin De Smet (Activit-e);
- Jean Zeid (curateur et ex-journaliste spécialisé en jeu vidéo);
- Lucien Demoulin (C-Paje);
- Arnaud Zarbo (Nadja);
- Les structures accueillant du public (MJ, EDD, AMO, MDE, écoles, etc.).

**15:00-17:00** - Initiation aux outils d'animation jeu vidéo : Construct et MineCraft

#### **JOURNÉE DU 5 MAI**

**10:00-12:00** - Mise en pratique : création d'un projet jeu vidéo dans votre structure (méthode, raisons, public, discussion, ...).

**12:00-13:00** - Présentation des politiques publiques autour du jeu vidéo (Jean Gréban, Walga)

**13:00-14:00 -** Lunch Animation : cadavre exquis vidéoludique

**14:30-16:00** - Débats et propositions en groupe:

- Réfléchir aux besoins de terrain pour travailler le jeu vidéo dans le secteur socioculturel;
- Définir comment implanter les pratiques vidéoludiques dans les politiques publiques de la culture ?

**16:00-18:00** - Visite en avant-première de l'Open Game Square, consacré entre autres aux ateliers vidéoludiques d'Arts&Publics, et de l'Espace rétro gaming proposés lors de la fête du 6 mai.

La participation était gratuite, mais se faisait sur inscription au préalable.



#### Résultats obtenus et impacts

Nous étions curieux de savoir si les sujets abordés répondaient à des besoins réels. Force est de constater que le public est demandeur de ce genre d'évènement pour comprendre les enjeux derrière le phénomène du jeu vidéo auquel ils sont confrontés tous les jours avec leurs publics. Les participants ont ainsi souligné la qualité des intervenants et la diversité des sujets abordés. Ils ont par ailleurs apprécié le bon équilibre entre les activités (discussions, conférences, ateliers). Quelques interventions ont tiré en longueur, mais nous avons pu déplacer une intervention au deuxième jour, ce qui a permis de limiter les désagréments.

La deuxième journée visait à formuler des propositions pour accentuer les efforts de médiation et d'éducation autour des jeux vidéo. Plusieurs pistes ont été formulées sur la iournée:

- Le besoin de vulgarisation sur le sujet des jeux vidéo dans le socioculturel, notamment auprès des politiques ;
- La volonté de créer une plateforme de ressources (matériel, formation, compétences, liste des animations, des subsides et des structures existantes);
- Un besoin de coordination (organisme pour chapeauter et aider la communication entre structures);
- La nécessité de créer des évènements de networking (favoriser les partenariats et les rencontres avec d'autres visions);
- Le besoin de lieux et d'espaces (centre de partage ou EPN, Quai10, MCV). Pour toucher les lieux moins denses, on peut penser à un dispositif mobile ;
- Ne pas hésiter à contacter les développeurs de jeux vidéo (café de dév', Game Max, Brotaru, etc.);
- Continuer à développer les formations d'experts en numérique notamment du corps enseignant;
- Mise en avant des débouchés professionnels du secteur du jeu vidéo.

#### Et si c'était à refaire ?

Nous avions mis à disposition une boîte à idées dans la salle, il en est ressorti 1) l'envie pour la prochaine édition d'une diffusion en ligne pour toucher un plus large public ainsi que d'une captation vidéo pour les personnes qui souhaitent revoir les interventions 2) La volonté de donner plus de temps aux intervenants tout en diminuant leur nombre 3) Enfin, le besoin de s'assurer de la présence de politiques pour porter les revendications formulées par l'assemblée.

#### **Perspectives**

Les journées d'étude ont trouvé leur public et sont, vraisemblablement, venues combler un besoin de centralisation et de rencontres. Nous regretterons l'absence de certaines grandes structures du domaine mais leurs absences ne tenaient qu'à un problème d'agenda et non de volonté. À l'avenir, il sera possible de créer des thématiques par journée d'étude et d'approfondir les propositions nées durant ce premier essai. Une première piste, quoique différente, se profile en 2023 avec l'organisation d'un festival autour du jeu vidéo dans sa dimension culturelle, sociale et locale. Durant les trois jours que comptera cet événement, nous souhaitons organiser des conférences sur quelques-unes des thématiques déjà abordées ou demandées par les participants des journées d'étude.

#### Chiffres clés

- Nombre de participants le 4 mai 2022 : 44
- Nombre de participants le 5 mai 2022 : 27



# 4.4. Arts&Publics 2012-2022 : la fête des 10 ans à LaVallée

En apothéose de cette semaine évènement (du 01.05 au 06.05.2022) à l'occasion du 10° anniversaire de l'association, l'équipe d'Arts&Publics a investi le site de LaVallée à Molenbeek-Saint-Jean, afin de réunir toutes celles et ceux qui ont participé, de près ou de loin, à ces dix ans et à tous ceux qui souhaitaient partager un moment festif autour des arts, de la culture et du métier de médiateurice culturel.le.

Tout au long de l'après-midi et en avant-soirée, animateurs.trice.s et artistes (accompagnés dans le cadre des programmes BAMBA/ CHAMPS) ont présenté leurs projets et, pour certain.e.s, les ont mis en scène et en mouvement à travers une série de performances interactives, dans une ambiance ludique et musicale.

#### Programme des activités

#### FOIRE AUX PROJETS VIDÉOLUDIQUES

Présentation de projets emblématiques de nos activités d'animation numérique et vidéoludique jeunes publics :

- Pixel Utopia Atelier MineCraft sur le thème de la cité idéale ;
- Insert+ Atelier de sensibilisation au handicap par le biais de mises en situation et création d'un jeu vidéo;
- GenderCraft Atelier MineCraft abordant les questions du genre et des inégalités de genres;
- Esc+Press Atelier d'initiation au jeu vidéo et à la broderie sur le thème des émotions primaires;
- Tipotek Atelier associant graphisme, typographie et jeu vidéo sur le thème de l'écriture manuelle et numérique.

#### **EXPOSITIONS ARTISTIQUES**

- Exposition « Continente + Projection »;
- Exposition « Jdoud, nos grands-parents ».

#### **OPEN GAME SQUARE**

#### Dans cet espace:

- Mini-exposition consacrée à l'histoire de notre pôle Jeu vidéo & Société et de nos ateliers CitizenCraft au travers d'une ligne du temps murale et d'une projection photo;
- Démonstration de jeux vidéo créés avec des participant.e.s à nos ateliers dans les écoles et associations;
- Jeu sur console posé.e comme à la maison en mode Chill&Play;
- Mur de Post-It®: création d'une œuvre en pixel-art;
- Atelier de création d'avatars et d'animations GIF à partir de tutoriels à disposition;
- Tapis de danse interactif Makey Makey.

#### **ESPACE RÉTRO GAMING**

Un retour aux classiques qui ont fait l'histoire du jeu vidéo, en passant par le tennis Atari, Pac-Man, Super Mario,... Espace de jeu sur bornes arcades en accès libre.

#### **ATELIERS CRÉATIFS**

- Atelier Reflets de vie ;
- Atelier Mémo-tactile ;
- Atelier Pouvoir-Faire : création d'une œuvre collective.

#### **ANIMATIONS MUSICALES**

- Conte musical L'Éternel Exode ;
- Fanfare Les Fanfoireux.

#### PERFORMANCES PARTICIPATIVES

- Étirements vocaux & Atelier Karaoké;
- Performance déambulatoire avec marionnette;

- Performance de cirque Il y a quelqu'un?;
- Performance de cirque Pele ;
- Spectacle Tango Factory.

#### **AMBIANCE MUSICALE & DJ SET**

#### Bilan

L'après-midi, l'avant-soirée et la soirée ont permis d'attirer un public très diversifié (plusieurs centaines de personnes, sans comptage précis), tantôt proche de l'association (le réseau et les sympathisants), tantôt plus éloigné (habitués des apéros de LaVallée) qui n'avait parfois aucune idée de nos activités de médiation culturelle et de production artistique en tant que structure de promotion socioculturelle, d'animation, de formation et d'insertion. L'évènement aura aussi servi d'exercice grandeur nature pour certains de nos porteurs de projet qui ne s'étaient pas encore ou peu confrontés à des spectateurs ou à des participants sur le vif (sans inscription préalable).

Exposition Jeu vidéo & Société: environ une centaine de personnes sont passées dans notre espace d'exposition Jeu vidéo & Société. Le public pouvait y découvrir ainsi une partie de nos activités sous forme de borne de jeu vidéo ou d'atelier pour essayer nos outils. Nous y présentions aussi une carte reprenant les différents partenaires de nos ateliers ainsi qu'une chronologie de toutes nos activités depuis la création du pôle en 2017. Cette prise de recul nous a permis autant à nous qu'au public et aux partenaires présents de se rendre compte de l'ampleur de notre action ainsi que le chemin parcouru en un laps de temps pas si grand, comprenant notamment deux ans de covid avec confinements alternés.



# 4.5. Communication: production et promotion en amont des 10 ans d'Arts&Publics

La campagne de promotion de cette semaine anniversaire s'est déployée de mars (annonce) à juillet 2022 (diffusion des résultats), selon des calendriers propres à chacun des trois évènements, mobilisant l'ensemble des canaux numériques de l'association : sites artsetpublics.be et hubcraft.be, réseaux sociaux (Facebook, Instagram, LinkedIn, Twitter, YouTube). Dès le mois de mars, l'ensemble des annonces (save the date + invitations à s'inscrire, le cas échéant) et programmes détaillés ont été publiés en ligne sur ces différents canaux, ainsi que sur plusieurs annuaires en ligne de référence (agenda.brussels, out.be, quefaire. be, etc.).

Une campagne de mailing (un mail d'invitation + un mail de rappel) a été organisée, ciblant respectivement nos contacts « Musées » (12.707 adresses), « Animation Jeu vidéo » (1.274), « ISP » (1.041) et « Presse » (650). Plusieurs supports ont par ailleurs été produits et diffusés spécifiquement pour chaque événement en particulier :

- un teaser vidéo annonçant les trois rendez-vous de cette semaine événement;
- six capsules vidéo courtes « Arts&Publics, c'est... » présentant les missions et activités de l'ASBL et les principaux résultats obtenus entre 2012 et 2022;
- un carton d'invitation personnalisé pour la fête du 6 mai, envoyé par courrier postal à une centaine d'invités de marque dans l'histoire de l'ASBL;
- un dépliant « programme », imprimé à 500 exemplaires;
- un comptoir parapluie pour le point info « Gratuité des musées » du 1er mai;
- un lot de 100 tote bags (distribués le 1er et le 6 mai);
- 2.500 ballons « 150 musées gratuits » (distribués le 1er mai et lors des 1ers dimanches du mois précédents dans les musées) et 500 ballons « Arts&Publics »;



 250 stylos à bille et 250 blocs-notes estampillés « Arts&Publics » mis à la disposition des participants aux deux journées d'étude du 4 et 5 mai.

De mi-mars à fin avril, un flyer annonçant et détaillant le programme du 1er mai à La Fonderie de Bruxelles a été produit et diffusé à 10.000 exemplaires via le réseau de distribution BHS Média en Région de Bruxelles-Capitale. En parallèle, un flyer destiné à une diffusion plus locale sur Molenbeek-Saint-Jean (quartier du musée, marchés hebdomadaires, petits commerçants, associations actives dans le secteur de la lutte contre la pauvreté) a été réalisé en collaboration avec la Fonderie (2.500 exemplaires).

Afin de donner la visibilité la plus large possible à nos évènements, plusieurs contenus ont fait l'objet d'actions de promotion payante sur les réseaux sociaux (publications sponsorisées sur Facebook, Facebook Messenger et sur Instagram).

Du côté de la presse imprimée, deux insertions publicitaires ont été placées dans deux titres à vocation familiale afin de mettre en avant la journée du 1er mai au musée :

• ¼ page dans le Ligueur du 20 avril 2022;

 bandeau pub dans le Journal des Enfants (JDE) du 21 avril 2022.

Par ailleurs, une campagne de bannering, comprenant trois formats d'affichage (format billboard (970\*250), banner mobile (320\*100 + HD 640\*200) et insertion Facebook) a été organisée sur le site lesoir.be du 20 avril au 29 avril 2022.

#### Couverture sur place et diffusion a posteriori

Chacune des journées a été couverte en temps réel sur les réseaux sociaux (diffusion ou relais de photos, courtes vidéos d'ambiance prises sur le vif, stories) par l'équipe élargie d'Arts&Publics et par les participants eux-mêmes. Point d'orgue de la semaine, le discours de Jacques Remacle, administrateur délégué, a quant à lui été diffusé en direct et en intégralité sur la page Facebook d'Arts&Publics (Facebook Live).

Une société de production audiovisuelle professionnelle était présente lors des événements du 1er mai et du 6 mai afin d'immortaliser les activités et les moments forts proposés au public. L'ensemble des images ont donné lieu à trois capsules vidéo diffusées a posteriori sur nos canaux numériques :



Interactions



- Capsule #1 : La gratuité des musées décrétée depuis 10 ans : retour sur notre 1<sup>er</sup> mai anniversaire à La Fonderie;
- Capsule #2 : Arts&Publics 2012-2022 : la fête des 10 ans ;

• Capsule #3 : 10 ans d'Arts&Publics : discours de notre administrateur délégué Jacques Remacle.

#### Evénement

Dimanche + que gratuit à La Fonderie Journées d'étude Jeu vidéo Fête des 10 ans à LaVallée

#### **Participants**

232 71(44 + 27)450

Nbre de vues

Réseaux A&P
Période du 04.04 > 08.05.2022
Facebook Facebook (vidéos) Instagram LinkedIn YouTube Twitter

443.076	
123.001	
1	
1.656	
959	
2.552	

**Impressions** 

1.466
320
138
155
/
18

#### **Campagne Le Soir**

225	053	

**Impressions** 

255

Clics

15.672

Ouvertures		Clics	
_	F 472	221	
	5.473	331	

#### **Insertion pub**

JDE Ligueur

#### Audiences

130.182 lecteurs 125.552 lecteurs



# 5. La communication de l'asbl



L'année 2022 constitue une année de transition pour la communication de l'association après plusieurs chantiers menés entre 2019 et 2021 (redéfinition de ses supports et canaux de diffusion numériques et imprimés, refonte graphique et éditoriale de notre site web, création du site HubCraft).

En parallèle à la diffusion de nos activités de formation, d'insertion, d'animation et de promotion, le 1<sup>er</sup> semestre a été rythmé par la communication autour des 10 ans de l'ASBL (voir chapitre « Les 10 ans d'Art&Publics »).

# 5.1. Aperçu des supports et canaux de communication

# **5.1.1. Communication online** (hors média)

# Promotion de la gratuité des musées et de l'accès à la culture

#### **Publics cibles:**

- Grand public
- Musées
- Associations
- Journalistes

#### **Supports:**

- Contenus web (évènements, actualités de la gratuité, revue de presse, etc.)
- Invitations
- Communiqués

#### Canaux:

- Newsletters
- E-mailing

#### Animations « Jeu vidéo & Société »

#### **Publics cibles:**

Associations et écoles

#### **Supports:**

· Contenus web (actualités des ateliers,

revue de presse, offres d'animation, etc.)

#### Canaux:

- Newsletters
- E-mailing

#### **Formation & Insertion**

#### **Publics cibles:**

- CPAS
- Opérateurs ISP

#### **Supports:**

- Contenus web (offres d'emploi)
- Annonces
- Invitations

#### Canaux:

- Newsletters
- E-mailing

# Arts&Publics ASBL (RH et corporate)

#### **Publics cibles:**

Réseau de l'asbl

#### **Supports:**

- Contenus web (offres d'emploi)
- Annonces
- Invitations

#### Canaux:

- Newsletters
- E-mailing

#### 5.1.2. Communication online (médias)

#### Promotion de la gratuité des musées et de l'accès à la culture

#### Publics cibles:

- Grand public

#### Supports spécifiques :

- Contenus web (actualités des musées)
- Publications électroniques (guide des musées, magazine Regards sur les musées)

#### Canaux spécifiques :

Page Facebook "Gratuité Musées"

#### Animations « Jeu vidéo & Société »

#### **Publics cibles:**

- Grand public

#### Supports spécifiques :

• Contenus numériques (jeux vidéo, simulations 3D)

#### Canaux spécifiques :

- Site hubcraft.be
- Site itch.io
- Groupe FB "Jeu video & Société"
- À développer : Twitch
- (live streams), TikTok,

#### **Formation**

#### **Publics cibles:**

- Bénéficiaires du CPAS
- Demandeurs d'emploi

#### Supports spécifiques :

#### Insertion (accompagnement de projets)

#### Supports spécifiques :

• Supports produits par les porteurs de projet

#### Canaux spécifiques :

- Canaux de communication propres des porteurs de projet
- Site hubcraft.be
- Site itch.io
- Canaux des porteurs de projet (présence web et réseaux sociaux)

#### Arts&Publics ASBL (RH et corporate)

#### **Publics cibles:**

- Instances sectorielles

#### Supports spécifiques :

- Contenus web (annonces, actualités d'entreprise, offres d'emploi)
- Regards sur les musées)

#### Canaux spécifiques :

#### Supports communs:

- Contenus web (pages de programme et de projet, actualités. évènements, revue de presse, etc.)
- Contenus audiovisuels (vidéos, photos)
- Communiqués

#### Canaux communs:

- Site internet
- Réseaux sociaux principaux: Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, LinkedIn
- Achat média (Facebook Ads, Instagram, Google Adwords, Twitter. LinkedIn)
- Sites et réseaux sociaux tiers (agendas culturels, partenaires, sites et groupes thématiques, etc.)
- Relais presse (radio, TV, web)
- À développer : podcasts

#### 5.1.3. Communication offline (print et RP)

#### **Promotion dedes musées**

#### **Publics cibles:**

- Grand public
- Publics fragilisés (primo-arrivants, allocataires sociaux, seniors)
   Supports spécifiques:
- Guide des musées
- Magazine Regards sur les musées
- Comptoir parapluie
- Goodies (ballons, tote bags)
- Encarts publicitaires

#### Canaux spécifiques :

Réseau de distribution de Regards sur les musées (Le Soir, Multimag, bibliothèques publiques en FWB, BHS Media, Visit.Brussels, Publica Promotion).

#### Animations « Jeu vidéo & Société »

#### **Publics cibles:**

- Jeunes publics et familles
- Structures accueillantes (jeunesse, enseignement)

#### Supports spécifiques :

- Jeux vidéo
- Démos

#### Canaux spécifiques :

Séances d'info

#### **Formation**

#### Insertion (accompagnement de projets)

#### Supports spécifiques :

• Supports produits par les porteurs de projet

#### **Arts&Publics ASBL (RH et corporate)**

#### **Publics cibles:**

- Réseau de l'asbl
- Supports spécifiques :
- Rapports d'activité
- Cartes de visite

#### Canaux spécifiques :

- Évènements
- Distribution aux visiteurs dans les locaux

## Supports communs:

- Flyers et dépliants
- Affiches
- Plaquette
   Arts&Publics
- Invitations
- Roll-up
   Arts&Publics

## Canaux communs :

- Organisation d'évènements
- Street marketing (distribution de terrain dans les musées, écoles et associations, affichage)
- Courriers postaux
- Achat média
- Participation
   à des évènements professionnels
   (networking)
   ou grand public (recrutement)

#### 5.1.4. Sites internet

L'ASBL gère actuellement deux sites : www. artsetpublics.be et www.hubcraft.be.

#### 5.1.4.1. Site d'Arts&Publics

Le site internet d'Arts&Publics couvre le spectre complet de nos activités (promotion de la gratuité des musées en Fédération Wallonie-Bruxelles, projets et animations avec les musées, animations et ateliers jeux vidéo, formations et accompagnement en médiation culturelle).

Le site est régulièrement alimenté en contenus (actualités, évènements, offres et annonces, coupures 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.).



Après une refonte en profondeur en 2021, certaines pages ou sections du site sont en cours de finalisation. Dans une optique d'amélioration continue, le site fera l'objet de modifications régulières en 2022, tenant compte des retours d'expérience des utilisateurs.

#### **Statistiques**

En 2022, le site www.artsetpublics.be a attiré 73.368 visiteurs pour 284.150 visites.

Les pages consacrées aux musées captent près de 55 % des flux (page de l'annuaire + pages individuelles des musées) contre 11 % à la page d'accueil.

En 2021, on comptait 60.967 visiteurs pour 261.080 visites. Les pages les plus visitées étaient, dans des proportions comparables, sensiblement les mêmes.

Globalement, on observe une augmentation constante des chiffres d'année en année (+ 21,67 % de visiteurs et + 8,84 % de visites). La refonte du site et la restructuration des accès à l'information ne semblent pas avoir affecté la fréquentation du site.

Chiffres par mois en nombre de visites pour l'année 2022 :

Mois	2022	2021	2020
Janvier	28 587	19 167	25 361
Février	27 321	31 283	36 241
Mars	19 971	26 515	12 598
Avril	27 447	27 620	2 515
Mai	14 791	18 345	3 984
<u>Juin</u>	22 178	15 301	9 284
Juillet	15 174	26 842	16 630
Août	22 065	20 076	12 598
Septembre	27 416	18 523	20 984
Octobre	31 228	20 759	22 465
Novembre	34 644	21 183	4 859
Décembre	15 328	15 466	14 633







#### Culture numérique et vidéoludique : mode d'emploi

Pôle bruxellois de formation, de création d'emploi et de développement économique dans le domaine du jeu vidéo et de la culture numérique. Hubbraft réunit cinq programmes numériques pour cinq publics clés, avec un triple objectif de médiation culturelle animer, former et entreprendre par la création numérique et vidéoludique.

En savoir plus

#### Les actualités



VideoMuz For Kids 2022: fin de la phase d'animation et de création



Ctuercuit 701203 Jeu vidéo & Société : année record pour notre programme d'animation



MediaCraft Coopcraft
5.012(22)
22: un nombre
gagnant pour la
nouvelle formule
MediaCraft







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

Mois	2022	2021	2020
Janvier	7 338	4 511	5 076
Février	5 795	6 688	6 617
Mars	5 266	5 916	3 045
Avril	5 855	7 611	848
Mai	4 400	4 738	1440
Juin	5 885	4 055	2 509
Juillet	3 780	6 082	3 615
Août	5 388	4 978	3 481
Septembre	6 985	6 009	4 593
Octobre	8 744	4 672	4 919
Novembre	12 696	5 128	1 478
Décembre	4 257	4 574	3 932

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

Nous observons par ailleurs un léger effet « 10 ans d'Arts&Publics » dans les chiffres du mois d'avril, mois au cours duquel s'est développée la campagne de promotion des évènements.

Par rapport aux chiffres records du mois de novembre, nous observons un pic de fréquentation la semaine du 20 au 26 novembre. Cette période coïncide à notre participation à la Fête des droits de l'enfant « En Avant », sans que l'on puisse établir un lien direct.

#### 5.1.4.2. Site HubCraft

Développé en collaboration avec l'agence web Scalp et mis en ligne à l'été 2021 afin de mettre en valeur les activités de notre pôle de formation, de création d'emploi et de développement économique dans le domaine du jeu vidéo et des cultures numériques, le site HubCraft a vécu sa première année de fonctionnement complète. Reprenant principalement les informations liées à nos programmes de médiation

culturelle numérique, le site a connu une activité limitée pendant ses premiers mois de fonctionnement. Afin de dépasser la dimension de « site vitrine », deux nouvelles sections consacrées aux actualités et aux métiers du secteur du jeu vidéo et plus largement des nouveaux outils numériques ont été créés et confiés à un journaliste indépendant :

- Les Échos du secteur une série de billets hebdomadaires
- Les Dossiers thématiques une série d'articles long format publiés chaque mois

Après partage sur les réseaux sociaux, une sélection d'articles sont diffusés via une newsletter mensuelle.

Sur douze mois, le site a attiré 695 utilisateurs pour 3.200 pages vues.

#### 5.1.5. Newsletters

En 2022, nous avons poursuivi l'envoi de nos newsletters thématiques :

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

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 et par e-mail (+ 4.000 inscrits). Les demandes d'ajouts restent très régulières et largement supérieures aux demandes de suppression. Ensemble, nos bases de données comptent un peu plus de 19.000 contacts.

En 2022, 45 newsletters ont été envoyées, touchant 165.526 destinataires (pour 33.744 ouvertures).

#### 5.1.6. 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, dans le cadre de ses projets. Cela permet une approche plus personnalisée qui, dans le cas de nos évènements, s'avère plus efficace.

#### 5.1.7. Réseaux sociaux

#### 5.1.7.1. Page Facebook

Notre page Facebook reste notre principal réseau social, que ce soit en termes d'abonnés, d'impressions, de partages et d'interactions avec le public (commentaires, messages directs, etc.). Principal canal de promotion des musées gratuits, Facebook reste le premier vecteur de visite de notre site internet. Il constitue aussi l'un de nos principaux outils de relations publiques en ligne, nous permettant d'entrer en contact direct avec d'autres pages (offices de tourisme, musées, médias, représentants politiques, pouvoirs publics, partenaires, etc.) afin qu'ils relayent ou s'associent à nos évènements.

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

La visibilité offerte par notre présence sur Facebook sert par ailleurs nos autres activités en matière d'animation, de formation et d'insertion.

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, évènements de l'ASBL ou de nos porteurs de projet).

Entre le 1<sup>er</sup> janvier et le 31 décembre 2022, nous sommes passés de 57.320 à 60.442 mentions «J'aime» (+ 3.122 ou + 5,45 %), poursuivant ainsi une progression régulière.

Au total, nos publications ont touché 842.937 utilisateurs (contre 697.584 utilisateurs en 2021). Nos publicités ont permis de toucher 704.355 personnes (contre 563.744 personnes en 2021) pour 4.434.517 impressions (contre 3.964.657 impressions en 2021).

#### 5.1.7.2. Groupe Facebook

Notre groupe Facebook « Jeu vidéo & Société », dédié à nos projets et actualités dans le domaine de la création vidéoludique et des cultures numériques, compte actuellement 683 membres (contre 275 membres fin 2021). Un effort particulier a été fait pour régulariser nos publications et produire davantage de matière exploitable pendant les ateliers jeu vidéo (photos, vidéos). Le lancement des nouvelles rubriques sur le site HubCraft semble avoir eu un impact par ailleurs.

#### **5.1.7.3. Instagram**

Fin 2021, le compte Instagram réunissait un peu plus de 800 abonnés (pour une couverture de près de 50.500 utilisateurs). Fin 2022, ces chiffres étaient de 1.350 abonnés et de 80.000 utilisateurs).

Instagram s'impose comme notre second réseau « Musées » et de plus en plus comme un canal privilégié pour nos activités de formation et d'insertion (mise en évidence des projets de médiation culturelle et de production artistique accompagnés), notamment via les stories. L'accent a également été davantage mis sur le format vidéo.

#### 5.1.7.4. Twitter

Notre compte Twitter réunissait quant à lui 2.557 followers. Twitter sert davantage la dimension « corporate » et professionnelle d'Arts&Publics (connexion avec les journalistes, les professionnels du secteur, les organisations culturelles, etc.). Il constitue aussi un canal privilégié pour nos contenus « gaming » et numériques.

Pour la première fois depuis 2019, nous avons exploité la publicité sur ce média.

#### 5.1.7.5. LinkedIn

Notre page LinkedIn compte désormais 314 abonnés, soit une augmentation de 101 abonnés par rapport à l'année précédente.

De manière générale, comme Twitter, LinkedIn est tourné vers nos cibles professionnelles et sectorielles. Il est aussi un canal de plus en plus exploité pour nos actualités orientées « gaming » et « cultures numériques ». Il sert aussi à diffuser nos offres de formation et d'emploi.

#### 5.1.7.6. YouTube

Au total, 15 vidéos ont été ajoutées à notre chaîne YouTube, dont 11 produites et publiées dans le cadre des 10 ans de l'ASBL.

La chaîne compte actuellement 224 abonnés.

#### 5.1.8. Agendas culturels

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



#### 5.1.9. 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.

L'utilisation de ces canaux a été mise entre parenthèses en 2022.

### 5.2. Regards sur les musées (Le Soir)

Pour la 9<sup>e</sup> année consécutive, notre magazine « Regards sur les musées » a été édité et diffusé en supplément du journal Le Soir en octobre 2022 (le samedi 15 octobre).

À la suite de sa parution, une version électronique (.pdf) augmentée (53 pages) de ce 9e numéro a été mise à disposition de nos visiteurs en téléchargement gratuit sur notre site.

Ce numéro a été imprimé à 95.000 exemplaires (+ 10000 tirés à part : 5.500 exemplaires au service de la Lecture publique de la Fédération Wallonie-Bruxelles, 1.300 exemplaires via le réseau de distribution Multimag, 300 exemplaires à Visit.brussels, 2.000 exemplaires pour Publica Promotion, 900 via les musées, Belspo et les 10 établissements scientifiques fédéraux, la Chambre des représentants et le Sénat et les partenaires d'Arts&Publics).

Cette édition a enfin permis de nouer une série d'échanges de visibilité, sous la forme de lots à faire gagner (entrées gratuites pour SparkOH! et Train World).

Voir le chapitre 2.4 Activités de promotion socioculturelle >>> 2.4.2. Visibilité des musées pour plus de détails.

#### 5.3. 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.

Voir le chapitre 2.4 Activités de promotion socioculturelle >>> 2.4.2. Visibilité des musées pour plus de détails.

### 5.4. Brochures, flyers, dépliants et affiches

En 2022, plusieurs flyers, dépliants et affiches ont été produits et diffusés dans le cadre de nos projets et évènements, en version papier et en version électronique.

Plusieurs supports ont été imprimés dans le cadre des 10 ans d'Arts&Publics.

Voir le chapitre 4. 2022 : les dix ans d'arts& publics pour plus de détails.

#### Affichage et distribution

#### Flyer A5

Cycle de formation NovaCraft Version papier: 1.000 ex.

#### Dépliant A3 (format ouvert)

Guide des musées Version électronique Version papier: 65.000 ex.

#### Affiche A2

Guide des musées Version papier: 500 ex.

#### Flyer 100x210

Calendrier des Dimanches + que gratuits Version électronique Version papier: 20.000 ex.



#### Affiche A3

Calendrier des Dimanches + que gratuits Version papier : 250 ex.

#### Flyer US medium (100 x 210 mm) vertical

1<sup>er</sup> mai à La Fonderie de Bruxelles Version papier : 10.000 ex.

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

# 5.5. Couverture presse et achat média

Différents articles et reportages ont été publiés dans les médias à la suite de l'envoi de communiqués de presse (voir chapitre 5 – Revue de presse pour plus de détails). Au total, 23 articles, reportages/séquences ou dossiers ont été consacrés à nos activités par les médias (radio, TV, presse, web) :

- onze au sujet de la gratuité des musées le 1<sup>er</sup> dimanche du mois en Fédération Wallonie-Bruxelles (avec comme axe les 10 ans du décret);
- dix au sujet de nos animations vidéoludiques et projets numériques;
- deux au sujet de notre formation en médiation culturelle et de nos projets en production artistique.

En matière d'achat média (publicité sur les réseaux sociaux et campagne autour des 10 ans de l'ASBL mis à part):

- 4 insertions pub ont été publiées dans Le Ligueur en 2022 (janvier, mars, avril et août).
- 1 insertion pub a par ailleurs été placée dans le *JDE* (juin 2022).

#### 5.6. Cartes de visite

Dans la continuité de la refonte graphique du site d'Arts&Publics, nous avons travaillé sur un nouveau template de carte de visite (carte générale pour l'ASBL et carte personnalisée pour chaque collaborateur). Le nouveau modèle de carte reprend la palette des couleurs du site et ses éléments visuels phares (symbole esperluette et formes rondes).

# 5.7. Campagne « 10 ans d'Arts&Publics »

Voir le chapitre 4. 2022 : Les 10 ans d'Arts&Publics



# 6. Revue de presse

18.11.2022	En Marche   Une cour de récré égalitaire grâce à un jeu vidéo
17.11.2022	<b>Arabel  </b> Carrefour de l'info (séquence consacrée à l'atelier jeu vidéo GENDERCraft)
15.11.2022	<b>BX1</b>   Émission Autrement – Jeux vidéo : Sortir des clichés
14.11.2022	L'Écho   Minecraft s'invite en classe pour questionner le genre
08.11.2022	<b>BX1</b>   Des élèves créent virtuellement leur cour de récréation idéale sans inégalités de genre
20.10.2022	BX1   Des speed-datings organisés ce jeudi pour le monde culturel
28.09.2022	Brusseleir   Bruxelles et la Semaine numérique
13.09.2022	<b>Les Grenades (RTBF)</b>   Les Grenadin.es, épisode 11 : Sara, Hakim, Alexander et les Gender Games
27.08.2022	Le Soir   Le jeu vidéo, cet éternel « boys' club »
16.06.2022	<b>BX1</b>   Mont des Arts : les spectacles d'extérieur vont animer l'été
09.06.2022	Le JDE   Dossier « Tous au musée »
25.05.2022	<b>VLAN</b>   10 bougies pour le 1 <sup>er</sup> dimanche gratuit dans les musées
01.05.2022	La DH   Arts&Publics fête ses 10 ans : les recettes de cette success story
29.04.2022	<b>RTBF Info  </b> Gratuité dans les musées le 1 <sup>er</sup> dimanche du mois : 2 millions de visites en 10 ans
29.04.2022	<b>BX1</b>   Gratuité dans les musées : 2 millions de visites en 10 ans
29.04.2022	<b>La Meuse  </b> Gratuité dans les musées le 1 <sup>er</sup> dimanche du mois : 2 millions de visites en 10 ans
28.04.2022	Radio Panik   Émission Radio Maritime (séquence consacrée à nos ateliers jeu vidéo)
21.04.2022	Le Vif   Au-delà de la gratuité
09.02.2022	Le Ligueur des Familles #3   Découvrir vos enfants, tout un art !
04.02.2022	Radio Campus   Campus Info (séquence consacrée à nos ateliers jeu vidéo)
31.01.2022	Un Air de Familles   Webdoc Éveil : Les musées gratuits ?0
2.01.2022	JT RTBF   Bilan 2021 / Musées gratuits le 1er dimanche du mois
02.01.2022	<b>RTBF Info</b>   2022 : les musées gratuits le premier dimanche du mois fêtent leur 10 <sup>e</sup> anniversaire



# 7. Fonctionnement d'Arts&Publics: la vie de l'asbl



#### 7.1. L'organigramme

#### 7.1.1. L'équipe de base

Cellule transversale au 31/12/2022

#### **DIRECTION**

Direction générale : Jacques Remacle Direction du pôle Médiation culturelle

numérique : Ekin Bal

Direction de l'ISP: Lisa van Hoogenbemt

#### **ADMINISTRATION & GRH**

Adjointe à la direction : Justine Cornet

Assistance administrative:

Liliane Mavungu

Assistance administrative:

Maxime Puebla Prado

Assistance administrative:

Amalia Declert

#### COMMUNICATION

Coordination: Laurent Van Brussel Relations presse: Michael François Contenus Jeu vidéo: Michi Hiro Tamaï

### Médiation culturelle et production artiset production artistique

#### **FORMATION**

Coordinatrice pédagogique BAMBA:

Lisa van Hoogenbemt

Coordinatrice pédagogique CHAMPS:

Sarah Hamdi

#### **INSERTION**

Coordinatrice BAMBA:

Lisa van Hoogenbemt

Attachée de production culturelle BAMBA:

Mathilde Holef

Coordinatrice CHAMPS: Sarah Hamdi

Attachée de production culturelle CHAMPS:

Leonor Morcillo Gomez

#### **ANIMATION**

Pour 50c, t'as de l'art (coordination et ani-

mation): Thierry Braconnier

Dimanches + que gratuits (organisation et

animation): poste à pourvoir

#### **PROMOTION**

Relations avec les musées (1ers dimanches du mois & Dimanches + que gratuits): Laurent

Van Brussel A.I.

Magazine Regards sur les musées (coordination): Jacques Remacle

#### Pôle Médiation culturelle numérique

#### **FORMATION**

Coordination pédagogique MediaCraft :

**Jean Zeid** 

Coordination administrative MediaCraft (NUMBERS/NovaCraft/StarterCraft):

Marine Vankeer

#### **INSERTION**

Coordination CoopCraft:

Marine Vankeer et Ekin Bal

#### **ANIMATION**

Coordination d'équipe : Ekin Bal Adjointe : poste à pourvoir

Animateurs.trice.s: Marine Vankeer, Tamara Aleksic, Aurélien Cecchi, Frederico Pozzoni,

Yassine Amrouch, Laura Semeraro

#### **PROMOTION**

VideoMuz & VideoMuz For Kids

(coordination): Ekin Bal

Contenu pédagogique : Yassine Amrouch



#### 7.1.2. Les intervenants externes et formateurs

Formateur.trice.s BAMBA/CHAMPS: Miel van Hoogenbemt, Martin Grégoire, Pascale Mahieu, Jérôme Ramacker, Leila Maidane, Roland de Bodt, Ekin Bal, Thomas Vercruysse, Yves Martin, Anna Giolo, Fredo Lubansu, Marine Haulot, Ammouna, Véronique Dumont, Julie Lecomte, Amplo, Maxime Dechesne, Emilie Duvivier, Valérie Kurevic, Joris Debeer, Thierry Braconnier, Sarah Hamdi, Leonor Morcillo Gomez, Mathilde Holef, Lisa van Hoogenbemt, Jacques Remacle

Membres du jury BAMBA : Émilie Duvivier, Mélanie Lalieu, Kévin Giraud, Marc Denisty Membres du jury CHAMPS: Oscar Briou, Ammouna, Gloria Mukolo, Miel Van Hoogenbemt

Formateur.trice.s MediaCraft: Delphine Jenart, Nathalie Cimino, Jean Zeid, Mathias Mellaerts, Thierry Brimioulle, Bruno Dupont, Ekin Bal, Maxime Verbesselt, Michel Quéré, Pierre-Jean Burrion, Lisa van Hoogenbemt, Martin Grégoire, Jérôme Ramacker, Espace Drone,

C-Paje, CFA ASBL, Laurence Laffargue, Yves Martin, Thomas Vercruysse

Formateur.trice.s NUMBERS : Delphine Jenart, Nathalie Cimino, Mathias Mellaerts, Thierry Brimioulle, Bruno Dupont, Ekin Bal, Maxime Verbesselt, Michel Quéré, Lisa van Hoogenbemt, Martin Grégoire, Jérôme Ramacker, CFA ASBL

Formateur.trice.s NovaCraft: Nathalie Cimino, Jean Zeid, Pierre-Jean Burrion, Espace Drone. CFA ASBL

**Formateur.trice.s StarterCraft :** *Laurence* Laffargue, Yves Martin, Thomas Vercruysse, Delphine Jenart, Pierre-Jean Burrion, Martin Grégoire, Jérôme Ramacker

Membres du jury NUMBERS : Ekin Bal, Marine Vankeer, Jean Zeid, Samuel N'Sengi

Membres du jury StarterCraft : Jacques Remacle, Ekin Bal, Sarah Hamdi, Marine Vankeer





#### 7.1.3. Les porteurs de projets ISP en 2022

L'équipe est complétée des travailleurs sous contrat article 60 en médiation culturelle, médiation culturelle numérique et production artistique:

BAMBA - Médiation culturelle : Kathleen de Meeûs, Yann Vivane, Karen El Haddad, Natalia Gonzalez Hidalgo, Camille Mézi, Céline Decastiau, Flavia Morari, Hélène Lappas, Ilaria Fantini, Chloé Merola, Jehanne Bouzennounn, Pierre Duys, Jonathan Giacomelli, Sarah Van Lierde

**CHAMPS** - **Production** artistique : Alan Jeuland, Ana Julia Moro, Beatriz Duarte. Julian Blum, Nathan Van Brande, Samuel Marie, Shirine Abel, Carole Mousset, Marina Yerlès, Déborah Claire, Etienne Olivares, Jeanne Gougeau, Marie Coyard, Tarek Jnib, Denis Lecuyer

#### **COOPCRAFT - Médiation culturelle**

numérique: Tamara Aleksic, Gaspard Wastiaux, Pauline Flajolet, Aurélien Cecchi, Sabri Hayouni , Jean-Baptiste Tricot

#### 7.2. Les locaux et l'organisation du travail

L'organisation de l'équipe a fait l'objet de nombreux débats cette année notamment à travers des journées au vert. Le développement rapide et des roulements dans l'équipe ont créé une instabilité (rupture relative de l'équilibre hommes/femmes, gap générationnel entre l'administrateur-délégué et l'équipe, compensé par la mise en place d'un comité de direction). Le début de l'année 2023 sera consacré à une mise à plat avec un coach d'entreprise.

Nous travaillons aussi avec plusieurs freelances (chargé de communication, responsable pédagogique, formateurs). L'équipe de base se réunit tous les lundis matin en visioconférence. Les encadrants du pôle de médiation culturelle voient les travailleurs

article 60 tout au long de la semaine et se réunissent hebdomadairement. Le groupe Pôle Jeu vidéo se réunit hebdomadairement également. Des PV sont soigneusement pris lors de chaque réunion.

Quant aux locaux, l'organisation sur trois sites (administration à l'avenue Louise, le pôle JV à LaVallée et le pôle Bamba-Champs au Grand Hospice en occupation précaire) a des avantages et des inconvénients. Le réseau de LaVallée et du Grand Hospice ont leur intérêt, la fluidité des échanges est toujours bonne, mais le chauffage (et l'Internet) au Grand Hospice sont trop défaillants. Décision a donc été prise d'installer l'ensemble des équipes dans un plateau de bureaux sis au 2e étage du 6, chaussée de Boondael, soit à la place Flagey, dès mars 2023.

#### 7.3. Politique des ressources **humaines**

La politique de ressources humaines entamée grâce à une consultante extérieure, Isabelle Van Lathem, a souffert de son départ vers d'autres cieux professionnels.

Sous l'impulsion de l'administrateur-délégué, un plan de mentorat a été mis en place :

- des séances de conseils en management pour l'administrateur-délégué pour les articles 60;
- l'élaboration précise sous forme écrite des descriptifs de fonction de chacun après discussion a été poursuivie, ces documents pouvant servir à une future évaluation.

Le conseil d'administration (CA) s'est réuni à quatre reprises en 2022 :

- le 27 janvier;
- le 24 mars;
- le 16 iuin :
- le 20 octobre.

Par ailleurs, le 6 mai, une rencontre entre le CA et l'équipe s'est tenue à l'occasion des 10 ans de l'association.

L'assemblée générale (AG) ordinaire du 16 juin a approuvé le rapport moral, les comptes et bilans, réélu les membres du CA et donné décharge aux administrateurs sortants. Elle a accueilli trois nouveaux membres : Sandrino Graceffa, Martin Grégoire et Maxime Puebla Prado.

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.

#### 7.4. Les journées au vert

Plusieurs journées au vert visant la cohésion de l'équipe ont permis d'améliorer le fonctionnement de l'équipe. Des discussions sur l'organigramme et la communication interne, listant quelques questions à résoudre à l'avenir, ont obtenu des bons résultats.

Elles se sont tenues avec Isabelle van Lathem le 15 février, avec le STICS le 9 juillet, entre nous le 17 septembre et avec Yves Martin le 20 octobre. Limitées à une ou deux par an jusqu'à cette année, le principe des journées d'équipe (générales ou thématiques) à intervalles réguliers sera pérennisé en 2023 et a priori à plus long terme.









## 8. Situation financière



#### 8.1. Vue d'ensemble

La situation financière d'Arts&Publics reste bonne. Le chiffre d'affaires 2022 a dépassé le million d'euros, soit une augmentation de 15-20 % par rapport à 2021. Ce chiffre doit être relativisé puisque environ 165.000 euros sont reportés à 2023, car de nombreuses subventions 2021 permettent la réalisation des projets en 2023. Sous réserve de la clôture des comptes et de l'adoption par l'assemblée générale, l'exercice 2022 sera approximativement en équilibre.

L'AG affectera sans doute le boni éventuel au fonds social de l'association qui atteint pour le moment 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 avons aussi obtenu la seconde tranche du financement du FSE 2017, même si le montant est légèrement amputé de 3.000 euros environ. C'est donc encourageant pour la suite, puisque nous avons réintroduit un dossier 2022-2025 pour lequel nous attendons une réponse en avril... 2023. L'important financement du DBSF (205.000 euros) obtenu en 2021 et renouvelé en 2022 n'est toujours pas décidé à la date du 15 février 2023. C'est extrêmement problématique. 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.

#### 8.2. Liste des subventions

- **Loterie Nationale 21**
- Maribel
- Insertions publicitaires Le Soir
- **Cocof Musées**
- Cocof IMPULSION (ex-FIPI)
- **Cocof INNOVATION**
- Cocof Ceria
- **Cocof EQUIPEMENT**
- **Innoviris**
- **Région BPS**
- **Smart city**
- **FWB CSEM**
- **FWB-Enseignement**
- **FWB-DroitsEnfants**
- **FWB PCI**
- FWB Egalité
- **XL Ecoles**
- Bruxelles-Laïque
- **Partenariat NUMBERS** avec Mission Locale de la Ville
- **Digital Skills**
- FWB Médiations culturelles
- ESD<sub>1</sub>
- ESD<sub>2</sub>
- Actiris
- **CRU Citroen-Vergote**
- **Lot Nat Daerden**
- image Bxl
- Cocof Présidence
- Promo bxl

#### 8.3. Liste des dossiers (renouvellements, appels à projets gagnés et perdus)

#### **Appels perdus**

BILA - CoopDev

RBC - Equal

BEE - Entrepreneuriat

#### **En attente**

FSE (BAMBA/CHAMPS)



# 9. Les partenaires



### 9.1. Liste des soutiens et partenaires

#### 9.1.1. Pouvoirs subsidiants

- SPRB Économie & Emploi
- CAP48 ASBL
- Fédération Wallonie-Bruxelles
- Région de Bruxelles-Capitale
- SPF Stratégie & Appui (BOSA)
- Digital Skills Belgium Fund
- Safe Brussels
- Equal Brussels
- International Brussels
- Ville de Bruxelles
- Bruxelles Prévention & Sécurité
- Loterie Nationale
- Service public francophone bruxellois (SPFB)
- Inforsciences ULB
- Iournal Le Soir
- Actiris Brussels
- COCOF

### 9.1.2. Musées et associations (Pour 50c, t'as de l'art)

#### Musées et lieux de visite

- BELEXPO
- Musée BELvue
- Banque Nationale de Belgique
- Jardin des sculptures UCLouvain
- La Fonderie
- La Maison du Roi
- Musée Juif de Belgique
- Momuse
- Musée des Égouts
- Musée Mode et Dentelle
- Parlamentarium

#### **Associations**

- L'ARA Stockel
- Atout leune AMO
- Arts&Publics : formation BAMBA
- Le BAPA Via Molenbeek

- Le BAPA Via Schaerbeek « Rue verte »
- Le BAPA Via Schaerbeek « Rue Kessels »
- Le Ciré
- Le CPAS de Bruxelles alphabétisation
- L'École de devoirs d'Ixelles (site Mosaïque)
- L'École de devoirs d'Ixelles (site Akarova)
- Espace P
- L'Oranger AMO
- MJ Rézolution
- PCS Goujons Groupe Ados

#### 9.1.3. Partenaires ISP

La réussite de nos programmes de formation et d'insertion se traduit également au travers des nombreuses relations et partenariats tissés avec différents acteurs bruxellois. Depuis le départ, notre volonté consiste à créer des liens entre les institutions ISP, les acteurs socioculturels et acteurs du monde culturel, artistique et numérique, sans compter nos nombreux relais d'information (missions locales pour l'emploi, etc.).

#### **BAMBA**

- Collectif 7e Gauche
- CPAS Etterbeek
- CPAS Ixelles
- CPAS Saint-Josse-Ten-Noode
- CPAS
- Watermael-Boitsfort
- CPAS Saint-Gilles
- CPAS Schaerbeek
- CPAS Forest
- CPAS Auderghem
- CPAS Berchem-Saint-Agathe
- CPAS Molenbeek

#### **CHAMPS**

- CPAS Bruxelles-Ville
- CPAS Forest
- CPAS Ixelles
- CPAS Saint-Gilles
- CPAS Saint-Josse-Ten-Noode
- CPAS Uccle
- CPAS Auderghem



- CPAS Schaerbeek
- CPAS Woluwe-Saint-Lambert

#### MediaCraft

- CFA ASBL
- C-Paje
- Espace Drone

#### CoopCraft

- Actiris
- CPAS Bruxelles-Ville
- CPAS Ixelles
- CPAS Uccle
- CPAS Woluwe-Saint-Lambert

#### Mise à disposition de salles de formation :

- LaVallée,
- La Werk Centrale,
- Art2Work,
- City Fab 1,
- Maison de quartier (MDQ) Malibran.

### Partenaires networking BAMBA/CHAMPS (La Criée):

- Foire du Livre
- la Commune d'Ixelles (Kult XL)
- Balsamine Théâtre
- La Serre Trilithe Asbl
- Théâtre Marni
- Clinic Orgasm Society
- Pierre de Lune Centre scénique jeunes publics de Bruxelles
- Le Silex asbl
- La Maison Qui Chante
- AD LIB. / Accompagnement d'artistes & diffusion
- MEDEX Musée éphémère de l'exil
- Lezarts Urbains
- Ducksoup
- Le Botanique
- Kioskup
- NADA
- RECYCLART

- Asbl Interpôle
- CARE Belgium Aisbl
- The Bridge Theatre Brussels

#### Partenaires networking MediaCraft:

- Centre culturel et sportif Tour à Plomb
- Art2Work
- City Fab 1
- Kanal Centre Pompidou
- Centre Pôle Nord
- City Fab 1
- Fablab'ke
- C'est ä dire
- Amplo

#### 9.1.4. Partenaires Jeu vidéo & Société

Au total, ce sont pas moins de 35 projets vidéoludiques différents qui ont été réalisés cette année en collaboration avec 40 partenaires parmi lesquels cinq maisons des enfants, huit écoles bruxelloises, deux musées et bien d'autres associations, AMO et ASBL.

#### Établissements scolaires

- Ecole Singelijn
- Athénée Royal Jean Absil
- École Sainte Bernadette
- Campus Saint Jean
- Collège Saint Vincent Saint François
- Institut Notre Dame de Lourdes
- École Redouté Peiffer
- École Jardins d'Élise
- Athénée Charles Janssens
- École P12

#### **Associations**

- Bruxelles Laïque
- Ludilab
- EPN BruSurf
- Maison de la création Site NOH
- EDD Saint Gilles Sport
- Maison de repos Porte de Hal
- Association Culturelle Joseph Jacquemotte

- Utopix
- Centre Pôle Nord
- MDE Symphonie
- ASBL WondHER
- ASBL Les Nouveaux Disparus
- Fondation Anna Lindh
- Le Foyer ASBL
- TEFO
- Eqla ASBL
- Atouts Jeunes
- La Vallée
- MJ Jemelle
- Club jeunesse des Marolles
- Maison de quartier du Dries
- COCOF
- ASBL Double Sens
- EDD Mosaïque
- MDE L'Ancre
- MDE Dolto
- MDE Pirouette
- Bouche à Oreilles
- EPN Uccle
- Innoviris
- Action Média Jeunes
- La Serre
- Happy Hours Market
- Cultureghem
- Bibliothèque Sésame

#### Musées

- Musée de la Médecine de Bruxelles
- Musée La Fonderie



# 10. Conclusions et perspectives



L'année 2022 a été paradoxale. Son premier semestre et l'été ont rencontré les défis proposés à l'association : gestion de son développement accéléré, renouvellement de l'équipe et une célébration de nos 10 ans qui reste dans de nombreux esprits.

Mais, en automne, la stabilisation de l'association n'a pas été au rendez-vous. La relative jeunesse de l'équipe est une force, mais son inexpérience pose parfois problème. Le fossé générationnel entre la direction et l'équipe est réel. 2023 devra rencontrer le défi de faire se rencontrer et unir ces générations pour se lancer de nouveaux défis et à tout le moins rencontrer les défis actuels. Dans le rapport de l'an dernier, je citais le philosophe italien Antonio Gramsci qui écrivait « il faut avoir une parfaite conscience de ses propres limites, surtout si on veut les élargir ». Chaque membre de l'équipe gardera ces mots en tête pour affronter les réalités de demain.

#### Cinq GRANDS ENJEUX pour le futur de l'ASBL ont été identifiés :

- Gérer la nouvelle localisation du projet à
- · Gérer la dimension du projet, l'agrandissement (gestion d'équipe/bien-être au travail/stabiliser l'équipe)
- Assurer une meilleure 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.
- Continuer à affirmer une identité plurielle sur le volet médiation et production culturelle dans le champ social et le jeu vidéo comme outil de médiation culturelle, tout en gardant une ouverture sur les nouvelles formes de médiation culturelle numérique. À cette fin, nourrir et maintenir un positionnement assertif et consolidé sur la thématique vidéoludique à Bruxelles

Gérer la transmission : faire évoluer le rôle de l'AD, également directeur général de fait, vers un autre modèle à inventer.

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

La recherche de partenariats structurels avec Actiris et Bruxelles-Formation sera poursuivie.

La mise en place de nos deux idées maîtresses sera notre priorité:

- la création d'une Maison des Arts en production sociale. Nous veillerons à étudier cela dans une perspective de moyen terme.
- la création d'une Maison des Cultures vidéoludiques est, quant à elle, bien sur les rails.

Nous devons évaluer l'impact de la crise des finances publiques qui découle de la guerre et de la sortie de la pandémie. Ces problèmes vont nous affecter dès 2023.

2023 sera donc une année charnière. Gardons à l'esprit cette citation de Winston Churchill : « Le succès ne dure pas. L'échec ne tue pas. Ce qui compte, c'est le courage de continuer. »



# 11. Annexe: tous les chiffres

#### **BAMBA** formation

- Nombre de participant.e.s: 22 (19 femmes et 3 hommes)
- Tranche d'âge : 25-69 ans
- Projets présentés : 15
- Projets éligibles à un accompagnement post-formation: 11
- Projets accompagnés en 2023 : 7

#### **CHAMPS formation**

- Nombre de participant.e.s: 23 (14 femmes et 9 hommes)
- Tranche d'âge : 25-69 ans
- Projets présentés : 20
- Projets éligibles à un accompagnement post-formation: 12
- Projets accompagnés en 2023 : 6

#### **BAMBA Insertion**

- 16 personnes accompagnées en 2022
- 12 CPAS partenaires.
- 750 d'heures d'accompagnement

#### **CHAMPS Insertion**

- 15 personnes accompagnées en 2022
- 12 CPAS partenaires
- 750 d'heures d'accompagnement

#### Pour 50c, t'as de l'art

- 29 modules d'animation
- 1 visioconférence
- 11 parcours de visites en ville
- 1 rallye
- 71 activités
- 11 musées partenaires
- 14 associations partenaires

#### Kaj-Signo

75 exemplaires du jeu distribués

#### Gratuité des musées

- 158 musées gratuits chaque 1er dimanche du mois
- 19 Dimanches + que gratuits organisés
- 3112 participant.e.s
- 600 associations de jeunesse et de lutte contre la pauvreté
- 30 communes

#### Promotion de la gratuité

Canaux de diffusion	Chiffres
Pages de l'annuaire des r	
sur le site d'Arts&Public	s 63 768 vues
Page du guide des musé	es 11 686 vues
PDF du guide des musée	s 2 730 vues
Page des Dimanches	
+ que gratuits	4 961 vues
Newsletter mensuelle	
Musées	13 871 abonnés
Page Facebook	
« Gratuité des musées »	60 189 abonnés
Compte Instagram	1 357 abonnés
Regards	
sur les musées 1	05 000 exemplaires
Guide des musées	65 000 exemplaires
Supplément JDE	21 600 exemplaires
Calendrier des Dimanch + que gratuits	es

#### Hubcraft

#### CitizenCraft -Jeux vidéo & société

- 35 ateliers organisés
- 35 projets/ateliers vidéoludiques
- 40 structures partenaires
- 426 participant.e.s (6-70 ans)
- 29 jeux créés

#### MediaCraft

- 40 candidatures déposées
- 35 candidats sélectionnés
- 35 stagiaires (18-40 ans)
- 90 jours de formation sur 24 semaines
- 630 heures de formation
- 22 modules
- 20 formateur.trice.s

#### **NUMBERS**

- 10 participant.e.s (22-29 ans)
- 47 iours de formation
- 329 heures
- 7 modules
- 16 formateur.trice.s

#### NovaCraft

- 20 participant.e.s (18-41 ans)
- 23 jours de formation
- 161 heures
- 7 modules
- 4 lieux de formation
- 7 formateur.trice.s

#### StarterCraft

- 15 participant.e.s (22-41 ans)
- 20 jours de formation
- 140 heures
- 8 modules
- 3 lieux partenaires
- 8 formateur.trice.s

#### CoopCraft

- 6 projets d'insertion (3 nouveaux projets)
- 2 engagements (issus de la formation **NUMBERS**)

#### 10 ANS A&P

- 1er mai à La Fonderie : 232 visiteurs
- Journées d'étude Jeu vidéo & Société :
  - Nombre de participant.e.s le 4 mai 2022: 44
  - Nombre de participant.e.s le 5 mai 2022 : 27
- Fête des 10 ans : entre 300 et 500 participant.e.s

#### Communication

- Site Hubcraft: 695 utilisateurs
- 45 newsletters 165 526 destinataires -
- Groupe Facebook « Jeu vidéo & Société » :
- Instagram : 1.350 abonnés 80 000 utilisateurs

- YouTube: 15 vidéos publiées -
- affiches): 97 250 exemplaires
- 5 insertions publicitaires

#### Fonctionnement de l'ASBL

- 8,2 ETP
- 47 travailleurs
- 5 réunions du CA
- 3 journées de mise au vert

#### **Budget**

- +1000 000 €
- Fonds social: 100 000 €



#### Arts&Publics asbl Chaussée de Boondael 6 bte 9 1050 Bruxelles

www.artsetpublics.be info@artsetpublics.be

**Éditeur responsable**Jacques Remacle,
avenue Louise 203
1050 Bruxelles

**Mise en page** Paul d'Artet





















